

3. LE CORPS

Regarde à l'intérieur du corps. Observe comment on respire et comment le sang circule.

Ecoute ton cœur. Pose tes mains sur le plateau et écoute à quelle vitesse bat ton cœur.

Fais la course avec un squelette. Pédale et observe un squelette articulé.

Touche sans voir. Devine en le touchant à quoi ressemble le visage caché dans la boîte

Change de tête. Place toi devant l'écran, choisis une coiffure et imprime ta nouvelle tête.

Rôle de miroir. Place-toi devant les miroirs et observe ton image déformée.

2. LE JARDIN

Chez les fourmis. Observe et touche la maquette de la fourmilière, trouve le grenier à graine, la chambre de la Reine...

La reine et l'ouvrière. Touche la maquette des deux fourmis. Laquelle est la plus grosse, que s'échangent-elles ?

La serre à papillons. Entre dans la serre pour observer les chrysalides et les papillons.

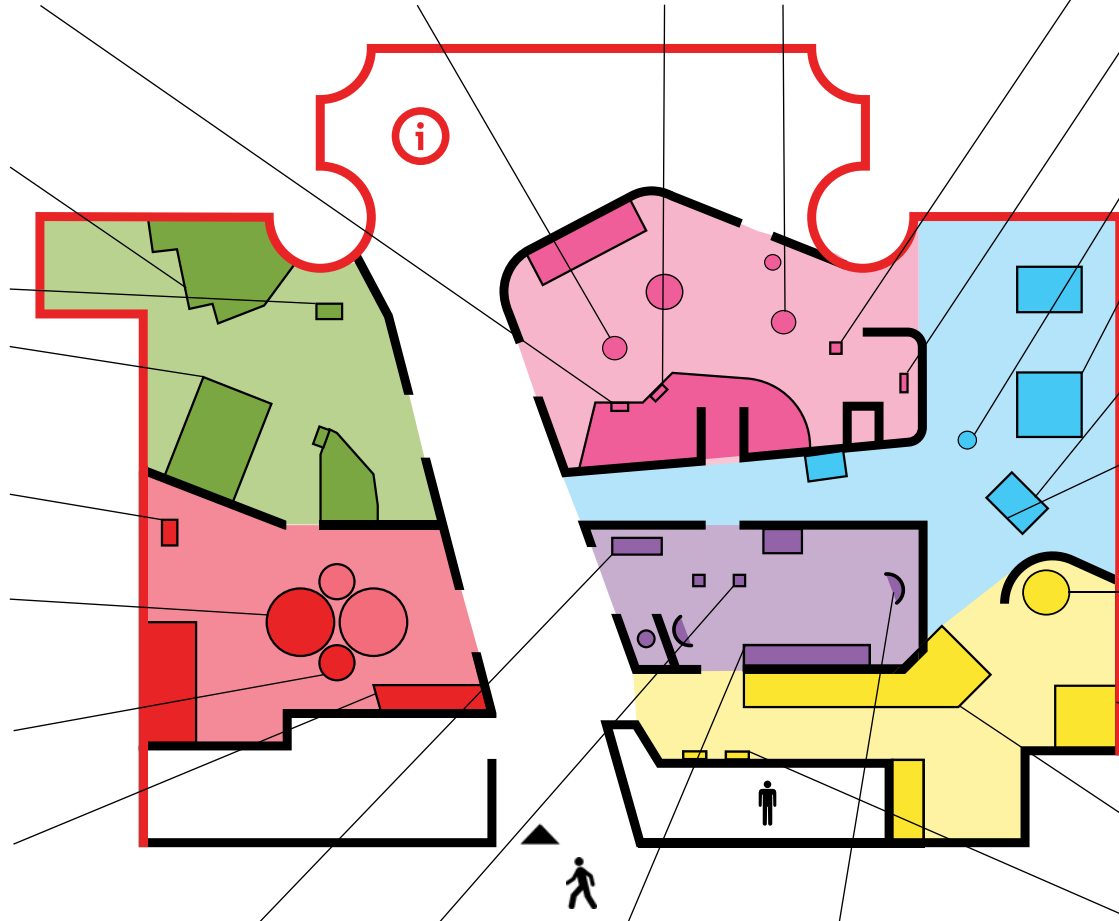
1. STUDIO TV

La transparence. Assieds-toi dans la voiture, ton image dans le paysage te donne l'impression de conduire.

L'orchestre en play-back. Il faut se partager les rôles. les cadreur qui filment, les musiciens, les régisseurs qui choisissent les images des caméras.

La météo. Commente la météo avec la carte magnétique, fais-toi filmer par la caméra.

Le traveling. Comme au cinéma, assieds-toi sur le siège situé sur les rails, filme un camarade qui passe en te faisant pousser.



4. LES JEUX D'EAU

Le vortex. Tourne la manivelle pour créer un tourbillon d'eau.

Les machines à monter l'eau. Actionne les machines pour prendre l'eau du bassin et la monter vers une grosse boule.

Les barrages. Place les plaques rouges dans les fentes pour diriger l'eau.

Le moulin à cuillère. Tourne la manivelle pour remplir la colonne d'eau et faire tourner le moulin.

6. L'USINE

Programme le robot. Sur l'écran, déplace les cubes avec ton doigt pour faire une construction simple ; demande au robot de la réaliser avec les vrais cubes.

Les éoliennes. Fait tourner le ventilateur rouge et blanc (le vent) vers une des cinq éoliennes. Que se passe-t-il ?

Fabrique ta boîte. Appuies sur l'écran pour choisir ta boîte et l'envoyer vers la machine qui va la découper. Récupère-la pour la plier.

Les engrenages. Place les engrenages, il faut qu'ils se touchent et qu'au moins l'un d'eux touche l'engrenage bleu.

5. COMMUNIQUER

Les tubes à parole. Parle à l'extrémité d'un des tubes, ton copain doit te répondre en utilisant le bon.

Qui suis-je. Regardez par le trou, l'un des deux doit deviner l'animal dessiné au-dessus de sa tête.

Calligraphie. Ecris en chinois ou en arabe avec ton doigt, en suivant le modèle sur l'écran tactile.

Paraboles. Parle dans le rond rouge au centre d'une des deux paraboles. Ton copain peut te répondre avec l'autre parabole.