

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Le porche

Accès

- À la devanture du manoir par la flèche arrière
- Au hall par la porte, si elle est déverrouillée

Buts

- Se diriger vers l'arrière du manoir = flèche dans le coin en bas à droite.



La devanture du manoir

Accès

- Au porche en cliquant sur la porte
- À l'arrière du manoir en cliquant sur le côté gauche du manoir

Buts

- Accès à l'arrière du manoir

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



L'arrière du manoir

Accès

- À partir de la devanture du manoir ou à partir de la station électrique.

Buts

- Se diriger vers la remise au fond de l'image à gauche. Clic sur la remise.



Le hangar

Accès

- À l'arrière du manoir par la flèche arrière
- À la station hydroélectrique par la porte

Buts

- Accès à la station hydroélectrique.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



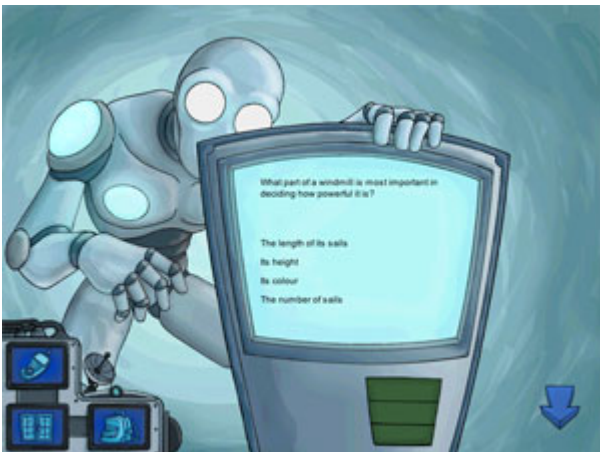
La station hydro-électrique

Accès

- À la remise par la flèche arrière
- Au corridor souterrain de la grotte par la plateforme ascenseur (si on a répondu au quiz du robot).
- À la console du jeu du barrage au fond de la pièce

Buts :

- Répondre au quiz du robot-station Casserole
- Réussir le jeu de la console lorsqu'il va y avoir une panne d'électricité
- Ramasser un **panneau solaire** dont il va avoir besoin dans l'atelier
- Clic sur la plateforme ascenseur du robot pour avoir accès à la grotte.



Quiz du robot-station

Accès

- À la station hydroélectrique par la flèche arrière

Buts

- Niveau facile : il faut répondre correctement à 3 questions du robot pour qu'il nous donne accès à un passage secret.
- Niveau moyen et difficile : il faut répondre correctement à 3 questions de suite du robot pour qu'il nous donne accès à un passage secret.

Questions du Quiz

Questions	Bonne réponse
En 1986, une centrale nucléaire a laissé échapper un nuage radioactif qui a causé de nombreux décès et cancers. Où s'est produit cet accident?	B) Tchernobyl, en Ukraine
La conduite forcée d'un barrage hydroélectrique transporte l'eau du réservoir vers...	C) Les turbines
Quelle partie de l'éolienne détermine le plus sa puissance?	A) La longueur des pales
Les satellites sont alimentés en électricité grâce à des...	B) panneaux solaires
Les bouées qui aident les navigateurs à voguer en sécurité sont alimentées à l'énergie...	D) solaire
On dit que l'énergie éolienne est une énergie verte parce que...	A) elle ne pollue pas (écologique)
Nom du dieu grec du vent.	B) Eole
Voici un des inconvénients de l'énergie nucléaire:	B) Elle produit des déchets dangereux
L'énergie produite par les marées s'appelle...	B) marémotrice
Le barrage Daniel-Johnson, près de Baie-Comeau (Québec), est le plus grand barrage à contreforts à voûtes multiples du monde. Quelle hauteur atteint-il?	D) 214 m (l'équivalent d'un édifice de 50 étages)
Dans une centrale hydroélectrique, l'électricité est produite par...	A) Les groupes turbines- alternateurs
Les pales d'une éolienne peuvent être aussi longues que...	D) un Boeing 767



Console de la station hydroélectrique



Accès

- À la station hydroélectrique par la flèche arrière

Buts

- Faire les bonnes associations pour remettre en marche la station hydroélectrique du professeur lorsqu'il va y avoir une panne d'électricité. (La panne sera déclenchée lors de la visite du laboratoire de microbiologie.)

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex

Image des installations		Image élément naturel	
éolienne		vent	
panneau solaire		soleil	
barrage et turbine		un réservoir (lac)	
barrage marémoteur		la mer	
centrale au gaz		Gaz naturel	
centrale nucléaire		énergie nucléaire	

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Le corridor souterrain

Accès

- À la station hydroélectrique par la plateforme ascenseur
- à la grotte de Recycleau par l'ouverture à gauche
- à la grotte de la voyante par l'ouverture à droite.

Buts

- Donne accès à des pièces



La grotte de Recycleau

Accès

- Au corridor souterrain par la flèche arrière
- À la serre par l'échelle (La trappe est bloquée par un sac de terre qu'on pourra enlever lorsqu'on va être dans la serre.)

Buts

- Ramasser la clé à côté du carnet de notes.



La grotte de la voyante

Accès

- À la grotte corridor par la flèche arrière
- À l'ascenseur qui mène au laboratoire d'Archimède en réussissant le jeu.

Buts

- Il faut réussir le casse-tête pour avoir accès à l'ascenseur.



Jeu du casse-tête paysage

Accès

- À la grotte de la voyante en cliquant sur flèche arrière.

Buts

- Il faut réussir le casse-tête pour avoir accès à l'ascenseur.
- Il faut reconstituer la bonne suite d'image.

Images du casse-tête

Images	
glacier	
canyon	
delta	
grotte	
monolithes	
Stalactites et stalagmites	
oued	
rivière à méandres	



L'ascenseur

Accès

- À la grotte de la voyante en cliquant sur l'ouverture des portes de l'ascenseur.
- Au laboratoire d'Archimède par la flèche arrière

Buts

- Pour actionner l'ascenseur, il faut reconstituer le code de l'étage où on désire se rendre.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifique



Le laboratoire d'Archimède

Accès

- À l'ascenseur qui mène à la grotte de la voyante par la flèche arrière
- Au labo de physique en cliquant sur la porte (il faut d'abord réussir le jeu du sous-marin)

Buts

- Réussir le jeu du sous-marin pour déverrouiller la porte.



Le jeu du sous-marin

Accès

- Au fond laboratoire d'Archimède par la flèche arrière

Buts

- Il faut réussir à diriger le sous-marin dans l'aquarium en remplissant ou en vidant ses ballasts. Il ne doit pas heurter les obstacles.

Déroulement :

- Cliquer sur le bouton pour faire démarrer le sous-marin.
- Remplir ou vider les ballasts en déplaçant le « slider » pour faire monter ou descendre le sous-marin afin d'éviter les obstacles.



Le laboratoire de physique

Accès

- Au laboratoire d'Archimède par la flèche arrière
- À la mezzanine (par la porte)

Buts

- Parvenir à enlever la structure qui cache la serrure sur la porte en faisant la chaîne d'expérience.
- Prendre la clé dans la distributrice pour déverrouiller la porte.

Machine distributrice :

- Glisser le « slider » pour obtenir de l'eau liquide. Cliquer sur le bouton rouge au dessus de la machine distributrice pour qu'un bras mécanisé puisse prendre la clé.

Chaîne d'expérience avec l'eau :

- Cliquer sur le bouton rouge de la vis d'Archimède pour faire monter l'eau dans le 1^{ier} seau à gauche.
- Cliquer sur la corde pour
- Cliquer sur la plateforme du premier seau pour le faire basculer. L'eau va s'écouler dans le 2^e seau. Le seau va descendre et faire ouvrir le cylindre.
- Cliquer sur la plus longue des tiges. Cette tige va perforer le seau. L'eau va s'écouler dans le flacon de droite. Avec le poids de l'eau, la plateforme sous le flacon va basculer et faire tomber le flacon.
- Cliquer sur le plus gros poids sur la tablette, le bras va le prendre et le faire tomber sur le flacon. Un jet d'eau va être projeté sur la cible.
- Selon le niveau de difficulté, il faut parfois refaire le jeu pour avoir accès à la serrure de la porte.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



La mezzanine

Accès

- Au labo de physique (porte du centre)
- Au hall (flèche arrière).

Buts

- Permet le passage entre des pièces.



Le hall

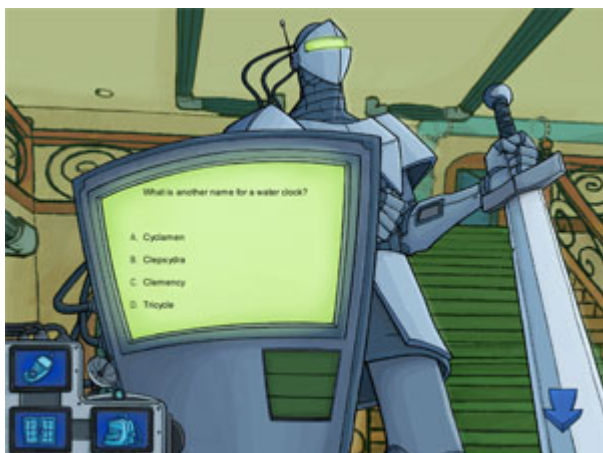
Accès

- À la mezzanine en cliquant sur le haut de l'escalier
- Au salon (1^{re} porte à droite)
- À la la salle de bain (2^e porte à droite)
- Au bureau (1^{re} porte à gauche)
- À la cuisine (porte au fond à gauche)
- Au porche par la flèche arrière

Buts

- Réussir à répondre correctement aux questions du robot à gauche pour obtenir 4 clés.
- Déverrouiller les portes avec les clés. Associer les formes des fenêtres sur les portes aux formes dessinées sur les clés.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Le quiz du robot

Accès

- Au hall par la flèche arrière

Buts

- Réussir à répondre correctement aux questions de Mâchefer. Pour obtenir 4 clés (Bureau, cuisine, salle de bain et salon).
 - Niveau facile : répondre correctement à 3 questions.
 - Niveau moyen et difficile : répondre correctement à 3 questions de suite.

Questions du quiz du robot

Niveau facile

Question	Bonnes réponses
Nom d'un canyon célèbre	A) Canyon du Colorado
Passage de l'eau de l'état solide à l'état liquide	B) Fusion
Une éolienne produit de l'électricité grâce...	D) Au vent
Archimède a vécu...	D) De 287 av. J.-C. à 212 av. J.-C.
Nom de la plus haute montagne du monde	A) Mont Everest
Une pile solaire produit de l'électricité grâce...	A) Au soleil
L'hydroélectricité est produite à partir...	B) De l'eau
Les grottes naturelles sont creusées par...	A) De l'eau
Pour creuser une grotte dans la roche, l'eau doit être...	C) Acide
L'étendue d'eau la plus salée au monde est...	C) La Mer Morte
Quelle embarcation les chasseurs inuits utilisaient-ils?	D) Un kayak
Nom du savant qui a fait une découverte importante dans sa baignoire.	B) Archimède

Niveau moyen

Question	Bonnes réponses
Passage de l'eau directement de l'état solide à l'état gazeux	A) Sublimation
Autrefois, les moulins à eau servaient à moudre...	B) Les céréales
Navire de passagers effectuant des trajets intercontinentaux.	C) Paquebot
Une rivière qui serpente possède des...	D) Méandres
Jadis, sur le Mississippi, les bateaux étaient propulsés par...	C) Des roues à aubes
Où est située la caverne la plus profonde (1565 m) du monde?	A) En France
Sur Mars, l'eau se trouve sous forme de...	B) Glace
Nom du savant qui a découvert la sublimation de la glace.	D) Robert Boyle

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex

Nom de l'horloge à eau.	B) Clepsydre
Un glacier est constitué de...	A) Glace
Où sont les plus grandes marées?	B) Baie de Fundy
Où est situé le Grand Canyon du Colorado?	B) En Arizona

Niveau difficile

Question	Bonnes réponses
Quelle est la salinité moyenne des océans?	A) 35 g/l
Un « glaçon de pierre » qui pend du toit d'une grotte se nomme...	A) Stalactite
Que brûle-t-on dans une centrale thermique?	C) Du charbon ou du gaz naturel
De quoi est constitué un iceberg?	B) D'eau douce
Quelle est la profondeur moyenne du Grand Canyon du Colorado?	A) 1600 m
Où se trouve la caverne la plus longue (579 km)?	C) Aux États-Unis
Les dépôts rocheux laissés par les glaciers se nomment...	C) Moraines
Quelle est la mer la moins salée?	D) Mer Baltique
En quelle année le premier sous-marin a-t-il été conçu?	C) 1775
Nom d'un célèbre aqueduc romain.	A) Pont du Gard
Nom des réservoirs d'un sous-marin	B) Ballasts
Nom de l'océan le plus vaste	C) Pacifique



Le bureau

Accès

- Au hall par la flèche arrière

Buts

- Trouver le mot de passe de l'ordinateur
- Prendre une **impression de courriel**. Scientifex en fait la demande lorsqu'on réussit le jeu du satellite dans la station météo.
- Obtenir une **clé** de la part de Van

Mot de passe de l'ordinateur : 22 mars

Courriel à regarder afin que Van l'imprime : le dernier en bas à droite.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Le salon

Accès

- Au hall par la flèche arrière

Buts

- Regarder les reportages en lien avec Cabotini. À chaque visite du salon, il y a un reportage différent.
- Prendre **l'objet dans le colis**, on va en avoir besoin pour le jeu du satellite dans la station météo.

Contenu des reportages selon les visites :

- 1^{re} visite : enchaînement de 2 reportages.
 - 1^{er} reportage : « Le problème d'approvisionnement en eau n'est pas limité à... »
 - 2^e reportage : « En manchette aujourd'hui : c'est confirmé, une sécheresse frappe l'Afrique de l'Ouest. »
- 2^e visite :
 - 3^e reportage : « Les négociations avec Cabotini piétinent toujours... »
- 3^e visite :
 - 4^e reportage : « C'est la consternation dans le monde entier... »



La cuisine

Accès

- Au hall par la flèche arrière

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex

- À la salle à manger par la porte au fond à gauche
- Au jeu du détecteur en cliquant sur l'ordinateur sur le comptoir
- Au sas par l'escalier du passage secret

Buts

- Répondre au bon nombre de questions du mini détecteur pour déclencher l'ouverture du passage secret vers le sas.



Le détecteur

Accès

- Par la cuisine

Buts

- Prendre l'écoleau-détecteur, la cartouche à droite.
- Rapporter l'écoleau-détecteur lorsqu'on aura répondu à suffisamment de ces questions.



L'écoleau-détecteur

Utilisation de l'écoleau-détecteur

- Prendre l'écoleau-détecteur dans le sac à dos.
- Déplacer l'écoleau-détecteur sur l'image de la cuisine et de la salle de bain.
- Lorsque que l'appareil détecte un endroit où il peut poser une question, une lumière sur l'écoleau-détecteur clignote. Il faut alors cliquer pour faire apparaître le gros plan de l'écoleau-détecteur.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex

- Choisir l'image qui représente l'action qui consomme moins d'eau.
- Fermer l'écoleau-détecteur en cliquant sur le bouton rouge.

Pièce / Cibles	Gaspillage	Bonne pratique
Cuisine / Lavabo	Beppo lave la vaisselle en laissant couler l'eau.	Beppo utilise un bac pour laver la vaisselle et un autre pour la rincer
Cuisine / Robinet	Robinet sans réducteur de débit	Robinet avec réducteur de débit
Cuisine / Lave-vaisselle	Beppo démarre le lave-vaisselle presque vide	Beppo démarre le lave-vaisselle plein
Cuisine / Pot d'eau	Beppo laisse couler l'eau pour avoir un verre d'eau froide	Beppo prend un pot d'eau dans le réfrigérateur
Salle de bain / Bain	Beppo remplit la baignoire	Beppo prend une douche
Salle de bain / Pompeau de douche	Pompeau de douche sans aérateur	Pompeau de douche avec aérateur
Salle de bain / Réservoir de la toilette	Grand réservoir de toilette	Réservoir contenant un récipient rempli d'eau
Salle de bain / Robinet lavabo	Robinet avec une fuite d'eau	Robinet sans fuite d'eau
Salle de bain / Brosse à dent de Beppo	Beppo se brosse les dents en laissant couler l'eau	Beppo se brosse les dents sans laisser l'eau couler
Salle de bain / Laveuse à linge	Beppo met une seule salopette dans la laveuse	Beppo met une montagne de salopettes dans la laveuse



La salle à manger

Accès

- La cuisine par la flèche arrière
- La serre par la porte-patio
- Au jeu de la serrure de la porte-patio

Buts

- Réussir le jeu de la serrure pour avoir accès à la serre

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientififx



Jeu de la serrure

Accès

- À partir de la salle à manger

Buts

- Déplacer les curseurs de défilement (sliders) vis-à-vis le bon pourcentage d'eau dans ces aliments.
- Cliquer sur le bouton validation

Aliments	Pourcentage en eau
Tomates =	93 % d'eau
Laitue =	95 % d'eau
Lait =	90 % d'eau
Pommes =	85 % d'eau
Pommes de terre =	88 % d'eau
Oeuf à la coque =	75 % d'eau
Fromage Camembert =	50 % d'eau
Fromage Emmental =	38 % d'eau
Arachides, noix d'acajou, amandes rôties =	2 à 5 % d'eau
Melon d'eau =	93 % d'eau
Poulet =	60 % d'eau
Bœuf =	61 % d'eau
Pain =	38 % d'eau
Riz =	12 % d'eau
Brocoli =	91 % d'eau
Pois mange-tout =	81 % d'eau
Biscuits aux brisures de chocolat =	2 % d'eau

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



La serre

Accès

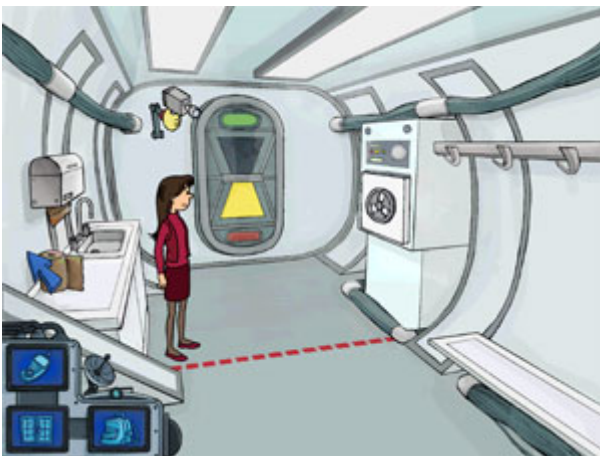
- À la salle à manger par la flèche vers la porte patio.
- À la grotte, si on enlève le sac de terre sur la trappe

Buts

- Faire pousser un érable dans le pot (du centre) sous l'interrupteur au plafond de la serre. Cet érable permettra l'ouverture de la cloche de verre.
- Prendre la clé cachée dans la cloche de verre (clé du vaisseau)

Fonctionnement du jeu :

- Mettre de la terre dans le pot. Prendre la pelle la déplacer sur le sac de terre et vers le pot et cliquer.
- Mettre de l'engrais dans le pot.
- Mettre la graine d'érable. Trouver le bon sachet caché dans la pièce. En cliquant sur les sachets, on voit une image représentant la plante qui va pousser. Il faut donc trouver le sachet avec une feuille d'érable.



Le sas

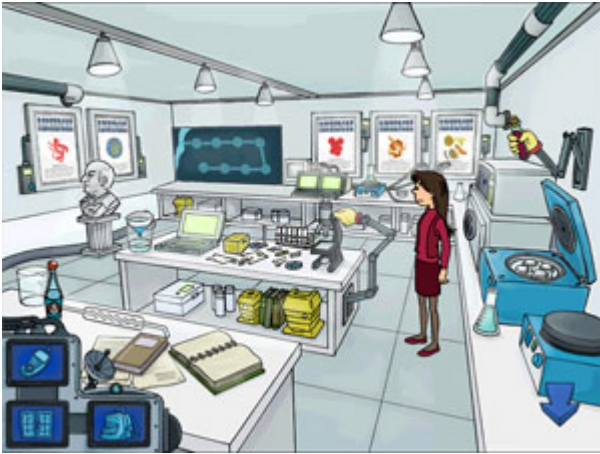
Accès

- À la cuisine par la flèche
- Au laboratoire de microbiologie par la porte

But :

- Se rendre au laboratoire de microbiologie en cliquant sur la porte

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



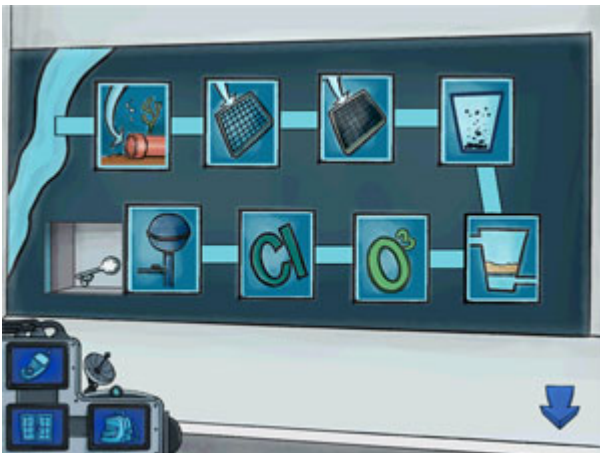
Le laboratoire de microbiologie

Accès :

- Au sas par la flèche arrière
- Au jeu de l'usine de filtration

Buts :

- Réussir à faire fonctionner à nouveau l'usine de filtration lorsqu'on aura réglé la panne d'électricité (on ne peut pas faire le jeu tant que la panne n'est pas réglé)
- Prendre le condensateur (il sera utile dans le jeu de l'atelier)



L'usine de filtration

Accès

- Par le labo de microbiologie.

Buts

- Mettre dans l'ordre les panneaux représentant les composantes d'une usine de filtration.
- La réussite du jeu permet au joueur d'obtenir une **clé** du vaisseau.

Ordre des panneaux : voir l'image ci-dessus

Prise d'eau – Dégrillage – Tamisage – Clarification – Filtration – Ozonation – Chloration - Réservoir

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



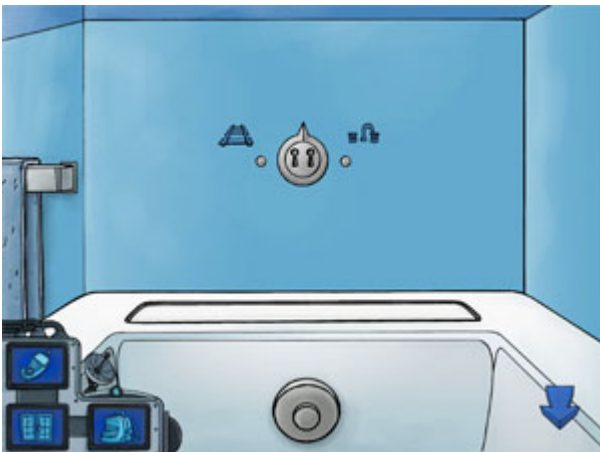
La salle de bain

Accès

- Au hall par la flèche arrière
- À l'atelier par le bain-train
- À la salle de contrôle de l'aquarium par la plateforme ascenseur

Buts

- Poursuivre le jeu du détecteur de la cuisine pour les niveaux 2 et 3.
- Découvrir le passage secret vers l'atelier en mettant les 2 clés dans le mur du bain
- Faire un savon et le placer dans la serrure pour faire apparaître la plateforme ascenseur qui mène à la salle de contrôle de l'aquarium.



Gros plan du mur du bain

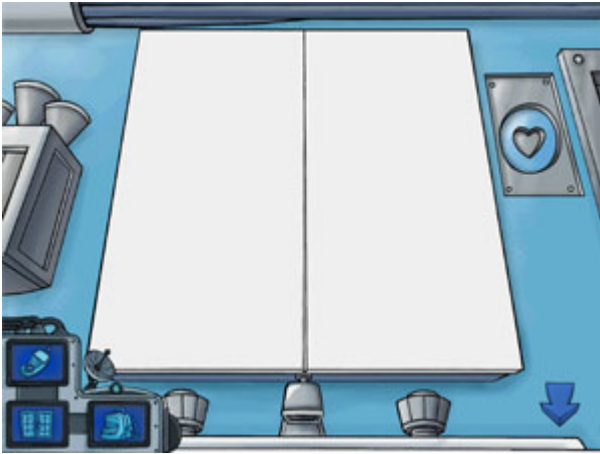
Accès

- À la salle de bain par la flèche arrière

Buts

- Positionner les 2 clés dans les serrures (celle donnée par Van dans le bureau et celle trouver dans la grotte de Recycleau)
- Cliquer sur l'image des rails pour déclencher le bain-train vers l'atelier

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



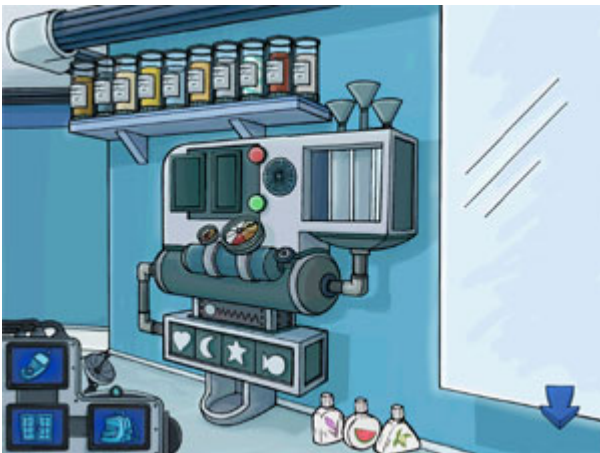
Gros plan du miroir

Accès

- À la salle de bain par la flèche arrière

Buts

- Trouver l'objet de la bonne forme et de la bonne couleur à positionner dans le trou (un savon que l'on doit fabriquer à l'aide de la machine à savon)
- Prendre le savon dans le sac à dos et le déposer sur la serrure.



Machine à savon

Accès

- À la salle de bain par la flèche arrière

Buts

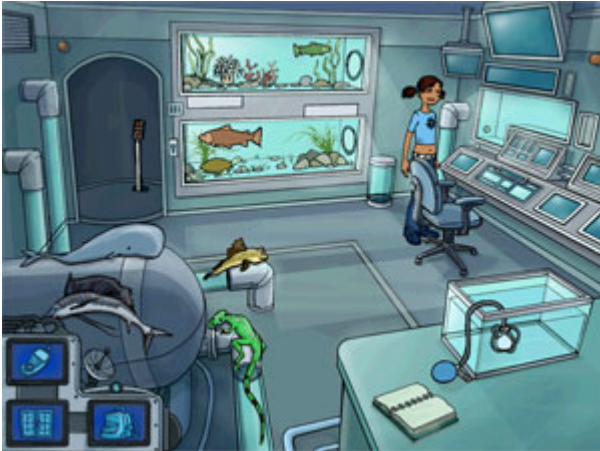
- Fabriquer un savon

Déroulement :

- Prendre le flacon de gauche et le déplacer sur les entonnoirs en haut à droite
- Prendre le 2^e flacon à partir de la gauche et le déplacer sur les entonnoirs en haut à droite
- Prendre le flacon complètement à droite et le déplacer sur les entonnoirs en haut à droite
- Choisir la bonne couleur (blanc, vert, bleu) selon la couleur de la serrure sur le gros plan du miroir
- Prendre un des flacons d'odeur en bas à droite et le glisser sur le petit entonnoir (melon d'eau, lavande ou vanille)

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifx

- Choisir la bonne forme du savon (cœur, lune, étoile ou poisson) selon la forme de la serrure sur le gros plan du miroir
- Prendre le **savon**



La salle de contrôle de l'aquarium

Accès

- À la salle de bain par la plateforme ascenseur
- Au quiz de l'aquarium au fond à droite

Buts

- Remettre en fonction l'aquarium



Quiz de l'aquarium

Accès

- À la salle de contrôle de l'aquarium par la flèche arrière

Buts

- Répondre correctement aux questions pour permettre au poisson de se rendre à l'autre bout de l'aquarium avant que le niveau d'eau ne descende trop
- Prendre la **clé** qui sera remise à la réussite du jeu (clé du vaisseau)

Questions du quiz

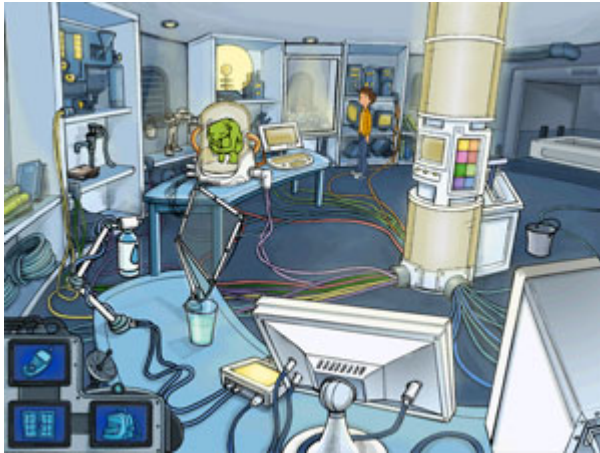
NIVEAU FACILE	Réponse
Il existe plus d'espèces de poissons que d'espèces de mammifères.	Vrai
Il existe plus d'espèces de poissons que d'espèces d'oiseaux.	Vrai
Il existe plus d'espèces de poissons que d'espèces de mammifères et d'oiseaux.	Vrai
Les poissons ne vivent qu'en eau douce.	Faux
Il y a plus d'espèces de poissons qui vivent en eau douce qu'en eau salée.	Faux
L'examen des écailles de certains poissons peut indiquer leur âge.	Vrai
La forme de la queue des poissons est un indicateur de leur vitesse.	Vrai
Le squelette du requin est fait d'os.	Faux
Les poissons ne vivent jamais plus de 10 ans.	Faux
L'hippocampe est un mammifère.	Faux
Certains poissons ont les deux yeux sur le même côté du corps.	Vrai
Les poissons plats sont les "caméléons" des mers.	Vrai

NIVEAU MOYEN	Réponse
Toutes les raies sont venimeuses.	Faux
Aucun serpent ne vit dans la mer.	Faux
Le plus long calmar géant retrouvé atteignait 70 m de long.	Faux
Les homards et les escargots sont des crustacés.	Faux
Les hippocampes mâles portent les petits.	Vrai
Le requin-marteau n'est pas dangereux pour l'homme.	Faux
Les requins-baleines dévorent plusieurs baigneurs chaque année.	Faux
La baleine bleue peut être aussi longue qu'un avion (Boeing 737)	Vrai
L'anémone de mer est une fleur	Faux
Les cônes sont des coquillages venimeux.	Vrai
Les poissons respirent grâce à leurs poumons.	Faux
Certaines étoiles de mer mangent des coquillages.	Vrai

NIVEAU DIFFICILE	Réponse
Les pieuvres peuvent se camoufler dans les fonds marins.	Vrai
Les oursins sont comestibles.	Vrai
Quand une étoile de mer se fait couper un bras, il peut repousser.	Vrai
Les moules, les huîtres et les pétoncles sont des mollusques.	Vrai
Les phoques femelles allaitent leurs petits durant deux ans.	Faux
Il existe des dauphins dans le fleuve Saint-Laurent.	Vrai
Les baleines expulsent un jet d'eau en respirant à la surface.	Faux

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifich

La morue franche vit seulement en eau peu profonde.	Faux
Quand un bernard-l'hermite grandit, il change de coquille.	Vrai
Les crabes, les homards et les crevettes sont comestibles.	Vrai
Le poisson-clown n'est pas affecté par le venin des anémones de mer.	Vrai
Les baleines sont des poissons.	Faux



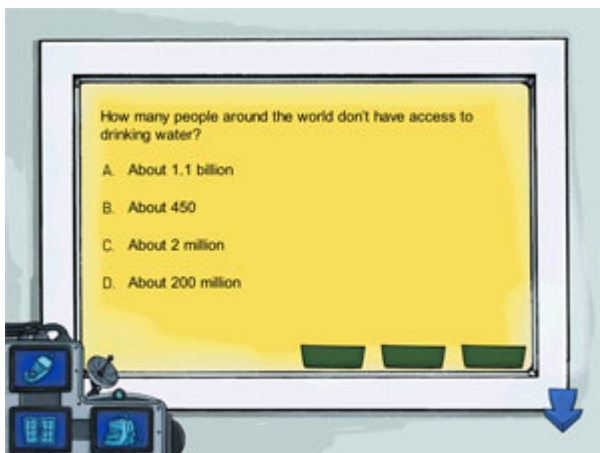
L'atelier

Accès

- À la salle de bain par le bain-train
- Au quiz sur la colonne
- Au jeu de l'usine de dessalement au fond de la pièce
- À la station météo lorsque le passage secret sera dévoilé au dessus du bain

But

- Réussir le quiz pour avoir accès au jeu de dessalement
- Réussir le jeu de dessalement pour faire apparaître le passage secret



Quiz de la colonne

Accès

- À l'atelier par la flèche arrière

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex

But

- Réussir le quiz pour avoir accès au jeu de dessalement
 - Niveau facile : répondre correctement à 3 questions.
 - Niveau moyen et difficile : répondre correctement à 3 questions de suite.

Questions du quiz de la colonne

Niveau facile

Question	Réponse
Laquelle de ces maladies n'est pas transmise par une eau de mauvaise qualité?	B) Arthrite
Dans quelles régions les gens manquent-ils le plus d'eau?	B) Au Moyen-Orient et en Afrique du Nord
Trouve ce qui peut ralentir l'effet de serre.	A) Planter des arbres
Comment appelle-t-on l'eau souterraine?	C) Nappe phréatique
Que désigne le mot « latrines »?	A) Des toilettes publiques
Qui sont les principales victimes des maladies liées à l'eau?	A) Les enfants de moins de 5 ans
Laquelle de ces maladies est transmise par des moustiques?	C) Malaria
Quel pourcentage des réserves en eau de la planète sont sous forme d'eau douce?	A) 2,5 %
Pourquoi ne peut-on pas boire de l'eau de mer?	B) Elle est trop salée

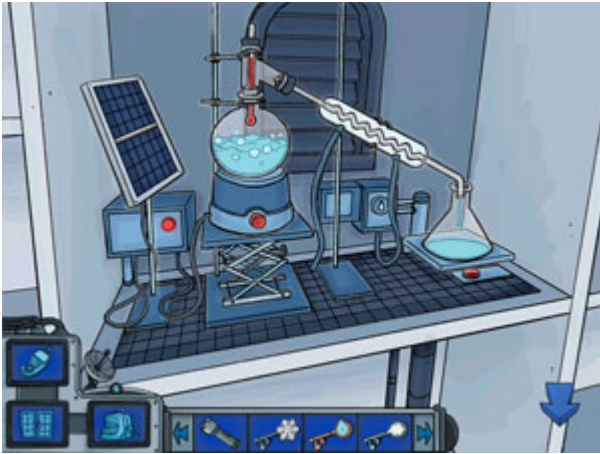
Niveau moyen

Question	Réponse
Sur la planète, combien de gens n'ont pas accès à de l'eau potable?	A) Environ 1,1 milliard
Quel pourcentage des réserves en eau de la planète est sous forme d'eau salée?	B) 97,5 %
Dans quel pays obtient-on de l'eau potable au moyen de capteurs de brouillard?	B) Au Chili
De quelle quantité d'eau un humain a-t-il besoin chaque jour pour boire, se laver et cuire ses aliments?	B) 30 litres
Laquelle de ces maladies n'est pas transmise par l'eau?	C) Le sida
Lequel de ces procédés ne peut pas tuer les bactéries contenues dans l'eau?	D) L'ajout de colorant
Nomme un organisme canadien qui vient en aide aux pays en développement.	A) ACIDI
Pourquoi est-il difficile de dessaler l'eau de mer pour en faire de l'eau potable?	D) Toutes ces réponses
À quelle date célèbre-t-on la journée mondiale de l'eau?	C) Le 22 mars

Niveau difficile

Question	Réponse
Quel pourcentage d'eau douce de la planète est utilisé par l'agriculture?	D) 70 %
En quelle année l'ONU a-t-elle déclaré le 22 mars « journée mondiale de l'eau »?	C) 1992
À quoi servent les capteurs de brouillard?	A) À avoir de l'eau potable
Un Canadien consomme combien d'eau en moyenne par jour?	A) 326 litres
Combien de personnes la malaria tue-t-elle chaque année?	A) Plus d'un million
Pourquoi est-il difficile de dessaler l'eau de mer pour en faire de l'eau potable?	D) Toutes ces réponses
D'ici 2050, quelle proportion de la population mondiale pourrait connaître une pénurie d'eau?	A) 2/3
Lequel de ces pays n'est pas en développement?	B) Suisse
Comment peut-on dessaler l'eau de mer?	A) Par distillation

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifique



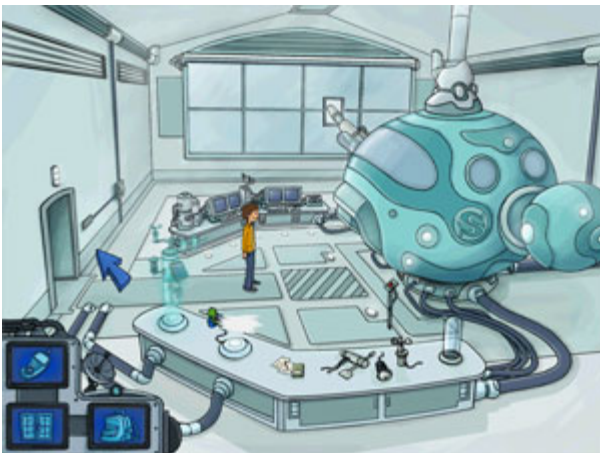
Jeu de l'usine de dessalement

Accès

- À l'atelier par la flèche arrière

Buts

- Ajouter les 2 pièces manquantes (panneau solaire à gauche et le condensateur à droite)
- Faire chauffer l'eau en appuyant sur le bouton rouge sur le chauffe-ballon
- Faire circuler l'eau dans le condensateur en appuyant sur le bouton avec la goutte d'eau
- De l'eau devrait s'écouler dans l'erlenmeyer et faire descendre la plateforme afin d'appuyer sur le bouton et faire apparaître le passage secret



La station météorologique

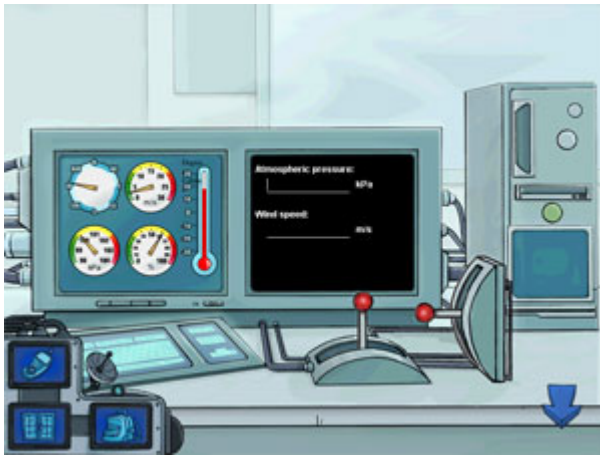
Accès

- À l'atelier par l'ouverture à gauche
- Au jeu du satellite sur les ordinateurs de gauche
- Au vaisseau (faire apparaître l'escalier et cliquer dessus)

Buts

- Prendre une photo satellite de l'Afrique de l'ouest

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifx



Le jeu du satellite

Accès

- À la station météo par la flèche arrière

Buts

- Trouver le ou les mots de passe
- Déplacer le satellite pour prendre une photo de l'Afrique de l'ouest.
- Prendre l'**impression de la photo**

Mot de passe :

- Il faut entrer la donnée ou les données qui apparaissent dans les cadrans de l'écran de gauche
- Pour valider les réponses, cliquer sur le bouton vert sur le boîtier de l'ordinateur à droite

Vitesse du vent : _____ m/s

Direction du vent : _____ (Nord, Nord-Est, Nord-Ouest, Est, Sud, Sud-Est, Sud-Ouest, Ouest)

Température : _____ °C

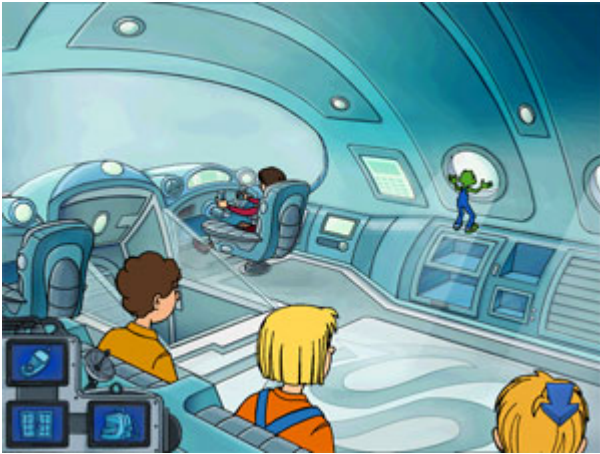
Pression atmosphérique : _____ kPa

Humidité : _____ %

Déplacement du satellite :

- La manette gauche-droite permet de déplacer le satellite d'est en ouest
- La manette haut-bas permet de déplacer le satellite du nord au sud
- Positionner le satellite au dessus de l'Afrique de l'Ouest
- Placer la cartouche H2O trouvé dans le salon dans la fente
- Prendre une photo en cliquant sur le bouton à côté de la fente
- Prendre l'impression de la photo

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Le vaisseau

Accès

- À la station météo par l'ouverture
- Au tableau de bord en cliquant sur le siège à gauche

Buts

- Accéder au tableau de bord



Le tableau de bord du vaisseau

Accès

- À l'intérieur du vaisseau

Buts

- Faire démarrer le vaisseau en insérant les 3 clés et la photo de l'Afrique de l'ouest
- Ces étapes déclenchent une animation

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



La plage

Accès

- Par le vaisseau, donc la station météo
- Au sentier

Buts

- Cliquer sur le sentier



Le sentier

Accès

- À la plage par la flèche arrière
- À la clôture

But

- Plan de transition entre la plage et la clôture



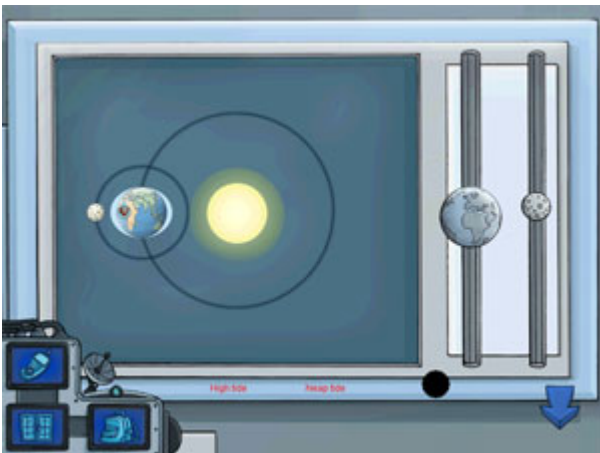
La clôture devant l'usine de Cabotini

Accès

- Au sentier par la flèche arrière

Buts

- Réussir à ouvrir la petite porte en faisant le jeu des marées



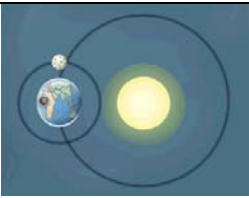



Le jeu des marées

Accès

- À la clôture de l'usine.

Buts

- Positionner la terre et la lune pour former la combinaison de conditions de marée actuelle vis-à-vis l'usine de Cabotini. (Voir certaines possibilités d'y arriver dans le tableau suivant)

Type de marée	Marée basse	Marée Haute
Morte-eau		
Vive-eau		



Extérieur de l'usine de Cabotini

Accès

- À la porte secondaire de l'usine à droite de l'image

Buts

- Se rendre sur le côté de l'usine.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifix



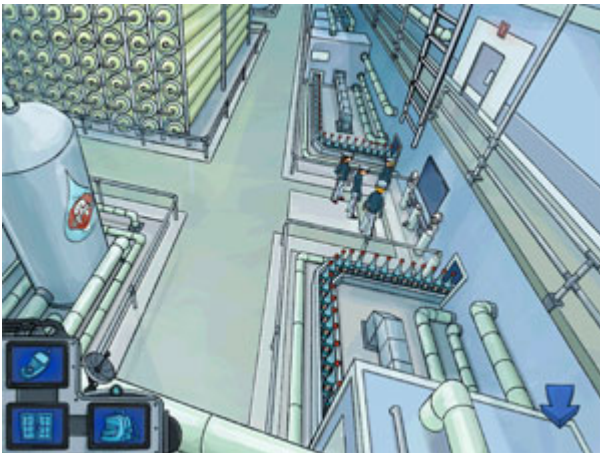
La porte secondaire de l'usine de Cabotini

Accès

- À l'intérieur de l'usine par la porte

Buts

- Cliquer sur la poche de linge et la glisser sur les Débrouillards
- Cliquer sur la porte de l'usine une fois les personnages déguisés



L'usine de Cabotini

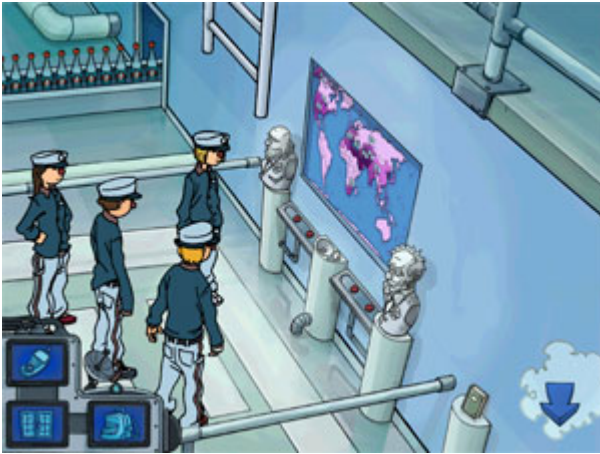
Accès

- Au plan rapproché des Débrouillards
- À la salle de surveillance par l'échelle lorsque le jeu du pistolet à eau est réussi

Buts

- Aller devant le gros plan des statues pour faire le jeu et faire descendre l'échelle.

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifex



Gros plan des statues

Accès

- À l'intérieur de l'usine par la flèche arrière
- À la carte du monde
- Au jeu du pistolet à eau lorsqu'on a réussi à le faire apparaître

Buts

- Faire apparaître le jeu du pistolet à eau

Déroulement :

- Il faut cliquer sur les quatre boutons pour déclencher des petites animations. Les 3 premières déclenchent des animations où les personnages se font arroser. La dernière, le jeu du pistolet à eau est dévoilé.



Le jeu du pistolet à eau



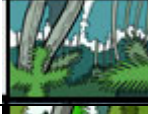





Accès

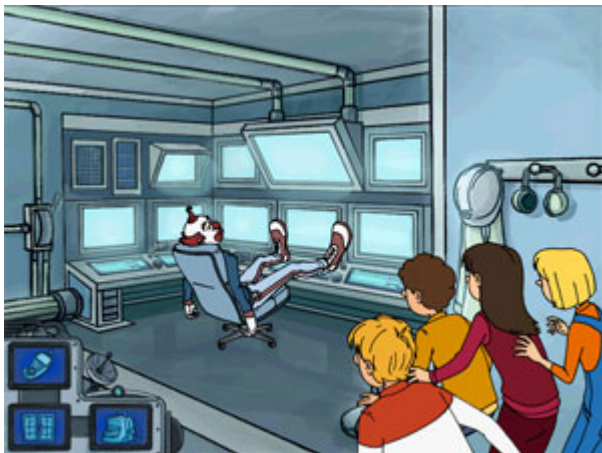
- À l'intérieur de l'usine par la flèche arrière

Buts

- Envoyer un jet d'eau dans la bouche du clown pour faire monter la colonne d'eau vis-à-vis la quantité de pluie qui tombe pour ce type de paysage.
- Pour connaître le type de paysage, il faut utiliser l'œil magix et le placer sur l'image du paysage

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifique

Nom du paysage	Nombre de cm de pluie et/ou de neige par année	Image
Désert	8 cm/an	
Prairie sèche	38 cm/an	
Forêt équatoriale	410 cm/an	
Forêt tropicale	95 cm/an	
Forêt boréale ou taïga	40 cm/an	
Région tempérée	94 cm/an	
Montagne	45 cm/an	
Région polaire et toundra	26 cm/an	



La salle de surveillance de l'usine de Cabotini

Accès

- Par l'échelle de l'intérieur de l'usine

Buts

- Mettre les protecteurs d'oreilles sur la tête du clown
- Entendre l'entrevue de la journaliste

Déroulement du jeu : Eau Secours! Professeur Scientifique

- Entendre la discussion entre Brutus et Cabotini
- Faire entendre la suite de la discussion entre Brutus et Cabotini à l'extérieur de l'usine

Déroulement :

- Prendre les protecteurs d'oreilles et le mettre sur la tête du clown
- Cliquer sur le gros plan de la console de surveillance
- Cliquer sur l'écran où se déroule l'entrevue avec la journaliste
- Cliquer sur le bouton en bas de l'écran pour entendre la discussion (une animation sera déclenchée)
- Cliquer sur l'écran où se trouvent Cabotini et Brutus
- Cliquer sur le bouton pour les entendre et celui pour les voir de plus près (une animation sera déclenchée)
- Il faut cliquer sur le bouton de l'intercom pour faire entendre la suite de la discussion (l'animation de conclusion sera déclenchée)

