



Chasse aux trésors

TROUVEZ! Votre chasse commence au 1^{er} étage. Trouvez une fontaine avec les ballons pour commencer l'amusement!

FAITES! Mettez à flot les ballons sur l'eau.

TROUVEZ! La galerie de pouvoir aérien est au 1^{er} étage. Trouvez l'exhibition où vous vous amuserez avec le lance-roquettes!

FAITES! Lancez une roquette dans l'air!

TROUVEZ! Allez au deuxième étage où vous pouvez voir combien pèse le beurre cacahuètes!

FAITES! Essayez tous les pots du beurre de cacahuètes. Lequel pèse le plus, lequel pèse le moins?

TROUVEZ! Allez à la balance qui est plus grande que la plupart des autres. Trouvez votre poids sur les planètes sauf la Terre.

FAITES! Faites un pas sur la balance et voyez combien vous pèseriez sur Vénus, Jupiter, et Mars!

TROUVEZ! Maintenant, visitez le hôte de roboworld. Sa voix et son comportement sont vraiment mignons!

FAITES! Allez au tableau de commande et découvrez combien de questions vous pouvez demander à notre hôte.

TROUVEZ! Votre prochain arrêt est notre robot de bavardage! Dans l'exhibition de roboworld, elle a sa propre place!

FAITES! Demandez une question à notre chatbot.

TROUVEZ! R2D2 vous attend! Trouvez lui!

FAITES! Prenez une photo avec R2D2!

TROUVEZ! Vous ne pouvez pas manquer le dernier endroit. Allez à notre robot qui jette les ballons!

FAITES! Comtez le nombre de points le robot gagne. Essayez de gagner vos points en jouant à côté du robot.

TROUVEZ! Je suis aimable et en peluche et je suis pressé à trouver ma propre ombre. Elle est là quelquefois et elle n'est pas là quelquefois. Elle nous dit quand l'hiver partira!

TROUVEZ! Je suis le derrière du cheval, poilu bien sûr, et je n'aime pas les mouches sur moi! Alors, pour me débarrasser de mouches, je fait des secousse toute la journée!

TROUVEZ! Tut, tut, le sifflet souffle pendant notre voyage. Un? Deux? Trois? Combien de nous voyez-vous?

TROUVEZ! Il fait beau dans le quartier et c'est vrai en effet. Du portique de sa maison spéciale, il salue à Monsieur McFeely.

TROUVEZ! Plus haut et plus haut je vais, aussi léger qu'une plume qui dérive lentement. Sentez l'air, ici il y a 2 de ceux.

TROUVEZ! Deux par deux, nous formulons un bateau qui chancelle. À Kennywood, nous pouvons tenir pour jouer comme nous sommes à flot.

TROUVEZ! Pour commencer, allez au 3^e étage. Trouvez un cheval qui aime rester près de manglier.

FAITES! Voyez combien de chevaux vous pouvez conter.

TROUVEZ! Au 3^e étage, vous verrez l'eau en abondance, avec les poissons, les rochers, et beaucoup de plus!

FAITES! Trouvez un différent poisson dans chaque aquarium

TROUVEZ! Votre prochain pas est le 4^e étage. Trouvez une grande table de l'eau qui vous attend!

FAITES! Connecter autant de pipes que vous pouvez!

TROUVEZ! Trouvez un insecte qui vient de Madagascar et qui mangera la peau de la pastèque

FAITES! Comptez les animaux dans cet habitat!

TROUVEZ! Vous verrez un instrument avec beaucoup de touches noires et blanches!

FAITES! Créez une chanson!
