



CLÉ

Objet généralement plat possédant une multitude de configuration de formes le rendant unique.



CODE

Série plus ou moins longue de symboles, généralement des lettres, chiffres, formes ou couleur.



LUMIÈRE NOIRE

Lumière permettant de révéler des textes écrits à l'aide d'une encre autrement invisible à l'oeil nu.



LASER

Faisceau de lumière à orienter pouvant indiquer des endroits précis ou déclencher un capteur.



MIROIR

Objet permettant d'observer un élément à l'envers.



BATTERIE

Source d'énergie amovible pouvant alimenter des appareils électriques.



POIDS

Objet servant de part sa masse précisément indiquée ou non.



POSITION

Place géographique qu'occupe un objet dans une pièce, pouvant jouer sur l'anamorphose.



VIDÉO

Fichier informatique déroulant une animation ou un film avec ou sans son et sous-titres.





AUDIO

Fichier uniquement auditif de longueur variable.



INTERRUPTEUR

Objet déclenchant un mécanisme pouvant posséder plusieurs états : pressé, activé, désactivé.



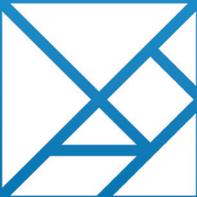
FILS / CABLES

Objet généralement long, permettant éventuellement le transfert d'électricité.



LOGICIEL

Programme informatique spécifique installé sur un ordinateur.



ASSEMBLAGE

Rapprocher et / ou superposer différents éléments pour former un élément plus grand



LIQUIDES

Substance fluide inoffensive pouvant être mélangée, transportée, absorbée.



MOBILIER

Meuble de différente taille, forme et matériaux, pouvant être déplacé ou non.



PORTE

Élément dissimulé ou non empêchant l'accès à une salle.



ORDINATEUR

Outil informatique plus ou moins complexe à l'accès partiel.





LIVRE

Objet paginé ou non, de différentes épaisseurs contenant mots, images ou symboles.



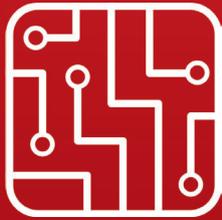
CLAVIER

Ensemble de touches, numériques ou mécaniques pouvant être pressées.



SUPPORT MAGNÉTIQUE

Objet réagissant à la présence d'aimants à certains endroits.



SUPPORT ÉLECTRIQUE

Objet réagissant au passage d'un courant électrique.



SUPPORT LUMINEUX

Objet réagissant à la fréquence et à l'intensité lumineuse sur un ou plusieurs capteurs.



SUPPORT SONORE

Objet réagissant à certains sons ou bruits, par palier ou incrémentation.



CADENAS

Objet encastré ou indépendant qui permet de bloquer l'ouverture d'un élément.



MÉCANISME

Machine plus ou moins complexe qui peut être manipulée pour effectuer des actions précises.



BOITE

Contenant fermé renfermant un ou plusieurs objets.





RAPIDITÉ

Exécuter une action dans un temps limité ou le plus vite possible.



COORDINATION

Organiser un travail d'équipe nécessitant la réalisation de plusieurs actions simultanées.



MOTRICITÉ

Réaliser une série de mouvements précis et techniques.



MANIPULATION DES MOTS

Arranger les mots pour trouver des schémas récurrents, les réordonner, combiner pour en trouver d'autres.



APPRENTISSAGE

Apprendre à se servir d'un dispositif particulier, exclusif à l'animation ou non.



ACUITÉ VISUELLE

Repérer des éléments de par leur taille, couleur, position dans l'espace.



CALCUL

Réaliser, mentalement ou sur support une série d'opérations mathématiques.



CONNAISSANCE

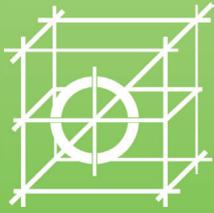
Utiliser sa culture générale pour comprendre des informations.



FOUILLE

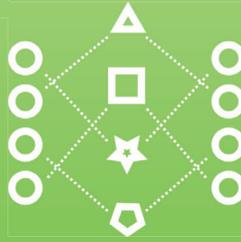
Trouver des éléments dissimulés dans le décors.





VISUALISATION MENTALE

Manipuler dans son esprit un objet pour avoir un nouveau point de vue.



DECRYPTAGE

Comprendre le schéma de codage qui a servi à altérer un code pour faire le chemin inverse.



COMMUNICATION

Transmettre des informations entre plusieurs personnes de manière efficace.



MÉMOIRE

Devoir apprendre par coeur des informations pour les restituer ensuite.



CRÉATIVITÉ

Réfléchir à des façons alternatives d'usage pour détourner des éléments de leur utilité première.



TOUCHER

Utiliser ses doigts pour identifier des formes ou des objets.

