



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Le projet

En 2024, la **Station Spatiale Internationale** (ISS) n'est plus en activité. Gil, un astronaute, revient d'une mission d'exploration du Système Solaire.

Problème : sa capsule de survie est dysfonctionnelle, il ne peut atterrir sans dommage et sa vie est en danger. Par chance, sa trajectoire coïncide avec celle de l'ISS ! Vous prenez donc part à **une mission de sauvetage improvisée**.

Il vous faut réceptionner Gil et le ramener à temps sur Terre. Mais attention, dans l'espace chaque décision peut avoir des **conséquences imprévues** !



Les objectifs

- ★ **Développement de l'esprit scientifique**
- ★ **Découverte de l'Univers et de l'exploration spatiale**
- ★ **Gestion du stress**
- ★ **Lutte contre le décrochage scolaire**
- ★ **Cohésion de groupe**
Coopération



POUR RÉTABLIR LA SITUATION

Le concept

Les joueurs sont dans une pièce dans laquelle se trouvent de **nombreux indices**, chacun pouvant servir à résoudre une multitude d'énigmes afin de remplir une mission principale. L'Escape Game fait vivre une **expérience innovante** dans laquelle les participants sont **immergés au sein d'une situation et d'une ambiance inhabituelles**.

Au fil des départements

Le but de ce projet est de **permettre l'accessibilité de l'offre à un maximum de personnes**, notamment en zone rurale où les Escape Games sont absents. Pour répondre à ce manque, « Panique dans l'ISS » se veut itinérant et **circulera dans toute la région Occitanie**.



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Adaptable à toute occasion



L'Escape Game est un jeu de rôle dont le niveau de difficulté est adaptable pour chaque public. Grâce à sa grande mobilité, il peut être installé partout (ex : communes rurales, zones prioritaires, médiathèques, salles des fêtes...) et convenir à tous les types d'événements (festivals, salons et foires, conventions...).

Déroulement

« Panique dans l'ISS » peut accueillir jusqu'à **6 participants** en même temps et chaque session dure 1 h*. Il est animé par un **médiateur scientifique** qui apportera son aide à l'équipe via une messagerie instantanée, et qui fera un point avant et après l'expérience.

* Incluant le temps de jeu, échanges avec les équipes avant et après le jeu ainsi que sa remise à 0

1h

7' Mise en situation

45' Mission en cours

7' Débriefing et remise à 0

Autour de l'Escape Game

Un **ensemble d'ateliers** traitant de sujets prédominants sur **l'exploration spatiale** peut venir compléter l'Escape Game selon 4 grands thèmes. Ceux-ci ont été déterminés en partenariat avec le Rectorat de l'Académie Occitanie.

• Sciences, technologie et société:

Des expériences autour de diverses disciplines scientifiques rencontrées durant le jeu seront proposées. Des sujets variés pourront être proposés : les gaz atmosphériques, les jeux de pressions à bord de l'ISS, les effets de la gravité, etc.

• Information, communication, citoyenneté :

L'accent sera mis sur la coopération, l'intercommunication, la place et rôle de chacun et leur responsabilité dans le jeu au sein d'un groupe.

Des débats mouvants seront proposés permettant aux jeunes d'expérimenter les principes de la démocratie autour d'enjeux scientifiques réels (réchauffement climatique, perte de la biodiversité, vie extra-terrestre...).

• Monde économique et professionnel :

Une présentation des métiers liés au domaine spatial (techniciens, ingénieurs, scientifiques, astronautes...) sera organisée avec possibilité de rencontrer des acteurs de ce domaine.

• Corps, santé, bien-être, sécurité :

La vie des astronautes peut être comparée avec celle des Terriens. Ceci permettra de mettre l'accent sur l'importance du bien-être physique et moral individuel pour une vie collective saine dans le cadre de la recherche de nouvelles planètes habitables pour notre espèce.

Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Entre science et science-fiction

Une grande part d'imagination entre en jeu lors de la configuration d'un Escape Game. Celle-ci s'apparente à la création d'une science-fiction à part entière avec une introduction, des péripéties et des énigmes à résoudre pour arriver à dénouer l'histoire.

Le joueur, lors de sa session, participera activement à cette histoire : il sera le héros, avec son équipe, d'un récit se déroulant à bord de l'ISS et dans un centre de contrôle.

La collaboration de l'association Délires d'encre avec différents auteurs a permis de s'inspirer plus particulièrement d'une histoire écrite par Christian Grenier dans son ouvrage *Le passager de la comète* éditée aux éditions SEDRAP Jeunesse dans la collection Science en tête.

Le Passager
de la comète



Christian Grenier,
Ed. Sedrap Jeunesse,
Coll. science en tête

En mission d'exploration sur Neptune, Gil a programmé son retour sur Terre. Mais un rocher heurte son vaisseau et y provoque de graves dégâts. Toute communication est alors impossible et il n'a plus assez d'énergie pour rentrer ! Gil ne dispose que de son ordinateur de bord pour trouver une solution au plus vite...



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Les organisateurs

Trois associations travaillent ensemble sur le projet d'Escape game itinérant :

Délires d'encre

Association située à Labège (31) créée en 2000.

Elle oeuvre pour la diffusion de la culture

scientifique principalement par le livre mais aussi tout autre support audiovisuel.

Au service des jeunes comme du grand public, l'association organise des festivals, des animations scientifiques, des conférences et des rencontres auteurs. Elle organise notamment depuis 17 ans le **festival Scientilivre** et depuis 9 ans le festival **Terres d'Ailleurs**.



Planète Science

Planète Sciences Occitanie a pour **objectif principal de favoriser auprès des jeunes l'intérêt, la pratique et la connaissance des sciences et des techniques de manière expérimentale**, en développant des projets en équipe.

Les activités proposées aux jeunes de 8 à 25 ans sont basées sur les thèmes de l'espace, de l'astronomie, de la robotique et de l'environnement. Ces activités sont menées à l'école avec les enseignants, dans des clubs, des centres de loisirs ou dans les centres de vacances organisés par le réseau Planète Sciences.



UniverSCiel

Il y a 10 ans, le **festival Astro-Jeunes** fut créé sous l'impulsion d'Elisabeth Vangioni-Flam de l'Institut d'Astrophysique de Paris en parallèle du Festival du Ciel et de l'Espace de Fleurance (Gers).

Son objectif est de proposer aux enfants de 4 à 17 ans des activités en rapport avec les thèmes du festival adulte tels que **la vie dans l'univers, la valse des galaxies, la vie des étoiles, la conquête spatiale**, et bien d'autres encore.

L'association **UniverSCiel** a ensuite été créée en 2012 afin de faciliter l'organisation du festival et de développer de nouvelles activités de médiation scientifique pour les établissements scolaires. Aujourd'hui, UniverSCiel rassemble de plus en plus de doctorants et docteurs en provenance de différentes universités et laboratoires.



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Comment l'accueillir ?



- Il est nécessaire d'avoir un **lieu fermé avec une superficie d'au moins 50m² (10x5m)** pour pouvoir installer une tente représentant l'ISS et le matériel de médiation.
- Un **point d'eau et un branchement électrique** seront indispensables pour la remise en fonctionnement du jeu.
- **Une personne de votre structure** sera nécessaire pendant une heure lors du montage/démontage de l'Escape.
- Il sera **pris en charge** par un **médiateur scientifique** qui s'occupera de son transport jusqu'à votre établissement et de l'animation sur les temps consacrés.
- Chaque session dure **1 h** (45 min de jeu et 15 min de préparation)
- **Deux jours de location minimum.**





Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT



Nous contacter :

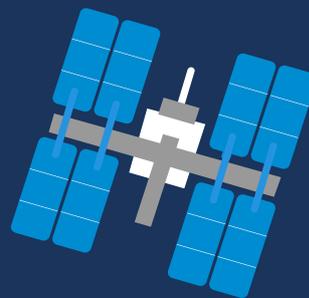


Association Délires d'encre

05 61 00 59 97

contact@deliresdencre.org

www.deliresdencre.org



Partenaires:



Fondation



Acteurs:



Partenaires sollicités : Le Cnes, La caisse d'épargne, Aéroscopia, Airbus, l'Eesa, Safran, La Cité de l'espace de Toulouse, La fondation orange