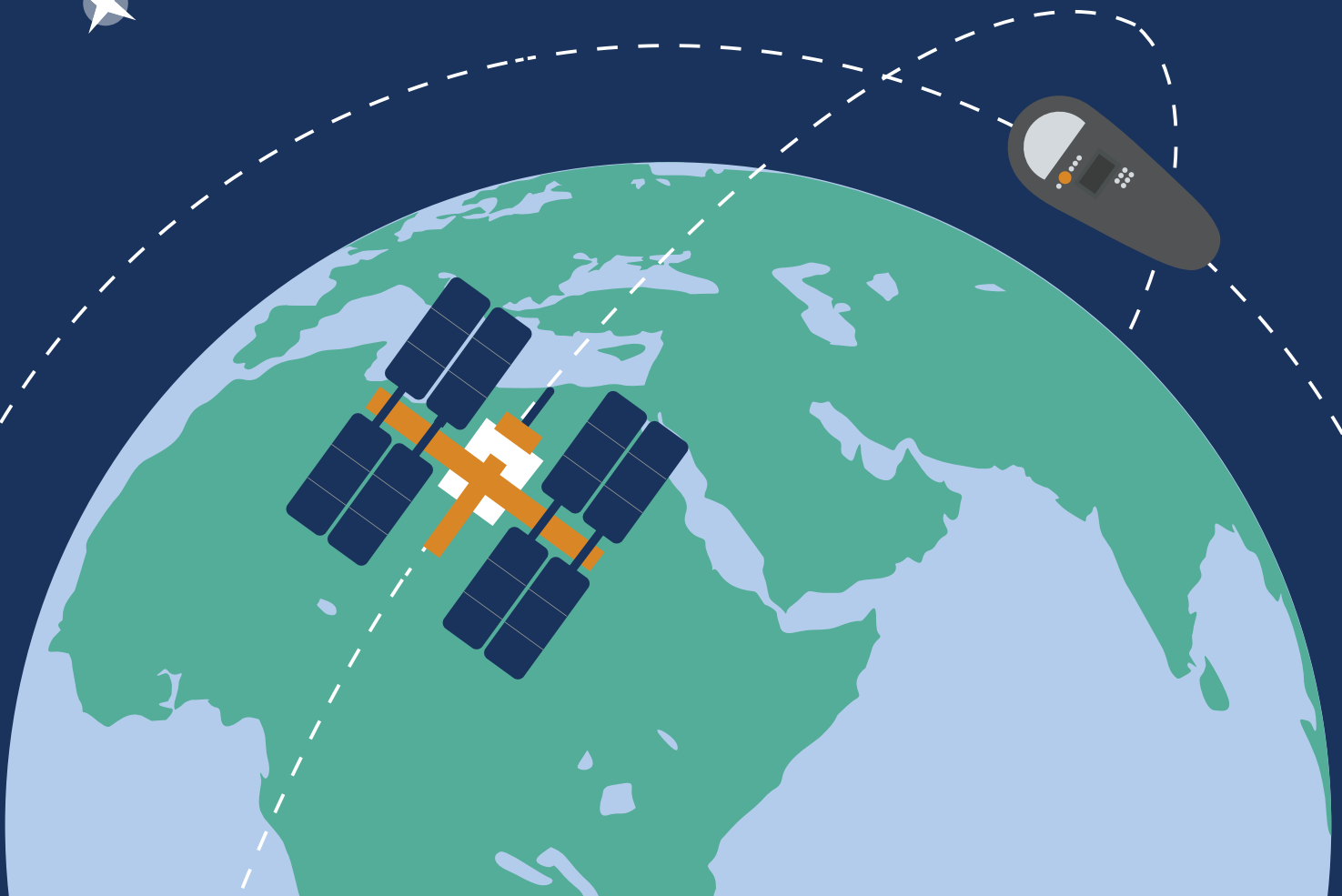


DOSSIER SCOLAIRE



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 improvisé**.

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

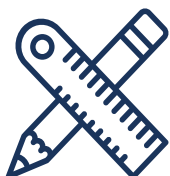
Le projet a pour but de **permettre l'accessibilité de l'offre à un maximum de personnes**, notamment en zone rurale où les Escape Games sont absents. Pour répondre à ce manque, « Panique dans l'ISS » se veut itinérant et **circulera dans toute la région Occitanie**.



Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Un format scolaire



Les énigmes, variées, sont construites pour faire intervenir les différentes capacités des joueurs (les cinq sens, l'expérimentation, la communication, etc.) à partir du cycle 4.

Le fait d'être en groupe sur une réflexion commune permet de mettre en avant des logiques différentes pour chaque joueur.

Déroulement

« Panique dans l'ISS » peut accueillir jusqu'à **6 participants** en même temps, comme dans la plupart des Escape Games. Chaque session* dure 1h15. Cela permet de faire passer une classe entière par jour. Il est animé par un **médiateur scientifique** qui fera un point avec les équipes avant et après l'expérience et apportera ses conseils via une messagerie instantanée.

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

1h15

15' Mise en situation

45' Mission en cours

15' Débriefing et
remise à 0

Autour de l'Escape Game

Le projet a été initialement construit autour des EPI (Enseignements Pratiques Interdisciplinaires) pour les établissements scolaires. Il est alors possible de valoriser la venue de l'escape game avec différentes séquences pédagogiques autour des thèmes suivants :

Parcours d'éducation artistique et culturelle

Expériences autour des diverses disciplines scientifiques utilisées pour la réalisation des missions spatiales habitées ou au sein de l'ISS (gaz atmosphériques nécessaires à la vie sur Terre, jeux de pressions à bord de l'ISS, impacts de la présence/absence de gravité etc).

Parcours santé

Comparaison des états de santé sur Terre et à bord de l'ISS, des effets de l'apesanteur et des vols spatiaux sur le corps, enjeux de la recherche d'une nouvelle planète habitable pour notre espèce.

Parcours avenir

Découverte des métiers liés au domaine spatial (techniciens, ingénieurs, scientifiques, astronautes...) et rencontre de professionnels / acteurs dans ce secteur..

Parcours citoyen

Découverte de projets de coopération internationale, travaux sur les techniques d'information et communication, rôle et responsabilité de chacun au sein d'une équipe.

Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

Objectifs pédagogiques

L'expérience a été pensée pour être à la fois **ludique et éducative**, notamment par son côté immersif et la grande part donnée au jeu coopératif et à l'imagination.

Les outils et savoirs utilisés sont validés par des organismes reconnus (CNES, ESA, IRAP ...) et sont conçus dans un souci de vulgarisation et de médiation scientifique et technique. Un travail a été réalisé en amont avec **le Rectorat de l'Académie de Toulouse** afin de faire correspondre au mieux le contenu de l'Escape Game et les ateliers **avec les programmes scolaires**.

Liens avec les compétences du cycle 4

- > Développer un nouveau rapport avec soi-même, en particulier avec son corps, et de nouvelles relations avec les autres.
- > Appropriation de la complexité du monde (naturel et humain), expérience d'un regard différent sur des objets communs (certains de nos outils du quotidien ont été inventés grâce aux recherches développées autour de l'exploration spatiale)
- > Passage d'un langage à l'autre
- > Développement de la créativité à travers une grande diversité de supports (notamment technologiques et numériques) et de dispositifs ou activités tels que le travail de groupe, la démarche de projet, la résolution de problèmes...
- > Développement de l'esprit de responsabilité et d'engagement de chacun et celui d'entreprendre et de coopérer avec les autres.
- > Préparation du projet d'orientation avec la découverte des différents métiers dans le domaine de l'exploration spatiale et des sciences astronomiques en général.

L'ensemble du scénario et la communication autour du projet ont été pensés pour répondre aux enjeux internationaux de demain tels que définis par les Nations unies.

(N°4 : éducation de qualité, N°5 : égalité entre les sexes, N°10 : inégalités réduites ainsi que l'ensemble des objectifs autour de la sensibilisation à la protection de notre planète)

Liens avec des enseignements spécifiques

> Français

Comprendre et s'exprimer à l'oral, Lire, Écrire :
Communication entre les participants et avec le médiateur via un ordinateur de bord

> Langues vivantes étrangères

Écouter et comprendre, Réagir et dialoguer :
Français, anglais et russe utilisés au sein de l'Escape Game

> Enseignement moral et civique

Missions à bord de la Station Spatiale Internationale, projet de coopération internationale porteur de valeurs humanitaires.

> Histoire et géographie

Se repérer dans l'espace, construire des repères géographiques : Données GPS utilisées au sein de l'ISS
S'informer dans le monde du numérique :

Interface informatique avec l'ordinateur de bord de l'ISS
Analyser et comprendre un document :

Des cartes, tableaux et autres documents permettront aux élèves de résoudre les énigmes.

Raisonnement, justifier une démarche et les choix effectués, coopérer et mutualiser

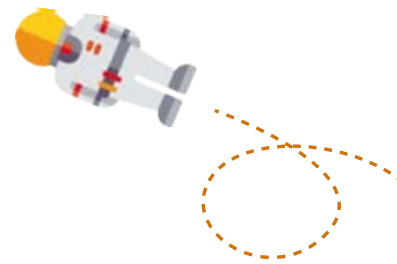
> Sciences et techniques (Physique-Chimie, S.V.T, Mathématiques, technologies)

**Pratiquer des langages et termes scientifiques
Mobiliser des outils numériques**

Se situer dans l'espace et dans le temps (Identifier les différentes échelles de structuration de l'Univers)

Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT



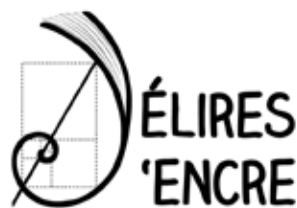
Les organisateurs

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

Délires d'encre

Association qui oeuvre pour la diffusion de la culture scientifique principalement par le livre mais aussi tout autre support audiovisuel.

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.



UniverSCiel

L'association UniverSCiel a été créée en 2012 afin de faciliter l'organisation du festival Astro'jeunes et de développer de nouvelles activités de médiation scientifique pour les établissements scolaires.



- 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 1 h 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 :

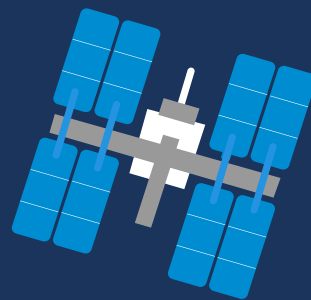


Association Délires d'encre

05 61 00 59 97

contact@deliresdencre.org

www.deliresdencre.org



Partenaires:



Fondation



Acteurs:



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