



LE REMEDE

Escape Game pédagogique

Technologie collège

Niveau 4^{ème}/3^{ème}



Auteur : Damien LEVASSEUR
damien.levasseur@ac-créteil.fr
Collège Romain Rolland
93390 Clichy-sous-Bois



Ordre de Mission

La situation :

Des terroristes prévoient d'empoisonner des hauts responsables de notre pays avec un virus encore inconnu.

Ce virus a été préparé par les terroristes dans un laboratoire secret. Etant les seuls à posséder la formule ils auraient mis au point un remède.

Une fois qu'ils auront contaminé les personnes ils pourront alors vendre le remède extrêmement cher.

Grâce à notre service de renseignement nous possédons la position de l'entrée du bâtiment où se trouve leur laboratoire.

Pour ne pas éveiller les soupçons il faut agir dans l'ombre sans se faire repérer.

Toujours d'après nos renseignements, les terroristes se sont absentés pour effectuer un repérage, nous disposons d'un créneau de 1h30 pour réaliser la mission.

Votre mission :

Votre objectif consiste à infiltrer le bâtiment et retrouver le laboratoire secret.

Une fois le laboratoire découvert, vous devrez réaliser le remède du virus avec le matériel disponible sur place.

Enfin, il faudra vous échapper avant que les terroristes reviennent.

**TOP
SECRET**

L'aventure commence, prenez la carte 02 (l'entrée de du laboratoire) ainsi que les cartes 10, 11, 12 (votre matériel de départ) et lancez le chronomètre. Bonne chance...



Lieu

Entrée du laboratoire

02

Vous arrivez devant une porte. Elle est verrouillée par un code d'accès.



Code d'accès :





Il contient des cartes et des pièces de monnaie.





Il pourrait être utile pour effectuer des recherches ou scanner un QR code.





Objet

Stylo bille bleue

12



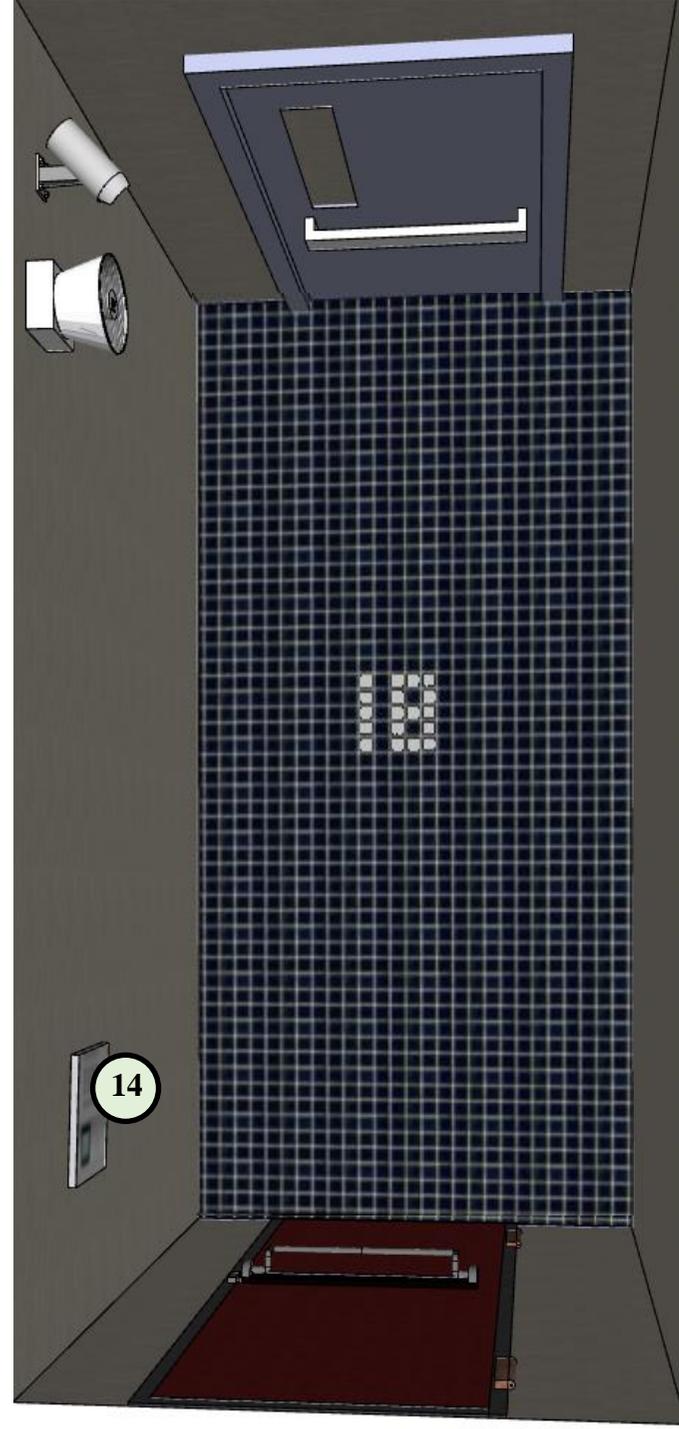
Un stylo avec de l'encre bleue, ça peut toujours servir.



Lieu

Couloir d'entrée

La porte s'ouvre, vous pénétrez dans un couloir.



La porte du fond est verrouillée par un système s'alarme, vous ne pouvez pas aller plus loin.

13

Panneau de contrôle d'alarme

14

Le panneau de contrôle pourrait permettre de désactiver la caméra de surveillance en rentrant un code.



Code d'accès :

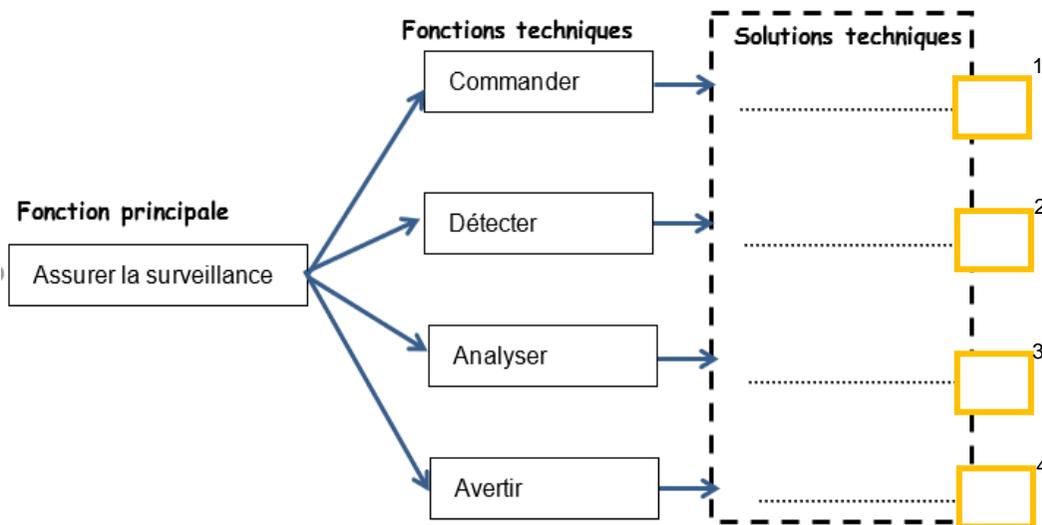
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
----------------------	----------------------	----------------------	----------------------





En scannant le QR code avec votre smartphone vous avez réussi à télécharger le schéma d'activation du système d'alarme !

Vous pourrez peut-être trouver le code qui désactivera le système d'alarme !



Clavier 7

Détecteur de présence 4

Centrale d'alarme 9

Sirène 3



Objet

Carte magnétique

18

Vous trouvez une carte magnétique sur le sol.



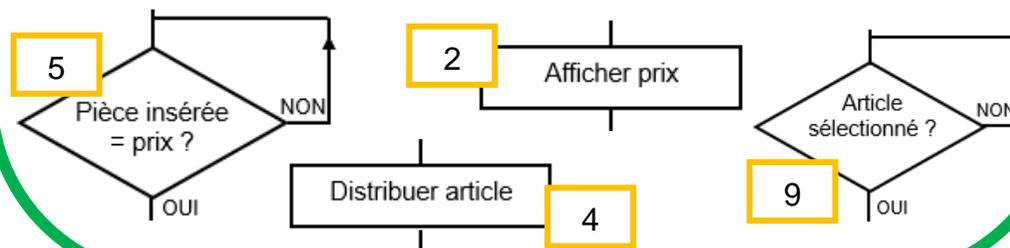
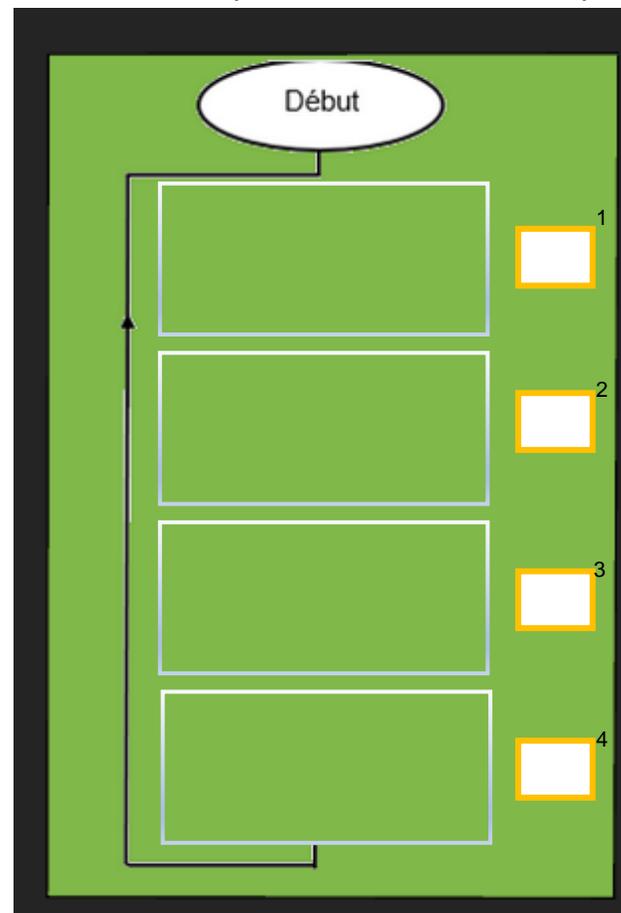
Quelqu'un a dû la perdre ici.



Ecran du Distributeur : Organigramme de programmation

En passant la carte vous accédez à la partie de contrôle et reprogrammation de la mémoire du distributeur de boisson.

Déterminez le code pour activer le mode simplifié du distributeur.

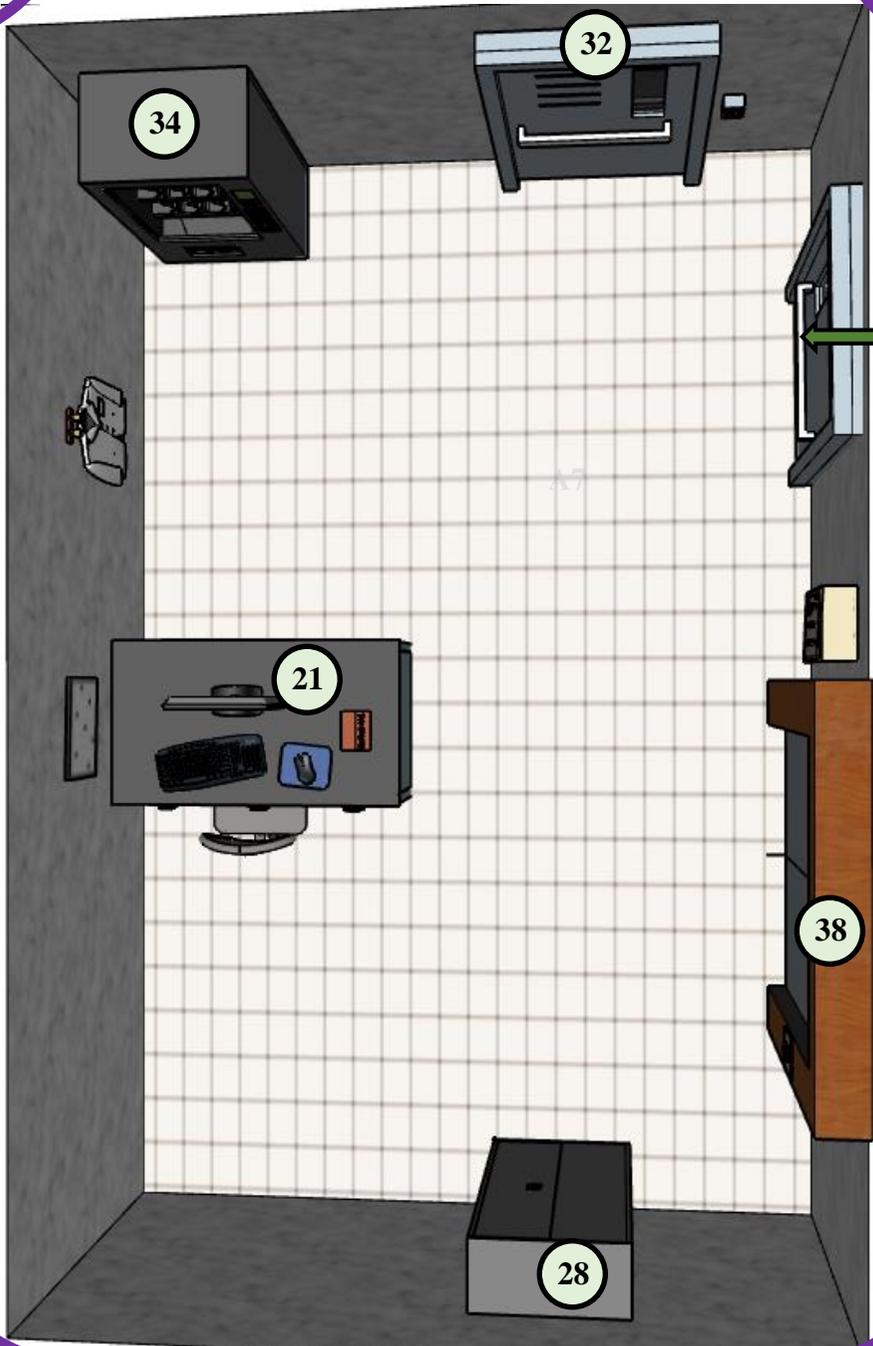


La porte se déverrouille, vous entrez dans une nouvelle pièce.

Lieu

Bureau

20



Couloir d'entrée





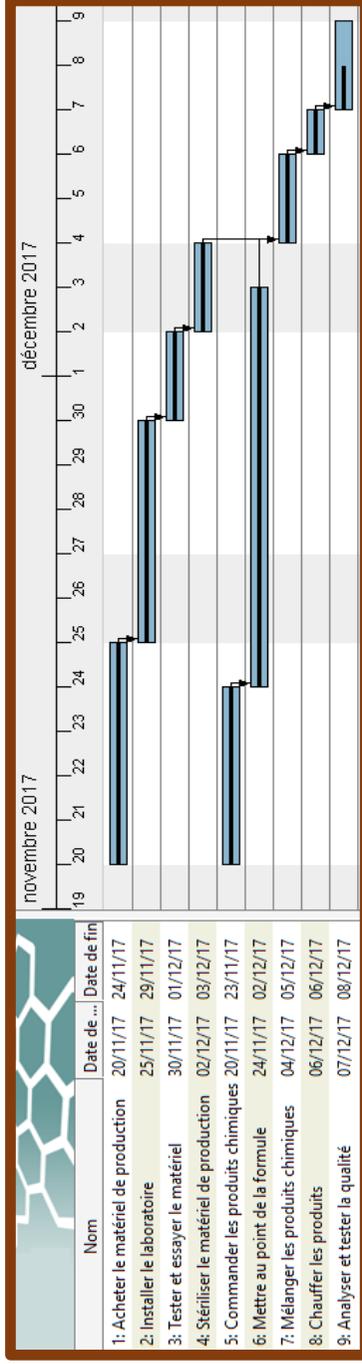
Lieu

Bureau d'ordinateur

21



Planning du projet



Le planning du projet est affiché sur le mur.



Objet

Un Ordinateur (éteint)

23



Un ordinateur, Il pourrait contenir des fichiers très importants, malheureusement il n'est pas alimenté.





Combien de jours dure le projet ?



Quelle est la tâche en cours le 5 décembre 2017 ?



Combien de tâches doivent être terminées avant de pouvoir mélanger les produits chimiques ?



Combien de jours dure la tâche « Tester et essayer le matériel » ?



Combien de tâches se déroulent le 27 Novembre ?



Combien de tâches sont achevées ?



Quelle est la tâche en cours d'exécution ?



Quelle est la tâche à réaliser après avoir « commander les produits chimiques » ?





Objet

Une blouse

25

Une blouse de chimiste, elle a sûrement servi pour la fabrication du virus.



En la fouillant bien, on peut peut-être trouver quelque chose d'intéressant.

Vous récupérez une canette de soda





Objet

Une Clé

27

En fouillant la poche de la veste, vous trouvez une clé. Bravo !

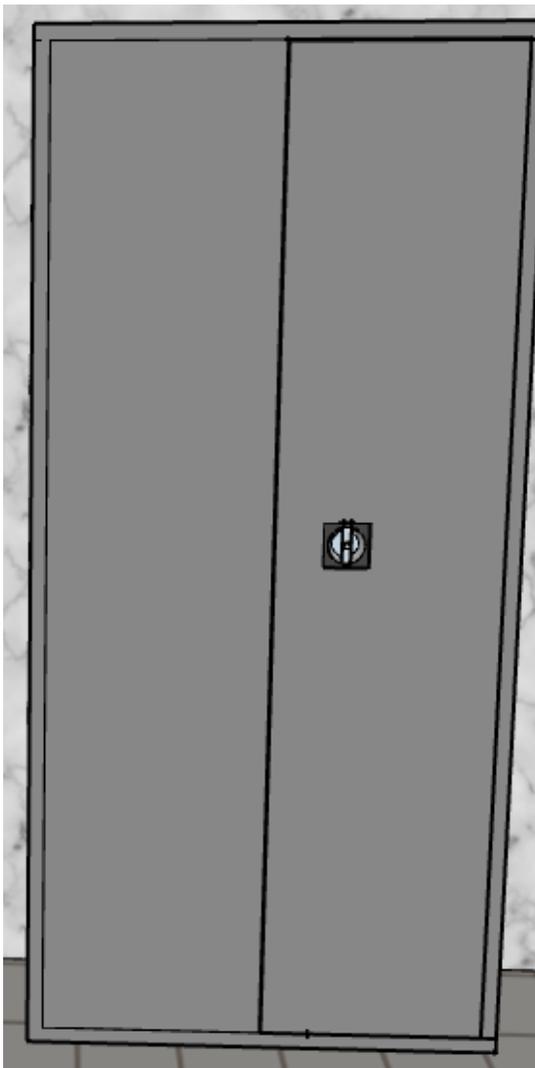


Objet

Une armoire

28

Une armoire en métal gris.



Elle semble fermée à clé.





Objet

Une armoire (ouverte)

29

Bravo vous venez d'ouvrir l'armoire.



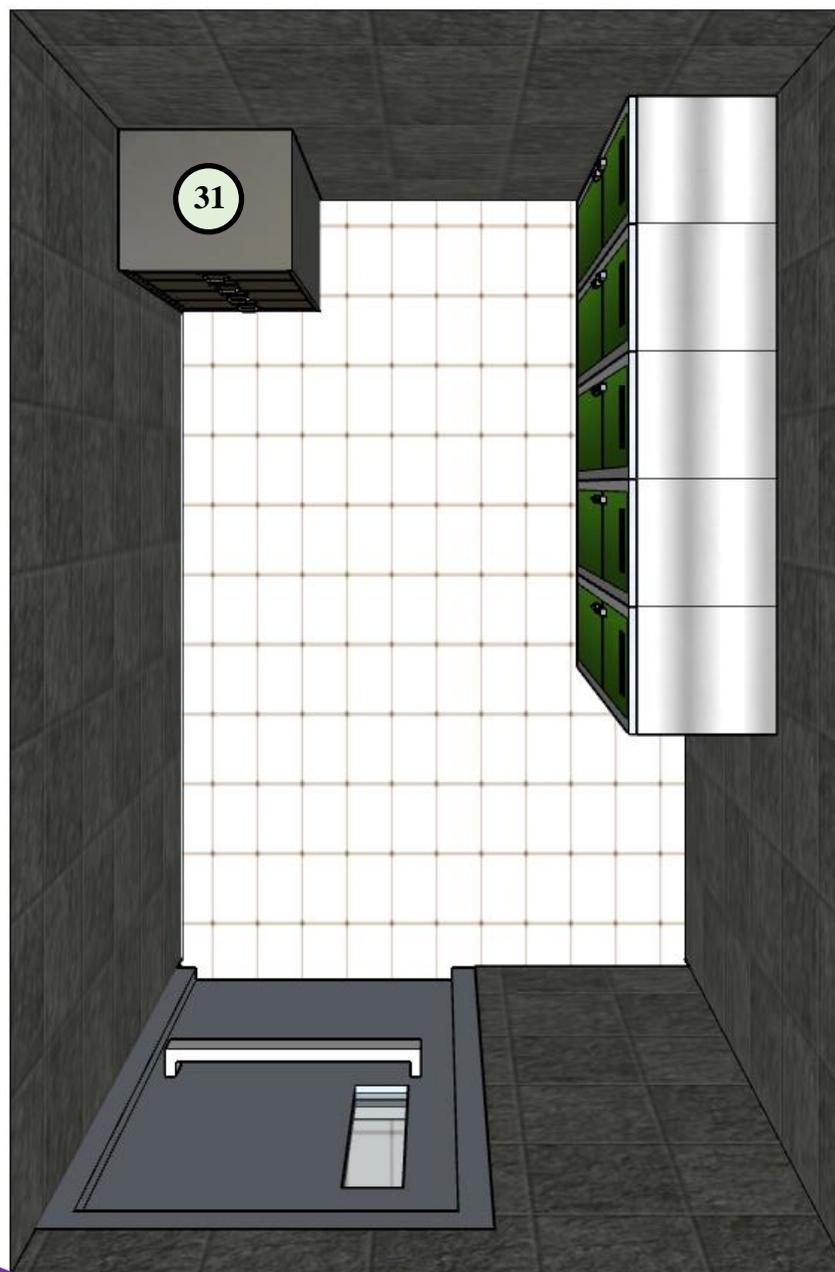


Lieu

Archives

30

La porte s'ouvre, vous pénétrez dans une pièce ressemblant à des archives.



Objet

Un casier de rangement

31



Il est fermé à clé, il doit contenir des documents importants !



Porte verrouillée

32

Une porte, elle est verrouillée par un code d'accès.



Code d'accès :



Une clé été cachée dans le distributeur, vous la récupérez.



Objet

Un distributeur de boisson

34

Il ne fonctionne pas il est verrouillé par un code de sécurité.



Code de sécurité :

<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
1	2	3	4



Un distributeur de boissons

Vous avez reprogrammé le distributeur. Il fonctionne correctement.

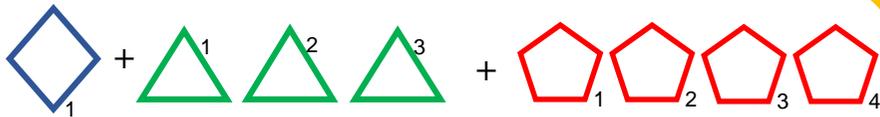


Ordinateur (allumé)

Bravo l'ordinateur s'allume.



Un mot de passe est nécessaire pour accéder aux fichiers.



= **Mot de passe :**
= [four yellow stars]



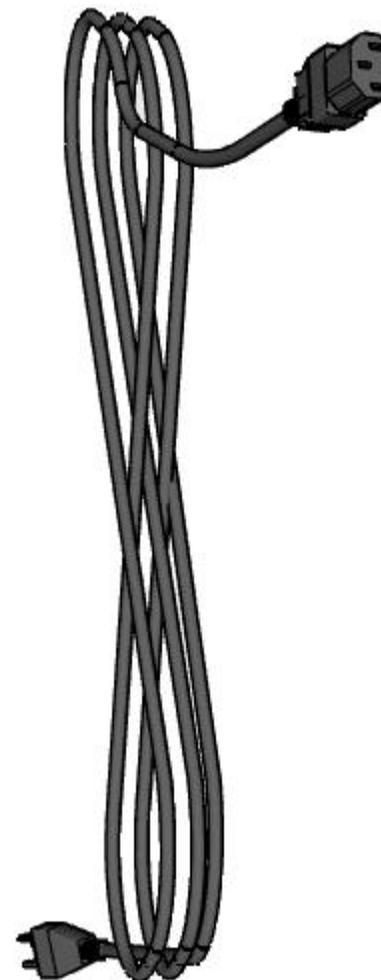


Objet

Un câble d'alimentation

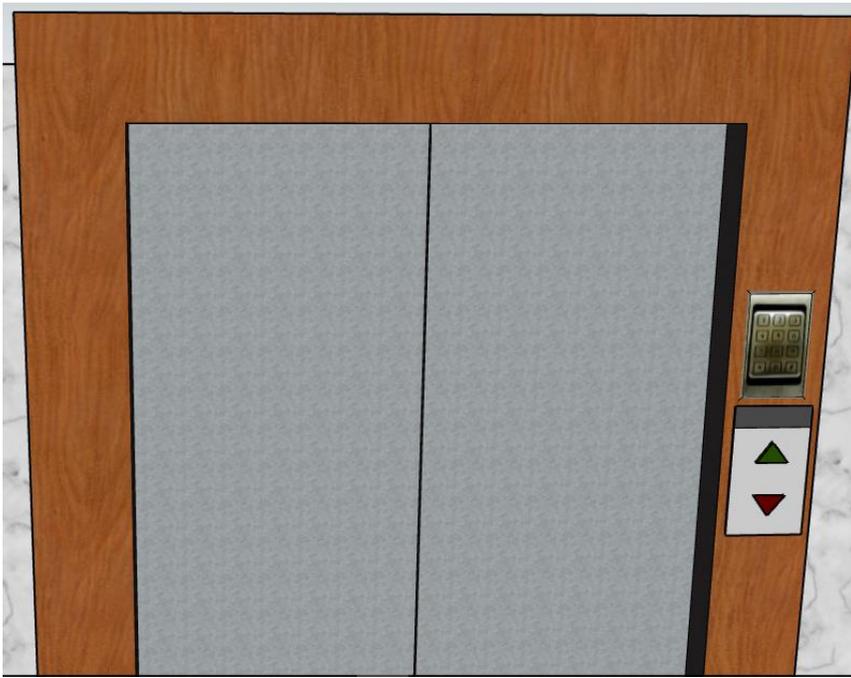
37

Vous venez de récupérer un câble d'alimentation.



Un ascenseur

Il ne fonctionne pas il est verrouillé par un code d'accès.



1 2 3 4 + 1 2 3

1 2 3 4 + 1 2 3

+ 1 2 3 4

= Code d'accès :

1 2 3 4

Detailed description: A visual math puzzle. The first row shows four red pentagons labeled 1-4 plus three green triangles labeled 1-3. The second row shows four blue diamonds labeled 1-4 plus three purple circles labeled 1-3. The third row shows four yellow squares labeled 1-4. The fourth row shows an equals sign followed by a box labeled 'Code d'accès :'. Below the box are four yellow stars, one under each digit of the code.

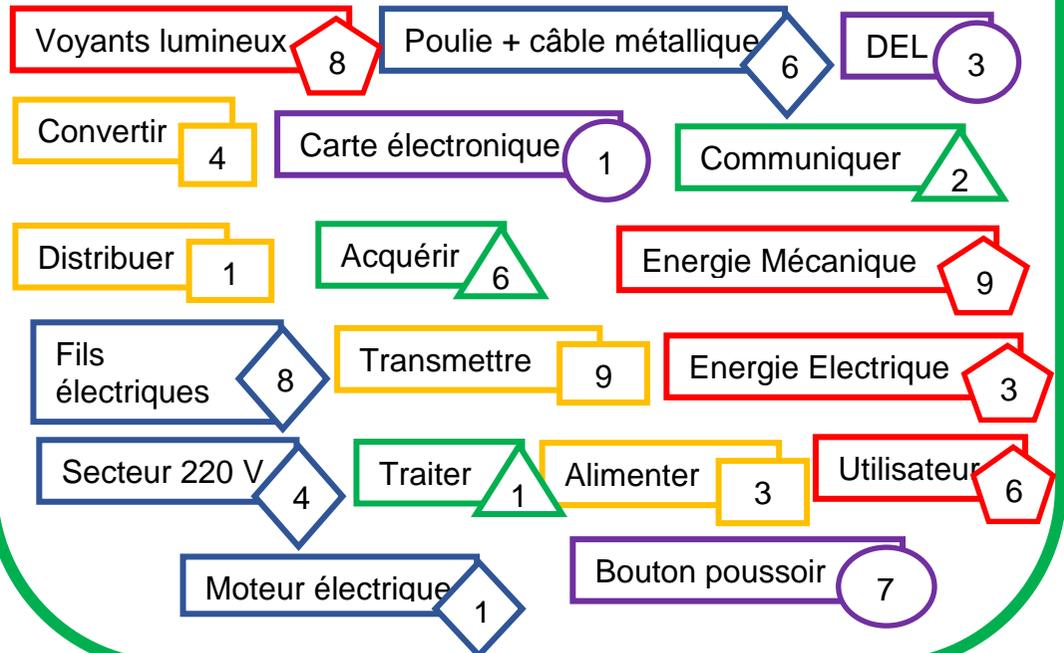
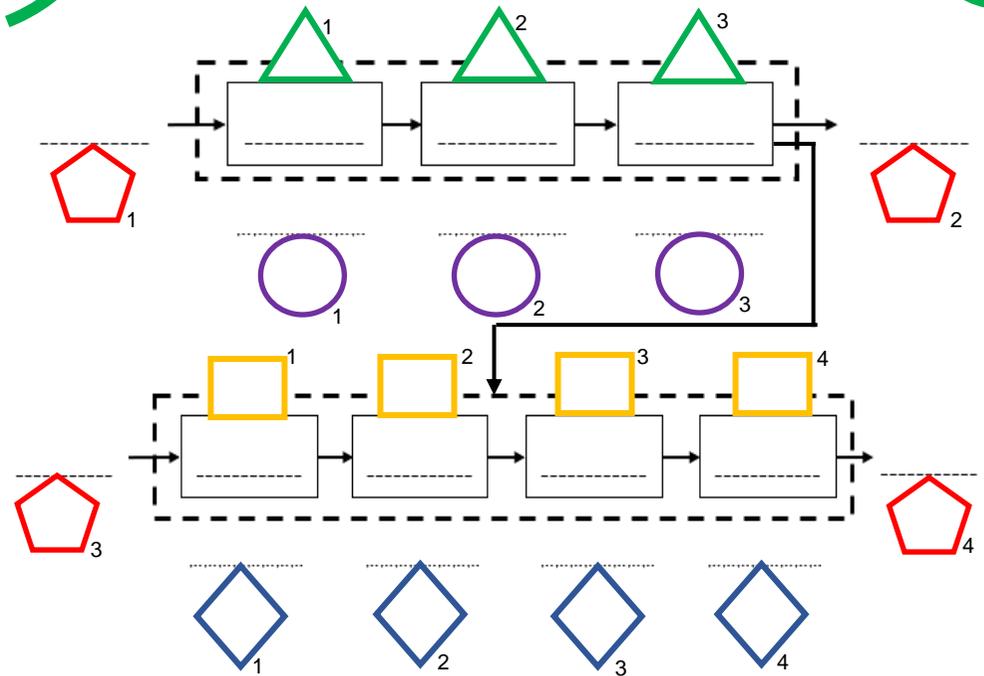




Doc

Ascenseur X42M : Schéma d'activation

39





Doc

Fichier du personnel

41

En fouillant dans les dossiers vous accédez au fichier du personnel.

NOM : DRAKE
Prénom : Oliver



CODE ACCES Niveau
8597 Vert

NOM : GERMAIN
Prénom : Paul



CODE ACCES Niveau
7412 Jaune

NOM : JACKSON
Prénom : Richard



CODE ACCES Niveau
1456 Rouge

NOM : LAMARK
Prénom : Ronald



CODE ACCES Niveau
6932 Orange

NOM : RAY
Prénom : Fabricio



CODE ACCES Niveau
4789 Violet

NOM : CHAVANT
Prénom : Sylvie



CODE ACCES Niveau
2145 Rouge

NOM : FUZZ
Prénom : Julio



CODE ACCES Niveau
6930 Orange

NOM : NATEUR
Prénom : Jordy



CODE ACCES Niveau
1259 Bleu

NOM : PRUDE
Prénom : Cindy



CODE ACCES Niveau
6932 Bleu

NOM : PEROUZ
Prénom : Matt



CODE ACCES Niveau
7032 Vert



En cliquant sur le menu vous obtenez les différentes commandes de la pince qui pourront vous permettre de réaliser les sous programmes

The interface contains the following elements:

- Menu 1:** 'définir SAISIR' with three green triangles labeled 1, 2, and 3.
- Menu 2:** 'définir VERSER' with three yellow squares labeled 1, 2, and 3.
- Menu 3:** 'définir DEPOSER' with three green triangles labeled 4, 5, and 6.
- Command Blocks:**
 - Descendre pince 3 (blue block with green triangle)
 - Monter pince 2 (blue block with green triangle)
 - Fermer pince 7 (blue block with green triangle)
 - Ouvrir pince 9 (blue block with green triangle)
 - attendre 3 secondes 3 (yellow block)
 - attendre 4 secondes 4 (yellow block)
 - tourner ⤴ de 20 degrés 7 (blue block with yellow box)
 - tourner ⤵ de 20 degrés 8 (blue block with yellow box)
 - tourner ⤶ de 90 degrés 6 (blue block with yellow box)
 - tourner ⤷ de 90 degrés 1 (blue block with yellow box)
 - attendre 2 secondes 2 (yellow block)

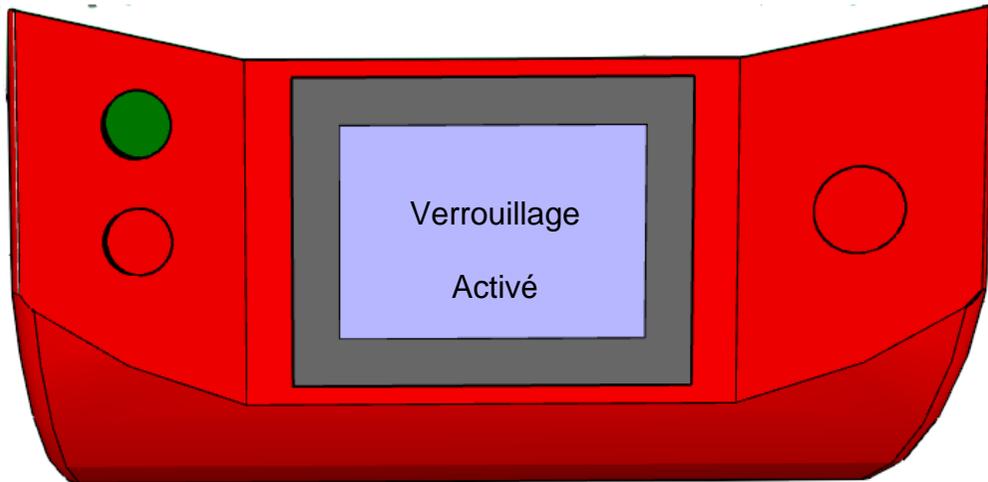


En cliquant sur le menu vous accédez aux différentes commandes de la pince.

The screenshot shows a software interface for a gripper program. At the top, a dropdown menu is set to "quand Entrée est pressé". Below this is a vertical list of 9 numbered boxes (1-9). Boxes 1, 2, 3, 5, 6, 7, 8, and 9 are empty yellow squares. Boxes 4 and 9 contain a green triangle pointing up. To the right of the boxes are four blue buttons labeled "avancer" with arrows pointing right, left, up, and down, each followed by a yellow box containing a number: 7, 8, 6, and 1 respectively. Below these are three purple buttons labeled "SAISIR", "VERSER", and "DEPOSER", each followed by a green triangle pointing up with a number: 6, 3, and 7 respectively. At the bottom left, there is a blue button labeled "Ouvrir pince".

Interface de commande de la pince

Une interface de commande, elle doit servir à contrôler la pince.

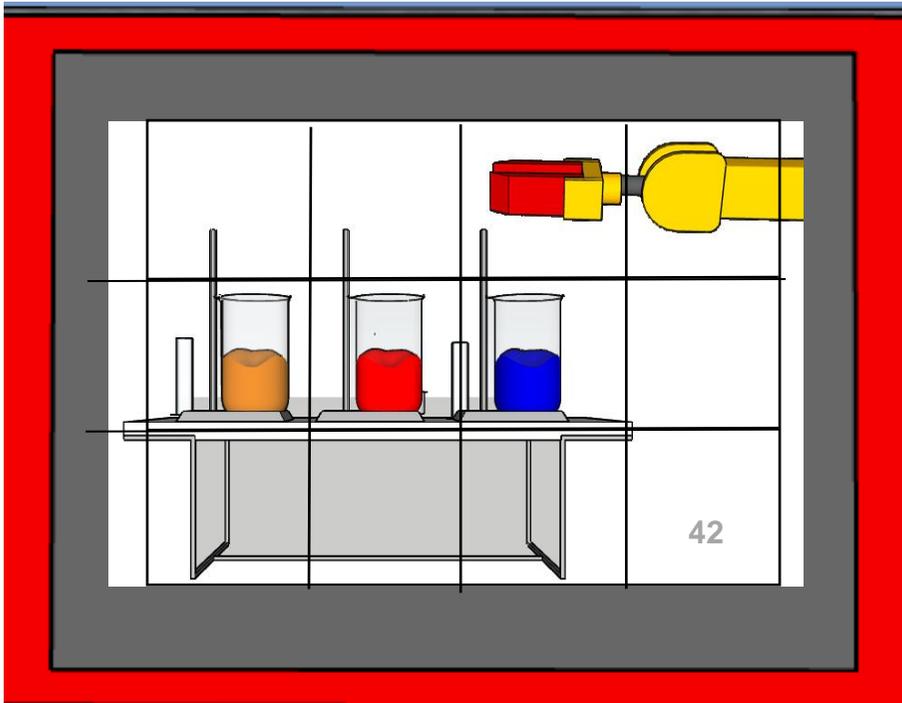


Elle est verrouillée. Il doit forcément y avoir quelque chose à régler ou à paramétrer dans les alentours.

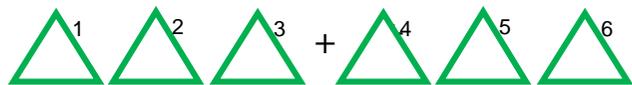


Ecran de contrôle de la pince

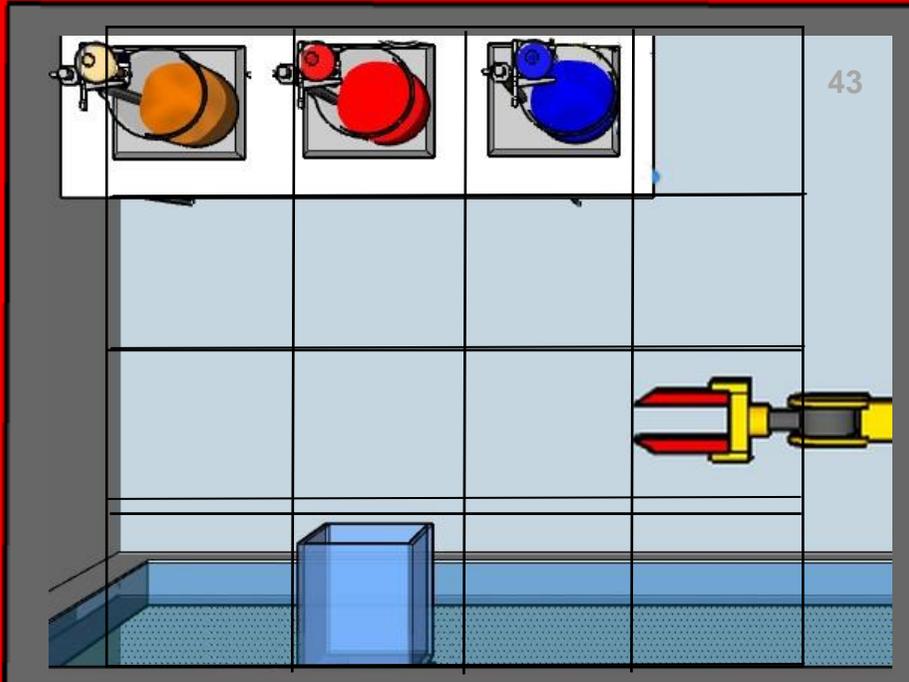
Il faut d'abord programmer les principales fonctions (sous programmes de la pince) avant de réaliser le programme final.



La pince est en position initiale « pince ouverte ».



Vous pouvez maintenant programmer la pince pour obtenir le remède.



$$\square^1 + \square^2 + \square^3 - \square^4 + \square^5$$

$$+ \triangle^1 \triangle^2 \triangle^3 \triangle^4 - \square^6$$

$$+ \square^7 + \square^8 + \square^9$$

Code de programmation :

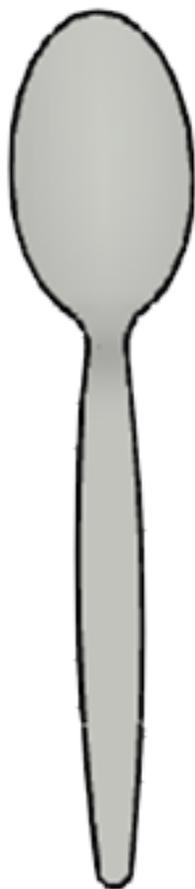
=



Une cuillère

49

Vous récupérez une cuillère qui trainait sur la table.



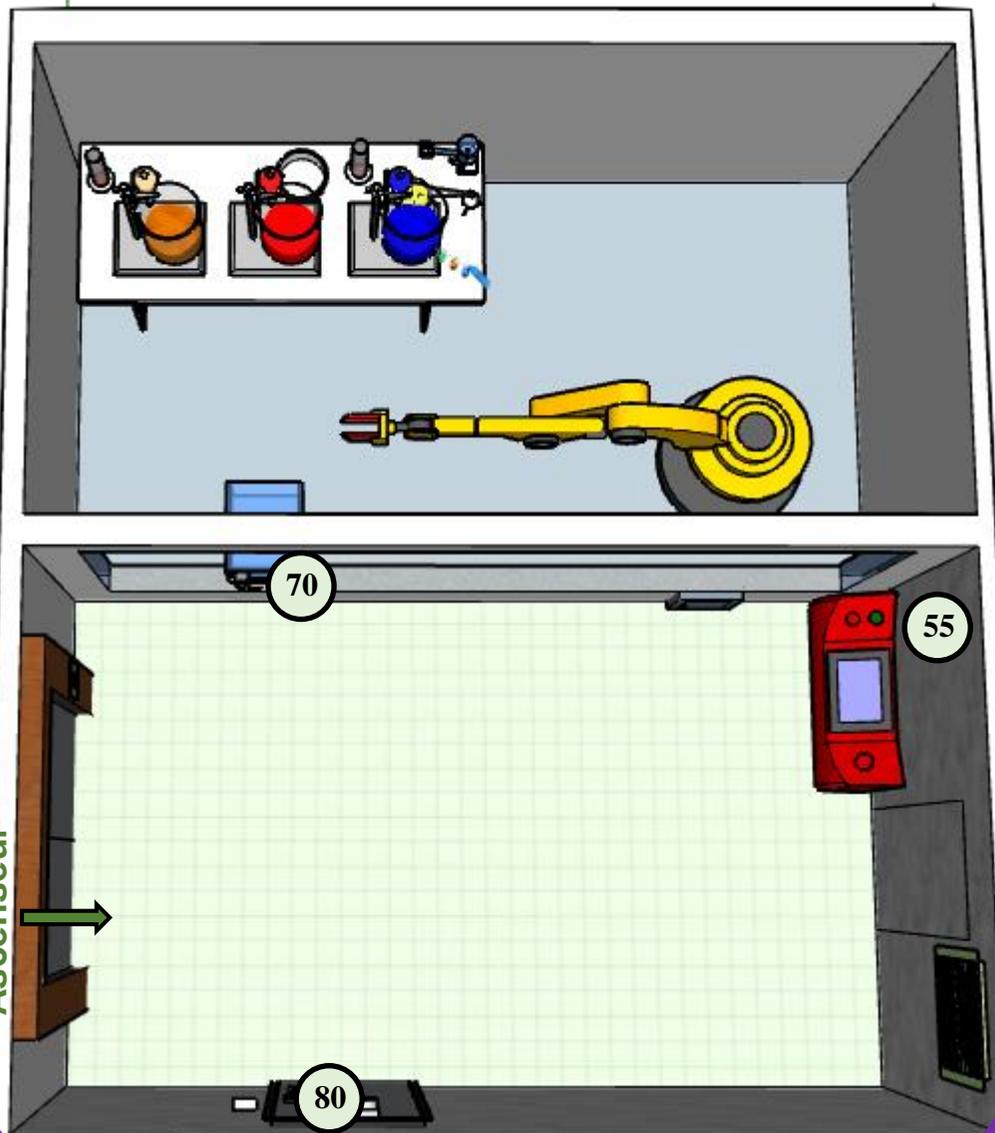


Lieu

Zone stérile

50

La porte de l'ascenseur s'ouvre, vous pénétrez dans la zone de fabrication du virus. Les produits sont manipulés par un bras robotisé dans une zone stérile où vous n'avez pas accès.

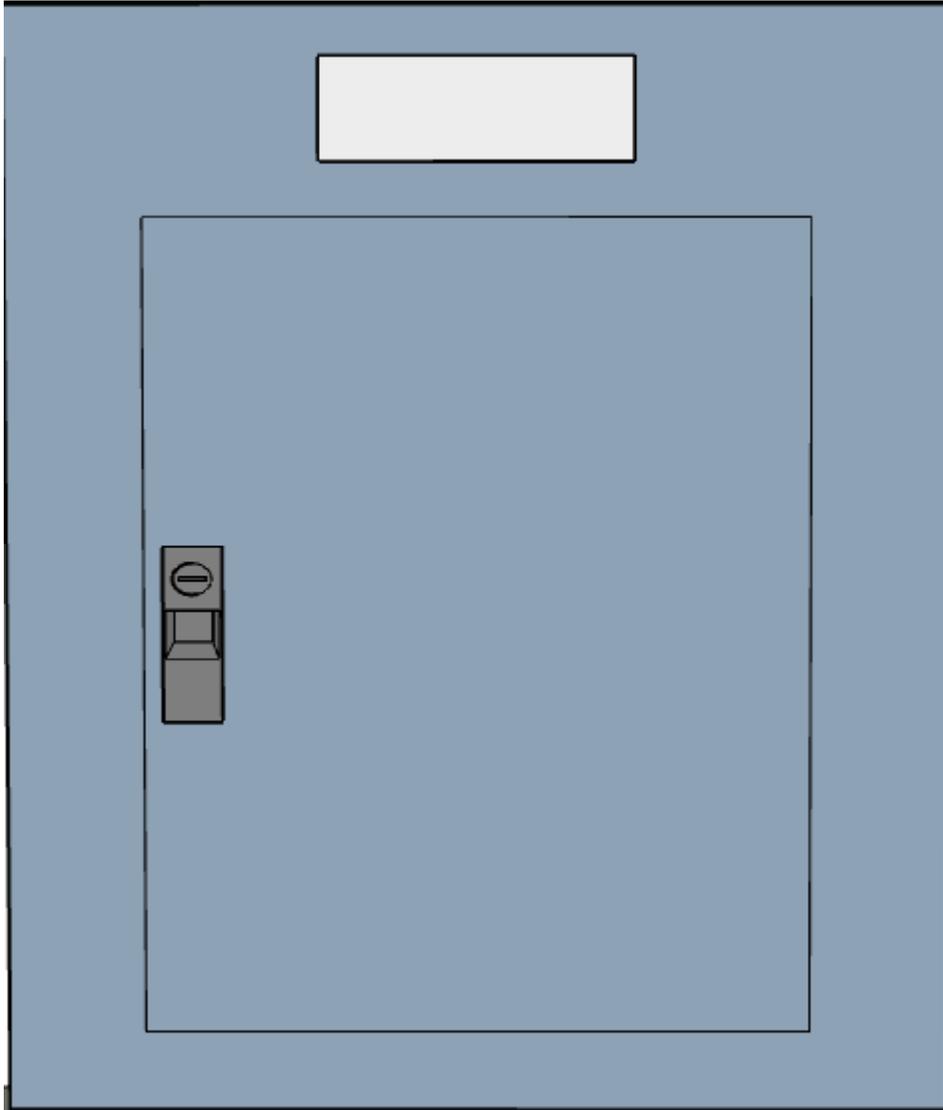


Objet

Un boîtier électrique

51

Un boîtier électrique, il est fermé à clé.



La forme de la serrure paraît assez simple, elle doit pouvoir s'ouvrir assez facilement avec le bon outil.



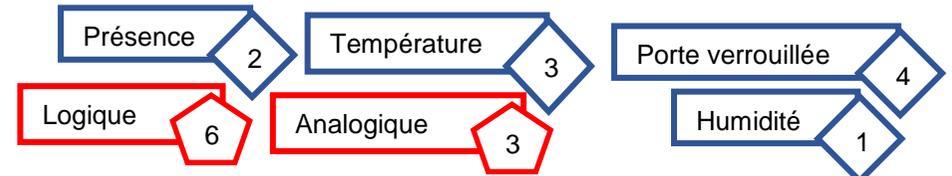
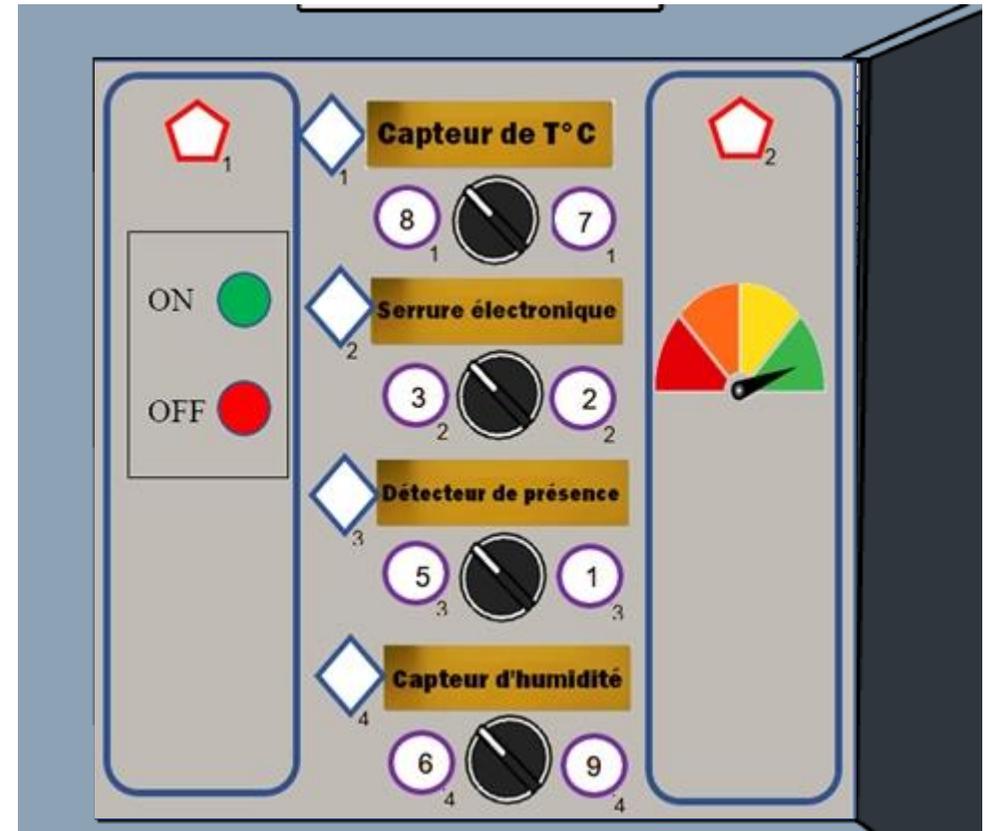


Objet

Tableau électrique

52

Vous avez réussi à ouvrir le boîtier, il faut maintenant bien positionner les commutateurs.



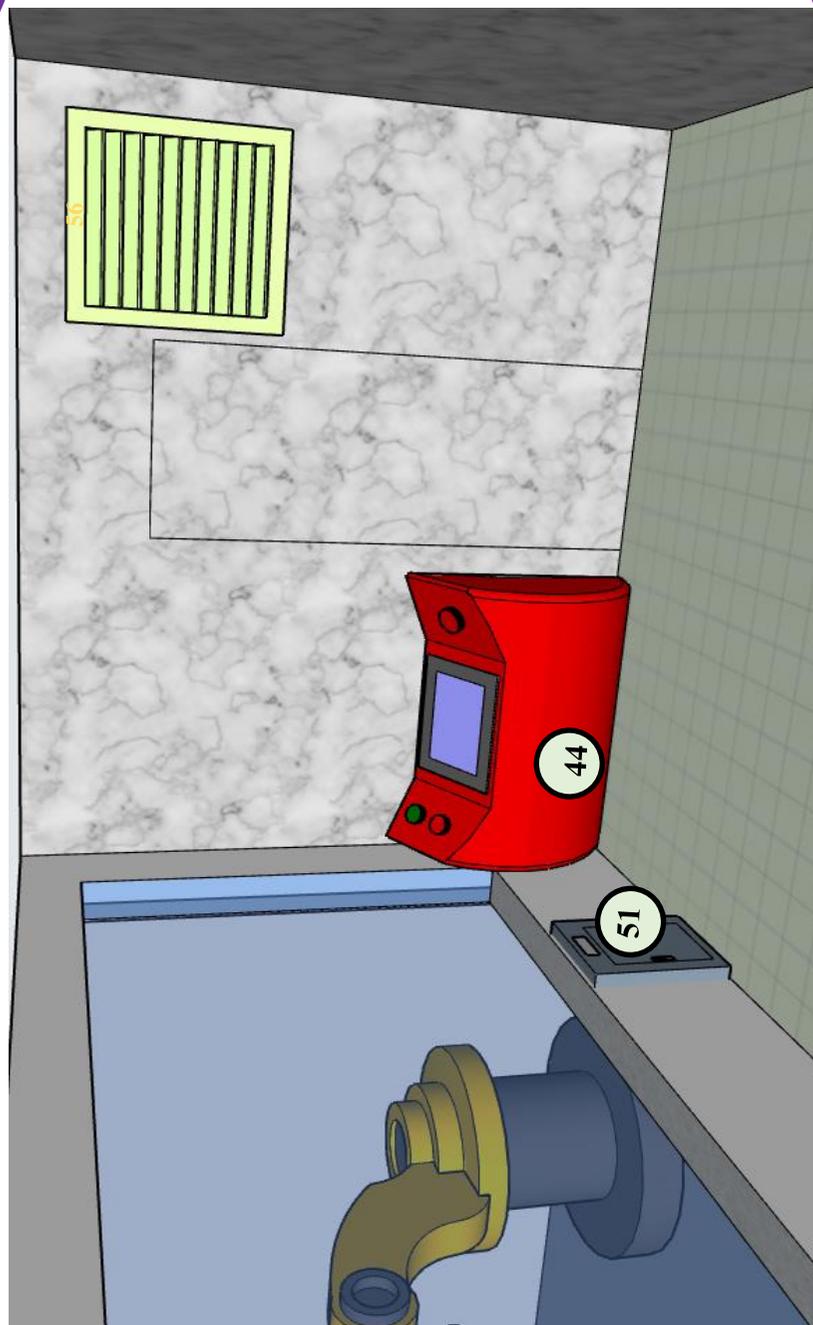
$\begin{matrix}
 \text{Pentagone}_1 & \text{Pentagone}_2 & + & \text{Cercle}_1 & \text{Cercle}_2 & \text{Cercle}_3 & \text{Cercle}_3 & - & \text{Losange}_1 & \text{Losange}_2 & \text{Losange}_3 & \text{Losange}_4
 \end{matrix}$

= Code :
★
★
★
★



Lieu

Mur extérieur



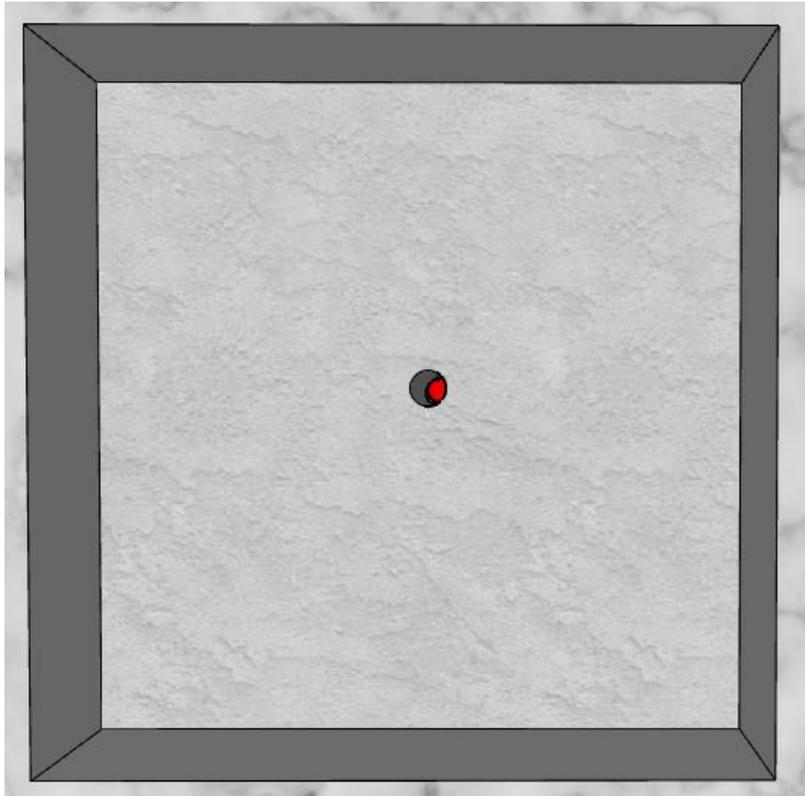
55

Objet

Bouton caché

56

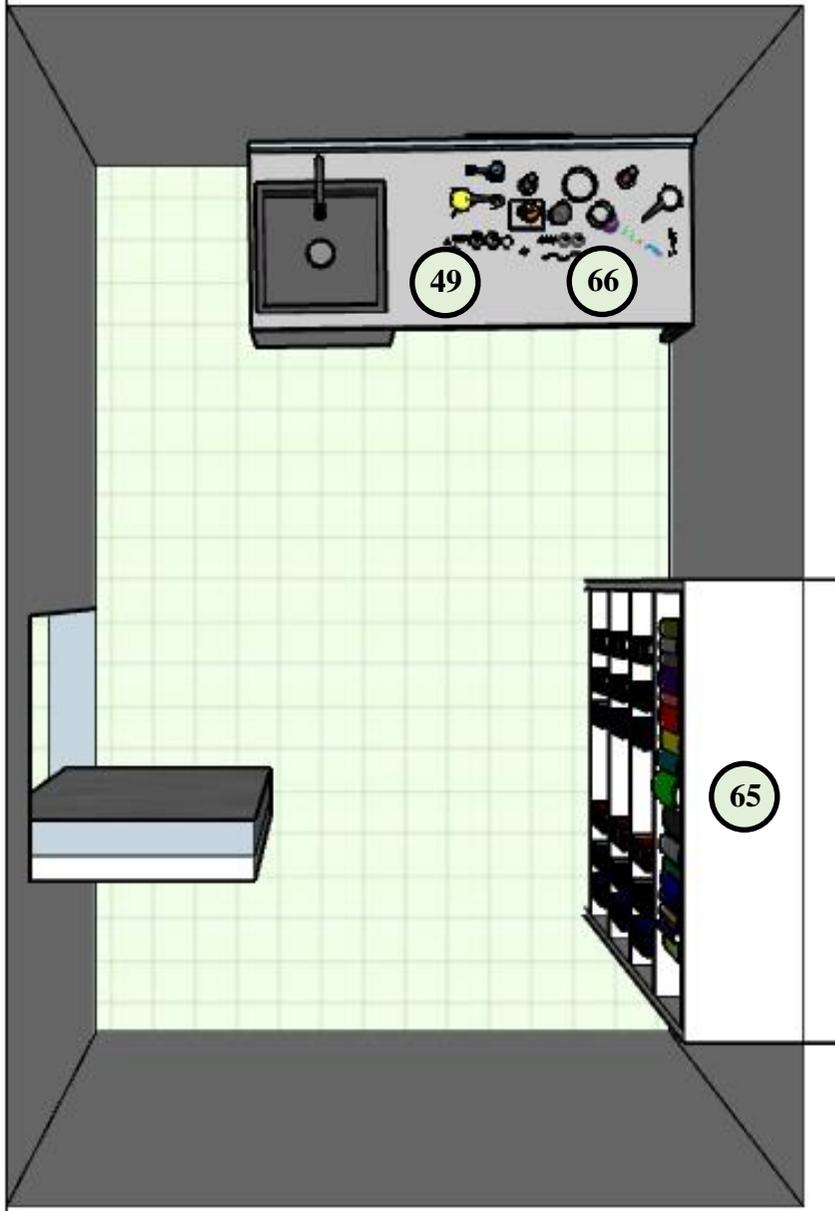
Vous avez réussi à enlever la bouche d'aération.



On semble apercevoir un bouton, mais il paraît être trop loin pour pouvoir l'atteindre avec vos doigts.

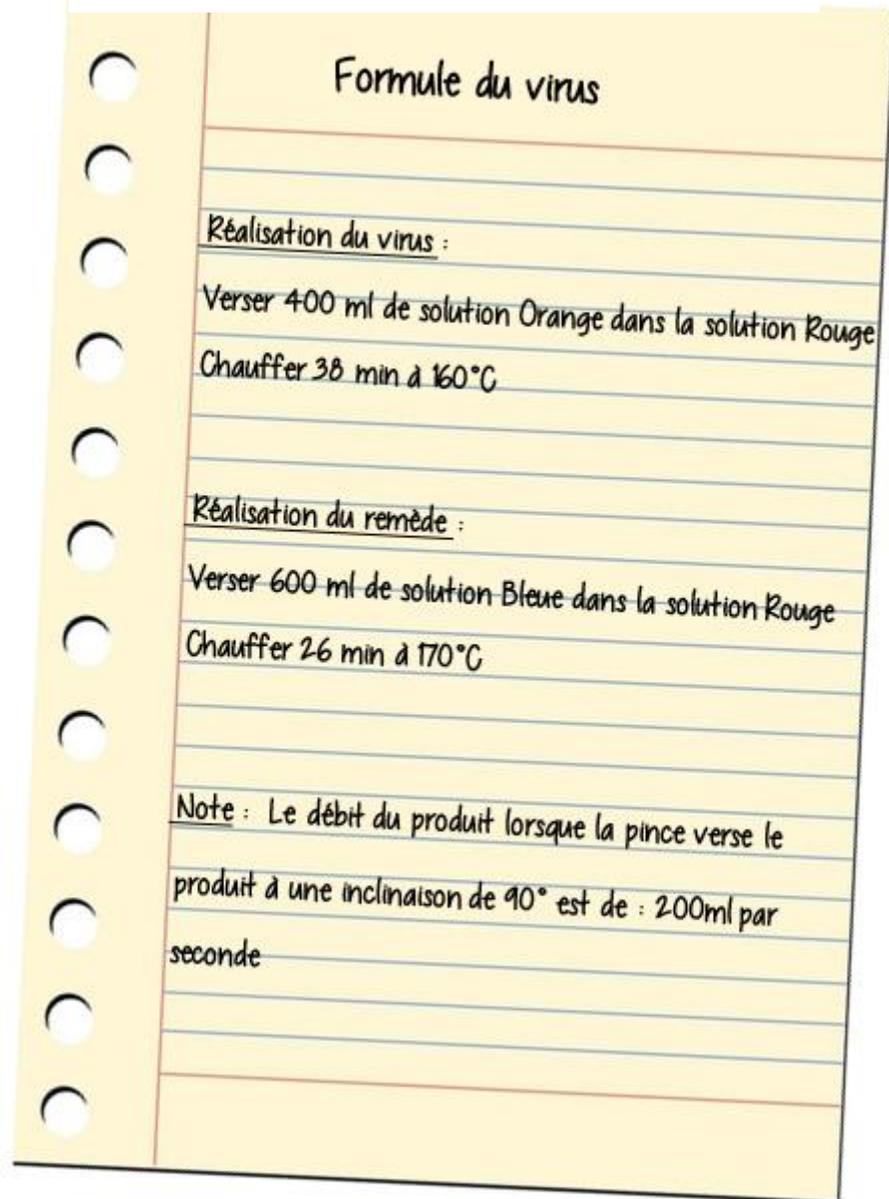


Une porte s'ouvre dans le mur, vous avez découvert une pièce secrète.





En fouillant dans les documents vous tombez sur une page de carnet.





Objet

Un porte clé (rouillé)

63

Accroché au remède vous récupérez une sorte de porte clé.



La plaque est complètement rouillée

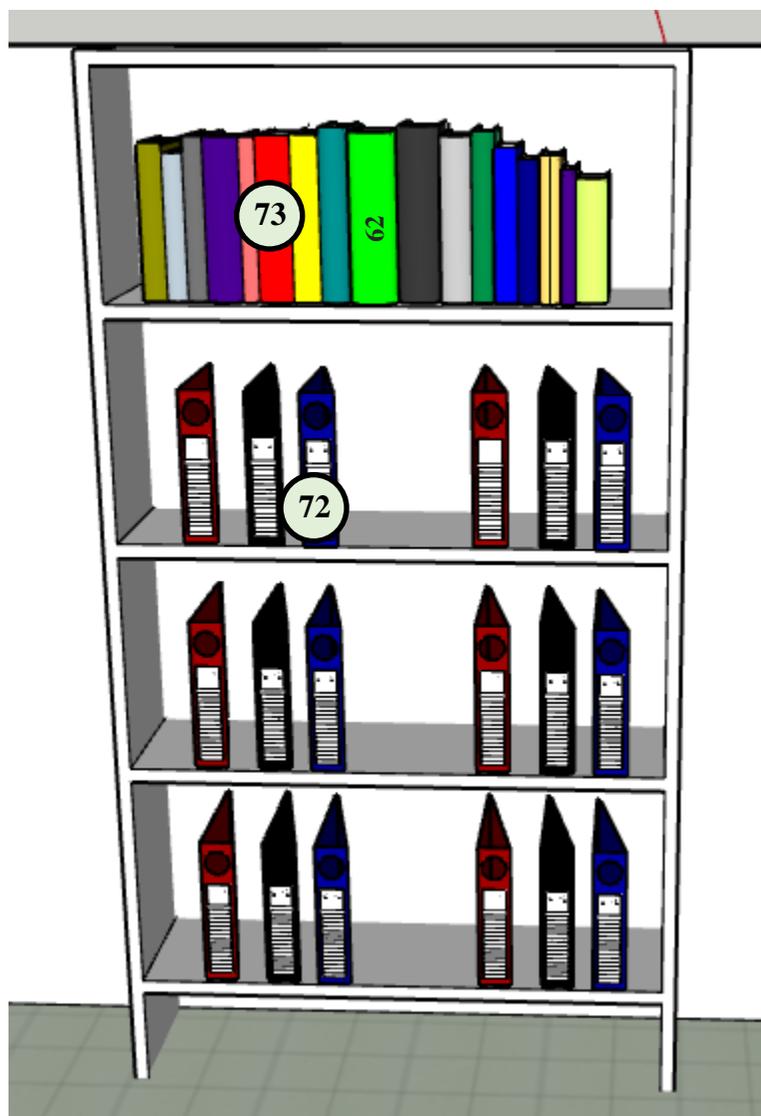
Un porte clé

64

La couche de rouille se dissous sous l'effet du soda.

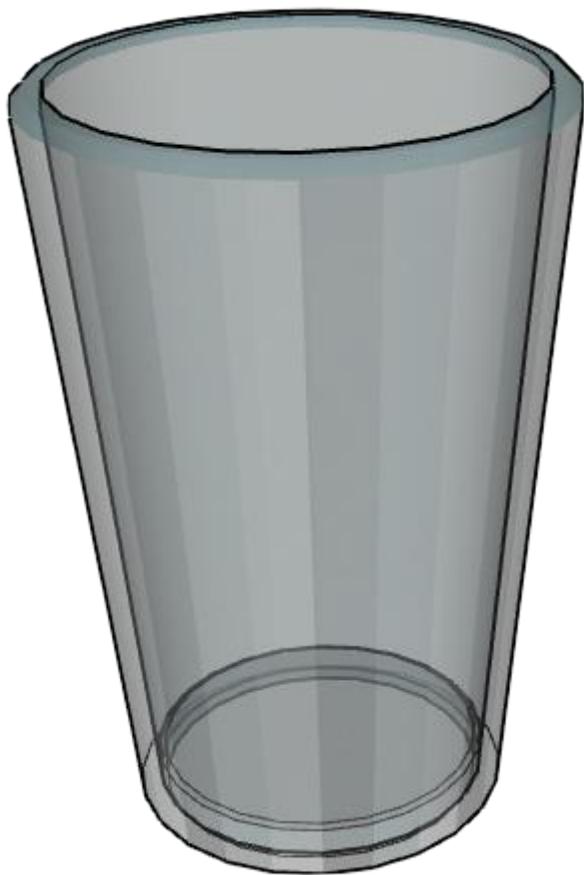


Une étagère contenant des documents surement importants.



Un récipient

Vous trouvez sur la table un récipient vide.





Objet

Un verre de soda

67

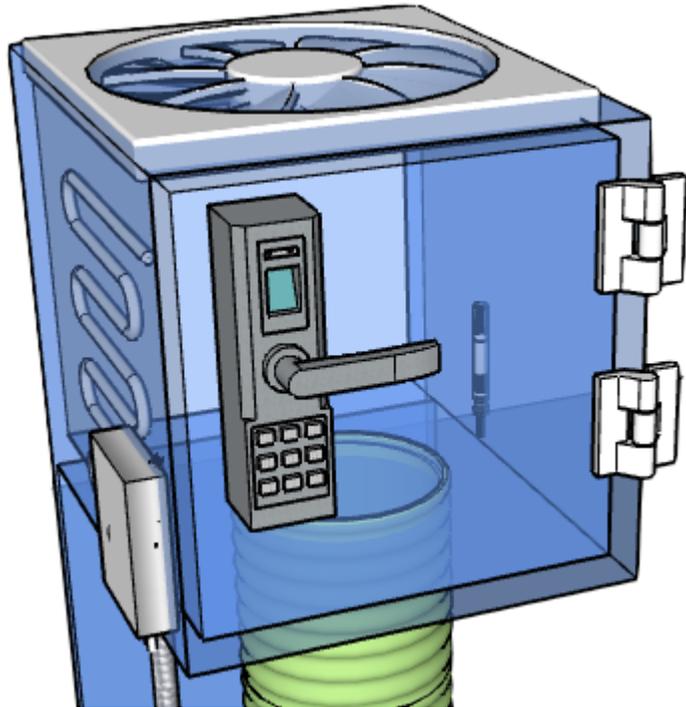
Vous versez le soda dans un verre, est-ce vraiment le moment de boire un soda ?



Compartment chauffant

70

Un compartiment chauffant, il a été conçu sur mesure pour chauffer les produits, il pourra nous servir pour confectionner le remède.



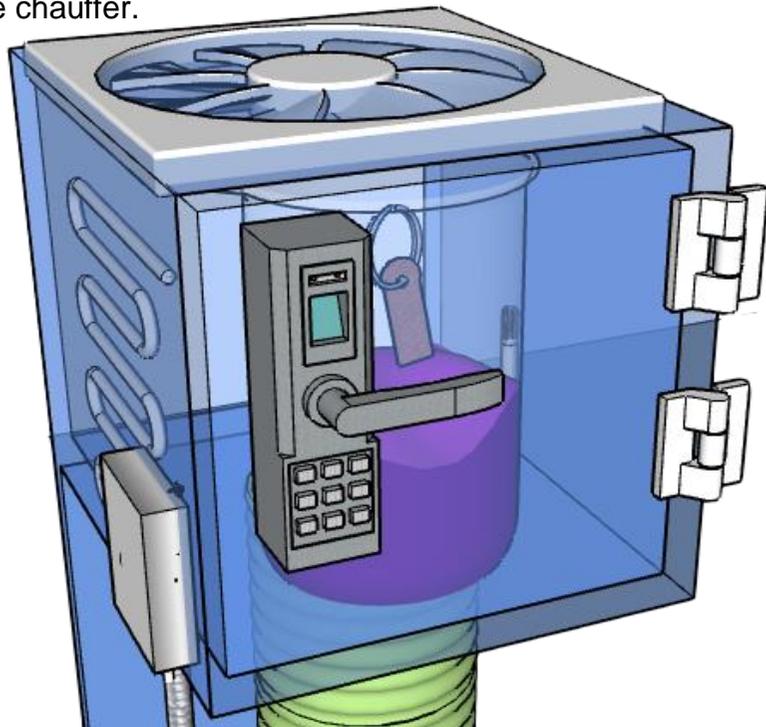
Pour l'instant il ne contient rien, c'est donc inutile d'essayer de l'utiliser. De toute façon il est verrouillé par une serrure électronique !



Compartiment chauffant avec remède

71

Le remède est déposé dans le compartiment chauffant, il ne reste plus qu'à rentrer le code de programmation pour le chauffer.



1 2 3 4 + 5 6 7 8

+ -

+ +

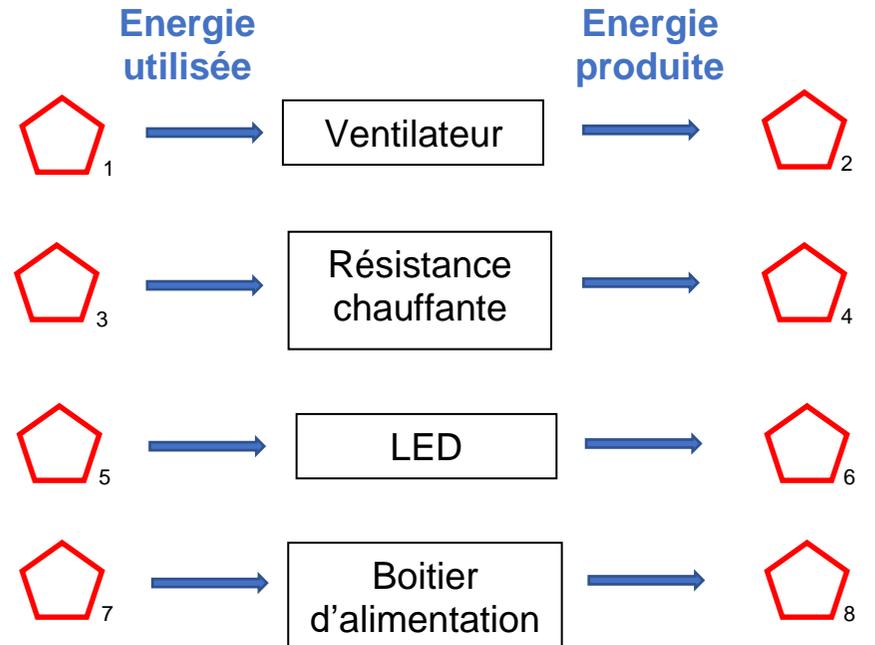
Code de programmation :

=





En regardant dans les étagères vous trouvez la documentation sur la programmation du compartiment chauffant. Il est composé de 2 parties.



Température de chauffage (en °c) ? = 1

Durée de chauffage (en minutes) ? = 2

Energie Thermique 

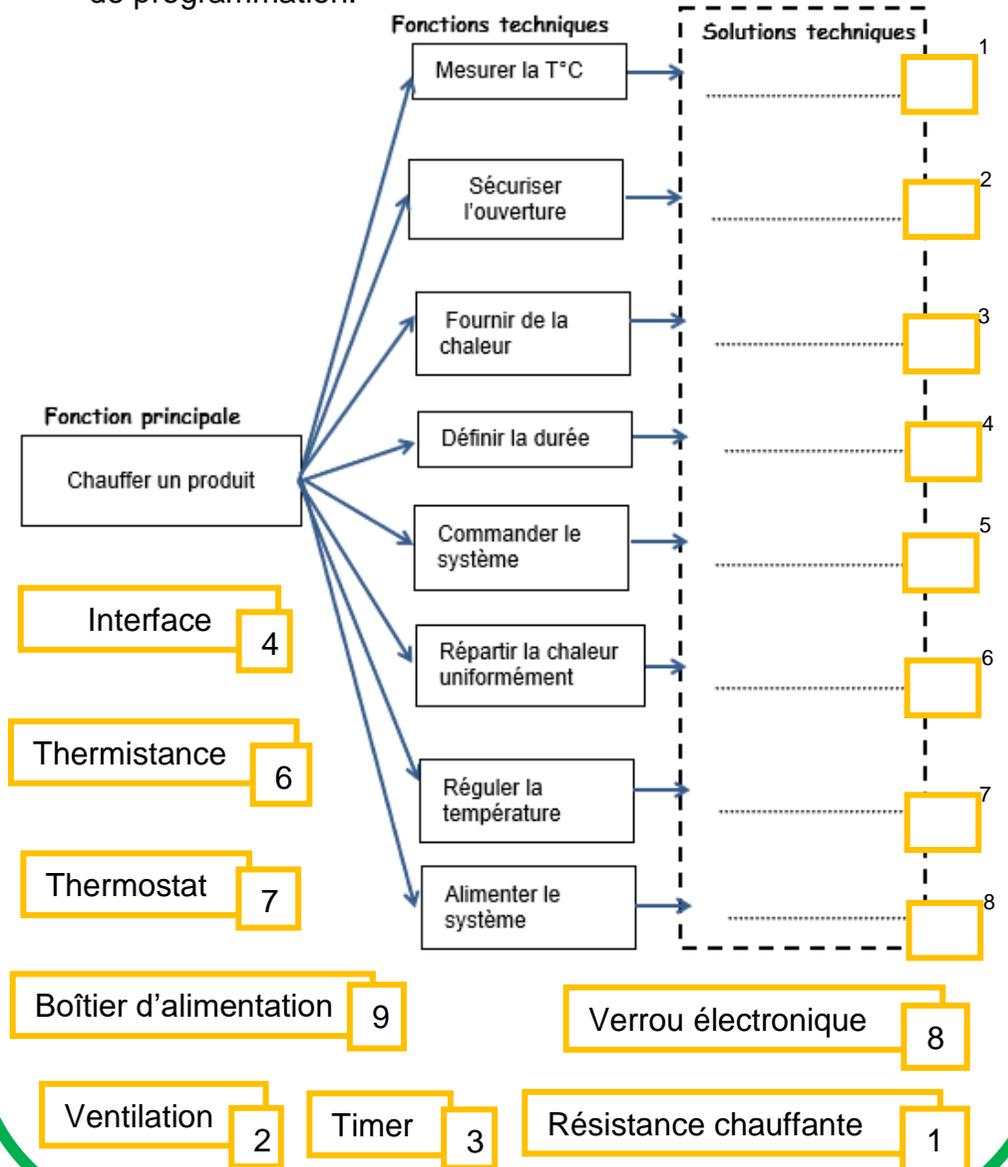
Energie Lumineuse 

Energie Electrique 

Energie Mécanique 



Ce compartiment chauffant est contrôlé grâce à un système de code très complexe. Vous allez devoir retrouver le code de programmation.



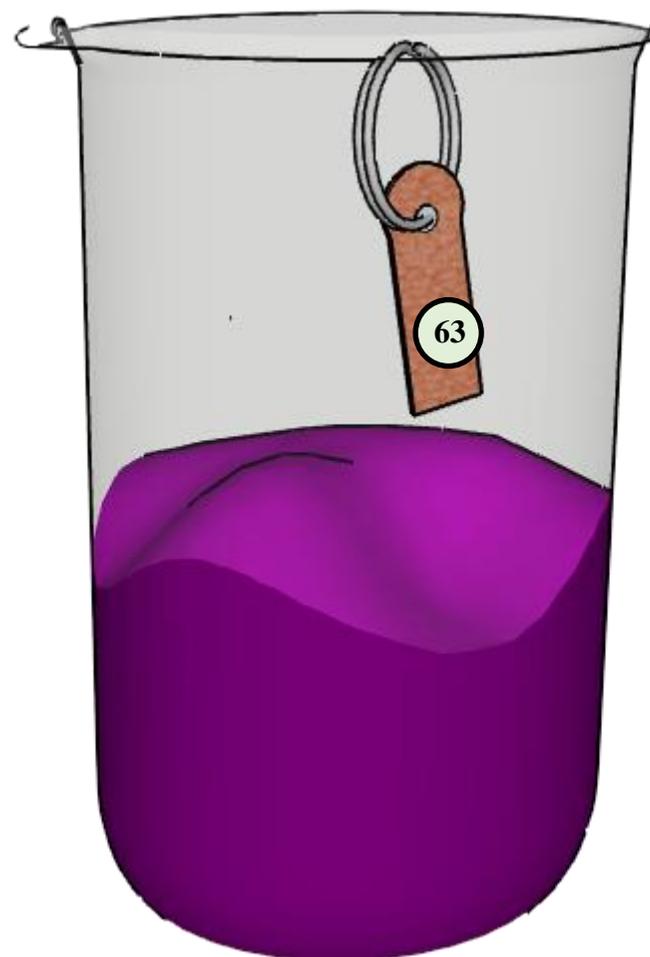


Lieu

Remède

75

Félicitations ! Vous avez créé le remède.



L'ascenseur s'est bloqué, Il ne reste plus qu'à trouver un moyen de vous échapper.

Objet

Porte de sortie

80

Une porte de sortie, forcément verrouillée par un code d'accès.



Code d'accès :

