

Incident à la station GRAS

Un escape game dans une station scientifique au Groenland.

Synopsis



La station scientifique GRAS (Groenland Advanced Station) ne donne plus aucun signe de vie. Les élèves sont une équipe d'ingénieurs/techniciens/scientifiques envoyés sur place pour enquêter.

A leur arrivée, la station est déserte, gelée (plus de chauffage, plus d'électricité) et la porte se referme derrière eux, verrouillée par un dispositif automatique.

Un terminal informatique alimenté par batterie se met en marche et une vidéo montre le professeur Bénéioff, scientifique en chef de la station, sur le point de partir.

Il explique qu'une fuite de carburant a privé l'ensemble du personnel d'électricité, de chauffage et de tout moyen de communication (ne cherchons pas les incohérences s'il vous plait).

Cependant, sa plus grande crainte est que des pillards trouvent l'artefact incroyable qu'ils ont découvert dans la glace. Ce dernier est donc mis à l'abri dans un système de coffre que seuls de vrais scientifiques experts en climatologie/glaciologie pourront ouvrir. Par ailleurs, si les intrus n'arrivent pas à ouvrir ce coffre en 1h, ils seront à jamais enfermés dans la station et mourront de froid.

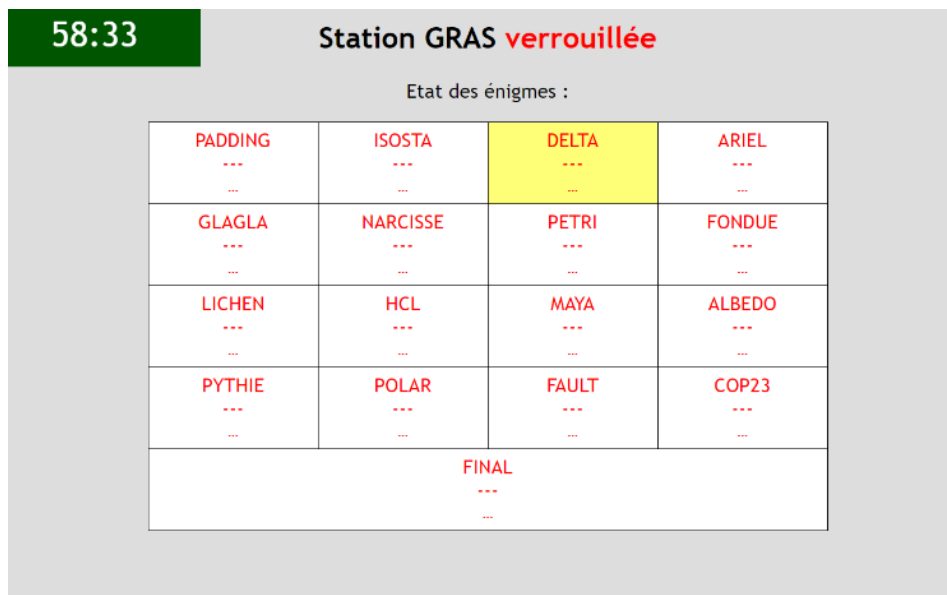
Déroulement

Gestion du terminal

Les élèves sont répartis en équipes (max 5 équipes), portant chacune un nom.

Dès que la vidéo est terminée, l'écran du terminal la remplace : un compte à rebours apparaît, ainsi qu'un écran invitant à saisir un mot de passe. Les élèves ont accès à ce terminal.

Une fois ce mot de passe trouvé (c'est l'une des énigmes), un écran résumant la situation apparaît.

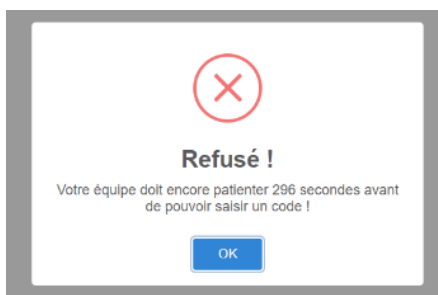


58:33 Station GRAS verrouillée

Etat des énigmes :

PADDING	ISOSTA	DELTA	ARIEL
GLAGLA	NARCISSE	PETRI	FONDUE
LICHEN	HCL	MAYA	ALBEDO
PYTHIE	POLAR	FAULT	COP23
FINAL			

Lorsqu'un élève clique sur une énigme, le nom de l'équipe est demandé, ainsi que le code. En cas d'erreur, son équipe devra patienter 5 minutes avant de pouvoir rentrer un nouveau code.



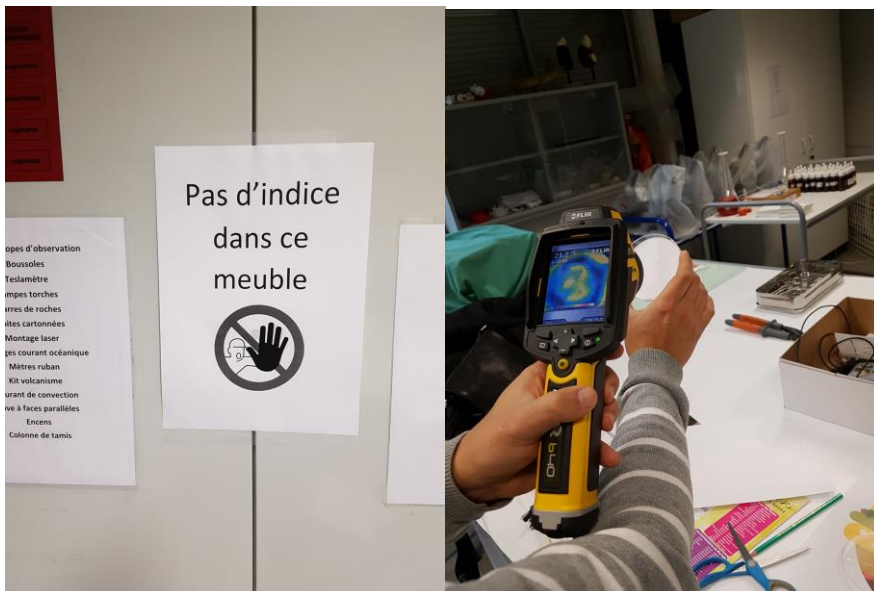
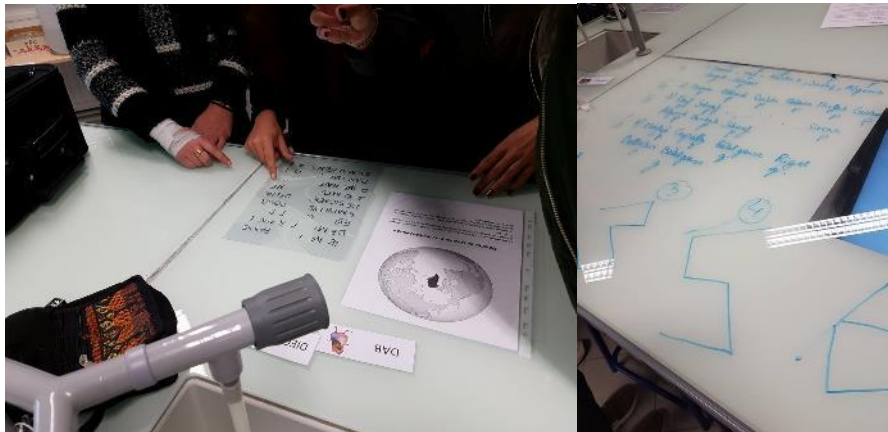
Gestion des énigmes

Une valise se trouve au milieu de la salle, fermée par un cadenas à clé. La clé est cachée derrière le Groenland, sur une carte murale, tenue par une ficelle punaisée au-dessus de la carte (ou toute autre cachette facile à trouver).

Dans la valise se trouvent des coffrets verrouillés (par des cadenas à code ou à clé) contenant du matériel (il faudra déverrouiller ces coffrets par des énigmes).

S'y trouve également une pochette contenant toute la correspondance (mails) de l'équipe de scientifiques et d'ingénieurs qui travaillaient dans la station. Le professeur Bénéioff a trafiqué les résultats de ses collègues pour y glisser des énigmes mettant à l'épreuve les intrus (les indices du professeur sont écrits en cursif en rouge).

Les élèves peuvent dès le départ travailler frontalement sur environ 8 énigmes. Le reste des énigmes nécessite du matériel qui est enfermé dans les coffrets. Charge aux élèves de faire la part des choses entre ce qui peut être résolu dès le départ et le reste.



Dénouement

Lorsque les élèves auront résolu TOUTES les énigmes, ils pourront calculer le code du cadenas qui ferme la dernière valise.

Cette valise contient des récompenses (papillotes ?) et le fameux artefact : l'avant bras de Wegener (avec la gourmette !) tenant son journal (qui n'a jamais été retrouvé en réalité). Ce journal raconte (en allemand) qu'il a fait une découverte incroyable.



Extrait :

"1. November 1930: Ich habe eine unglaubliche Entdeckung im Eis von Grönland in der Nähe der Eismitte-Basis gemacht. Eine Entdeckung, die so groß ist, dass sie unser Weltbild absolut verändern wird. Vor meinen Augen, im Eis perfekt konserviert, war.... "

Soit

"1er novembre 1930 : j'ai fait une découverte incroyable dans les glaces du Groenland, tout près de la base Eismitte. Une découverte si considérable qu'elle changera absolument toute notre vision du monde. Sous mes yeux, parfaitement conservé dans la glace, se trouvait "

(le reste est bien entendu illisible)

Débriefing

Une fois la salle rangée, je recommande un temps d'échange oral avec les élèves, que chacun raconte ce qu'il a vécu (tout le monde n'ayant pas fait les mêmes énigmes). L'occasion de rebondir sur certaines notions scientifiques à peine évoquées (organismes psychrophiles, isostasie du Groenland etc.).

Bilan

Si d'un point de vue notionnel (certaines énigmes sont des prétextes pour aborder certains points scientifiques) l'apport est maigre, d'un point de vue méthodologique cette séance aura permis aux élèves de s'entraîner :

- A organiser leur espace de travail
- A se répartir les tâches
- A pratiquer certaines manipulations (mesure de pH, utilisation de l'étuve, de la lampe UV ...)
- A utiliser certains logiciels (Geniegen, Google Earth, Tableur ...)

Au-delà de ces objectifs scolaires, cette séance aura également permis d'améliorer l'ambiance du groupe, de resserrer les équipes et (à mes yeux cela est peut-être le point le plus important), nous aura permis de vivre un moment intense dont nous nous rappellerons probablement longtemps.

Contenu des archives

Guides.zip contient des documents pour vous aider à réaliser les casse-têtes et énigmes, ainsi que les solutions

Fiches.zip contient les mails à imprimer et à mettre dans la valise de documents

Fichiers.zip contient les fichiers (tableur etc.) à exploiter. Je les avais regroupés sur une clé USB cachée dans une bourse verrouillée, afin de compliquer leur tâche, mais cela peut être changé.

Autres.zip contient les autres documents à imprimer

Terminal web.zip contient l'application correspondant au terminal du professeur. Elle peut être très facilement modifiée à l'aide d'un éditeur de texte (codes, nombre d'énigmes, noms des équipes).

Pour contacter l'auteur : philippe.cosentino@ac-nice.fr

Dernière mise à jour 02/01/2018