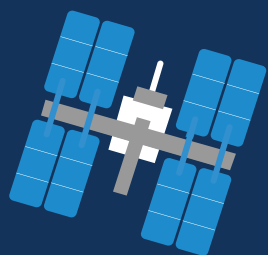


Panique dans l'ISS !



ESCAPE GAME ITINÉRANT

Une expérience
inspirée
d'un livre !

« CENTRE
DE CONTRÔLE
POUR ISS ... »

... VOUS NOUS
RECEVEZ ? »



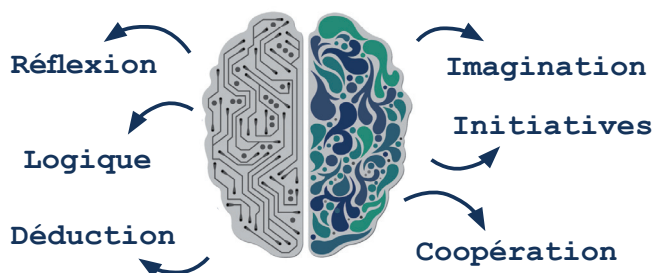
Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

1. 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 inhabituelle**.

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**.



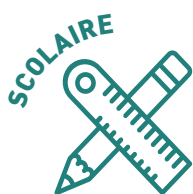
Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

2. LES PUBLICS

Un format adaptable à la demande

L'Escape Game est un jeu de rôle dont le niveau de difficulté peut-être adapté pour chaque public.



Jeu pédagogique en classe :

- A partir du cycle 4
- Escape game résolu en 45 min
- Accompagné d'ateliers pour une durée totale d'animation de 2h
- Adaptable en EPI



Adaptable à différentes occasions :

- Salons,
- Médiathèques,
- Communes rurales,
- Maisons d'arrêt,
- Zones prioritaires ...



Développement du «Team Building»

- Cohésion de groupe
- Communication
- Esprit solidaire
- Gestion du stress
- Insertion au sein de l'équipe

Ateliers sciences et société en lien avec 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. Il peut être discuté des gaz atmosphériques, des jeux de pressions à bord de l'ISS, des 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 recherche de nouvelles planètes habitables pour notre espèce.

Panique dans l'ISS !

ESCAPE GAME ITINÉRANT

3. L'ORGANISATION

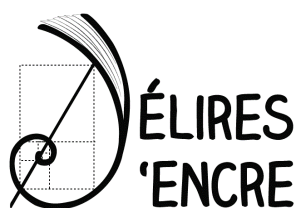
Trois associations travaillent ensemble sur le projet d'Escape Game itinérant :

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**.



Gudule et galipette

Association d'Éducation Populaire et de diffusion artistique est active sur Toulouse et sa région depuis 2006. L'association anime des **ateliers d'éducation aux médias et à la libre expression**.

Gudule et Galipette propose des ateliers d'éducation aux médias et de sensibilisation à internet et aux **Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication (NTIC)** et des formations à la radio.



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

Nous contacter :

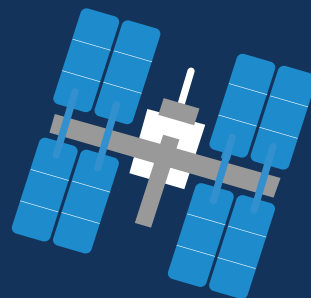


Association Délires d'encre

05 61 00 59 97

contact@deliresdencre.org

www.deliresdencre.org



Partenaires:



Acteurs:



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