Déroulé Escape Game « Retour vers le passé » TS spé SVT

Synopsis :

Le professeur Rick vous a emmené dans sa machine à voyager dans le temps pour découvrir les paysages anciens. Oui mais voilà que le professeur a égaré sa destination temporelle… Vous êtes coincés dans le continuum espace-temps. Pour vous sortir de cette situation délicate, il vous faudra trouver l'ère géologique dans laquelle il comptait vous emmenez. Le professeur Rick est tête en l'air et désordonné, mais il vous a laissé de nombreux indices pour vous en sortir. Rester trop longtemps coincé dans le continuum espace-temps comporte de graves dangers, en effet si vous ne parvenez pas au bout d'une heure dix à trouver l'ère géologique, la machine se désintégrera et vous ne pourrez plus retourner dans le présent : dépêchez-vous de retourner dans le passé pour revenir au présent ! Bon courage !

Ambiance générale : musique + GIF

Décoration du bureau avec beaucoup de roches et de fossiles

Sur la paillasse il y a :

- Les badges pour chaque élève
- Une valise
- Une roche calcaire
- Trois tubes (1 = vinaigre / 2 = Eau)
- 1 pipette dans chaque tube
- 1 porte tube
- 1 pinceau
- Encre bleue dans un récipient
- L'enveloppe de départ
- Du brouillon

ETAPE 1 : L'enveloppe de départ

- Badges pour chaque élève sur la paillasse
- Tableau vierge à compléter + indication « il faut remplir tout le tableau pour réussir l'énigme finale »
- Texte règles de sécurité (à décoder en étape 3)
- Message en morse
- Codex morse
- Document « évaporites »
- Document « forêts luxuriantes »
- Document « échelle stratigraphique »

A cette étape les élèves doivent déchiffrer le message en morse grâce au codex qui les mène vers un PDF codé sur le PC. Ils commencent à remplir le tableau vierge.

ETAPE 2 : PDF codé

- PDF codé. Mot code = température (sans accent). Document sur l'activité volcanique avec message codé en 1337.

Les élèves peuvent remplir leur tableau et déchiffre le codage 1337 qui indique l'emplacement d'une enveloppe cachée dans la salle.

ETAPE 3 : Enveloppe cachée dans la salle

- Equipe 1, 3 et 7 = armoire loupes binoculaires
- Equipe 2, 4 et 9 = armoire microscope
- Equipe 5, 6 et 8 = lavabo au fond de la salle

- Document sur les fougères
- Document bauxites et latérites
- Cache texte avec indication pour mettre le texte sur les règles de sécurité
- 1 rond code (le plus grand)
- Codex des templiers

Les élèves complètent le tableau avec les fougères et les bauxites. Ils doivent mettre le texte « règles de sécurité » dans le cache texte pour trouver l'emplacement de la clef USB cachée

ETAPE 4 : Clef USB cachée

- Un QR code pour l'expérience de l'étape 5
- PDF non codé sur « La formation des chaines de montagnes »
- PDF codé sur « l'Albédo »

Les élèves complètent leur tableau et scannent le QR code pour réaliser l'expérience dans l'étape 5

ETAPE 5 : Expérience à faire avec le QR code

- 3 tubes à essai (dont 1 seul est de l'acide, les autres sont de l'eau) numérotés : 416 (eau), **299** (acide), 146 (eau)
- Roche calcaire

Les élèves doivent tester pour trouver quel est le tube qui génère l'effervescence. Le numéro indiqué sur le tube doit être donné au professeur pour avoir le dossier suivant.

ETAPE 6 : Dossier donné par le professeur

- Document sur les tillites (déchiré en mode puzzle) + indication code pour le PDF codé sur la clef USB. Mot code = glaciation
- 2ème rond code

ETAPE 7 : PDF décodé sur l'albédo

- Document sur l'albédo + indication pour trouver le dossier suivant (près de l'imprimante). Codage inverse.

ETAPE 8 : Dossier caché près de l'imprimante

- Document sur les fossiles coralliens
- Feuille blanche « encre invisible » La lumière de la science sera révélée par l'encre bleue. Indique l'emplacement d'un dossier dans la salle.

ETAPE 9 : Dossier caché dans l'armoire roche

- Indication : « Le mot code se trouve sur vous depuis le début » en ticket travelers
- Mots croisés (avec tous les mots vus précédemment et à l'aide du tableau rempli par les élèves)
- Message codé en Avocat = indiquant que le mot code sera obtenu grâce aux mots croisés pour obtenir la clef de la valise. Obtenu à l'aide des ronds code (étape 3 et 6)

Les élèves doivent décoder le message en avocat pour savoir qu'ils doivent faire les mots croisés et trouver le mot code « paléoclimat » pour obtenir la clef de la valise

ETAPE 10 : Enigme finale dans la valise

- Enigme en codage templier : mot code pour revenir au présent = PERMIEN

Les élèves décodent le message en codage templier grâce au codex obtenu en étape 3