

2022



— —

LEM3 :
FÊTE
DE LA
SCIENCE

— —

LES JEUX THEMES

1) PITCH ENTRÉE

Thème : vol de données

(à la fin les joueurs se rendront compte que c'est une erreur d'un·e membre du labo qui s'est caché·e derrière cette excuse).

Joueurs = membres d'une ONG dédié au développement durable travaillant avec le LEM3

2) SACOCHE VERROUILLÉE



Énigme
permettant
de l'ouvrir

Elle contient :

- Badges pour les joueurs (identification)
- Matériel de jeu (à définir)



3) LES ATELIERS

A - Les alliages à mémoire de formes

- Labyrinthe avec tiges de différents alliages
- Piles de fils de différents alliages = reconnaître le bon en les chauffant
- Fil à chauffer pour obtenir un nombre
- Objets à chauffer/alimenter (ex. petit satellite)



B - L'intelligence Artificielle

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam vehicula nibh leo, in sagittis quam molestie ac. Integer justo mi, tempus id mauris eu, viverra lobortis erat. Vivamus vestibulum finibus sem quis tristique. Integer id metus at leo porta ullamcorper.



C - Microscopie Électronique à Balayage

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam vehicula nibh leo, in sagittis quam molestie ac. Integer justo mi, tempus id mauris eu, viverra lobortis erat. Vivamus vestibulum finibus sem quis tristique. Integer id metus at leo porta ullamcorper.



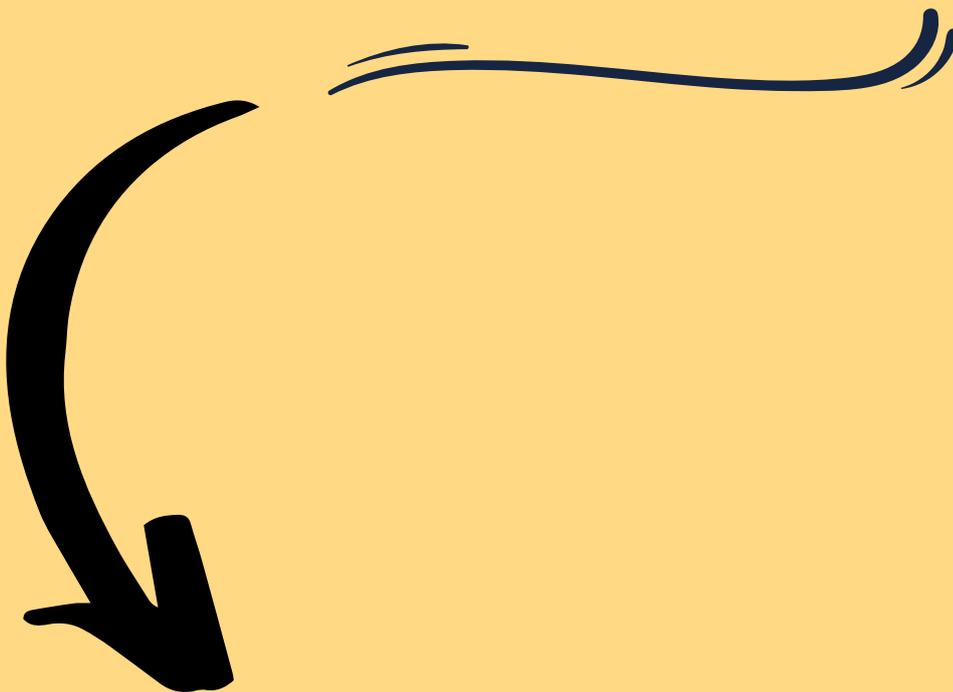
D - Microscope Électronique à Transmission

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam vehicula nibh leo, in sagittis quam molestie ac. Integer justo mi, tempus id mauris eu, viverra lobortis erat. Vivamus vestibulum finibus sem quis tristique. Integer id metus at leo porta ullamcorper.



E - Circuits imprimés

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Aliquam vehicula nibh leo, in sagittis quam molestie ac. Integer justo mi, tempus id mauris eu, viverra lobortis erat. Vivamus vestibulum finibus sem quis tristique. Integer id metus at leo porta ullamcorper.



- Au terme :**
- 4 informations sur 5
 - Changement de zone pour fin du jeu

4) HARMONISATION



1 ordinateur par équipe

Harmonisation des groupes

Un code par atelier effectué (soit 4)

+ Système de variable permettant d'obtenir l'indice de l'atelier non effectué

= 5 indices au total formant un **code**



5) FIN DE JEU / RESTITUTION

Doc de jeu

Ouverte par le code de 4)

Donne les indications pour résoudre 5 énigmes (1 par atelier) - EN COURS DE CONCEPTION

Donne une formule finale pour accéder à la **récompense de fin**



