

en coulisses

vie de l'établissement

Les actualités du campus de Châlons-en-Champagne

Deux temps forts ont animé cette rentrée : un escape game sur le campus et la Foire de Châlons-en-Champagne !



« Panique sur le campus », l'escape game de rentrée !

Tous les 1^{res} années (Programme Grande Ecole, Ingénieur de Spécialité et Bachelor de Technologie) ont participé à un escape game de rentrée intitulé « panique sur le campus » afin de leur faire découvrir les lieux d'une façon originale !

Le scénario : « Le directeur a disparu, il faut retrouver le coupable »

Les étudiants étaient séparés en groupe de 7 à 8 personnes pour résoudre l'enquête composée de 11 énigmes dans différents ateliers et salles. Chaque énigme résolue permettait de récupérer un indice. Tic-tac-tic-tac... Ils n'avaient que 5 minutes pour y arriver.

Chaque team commençait dans un lieu différent. Une fois dans la salle de départ, elle devait regarder une vidéo pour la guider (bravo à Florence Lesage, DAFOR et responsable PGE, pour ses talents d'actrice). Ensuite, l'équipe devait ouvrir une malle en trouvant une date clé grâce à un mastermind, 1806, évidemment la date de création du campus (facile !).

Dans le coffre se trouvait une tablette avec une feuille où il était écrit « connectez-vous à SAVOIR ». Une fois la plateforme ouverte, tous les énoncés se trouvaient dessus. Les étudiants se sont ainsi baladés dans le campus de salle en salle pour résoudre l'enquête.

Bibliothèque, administration, FabLab, salle de langues, fonderie, usinage, laboratoire matériaux, service informatique, mécanique des fluides, EEA (Electronique Electrotechnique et Automatique), autant d'endroits qui ont été visités !

A la fin, une fois tous les indices récoltés (des lettres par exemple « SY » ou « V »), les élèves devaient reformer le nom/prénom de Sylvain Sourdet, responsable de la scolarité mais aussi LE COUPABLE ! Pour terminer, les enquêteurs devaient prendre un selfie avec afin de prouver qu'ils avaient retrouvé le kidnappeur !

Le retour des étudiants est positif : " Très sympa merci pour l'investissement !!!", "Très divertissant et permet de créer une cohésion" " Idéal pour découvrir les lieux et le personnel !"

Un grand merci à tous les personnels qui ont animé les ateliers et particulièrement à Sylvie Albenque, responsable de la bibliothèque, Florence Lesage, toutes deux co-organisatrices avec la communication, et à Nina Lepannetier, ingénieure pédagogique à l'ICIFTech (<https://iciftech.ensam.eu/>) qui a géré toute la partie technique sur SAVOIR !

Vous êtes intrigué et vous voulez mener l'enquête sur ce jeu, alors envoyez un mail à communication.chalons@ensam.eu (mailto:communication.chalons@ensam.eu). Qui sait, le service sera peut-être d'accord pour vous donner des indices !

Escape game : quelques exemples d'énigmes

Enigme du FabLab : « Saurez-vous trouver le nom officiel de cette pièce ? Les machines pourraient peut-être vous aider. »

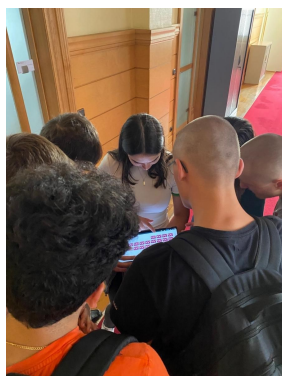
Matériel dans la salle : un mot croisé en bois avec des lettres à disposition (made in FabLab)



Des numéros étaient collés sur les machines du FabLab, il fallait trouver les noms en fonction des numéros sur le mot croisé, par exemple « imprimante 3D ». Quand le mot croisé était complet, certaines lettres ressortaient grâce à des cadres noirs. En prenant ces lettres, il fallait recomposer les mots « la fabrique des arts »

Enigme de l'administration : « Qui est qui ? »

Cette énigme était un memory directement sur SAVOIR. Il fallait associer les portraits photos aux fonctions des personnes !



Enigme des salles de langues : « Voyage, voyage, Dans tout le royaume, Sur les dunes du Sahara, Des îles Fidji au Fujiyama, Voyage, voyage, Ne t'arrête pas, Au-dessus des barbelés, Des cœurs bombardés, Regardent l'océan. Vous l'avez dans la tête ? Bien. C'est à votre tour de voyager : identifiez les lieux et récupérez pour chaque bonne réponse une coordonnée géographique ! C'est cette coordonnée qui vous donnera l'indice tant recherché »

Cette épreuve était un blindtest sur les monuments du monde. Une vidéo se lançait avec des photos aériennes de bâtiments, il fallait retrouver leur nom afin de récupérer un chiffre, chiffres qui mis bout à bout donnait les coordonnées géographiques du campus de Châlons !



Enigme laboratoire matériaux : « 89-81-8-7 = action ! // 56-11-10 = banane // 71-6-53-9-68 = Lucifer // Et s'il y avait un code supplémentaire quelque part ? »

Des chiffres étaient gravés sur des pièces métalliques disposées dans le laboratoire et le tableau de Mendeleïv (tableau périodique)

des éléments) était accroché dans le laboratoire. La mission ? Comprendre que les chiffres sur les pièces métalliques correspondaient aux éléments du tableau et qu'ils formaient le mot « Alliages » (13 : Al / 3 = Li / 47 : Ag / 99 : Es) grâce aux symboles chimiques.



La Foire de Châlons-en-Champagne



Tous les ans, le campus participe à la foire de Châlons-en-Champagne, 2^e rendez-vous agricole en France, sur une journée entière, le mardi 7 septembre. Cette année, le campus a voulu mettre l'accent sur la technologie 4.0 !

Il y avait donc un robot FANUC qui était programmé pour dessiner le logo de l'école et des Oculus (lunettes de réalité virtuelle) pour que le public puisse visiter le campus à 360° !

Sur le stand, il y avait également une démonstration d'un projet apprentis « l'ascenseur », une imprimante 3D, un écran speechi avec un quiz sur l'école, de la documentation, ...

Cet événement mobilise chaque année des personnels et apprenants, un grand merci à eux !

par Louise Durand