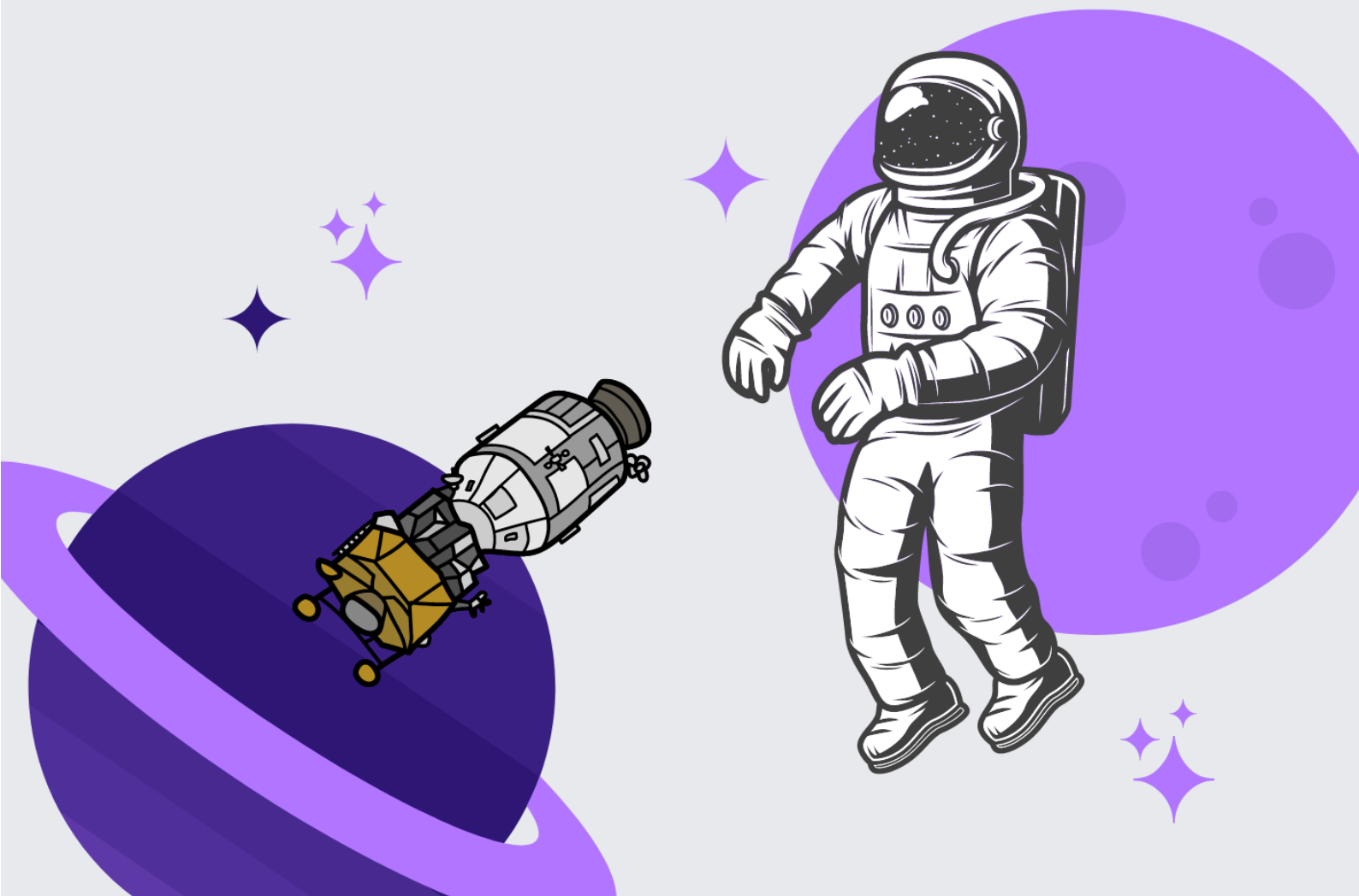
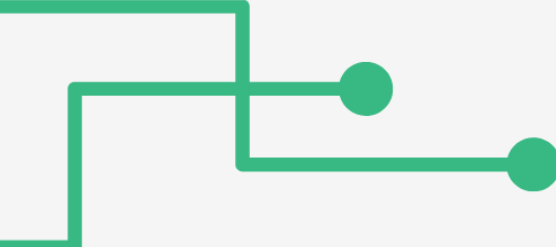




**Le manuel des scénarios  
physiques CodER  
Instructions pour participants  
Titre: Mission Lunaire**





# Mission lunaire

## Guide d'instruction pour les aventuriers

### 1. Description du jeu.

Nous sommes le 20 juillet 1969, le grand jour que votre équipe de la NASA attend depuis longtemps ! Votre chef d'équipe, Margaret Hamilton, a travaillé dans l'écriture du code d'Apollo 11 pour faire atterrir des humains sur la Lune pour toujours ! Tout est prêt, le module lunaire, Eagle, s'approche de la surface de la Lune quand soudain une erreur mettant en danger la vie de l'équipage se produit, et le centre de contrôle de la mission est confronté à une décision de type "go/no-go". Vous avez 30 secondes pour aider Margaret à décider de poursuivre ou non l'exploitation du vaisseau spatial. Vous ne pouvez pas modifier le code, mais de petits changements pourraient faire des miracles ! N'oubliez pas que vous n'avez que quelques secondes pour aider Margaret à sauver la situation et faire en sorte que les astronautes rentrent chez eux sains et saufs !

### 2. Comment gagner ?

Les participants doivent résoudre les quatre indices et accéder au module lunaire, Eagle. Dès que vous entrez dans le module, vous devez prendre la décision cruciale "go/no-go" en 30 secondes et aider Margaret à faire en sorte que les astronautes rentrent sains et saufs.

### 3. Comment trouver des indices ?

Le principal défi pour vous est de pénétrer dans le module lunaire et de trouver des objets qui vous aideront à découvrir l'erreur qui s'est produite et qui mettrait votre vie en danger. Tout peut être et sera une pièce potentielle de la solution pour ouvrir le contrôle de mission. Au fur et à mesure que le temps passe, l'assistant numérique essaiera de vous aider à avancer avec un indice supplémentaire. N'oubliez pas que dès que vous entrez dans le contrôle de mission, vous n'avez que 30 secondes pour décider si le vaisseau spatial doit continuer.

### 4. Conseils et astuces

Suivez le scénario du jeu et ne vous précipitez pas dans les pièces.

Chaque pièce contient les boutons suivants:

- RETOUR - pour revenir à l'étape précédente
- SUIVANT - pour passer à la scène suivante
- RÉINITIALISER - pour réinitialiser le jeu et recommencer.
- Un objet que vous devez trouver - pour continuer le jeu

Les indices apparaissent dans chaque pièce après le temps estimé de la solution. Dans certaines pièces, un indice supplémentaire peut être demandé après 3 à 5 minutes. N'oubliez pas que dès que l'équipe entre dans le centre de contrôle de la mission, elle n'a que 30 secondes pour décider si le vaisseau spatial doit continuer.





Cofinancé par  
l'Union européenne

Le projet #CodER est cofinancé par le programme ERASMUS+ de l'Union européenne et est mis en œuvre de décembre 2021 à novembre 2023. Cette publication n'engage que son auteur et la Commission n'est pas responsable de l'usage qui pourrait être fait des informations qui y sont contenues.

Project Number: 2021-1-FR02-KA220-YOU-000028696

