



COURSE À RELAI DE LA FAUSSE ALARME



CONDITION PHYSIQUE ET NUTRITION

DESCRIPTION DE LA MISSION

Pour mener à bien cette mission, les participants formeront des équipes de cinq membres. Cette mission mettra à l'épreuve la capacité de l'équipage à réaliser une tâche difficile sur le plan mental tout en exécutant un défi physique ardu. Les équipages devront collaborer et communiquer pour désactiver une fausse alarme.

Pour ce faire, les équipes ont besoin d'un mot de passe qu'elles devront former avec des lettres, qu'elles obtiendront en jouant plusieurs parties de tic-tac-toe. Mais ce n'est pas tout : il y a un volet « physique » au jeu de tic-tac-toe. L'équipe gagnante de chaque partie recevra une lettre de son mot de passe. En cas de partie nulle, les équipes continuent de placer des X et les O à tour de rôle jusqu'à ce qu'une d'elle réussisse à aligner ses trois symboles.

PRÉPARATION DE LA MISSION

PROGRAMME

Description	Durée
Contexte	5 minutes
Explications ou démonstration de l'éducateur	5 minutes
Activité de groupe	De 15 à 20 minutes
Récapitulation	5 minutes
Total	De 30 à 35 minutes

MATÉRIEL

- Du ruban adhésif.
- De grandes lettres pour former un mot de passe. Chaque équipe aura un mot de passe différent (voir les recommandations ci-dessous).
- Trois X et trois O ou d'autres types de marqueurs pour désigner deux équipes différentes.

Difficulté : **FACILE**

Durée : **DE 30 À 35 MINUTES**

Matériel : **MODÉRÉ**

BUT

Les équipes d'astronautes collaboreront à la désactivation d'une fausse alarme à bord de la Station spatiale internationale. Pour y arriver, les équipages devront utiliser leur acuité mentale et leur endurance physique.

OBJECTIFS

D'ici la fin de la mission, les participants pourront :

- évaluer leur agilité, leur coordination et leur endurance cardiovasculaire;
- communiquer efficacement pour accomplir une tâche;
- comprendre pourquoi les astronautes s'exercent à différents scénarios d'urgence.



CONTEXTE

La capacité de gérer une situation d'urgence est un élément clé de la formation des astronautes. Avant de quitter la Terre, ils passeront d'innombrables heures à analyser des simulations de différents scénarios d'urgence. Bien qu'une urgence à bord de la Station spatiale internationale (SSI) soit rare, une partie du travail d'un astronaute consiste à se préparer à toute situation qui pourrait survenir.

Le travail d'équipe est un élément clé de la formation des astronautes. Par exemple, en 2015, une alarme s'est déclenchée dans la SSI en raison d'une possible fuite d'ammoniac dans le module américain. Les astronautes ont réagi rapidement et se sont réfugiés dans un autre module de la SSI. Des contrôles et des mesures ont confirmé qu'il s'agissait d'une fausse alarme, possiblement attribuable à un problème de capteur qui a alors été interprété comme une fuite d'ammoniac. Qu'il s'agisse d'une fausse alarme ou d'une véritable urgence, les astronautes doivent être prêts à réagir à tout moment.

MISE EN PLACE

- Utiliser une aire de jeu adaptée à la course.
- Créer un grand tableau de type tic-tac-toe (un carré ou un dièse) à une extrémité de l'aire de jeu.
- Placer deux piles de lettres pour chaque équipe près du tic-tac-toe.
- Donner à l'équipage ses X et O et les placer de l'autre côté de l'aire de jeu.

DISPOSITION



INSTRUCTIONS DE LA MISSION

1. Un membre de chaque équipe doit courir jusqu'au jeu de tic-tac-toe. Mettez les participants au défi en leur demandant de courir de façons différentes : comme un crabe, à quatre pattes, en pas chassés ou en en faisant d'autres types de mouvements fatigants.
2. Une fois la pièce de jeu placée, le membre d'équipage revient vers son équipe à la course et tape dans la main du participant suivant.
3. L'exercice est répété jusqu'à ce que toutes les pièces du jeu soient placées et qu'une équipe ait aligné trois symboles.
NOTE : Chaque équipe a trois X et trois O seulement (ou des marqueurs équivalents). Il est donc impossible de remplir tout le tableau.
4. Si aucune des équipes n'a trois marqueurs alignés, la course se poursuit. Les joueurs déplacent alors un X ou un O à tour de rôle jusqu'à ce qu'une équipe en ait aligné trois.
5. L'équipe gagnante d'une partie de tic-tac-toe peut choisir une lettre dans sa pile désignée.
6. Recommencer une nouvelle partie.
7. La fausse alarme est désactivée lorsqu'une équipe a toutes ses lettres et qu'elle a correctement écrit son mot de passe.

VARIANTES

Niveau 2

- Utiliser plus de lettres ou créer une phrase que les équipes doivent deviner.

MOTS DE PASSE SUGGÉRÉS

- Lune
- Ciel
- Mars
- Terre

