

Aide pour la résolution des énigmes (lieu – mission – outil de la Marine + énigme)

A ne lire qu'en cas de blocage

Le coffre, situé en bas à gauche du planisphère, n'apparaît qu'au bout d'une dizaine de minutes afin d'éviter que les élèves soient tentés de cliquer au hasard sur les chiffres.

La page d'introduction comporte une bouteille à la mer et une bouée que les élèves seront amenés à rencontrer dans deux énigmes.

Enigme 1 – Brest – dissuasion – SNLE

- 1) Chercher l'ouverture du SNLE
- 2) L'écran avec le chat se déplace
- 3) Le mot code correspondant au « titre » du commandant à bord : PACHA
⇒ **Exercice : mots croisés sur la dissuasion nucléaire**

Enigme 2 : Toulon – porte-avions – dissuasion + intervention

- 1) Le chien jaune indique le tracé à suivre. Il mène vers un avion. (Temps – vitesse – frise chrono)
- 2) La cible du cockpit donne accès à la frise chronologique
⇒ **Frise chronologique remobilisant les repères chronologiques des conflits du XX^e siècle.** (Aide : départ des Américains de La Rochelle en 1966)

Enigme 3 : Océan Indien – frégate – intervention + renseignement

Version 2 directement vers 4

- 1) Version 1 : Dans la salle de bord, écran du haut avec une bataille navale
- 2) Pour résoudre la bataille navale, revenir à la page de la frégate pour y trouver les chiffres
- 3) Après la bataille navale, accès au pont hélicoptère (poupe)

- 4) Version 1-2 : En déplaçant les barils de pétrole de gauche, on accède à la bouée de sauvetage

⇒ **Révisions repères sur les lieux stratégiques de la mondialisation (4^e)**

Enigme 4 : Antilles – BPC Le Tonnerre – connaissance – prévention et intervention

Enigme la plus compliquée

- 1) En accédant à l'intérieur d'une des salles du BPC : recherche d'une bouteille pour ouvrir l'ordinateur (version 2 : le clavier amène directement vers 2)
- 2) Nécessité de chercher la bouteille dans la page du BPC (en bas à droite cachée dans l'eau)
- 3) Sur la page du BPC arrivant au large des Antilles, déplacer le soleil dans l'eau. Il permet de repérer trois lettres : **ZEE**. Les trois lettres permettent d'ouvrir l'ordinateur et d'accéder à l'énigme.

⇒ **Révisions repères sur les territoires ultramarins**

Une fois les quatre énigmes résolues, les élèves obtiennent le chiffre : **1776**, année de la déclaration d'indépendance américaine (programme 4^e). En ouvrant le coffre, ils trouvent le discours. L'équipe doit désormais transmettre le discours au président. Sur le bureau du professeur différents indices sont présents. Après avoir résolu collectivement la dernière énigme, ils peuvent retourner sur le Genially et se rendre à **Rochefort** auprès du président conduisant la politique étrangère du pays et chef des armées.