

PRO
SCAPHIS

OPÉRATION NEGUS

AVEC L'ÉCOLE NATIONALE DES SCAPHANDRIERS

Replongeons nous ensemble dans l'histoire du trésor du Maréchal allemand Rommel qui aurait mis la main sur un trésor fabuleux appartenant au «Roi des Rois» le Négus d'Éthiopie, descendant de la Reine de Saba et du roi Salomon.

TEXTES ET PHOTOS : Jean de SAINT VICTOR de SAINT BLANCARD
WWW.SUBPHOTOS.COM



1943, Rommel aurait ordonné à des officiers SS d'emmener des caisses contenant ce trésor depuis la Libye jusqu'en Italie...

Lors d'une escale à Bastia, le trésor aurait été caché dans un monastère, puis secrètement embarqué à bord d'un navire avec la mission de rejoindre le port de La Spezia en Italie.

Au large des côtes de la Corse, menacés par des raids aériens d'escadrilles alliées, les officiers SS auraient pris la décision de couler le précieux chargement.

Depuis la fin de la Seconde Guerre mondiale, que de fantasmes autour de ce mystérieux « Trésor de Rommel » caché au fond de la mer entre la Corse et l'Italie ou d'une hypothèse de sa découverte discrète par un(e) plongeur (se) ?

Et si la « vraie » histoire était différente ?

Un leurre pour faire croire à une route à destination de l'Italie pour un navire prétendument chargé des précieuses caisses, repéré ou non par l'aviation des alliés ?

Au même moment pourquoi ne pas imaginer le départ d'un second navire contenant le « vrai » trésor mais cette fois en direction des côtes varoises ?

A bord du second navire imaginez une équipe de scaphandriers allemands chargés de cacher les précieuses caisses...

Début 2017, le petit-fils de l'un de ces scaphandriers allemands se présente à l'Ecole Nationale des Scaphandriers avec un extrait d'un vieux journal et quelques notes transmises par le grand-père et propose aux professionnels de l'E.N.S de tout mettre en œuvre pour récupérer la cargaison au large de Saint-Mandrier-sur-Mer.

Des scaphandriers stagiaires de l'E.N.S en fin de formation vont participer volontairement à des travaux sous-marins pour permettre la remontée des caisses localisées !

Départ imminent de la barge et embarquement immédiat pour une aventure subaquatique !

Ne nous emballons pas car arrivés sur zone les scaphandriers stagiaires sont devancés par des individus déterminés qui les enchaînent les uns aux autres sur le pont de leur barge pour les neutraliser !

«N.E.G.U.S.» n'est qu'un acronyme pour désigner un virus mis au point par les SS et en fait le «Trésor de Rommel» ne pourrait être constitué que de caisses qui contiendraient ce virus terrifiant et ses antidotes !



Nos scaphandriers stagiaires comprennent rapidement qu'ils sont contaminés ! Ils n'ont que quatre heures pour trouver l'antidote au fond de l'eau, avant que les effets du virus ne se fassent ressentir ! Libérés de leurs entraves ils doivent résoudre une succession d'énigmes soigneusement élaborées en fonctions des compétences du «titre professionnel de scaphandrier travaux publics».

Un virus mortel...

Vous découvrez en lisant ce scénario tout l'intérêt d'un « jeu », qui reste un amusement soumis à des règles, faisant appel à des notions de plaisir et de contrainte. Les scaphandriers stagiaires de l'E.N.S vont ainsi pleinement «jouer le jeu» de l'Opération «N.E.G.U.S» en participant librement à une activité délimitée dans le temps et dans un espace délimité avec l'incertitude de «gagner» ou de «perdre» sans rapporter autre chose que le plaisir, l'émotion de vivre pleinement une «aventure» fictive soumise à des règles précises et acceptées...

Scaphandrier reste l'un des métiers les plus dangereux et le fait de restituer dans un environnement professionnel un ensemble de gestes techniques démontre le savoir-faire des scaphandriers stagiaires de l'E.N.S en fin de leur formation, l'appropriation de leurs compétences, la démonstration d'une cohésion de groupe, la prise de confiance en soi, le respect de la sécurité sur laquelle les Instructeurs/Formateurs de l'E.N.S sont particulièrement attentifs lors du déroulé du «jeu», de l'aventure immersive, scénarisée, avec des énigmes conçues autour des compétences d'un scaphandrier professionnel.

Pendant leur longue formation (11 semaines) les scaphandriers

stagiaires travaillent les gestes techniques à travers des cours théoriques, des ateliers pratiques et des mises en situation. Dans le «jeu» l'approche est différente.

Le soudage par exemple, est utilisé pour atteindre le but du «jeu» et l'objectif n'est pas d'apprendre à mieux souder, mais de résoudre des énigmes avec un moyen le geste technique pour progresser dans la résolution d'une énigme et non plus un simple objectif d'apprentissage.

Le «jeu» ne remplace en aucun cas l'apprentissage technique mais il permet aux scaphandriers stagiaires de faire pour chacun d'entre eux librement une expérience personnalisée de la compétence qu'il est justement en train d'acquérir.

Pas de reproduction scolaire du geste technique mais implication du scaphandrier stagiaire dans l'action de l'utiliser pour lui-même et parvenir à ses fins de résolution d'une énigme.

Le «jeu» testé pour la première fois par ces scaphandriers stagiaires a

pu confirmer l'utilité d'éprouver des automatismes dans un contexte différent, sans évaluation qui peut stresser...

Les scaphandriers stagiaires ont pu augmenter leur motivation individuelle et collective, en se mobilisant totalement dans un processus différent de formation. Certains ont pu révéler d'autres compétences personnelles qui n'auraient peut-être pas pu être exprimées dans un contexte classique de formation.

Ce «jeu» peut se résumer en 20% de fouille, 20% de réflexion, 60 % de manipulation, 100 %

de synergie, + 20% de jeu de rôle sous les regards attentifs et bienveillants des «game masters» et des Instructeurs/Formateurs de l'E.N.S soucieux depuis la «Control Room» et /ou sur la barge au respect absolu des règles de sécurité comme dans la vraie vie d'un chantier de travailleurs scaphandriers professionnels !

C'était une première cet «escape game» subaquatique, un challenge réussi démontrant la force de la cohésion d'équipe.

Ce «jeu» a été révélateur de capacités à communiquer, à partager des informations, à s'organiser et se répartir les rôles au sein d'une équipe, à faire preuve de calme, de sang-froid...

Toutes ses qualités démontrées en quelques heures par le «jeu» rapprochent de celles exigées des scaphandriers professionnels qui ne peuvent pas se permettre de jouer avec leur vie en exerçant un métier pointu en synergie avec des équipes en surface comme au fond...

«N.E.G.U.S» a été le 24 juin dernier une première mondiale car jamais auparavant à notre connaissance un «escape game subaquatique» n'avait été mis en œuvre, testé avec des professionnels de la plongée industrielle à l'Ecole Nationale des Scaphandriers

Souhaitons le meilleur aux responsables de la SAS «GameConcept» pour proposer et commercialiser leurs scénarii de jeux grandeur nature qui favorisent la création de liens dans un but sociétal, pédagogique ou thérapeutique...

Jean de SAINT VICTOR de SAINT BLANCARD
www.subphotos.com

“Une première mondiale”...

REMERCIEMENTS

Mr Jérôme Vincent - Directeur général de l'E.N.S - www.ens-france.fr

L'équipe des Instructeurs / Formateurs de l'E.N.S sans oublier les scaphandriers stagiaires participant à l'Opération «N.E.G.U.S» première mondiale pour un escape game subaquatique

Mr Loïc Mascroisier et Mme Barbara Ternynck-Le Breton responsables de la SAS GameConcept, concepteurs de cet escape game subaquatique en partenariat avec l'E.N.S. www.game-concept.fr