

Alerte aux données volées !

Guide de l'enseignant



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Pour la réalisation de ce document, nous nous sommes inspirés du guide du maître de jeu conçu par Science Animation et Délires d'encre dans le cadre de la mise en œuvre de l'escape game « Panique dans la bibliothèque ». Le kit intégral de ce jeu est disponible à l'adresse

<https://www.instantscience.fr/offre/escape-game-panique-dans-la-bibliotheque-kit-danimation/>



Ce guide est sous licence creative commons.

Vous êtes autorisés à partager, copier, distribuer et communiquer le matériel en veillant à mentionner les auteurs. Toutes modifications ou reproductions à des fins commerciales sont interdites.



Pôle de l'action pédagogique et numérique - DGEE - 2023

Sommaire

+ Présentation du projet

- A. Contexte
- B. Besoin d'aide ?

+ Concept de l'escape game

- A. Scénario
- B. But du jeu

+ Préparation du matériel

- A. Espace de jeu
- B. Liste du matériel
- C. Mise en place

+ Animation et déroulement

- A. Rôle de l'enseignant
- B. Une session d'escape game
- C. Briefing
- D. Déroulé détaillé du jeu
- E. Débriefing



Présentation du projet

A. Contexte

Un ESCAPE GAME clé en main pour la semaine du numérique

Cet escape game pédagogique figure parmi les activités à l'honneur pour la semaine du numérique 2023 en Polynésie française. Il peut être mis en place dans les classes ou dans une autre salle adaptée de l'école.

Mêlant éducation aux médias et investigation, cette enquête invite tous les joueurs à vivre une expérience originale, immersive et ludique. Les participants devront s'appuyer sur la collaboration en équipe et faire preuve d'esprit critique pour déceler des risques et des dangers auxquels ils peuvent être confrontés sur Internet.

Ce projet a été conçu par les enseignants référents aux usages du numérique (ERUN) du pôle de l'action pédagogique et numérique (PAPN) de la Direction Générale de l'Éducation et des Enseignements (DGEE) de Polynésie française.

OBJECTIFS DE L'ESCAPE GAME

- Sensibiliser les élèves aux dangers des réseaux sociaux : cyberharcèlement, fake news, utilisation des données personnelles.
- Prendre conscience du fait que ce que l'on partage sur les réseaux sociaux a des implications dans la vie réelle.



CONSEILS

Les objectifs d'un escape game sont avant tout ludiques. Cependant, cet outil peut aussi servir de levier pédagogique. Dans ce cas, le jeu peut permettre d'éveiller la curiosité et de susciter l'intérêt autour d'un sujet, ici celui des risques et dangers présents sur Internet. Dès lors, un temps de débriefing avec les joueurs est essentiel pour discuter du contenu de l'escape game sur lequel ils n'auront pas nécessairement eu le temps de s'attarder durant la partie.

PUBLIC CIBLÉ

Cet escape game est destiné aux élèves de cycle 3. Chaque session de jeu se fait avec 12 à 15 élèves répartis en équipes de 3 à 4 joueurs maximum. Il est donc recommandé d'organiser 2 sessions de jeu pour faire passer une classe entière.

B. Besoin d'aide ?

Pour toute interrogation, n'hésitez pas à contacter le PAPN :

40 54 97 98 / 40 54 97 99 – papn@education.pf



Concept de l'escape game

A. Scénario

Alerte ! Un pirate s'est introduit dans le système informatique de l'école pour s'emparer de fichiers confidentiels concernant les élèves. Aidez la directrice à mener l'enquête pour découvrir l'identité de ce « hacker » et à retrouver le code d'accès à sa plateforme cryptée pour récupérer les données volées.

En guise d'introduction, les élèves visionnent une courte vidéo dans laquelle ils doivent lire attentivement le message que la directrice de l'école leur adresse. Une infographie avec les consignes générales est projetée ensuite et reste visible sur toute la durée du jeu.

B. But du jeu

Cette immersion dans une enquête collaborative peut se dérouler dans un temps imparti défini par l'enseignant. Les joueurs doivent allier esprit d'équipe, logique et réactivité pour mener à bien leur mission et démêler le jeu avant la fin du compte à rebours.

Les joueurs investiguent les comptes que possède le pirate sur des réseaux sociaux. Par ailleurs, quelques situations relatives à des thématiques phares de l'éducation aux médias et à l'information sont incorporées sur certains comptes. Pour réussir leur mission, ils doivent récolter des traces et des données personnelles de cette personne. Ces dernières les mèneront vers 6 cadenas virtuels intermédiaires lesquels, une fois déverrouillés, leur donneront chacun accès à deux éléments :

- une lettre du prénom du « hacker » ;
- un morceau de phrase à reconstituer qui orientera les participants vers l'énigme qui permettra d'obtenir le code d'accès à la plateforme cryptée.

Une fois tous ces éléments rassemblés, les joueurs pourront déverrouiller le cadenas virtuel final pour récupérer l'ensemble des données volées (vidéo finale) et accéder à des ressources en lien avec les thématiques d'EMI incorporées dans l'escape game.



OBSERVATIONS

- Si vous mettez en place un compte à rebours, nous conseillons de le fixer à 60 minutes maximum.
- Les situations relatives à l'éducation aux médias et à l'information constituent des leviers pédagogiques forts qui gagneraient à être approfondis avec les élèves en classe.



Préparation du matériel

A. Espace de jeu

L'espace de jeu est limité à la salle dans laquelle vous avez choisi de mettre en œuvre l'escape game.

Les éléments indispensables de la zone de jeu :

- 5 tables (les tables de travail des élèves conviennent) pour que les joueurs puissent investiguer les divers supports ;
- Un espace mural accessible ;
- La façade intérieure d'une porte.



CONSEILS

- La salle doit être **suffisamment éclairée** pour permettre aux joueurs de bien voir et lire les indices.
- Veillez à ce que **la zone de jeu ne soit pas trop grande** pour que les participants ne perdent pas trop de temps lors de la fouille et de la mise en relation des indices.

INSTALLATION ET REMISE À ZÉRO

Un temps de préparation (environ 20 minutes) et de remise à zéro (environ 10 minutes) est nécessaire en début et en fin de jeu pour installer puis ranger l'ensemble du matériel.

L'organigramme constitue la feuille de route de l'enseignant dans l'organisation de l'espace et la répartition des indices.

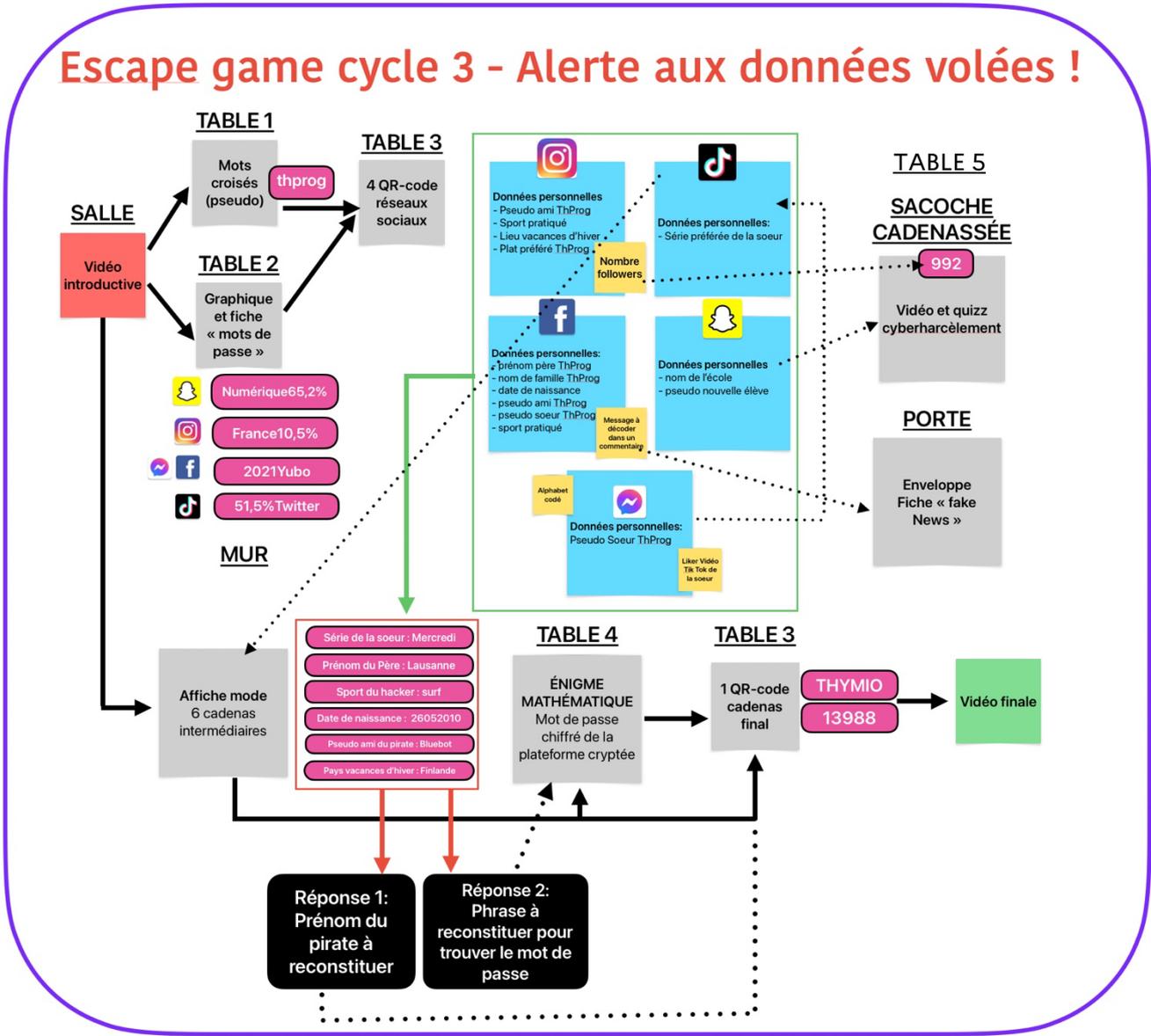


CONSEILS

- Pour éviter toute mauvaise surprise, il est recommandé de toujours recompter le matériel à la fin de chaque session et de vérifier l'état de celui-ci. Il est possible que les joueurs aient écrit sur les supports ou qu'ils aient gardé des indices dans leurs poches.



ORGANIGRAMME



B. Liste du matériel

Le code couleur utilisé permet de repérer les deux catégories de matériel à mobiliser :

COULEUR BLEUE : les ressources à télécharger et à imprimer

- Fiche « mots croisés » (A4)
- Graphique (A3)
- Fiche « mots de passe » (A4)
- Fiche « 4 QR code réseaux sociaux » (A4)
- 1 QR code cadenas final (A4)
- Affiche mode (A3)
- 2 enveloppes
- Étiquette « confidentiel » (A5)
- Fiche « Énigme mathématique » (A4)
- Document explicatif « fake news » (A4)
- Quizz « cyberharcèlement » (A4 – autant d'exemplaires que de joueurs)
- Diapo avec vidéo 1 jour 1 question – c'est quoi le cyberharcèlement ? et consigne
- Vidéo d'introduction
- Vidéo finale (pour un usage hors ligne)
- Infographie « consignes générales » (A3 ou projection)

COULEUR ROSE : les ressources à mettre à disposition/installer sur place

*** Il s'agit majoritairement de mobilier et d'équipement numérique*

- Rubalise ou scotch de chantier
- Tables et chaises pour permettre aux joueurs de s'asseoir et d'écrire
- 5 tables pour installer le matériel
- Façade intérieure de la porte de la salle
- Espace mural accessible
- Vidéoprojecteur + ordinateur + hauts parleurs
- Connexion Internet stable
- Cadenas code à 3 chiffres
- Sacoche d'ordinateur verrouillable avec un cadenas
- Ordinateur ou tablette à ranger dans la pochette
- Scotch transparent, patafixe ou punaises
- 4 à 5 tablettes (1 par joueur ou par équipe)
- Stylos ou crayons à papier et feuilles
- **Minuteur (si le jeu est chronométré)**

L'ensemble du matériel est nécessaire pour que les énigmes de l'escape game fonctionnent. Il est essentiel de les préparer et de les vérifier en amont pour ensuite installer correctement l'espace de jeu. Nous vous mettons à disposition un tableau récapitulatif indiquant les démarches à suivre pour préparer le matériel de chaque énigme.



C. Mise en place

Pour plus de simplicité, il est conseillé de préparer et d'installer le matériel dans l'ordre de présentation du tableau récapitulatif qui suit.



CONSEILS

- **Suivez attentivement la rubrique « Recommandations »** du tableau récapitulatif pour éviter toute mauvaise surprise lors du jeu.
- Les supports consommables (quizz, mots croisés...) doivent être **imprimés en autant d'exemplaires que de sessions prévues.**
- Tous les supports ont été conçus pour être **imprimés en couleur ou en noir et blanc.**
- Respectez **les dimensions indiquées** pour les supports imprimables (ex : affiche mode en A3)
- Vous pouvez plastifier les supports pour une conservation plus longue.
- Pendant l'installation de l'espace de jeu, **veillez à vous souvenir de l'emplacement de chaque indice !** Cela vous permettra de suivre l'avancée des participants durant la partie et de leur donner les bonnes aides.
- En cas de dispersion et de focalisation sur des éléments qui ne concernent pas l'activité, l'enseignant peut alerter sur ce qu'il ne faut pas toucher. Toutefois, **des interruptions répétées peuvent compromettre l'immersion des participants.**
- Les participants **ne doivent pas avoir à déplacer le mobilier ou des objets lourds.**

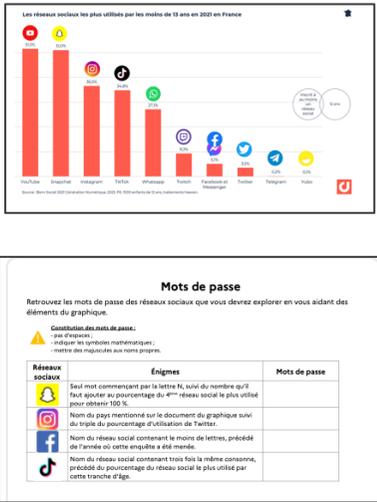


Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À baliser :</u></p> <p>→ rubalise ou scotch de chantier pour délimiter la zone de jeu.</p>	<p>Veillez à ce que la zone de jeu ne soit pas trop grande.</p>
  	<p><u>À installer et préparer :</u></p> <p>→ tables et chaises pour permettre aux joueurs de s'asseoir pendant leurs investigations et d'écrire convenablement.</p> <p>→ 4 à 5 tablettes et stylos, crayons, feuilles</p>	<p>Veillez à ce que cette installation ne se confonde pas avec les tables dédiées aux énigmes.</p> <p>1 tablette par joueur ou équipe. Vérifiez leur niveau de charge.</p>
  	<p>→ ordinateur relié au vidéoprojecteur et à des hauts parleurs.</p>	<p>Testez l'équipement en amont.</p>
 	<p><u>À télécharger ou diffuser en ligne :</u></p> <p>→ vidéo d'introduction</p>	<p>Lien vers la vidéo en ligne : https://dgxy.link/EGC3INTRO</p>
	<p><u>À imprimer ou projeter :</u></p> <p>→ Infographie « consignes pour naviguer sur les réseaux sociaux » A3</p>	<p>L'infographie doit rester visible tout au long de l'escape game.</p>
	<p><u>À vérifier :</u></p> <p>→ Connexion Wifi (débit et stabilité)</p>	

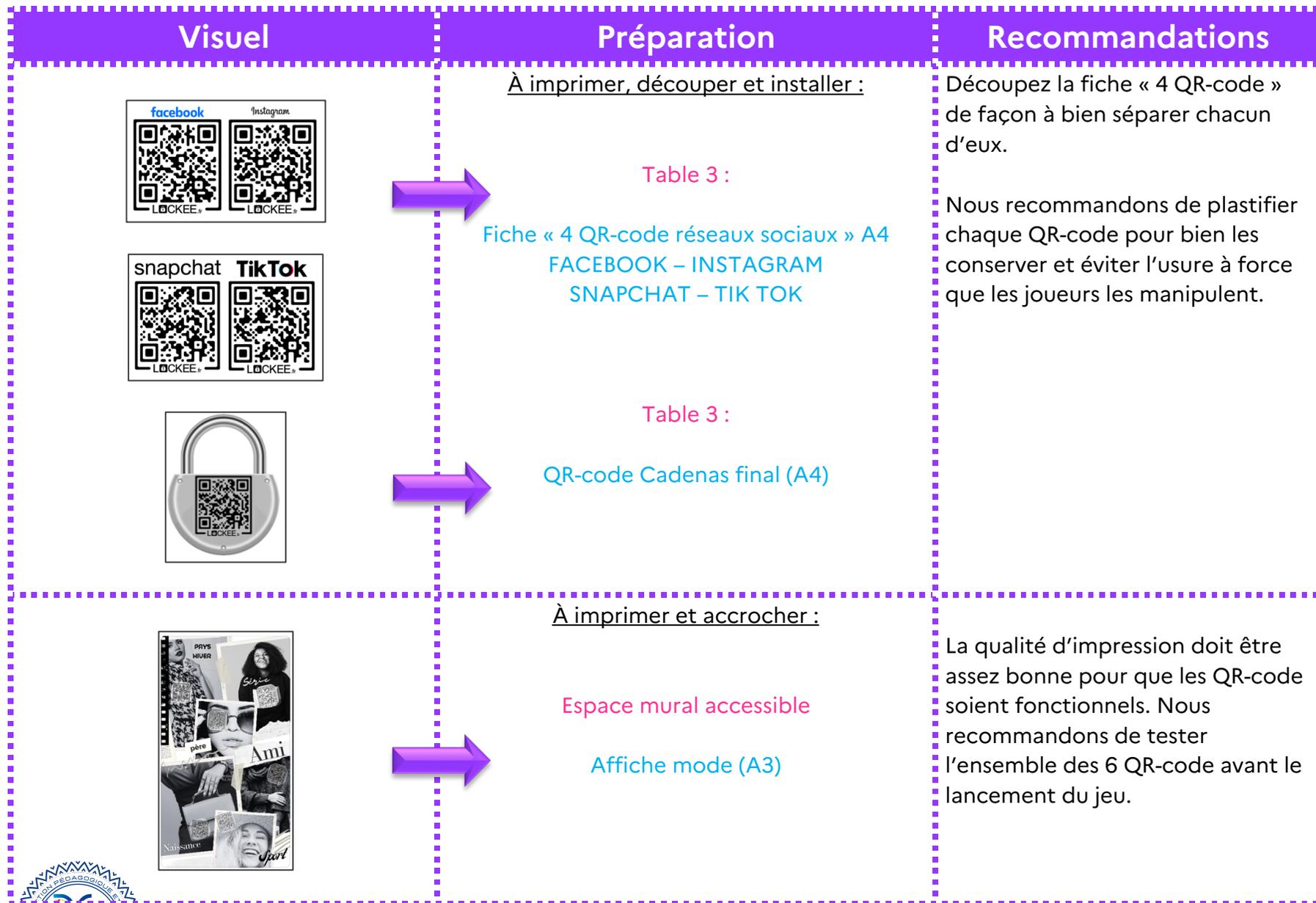


Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

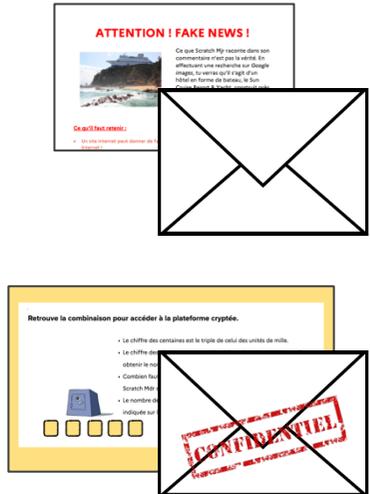
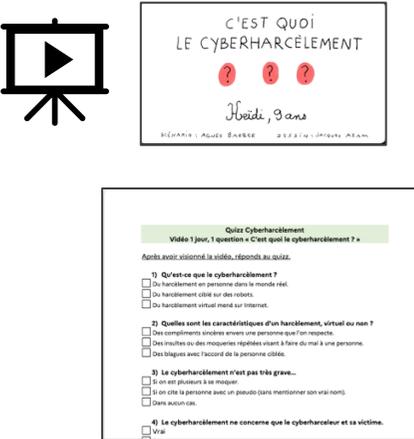
Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À imprimer et installer :</u></p> <p>Table 1 :</p> <p>fiche « mots croisés » A4</p>	<p>Il est possible de plastifier ces fiches si vous prévoyez de les réutiliser plusieurs fois.</p> <p>À ce moment-là, utilisez des feutres pour tableau blanc pour permettre aux joueurs d'écrire sur ces documents.</p>
	<p>Table 2 :</p> <p>Graphique A3</p> <p>Table 2 :</p> <p>fiche « mots de passe » A4</p>	<p>Pour un usage unique, prévoyez autant de tirages que de sessions prévues.</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À imprimer et installer :</u></p> <p>Façade intérieure de la porte :</p> <p>Fiche « fake news » A4 Enveloppe</p> <p>Table 4 :</p> <p>Fiche « énigme mathématique » A4 Enveloppe étiquette « confidentiel » A5</p>	<p>Glissez la fiche dans l'enveloppe et fermez-la complètement avant de l'accrocher sur la porte.</p> <p>Collez l'étiquette « Confidentiel » sur l'enveloppe. Glissez la fiche dans l'enveloppe et fermez-la complètement avant de la poser sur la table.</p>
	<p><u>À télécharger et installer :</u></p> <p>Diapo : vidéo « 1 jour 1 question, c'est quoi le cyberharcèlement ? » + consigne</p> <p><u>À imprimer :</u></p> <p>Quizz « Cyberharcèlement »</p>	<p>Installez la vidéo sur l'ordinateur ou la tablette qui sera enfermée dans la sacoche. Il est possible de la faire visionner en ligne : https://youtu.be/zUW3JyLtYsQ</p> <p>Imprimez autant de quizz que de joueurs. Vous pourrez revenir sur cette activité après le jeu. Les quizz doivent aussi être rangés dans la sacoche d'ordinateur.</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Visuel	Préparation	Recommandations
	<p><u>À préparer et installer :</u></p> <p>Table 5 :</p> <p>Cadenas code à 3 chiffres Sacoche d'ordinateur verrouillable avec un cadenas Ordinateur ou tablette à ranger dans la pochette</p>	<p>La sacoche doit pouvoir être verrouillée par un cadenas codé à 3 chiffres. Si ce n'est pas possible, exigez aux joueurs de vous donner le code correct avant de l'ouvrir.</p> <p>Vous pouvez aussi modifier l'emplacement de l'ordinateur et des quizz et enfermer le tout dans une armoire à clé. À ce moment-là, les joueurs doivent vous donner le code correct pour que vous leur remettiez la clé de l'armoire.</p>
	<p><u>À télécharger et projeter (pour un usage hors ligne ou un dénouement collectif) :</u></p> <p>vidéo finale</p>	<p>À charger dans l'ordinateur qui sert à projeter le contenu si vous préférez un dénouement collectif ou si vous n'avez plus ou pas de connexion Internet lors de l'ouverture du cadenas final qui redirige vers cette vidéo.</p>



Animation et déroulement

A. Rôle de l'enseignant

SES MISSIONS

- Préparer l'intégralité des supports de jeu, installer la salle puis la remettre en place ;
- Accueillir les joueurs et les plonger dans l'ambiance de leur mission avant le jeu ;
- Suivre la partie afin de leur venir en aide, en leur donnant des indices ;
- Une fois la mission terminée, débriefing avec les joueurs en revenant sur les temps forts de la mission.



CONSEILS

- Avant d'animer l'escape game avec les élèves, nous recommandons de l'éprouver avec des collègues ou des proches pour découvrir le concept, appréhender la mécanique de jeu et se familiariser avec le déroulement.
- Tout le monde ne vit pas l'escape game de la même manière ! Si certains groupes cherchent le challenge, d'autres veulent profiter de l'ambiance du jeu. L'enseignant doit s'adapter pour que tous les joueurs soient à l'aise du début à la fin.
- L'enseignant doit être dynamique, rigoureux et attentif aussi bien sur les aspects matériels que sur l'animation du jeu et l'accompagnement des participants.
- L'immersion étant la priorité, il ne faut pas hésiter à théâtraliser son discours pour plonger au mieux les joueurs dans l'ambiance.

SON RÔLE

L'enseignant détient **le rôle de maître du jeu** dans la mise en œuvre de l'escape game. **Sa présence demeure indispensable** pour la réussite des joueurs. Il est considéré comme un acolyte qui peut leur venir en aide et leur donner des coups de pouce en cas de blocage.

Le maître du jeu **ne doit pas répondre aux questions des participants, ni intervenir dans leurs discussions**, sauf si la situation est appropriée. Il garde une posture discrète et en retrait pendant toute la partie afin de guetter leurs écarts, mais aussi de les aiguiller en cas de difficulté.

Si le jeu est chronométré, le maître du jeu peut **annoncer régulièrement le temps restant** (toutes les 15 minutes par exemple), notamment lorsque la fin est proche, pour accélérer le rythme et accentuer l'adrénaline des joueurs. Les derniers instants, avant que le chronomètre sonne, sont très importants pour la dynamique de jeu. Idéalement, il faut donc que la partie se termine dans les 5 dernières minutes.



QU'EST-CE QU'UN BLOCAGE ?

Les blocages peuvent être d'ordre technique ou inhérents aux énigmes et à la dissimulation des objets dans la zone de jeu. Cela peut se traduire par une perte de temps importante sur une fausse piste, par l'incompréhension totale d'une énigme ou encore par un objet dissimulé que les joueurs n'arrivent pas à trouver.

Dans ce genre de situation, **n'attendez pas plus de 5 minutes** avant de les aiguiller dans la bonne voie à l'aide d'un indice. Il est cependant conseillé de laisser un temps de fouille suffisant aux joueurs avant de leur donner des indices plus précis.



CONSEILS

Tous les joueurs sont différents et peuvent bloquer sur des choses que vous n'auriez pas imaginé. Soyez à l'écoute de leurs réactions et essayez de vous adapter à leur façon de jouer pour **donner les indices dont ils ont besoin**.

COMMENT DONNER UN INDICE AUX JOUEURS ?

Les coups de pouce sont des indices à donner oralement aux joueurs s'ils sont bloqués sur une énigme depuis un bon moment ou s'ils semblent perdre beaucoup trop de temps sur une fausse piste. Ces indices prennent la forme de **phrases courtes** qui doivent être comprises et entendues par tous les joueurs.



CONSEILS

- Pour accentuer l'immersion des joueurs, donner des indices en jouant sur le scénario : « Le père du pirate lui a laissé un message privé. », « La sœur du pirate lui a demandé de faire quelque chose pour elle. »
- Ne pas hésiter à **répéter plusieurs fois de suite le même indice** pour que tout le groupe le comprenne et le retienne.
- Éviter les indices qui peuvent porter à confusion entre deux énigmes.
- Si vous êtes deux maîtres du jeu, veiller à ne pas donner d'informations contradictoires aux joueurs.

B. Une session d'escape game

Compter environ **1h30** au total pour l'ensemble de l'escape game :

- **15 minutes** de briefing (Introduction et consignes) ;
- **60 minutes** de jeu ;
- **15 minutes** de débriefing (discussion et conclusion).

Ces trois temps forts de l'escape game sont détaillés dans le déroulé détaillé (cf point C de cette rubrique).

Chaque étape est expliquée précisément et indique ce que les joueurs devront faire, le matériel qu'ils utiliseront ainsi que les informations que le maître de jeu devra leur fournir durant la partie.

C. Briefing

LES INDISPENSABLES POUR ASSURER LA RÉUSSITE ET LA SÉCURITÉ DES JOUEURS

1. Commencez par expliquer votre rôle. Vous serez un acolyte des joueurs qui les suivra attentivement durant la partie pour leur donner des coups de pouce en cas de gros blocage.
2. Demandez aux participants s'ils ont déjà fait un escape game. En général, ceux qui en ont déjà fait sont plus à l'aise et ont moins besoin d'indices. Sinon, expliquez-leur rapidement le principe d'un escape game :



Un escape game est un jeu d'enquête collaboratif qui se déroule dans un temps imparti. Plongés au coeur d'une histoire, les joueurs doivent faire preuve de réactivité, de logique et surtout travailler en équipe pour mener à bien leur mission et sortir de la zone de jeu avant la fin du compte à rebours (s'il est prévu) !



3. Énoncez les règles suivantes dans un coin calme, situé hors de la zone de jeu et permettant de rassembler tous les joueurs :



- *Respectez la zone de jeu définie.*
- *Nul besoin d'utiliser la force physique, seule votre force mentale est nécessaire.*
- *Aucun indice n'est caché dans des endroits inaccessibles.*
- *Communiquez avec les autres joueurs et écoutez-vous les uns les autres. N'hésitez pas à vous répartir les tâches.*
- *N'oubliez pas de garder votre sang froid et de vous amuser avant tout !*



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

PRÉSENTATION DU SCÉNARIO (VISIONNAGE DE LA VIDÉO)

Dirigez-vous dans l'espace de jeu avec les joueurs et mettez-les en condition d'écoute. Faites visionner **une seule fois** la vidéo d'introduction sur un ordinateur ou une tablette. Vous pouvez également la projeter.



Nous venons de recevoir un message de la part de la directrice de l'école. Vous allez le découvrir, mais attention, il faudra le lire attentivement et retenir les informations importantes.



DISTRIBUTION DE LA FEUILLE DE ROUTE (élément facultatif)

La feuille de route n'est pas obligatoire, mais elle peut aider considérablement les joueurs en les aidant à relever les indices et à organiser leur enquête. Elle leur permet aussi de se remémorer les missions annoncées dans la vidéo introductive. Ce document est organisé de façon à ce que les joueurs puissent noter toutes les informations nécessaires à l'avancée du jeu (réculte des données personnelles, récolte des images proposées à l'ouverture des cadenas intermédiaires...)

CONSIGNES POUR NAVIGUER SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX

Une fois la vidéo visionnée, projetez ou affichez l'infographie des consignes pour naviguer sur les réseaux sociaux. Elles synthétisent des informations clés.



- Les 11 données personnelles à récolter
- Les clés de lecture sur les réseaux sociaux :



Cliquer pour naviguer (retour en arrière, défilement, page suivante)



Indique une donnée personnelle que vous devez relever.



Cliquer pour obtenir un indice.



Cliquer pour se rendre à un endroit précis.



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Rappelez aux joueurs qu'il est essentiel de bien noter chaque donnée relevée (y compris les images découvertes lors de l'ouverture des cadenas virtuels) en leur indiquant que certaines d'entre elles seront primordiales pour ouvrir certains cadenas.

PREMIÈRES ÉNIGMES

Une fois les consignes expliquées et le matériel attribué, dirigez les joueurs vers les premières énigmes posées sur la table :

- Le jeu de mots croisés
- Le graphique et les mots de passe



Voici deux activités disposées sur la table. Suivez les consignes pour trouver les premiers indices laissés par le pirate. Ces indices sont essentiels pour pouvoir accéder aux informations que vous devez récolter.



LANCEMENT DU JEU

Si vous avez prévu de chronométrer le jeu, lancez le décompte de 60 minutes sur votre minuteur.



*Vous avez 60 minutes et pas une de plus.
C'est parti ! Bonne chance !*



D. Déroulé détaillé du jeu

Le déroulé détaillé du jeu et des énigmes vous permettra d'aiguiller les joueurs en cas de blocage pour savoir quand leur fournir des indices.

PREMIÈRES ÉNIGMES

Activité	Solution
<p>Mots croisés</p> <p>Après l'avoir complété la grille, les joueurs reconstituent le pseudo du pirate à partir des cases en couleur numérotées.</p> 	<p>Le pseudo obtenu est THPROG → le pseudo doit être écrit en majuscule</p>
<p>Graphique et fiche « mots de passe »</p> <p>Après avoir observé les éléments du graphique, les joueurs résolvent les quatre petites énigmes qui leur permettront d'obtenir le mot de passe des quatre réseaux sociaux à investiguer.</p>  	<p>SNAPCHAT : Numérique65,2% INSTAGRAM : France10,5% FACEBOOK : 2021Yubo TIK TOK : 51,5%Twitter</p>

Les joueurs utiliseront **le même pseudo** pour accéder à chaque réseau social. **Seul le mot de passe sera différent.**

Attention à la casse des mots de passe : la ponctuation, les symboles mathématiques et les majuscules doivent être bien saisis.



POUR ALLER PLUS LOIN

Un réseau social est un site internet qui permet aux internautes de se créer une page personnelle afin de partager et d'échanger des informations, des photos ou des vidéos avec leur communauté d'amis et leur réseau de connaissances.



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

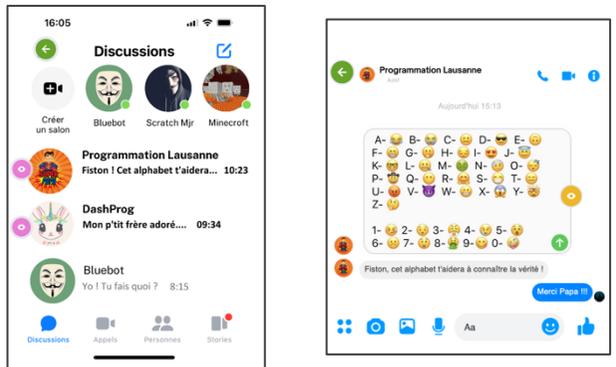
FOUILLE

Par la suite, les joueurs ont accès à toute la zone de jeu qu'ils peuvent fouiller. Ainsi, les indices suivants peuvent être trouvés :

- l'énigme mathématique rangée dans une enveloppe fermée et estampillée « confidentiel » ;
- l'affiche mode sur laquelle se trouvent les QR-code qui renvoient vers les 6 cadenas virtuels intermédiaires ;
- la fiche « fake news » rangée dans une enveloppe fermée et accrochée à la façade intérieure de la porte ;
- une sacoche verrouillée par un cadenas à code (3 chiffre) posée sur une table et dans laquelle se trouvent un ordinateur (ou une tablette) et le quizz « cyberharcèlement » ;
- Des QR-code posés sur une table (4 pour accéder aux réseaux sociaux et 1 renvoyant au cadenas final).

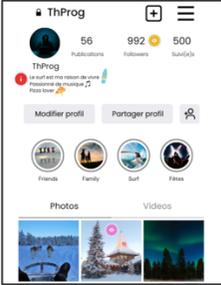


Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Facebook</p>  <p>Message à décoder</p>	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Message émoticones à décoder :</p> <p>Consulter le message privé du père de ThProg</p> 	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Sport : surf</p> <p>Date de naissance : 26 05 2010</p> <p>Pseudo ami ThProg : Bluebot</p> <p>Sœur ThProg : DashProg</p> <p>Nom de famille Thprog : Programmation</p> <p>Prénom père ThProg : Lausanne</p> <p>Message émoticones à décoder :</p> <p>Attention fake news</p> <p>La vérité est sur la porte</p>
<p>Enveloppe sur la façade de la porte</p> 	<p>Publication de Scratch Mjr sur Facebook</p> 	<p><i>Les joueurs doivent se diriger vers la façade de la porte pour trouver une enveloppe dans laquelle se trouve des informations sur la photo publiée par Scratch Mjr.</i></p>

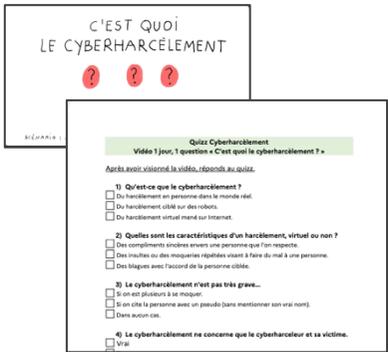


Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Instagram</p>  <p>Instagram LOCKEE.fr</p>	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Consulter les dernières photos publiées sur profil de ThProg pour trouver le nom du pays dans lequel il a passé ses vacances d'hiver</p>  	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Sport : surf</p> <p>Ce que Th prog aime manger : pizza</p> <p>Pays des vacances d'hiver : Finlande</p> <p>Pseudo ami ThProg : Bluebot</p>
<p>QR-code compte Tik Tok</p>  <p>TikTok LOCKEE.fr</p>	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Regarde les messages privés sur Facebook pour savoir quoi faire sur Tik Tok.</p> 	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Série préférée de la soeur : Mercredi</p> <p><u>Indication pour débloquer les cadenas intermédiaires :</u></p> 



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>QR-code compte Snapchat</p> <p>snapchat</p> 	<p>Les données personnelles sont ciblées par </p> <p>Consulter les messages reçus par Thprog pour mieux comprendre le post d'Aliana.</p> 	<p><u>Données personnelles à récolter :</u></p> <p>Pseudo nouvelle élève : Aliana</p> <p>Nom de l'école : Connaissance</p>
<p>Ordinateur rangé dans la sacoche verrouillée par un cadenas à combinaison</p> 	<p>Pour trouver le moyen d'accéder à l'ordinateur enfermé dans la sacoche, il faut lire la conversation entre ThProg et Bluebot sur la messagerie privée de Snapchat.</p> <p><u>Quizz :</u></p> <p>Visionner la vidéo disponible sur l'ordinateur pour pouvoir répondre au Quizz.</p> <p>Lire la consigne du Quizz.</p>	<p><u>Code du cadenas (3 chiffres) :</u> 992</p> <p><u>Rappel :</u></p> <p>Le quizz n'est pas exploité pendant l'escape game.</p> <p>Les joueurs prennent chacun une fiche et répondent au Quizz.</p>

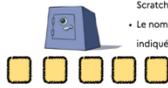
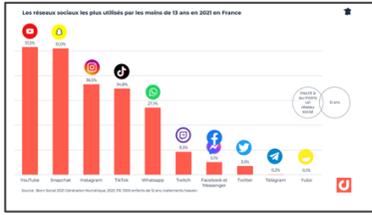


Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Énigme	Indice	Solution
<p>Cadenas final</p> 	<p>Pour trouver le véritable prénom du pirate, suivez la mode (affiche).</p>	<p>Prénom : THYMIO Mot de passe : 13988</p>
<p>Affiche mode</p> 	<p>Chaque QR-code correspond à un cadenas qui doit être déverrouillé à l'aide d'une donnée personnelle récoltée sur les réseaux sociaux.</p> <p>Pour savoir à quelle donnée personnelle correspond chaque QR-code, s'aider des mots de l'affiche. Chaque QR-code est en lien avec le mot le plus proche de lui.</p> <p>Pour reconstituer le prénom du pirate, il faut reconstituer la phrase.</p> <p>La phrase mènera vers le mot de passe de la plateforme cryptée.</p>	<p><u>Solutions cadenas intermédiaires :</u></p> <p>Ami : Bluebot Père : Lausanne Pays hiver : Finlande Sport : surf Naissance : 26052010 Série : Mercredi</p> <p>Les images obtenues lorsque chaque cadenas est ouvert indiquent 2 éléments :</p> <p>Une lettre du prénom du pirate Un bout de phrase Phrase reconstituée : Résous l'énigme mathématique dans l'enveloppe confidentielle pour trouver le mot de passe de la plateforme.</p>



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Énigme	Indice	Solution
<p data-bbox="324 279 638 311">Énigme mathématique</p> <div data-bbox="219 347 743 651"><p>Retrouve la combinaison pour accéder à la plateforme cryptée.</p><ul style="list-style-type: none">Le chiffre des centaines est le triple de celui des unités de mille.Le chiffre des dizaines correspond à celui que je dois multiplier par 7 pour obtenir le nombre de publications du pirate sur Instagram.Combien faut-il ajouter au nombre de partages de la publication de Scratch Mdr sur Facebook pour obtenir 40 ? C'est le chiffre des unitésLe nombre de milliers correspond à la tranche d'âge des adolescents indiquée sur le graphique.</div>	<p data-bbox="784 279 1377 351">Pour trouver la solution à l'énigme, il faut revenir en arrière.</p> <div data-bbox="788 399 1160 614"></div> <div data-bbox="1220 399 1400 630"></div> <div data-bbox="974 630 1153 853"></div>	<p data-bbox="1467 279 1948 758">Solution : 13988 Milliers → 13 : tranche d'âge des adolescents indiquée sur le graphique Centaines → 9 est le tripe le 3 Dizaines → multiplier 7 par 8 Pour obtenir 56 publications sur Instagram Unités → ajouter 8 au nombre de partages de la publication de Scratch Mjr sur facebook pour obtenir 40.</p>



E. Débriefing

Cette phase incontournable de l'escape game sera le moment pour les participants de prendre du recul par rapport à l'expérience qu'ils viennent de vivre et d'en comprendre les enjeux pédagogiques. Pour mener à bien le débriefing, voici quelques étapes clés (source : <https://scape.enepe.fr/indispensable-debriefing.html>) :

- **Le recueil des émotions** : les élèves s'expriment librement sur l'expérience qu'ils viennent de vivre. L'enseignant les écoute attentivement et récolte à ce moment-là des éléments sur lesquels il pourra rebondir lors de l'étape suivante.
- **La phase des enseignements** : revenir sur les différentes parties du jeu, de manière chronologique. L'objectif est de valoriser la participation de tous les joueurs et d'établir un lien entre le jeu et les contenus disciplinaires ciblés. Quelques questions pour orienter la discussion :
 - « Comment avez-vous débuté le jeu ? Comment vous êtes-vous organisés pour résoudre les différentes énigmes ? Quelles difficultés ont émergé ? À quels moments ? Les informations ont-elles été partagées clairement ? Si non, comment améliorer la communication entre les joueurs ? »
 - « Comment avez-vous appliqué les contenus vus en classe ? Quelles notions avez-vous découvertes lors de l'escape game ? »

POINTS CLÉS DE L'ESCAPE GAME

- **Organisation et gestion de données** : faire un point sur la compréhension du graphique proposé (thématique, échantillon, informations du titre et de la légende). Revenir sur la méthodologie de lecture et de prélèvement de données issues d'un graphique.
- **Calcul** : faire un rappel sur les procédures de calcul avec les nombres entiers (multiplication par 7, complément à la dizaine supérieure) et les nombres décimaux (recherche du complément au nombre entier supérieur, algorithme de l'addition de nombres décimaux ou de la multiplication d'un nombre décimal par un nombre entier)
- **Numération** : vérifier la connaissance par les élèves des unités de la numération décimale pour les nombres entiers ainsi que les relations qui les lient.

EMI – sensibiliser aux bons usages du numérique : la navigation sur les réseaux sociaux ainsi que la récolte de données personnelles au travers de cet escape game sont de véritables points d'appui pour sensibiliser nos jeunes élèves aux risques et dangers auxquels ils peuvent être confrontés lorsqu'ils naviguent sur Internet. Les thématiques qui suivent sont incorporées dans le jeu. Vous pouvez les aborder en profondeur avec les élèves pour qu'ils développent des usages raisonnés et responsables de cet outil. Par exemple, le quizz réalisé pendant l'escape game peut faire l'objet d'un travail plus approfondi sur le cyberharcèlement.



Escape Game cycle 3 – Alerte aux données volées !

Thématiques :

- Maîtriser sa vie numérique sur Internet, en particulier les réseaux sociaux
- Chercher et vérifier les informations en ligne
- Prévenir le cyberharcèlement
- Protéger sa vie privée

Pour chaque thématique, le site **Internet sans crainte** met à disposition des kits clés en main. Ces kits et d'autres ressources sont également disponibles dans **la mallette en ligne** proposée dans la vidéo finale de l'escape game.

Internet sans crainte : <https://www.internetsanscrainte.fr>

Mallette en ligne : <https://tuic.education.pf/ressources-education-aux-medias-et-a-linformation/>

À vous
de jouer !

