



Connais-moi
échappe-toi!



Un escape game pédagogique de sensibilisation aux données personnelles et aux traces numériques

Guide de prise en main et d'animation du jeu



Délégation académique pour le numérique éducatif
Académie de Besançon

CRÉDITS, DIFFUSION ET UTILISATION

Le jeu d'évasion pédagogique « Connais-moi échappe-toi ! » a été créé par :

Marie ADAM-NORMAND, dans le cadre de ses missions de coordonnatrice du CLEMI de l'académie de Besançon.

Guillaume BONZOMS, dans le cadre de ses missions de DAN adjoint de l'académie de Besançon.

Ce jeu d'évasion pédagogique est diffusé sous licence Créative Commons CC-BY-NC-SA.



Vous pouvez gratuitement utiliser le jeu si :

- Vous citez les organismes auteurs (DANE et CLEMI de l'académie de Besançon) ;
- Vous n'en faites pas un usage commercial et n'en tirez pas de contrepartie financière.

Vous ne pouvez pas :

- Utiliser le jeu dans le cadre d'une prestation payante ;
- Commercialiser le jeu ;
- Utiliser le jeu sans citer les auteurs.

Vous pouvez librement adapter le jeu à condition de :

- Citer les auteurs originaux ;
- Rediffuser votre adaptation dans les mêmes conditions de licence (CC-BY-NC-SA) ;
- Ne pas en tirer de contrepartie financière.

N'hésitez pas à informer les créateurs originaux de votre adaptation, il est toujours intéressant de voir les évolutions et contributions proposées.

Le présent guide de prise en main et d'animation du jeu a été réalisé par Guillaume BONZOMS pour la délégation académique pour le numérique éducatif (DANE) de l'académie de Besançon.

Il est également diffusé sous licence CC-BY-NC-SA.



Novembre 2019



MATÉRIEL ET COMPTES

Ce jeu d'évasion nécessite différents matériels. Libre à vous de trouver des équivalents et d'adapter votre version du jeu.

Matériel nécessaire :

- 1 cadenas directionnel / à mouvement
- 1 cadenas à 5 lettres
- 2 cadenas à 4 chiffres
- 1 carnet secret avec cadenas et clé
- 1 stylo à encre invisible
- 1 lumière révélatrice d'encre invisible
- 1 carte SD
- 1 pochette plastique
- 1 enveloppe/pochette kraft armée à soufflet
- 1 sac d'ordinateur avec anneaux permettant de le verrouiller avec un cadenas
- 1 note repositionnable de type Post-it®
- 1 feuille de papier transparent (type couverture de manuscrit ou calque)
- 1 tablette (iPad dans notre version du jeu)
- 1 application sur la tablette, de note verrouillée par un mot de passe
- 1 lecteur de carte SD pour la tablette
- 1 application de lecture de QR-code
- Les applications Facebook et Instagram
- Des livres et brochures traitant de la thématique et permettant de cacher des indices
- Du papier et un stylo pour les prises de note pendant la phase de jeu

Le fonctionnement du jeu nécessite une connexion à internet. Il est donc nécessaire de prévoir une connexion wifi ou une clé 4G pour la connexion de la tablette.

La vidéo YouTube mentionnée dans le jeu est accessible ici sous différentes variantes permettant d'adapter le code du cadenas à lettres :

- DIDAC : <https://youtu.be/KMrgWfV5tBc>
- TGREH : <https://youtu.be/OUII1OtWoH0>
- AJKLM : <https://youtu.be/63nRuU7FYys>
- MASCH : <https://youtu.be/Kaj3T4iZRM0>

Vous pouvez également l'adapter en fonction des lettres de votre cadenas à lettres.

Pour accéder aux données du jeu présentes sur les comptes Facebook et Instagram de « Vita Privata », il est nécessaire d'avoir connecté un compte aux applications Facebook et Instagram sur la tablette. Pensez-donc à créer un compte dédié à la connexion lors du jeu (qui sont différents des comptes contenant les indices et que vont consulter les joueurs).

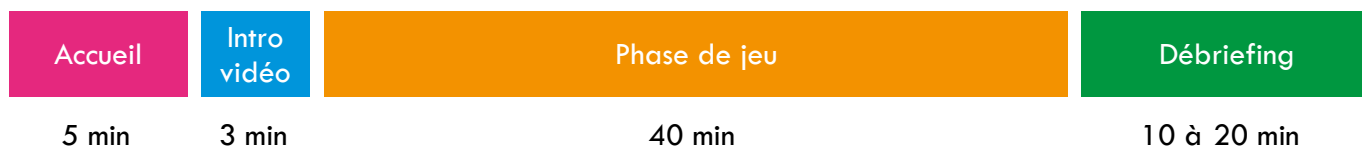
Les comptes de Vita Privata sont (ne pas diffuser aux joueurs) :

- Instagram : <https://www.instagram.com/vita.privata/>
- Facebook : <https://www.facebook.com/profile.php?id=100019482061561>

PRINCIPE DU JEU ET ORGANISATION

Un groupe de 4 à 8 personnes (les participants) a été enlevé et enfermé dans une pièce. Les participants vont devoir chercher, dans les éléments physiques et numériques à leur disposition, l'identité de leur kidnappeur, ses codes et mots de passe, pour s'échapper dans le temps laissé par le kidnappeur, 40 minutes.

Le jeu s'organise ainsi :



Phase d'accueil :

Il s'agit d'accueillir les participants et leur donner les consignes générales permettant le bon déroulement de l'escape game. Les consignes sont précisées dans la partie « Animation du jeu » page 7.

L'accueil se fait généralement en dehors de la salle de jeu.

Phase d'introduction du jeu

Les participants entrent dans la salle. Le jeu est introduit par une vidéo où le kidnappeur s'adresse aux participants et contextualise le jeu. Cette vidéo peut être diffusée soit en vidéoprojection, soit à partir de la tablette remise aux participants.

La vidéo d'introduction comporte une séquence de « Les Clés des médias » traitant des données personnelles.

À la fin de cette introduction débute la phase de jeu en elle-même.

Phase de jeu

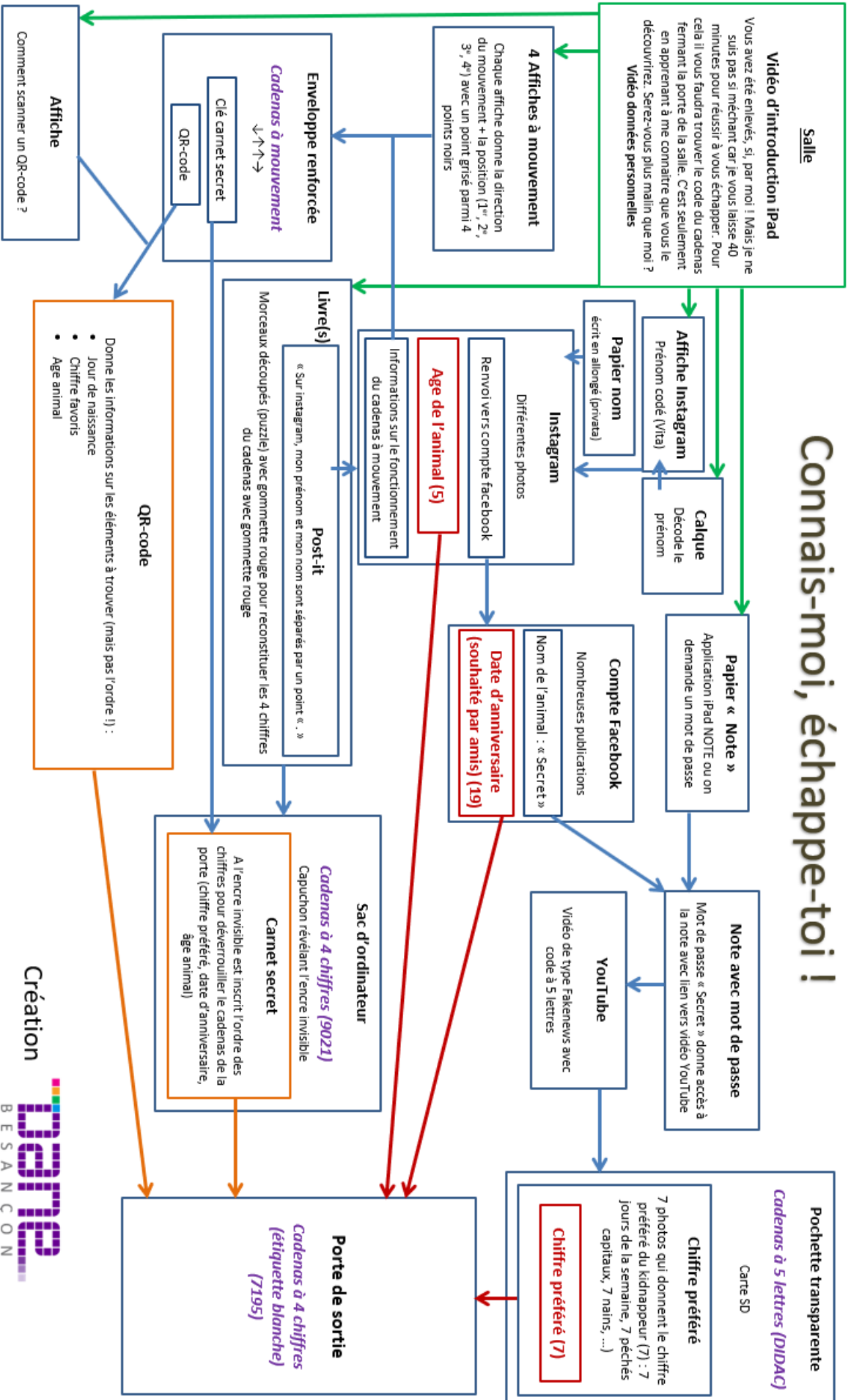
Elle dure 40 minutes maximum. Idéalement un décompte (timer) est affiché permettant aux participants de maîtriser leur temps. Le maître du jeu est présent dans la salle et peut ponctuellement délivrer des indices si les participants sont longuement bloqués. Les différentes énigmes sont détaillées dans la partie « Animation du jeu », page 7.

Phase de débriefing

Cette phase est indispensable pour que les participants prennent du recul sur l'expérience qu'ils viennent de vivre. Elle permet de revoir les notions abordées dans le jeu et faire passer les connaissances et compétences acquises, de l'implicite à l'explicite. Elle dure généralement de 10 à 20 minutes. Pour mener cette phase, des éléments sont proposés dans la partie « Débriefing », page 10.

ORGANIGRAMME

Connais-moi, échappe-toi !



Marie Adam-Normand et Guillaume Bonzoms



Création **DESIGN** B E S A N Ç O N

en partenariat avec



INSTALLATION

À placer

Éléments de jeu	Présent	En place
Tablette (avec vidéo d'introduction)		
4 affiches à mouvement ↓↑↑→		
Enveloppe kraft renforcée (armée)		
Cadenas directionnel / à mouvement		
Carnet secret		
Clé du carnet secret		
QR-code		
Affiche « Comment scanner un QR-code »		
Papier avec le nom « Privata » écrit en allongé		
Affiche avec logo Instagram		
Calque transparent de décodage de l'affiche Instagram		
Note repositionnable de type Post-it® avec indice Instagram		
Livres et brochures permettant de cacher des indices		
4 morceaux avec chiffres 9 0 2 1		
Sac d'ordinateur		
Lampe révélatrice d'encre invisible		
Papier comportant le logo de l'application « Note »		
Pochette plastique transparente		
Cadenas à 5 lettres		
Carte SD avec les images permettant de trouver le chiffre préféré		
Cadenas de sortie accroché à la poignée de porte par un élastique		
Connexion à internet		

À vérifier

Manipulation	Vérfié
Historique de navigation effacé sur le navigateur, Facebook, Instagram et éventuellement l'application de lecture des QR-code	
Cadenas verrouillés et codes changés	
Note verrouillée sur la tablette	

ANIMATION DU JEU

Le jeu se déroule sur 1 heure et se décompose en 4 phases présentées page 4.

Accueil

Exemple de consignes à donner aux participants avant le jeu :

- Ne pas utiliser son téléphone portable ;
- Ne pas forcer les ouvertures des cadenas, pochettes, enveloppe, ... le but du jeu étant de trouver les codes permettant de les ouvrir ;
- Avoir pris ses précautions personnelles (repas, passage aux toilettes, ...)
- La communication entre les joueurs est importante pour réussir ;
- On ne peut sortir de la salle que si le temps est écoulé ou le cadenas de la porte déverrouillé ;
- Une bonne organisation est indispensable pour réussir ;
- Chaque indice ou objet ne sert qu'une fois ;
- On ne peut écrire que sur les feuilles de brouillon mises à disposition.

Phase de jeu

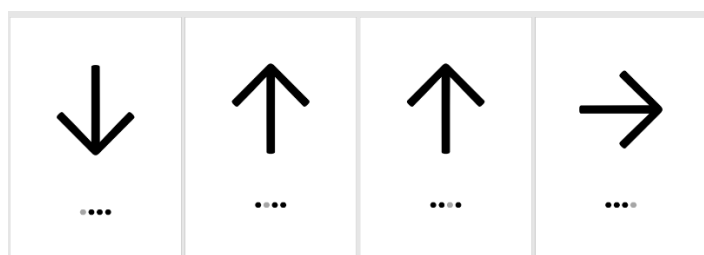
✓ Les indices

Le maître du jeu est étranger à l'histoire et peut ponctuellement donner des indices. Plus vous donnerez d'indices, moins le sentiment de satisfaction sera présent à la fin du jeu. Les indices ne sont à donner que si le groupe a déjà passé un certain temps à chercher la solution sans résultat et que cela compromettrait sa réussite. Il est déconseillé de donner directement la solution, préférez plutôt des indices de type « Qu'avez-vous trouvé dans la pochette ? », ou « Y a-t-il des commentaires sur certaines publications ? ». Il s'agit également parfois d'inciter le groupe à s'organiser : « Peut-être serait-il plus pratique de regrouper tous les éléments déjà utilisés ici », ou « Rassemblez-vous et indiquez aux autres ce qui vous bloque et ce que vous avez trouvé ».

✓ Énigmes et résolution

• Enveloppe renforcée

4 feuilles avec une direction sont affichées dans la salle. Sous chaque direction sont présents 4 points dont un point gris. Les joueurs vont devoir remettre dans l'ordre les directions en se basant sur l'ordre du point gris sous la direction (il y a donc deux essais possibles, avec les points sur, ou sous les directions). Cette combinaison ainsi obtenue permet d'ouvrir le cadenas à mouvement fermant l'enveloppe renforcée. Le compte Instagram mentionne ce type de cadenas et renvoie vers une vidéo expliquant son fonctionnement (pas de lien cliquable sur Instagram donc l'URL est à recopier). Cette énigme permet d'obtenir la clé du carnet secret et le QR-code donnant (sans ordre) les éléments composant le code du cadenas de sortie.



- Instagram

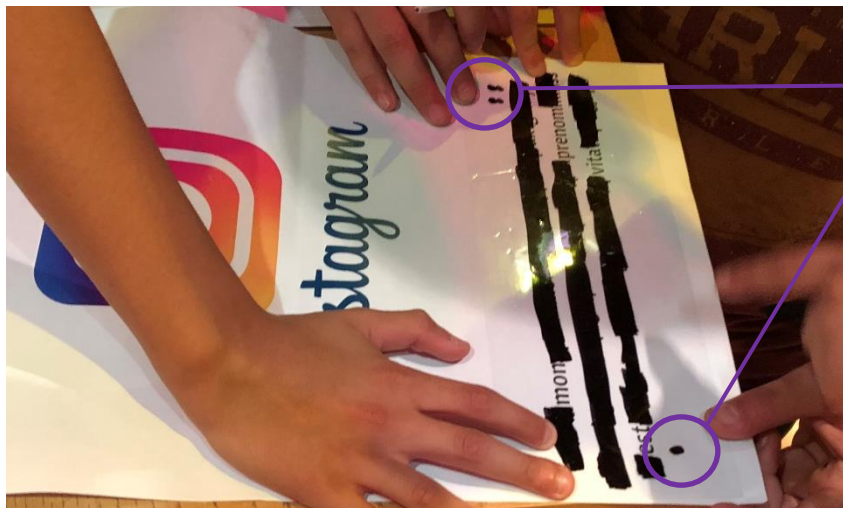
Les joueurs vont devoir retrouver le nom et prénom de la kidnapeuse. Pour décoder le nom il suffit de pencher le papier (nom étiré) à l'horizontale devant ses yeux.



Le prénom est caché dans le texte sous l'affiche Instagram.

L'affiche doit comporter deux repères sur lesquels viendront se positionner le calque.

Le calque va venir masquer une partie des lettres du texte pour afficher « mon prénom est vita ».



Repères à placer sur l'affiche et sur le calque

La note repositionnable indiquant « Sur Instagram mon prénom et mon nom sont séparés par un point » permet de trouver qu'il faut rechercher « vita.privata » sur Instagram.

Le compte Instagram permet de trouver une vidéo expliquant le fonctionnement du cadenas à mouvement (pas de lien cliquable sur Instagram donc l'URL est à recopier), l'âge de l'animal et l'adresse du compte Facebook.

- Note avec mot de passe

Les participants ont un papier avec le logo de l'application « Note » de la tablette.

Sur la tablette se trouve une note verrouillée par un mot de passe, et ayant pour titre « nom de mon chien ». On déduit donc que le mot de passe est le nom du chien.

En recherchant les publications sur Facebook, on trouve son nom : « Secret ».



- Pochette transparente

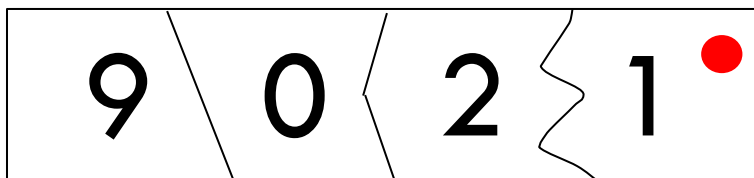
Accessible dès le début du jeu, la pochette transparente est enroulée et fermée par un cadenas bloquant les anneaux de la pochette et son contenu. Elle contient une carte SD.

Pour ouvrir le cadenas à lettres qui la ferme, il faut accéder à la note sur tablette (voir énigme précédente) qui contient le lien vers une vidéo sur YouTube. Des variantes de vidéo sont proposées pour adapter le code au cadenas possédé. La vidéo permettra d'introduire lors du débriefing la fiabilité des informations trouvées sur internet et notamment les « Fake News ».

- Sac d'ordinateur

Le sac est présent dès le début du jeu dans la salle. Il est fermé par un cadenas à 4 chiffres, avec une pastille rouge (permettant de le différencier du cadenas à 4 chiffres fermant la salle).

Pour ouvrir ce cadenas, il faut avoir retrouvé les 4 morceaux, composant le code de déverrouillage, cachés dans les livres et brochures dans la salle.



Le sac contient la lampe révélant l'encre invisible et un carnet secret fermé par un petit cadenas, dont la clé est dans l'enveloppe renforcée.

- Porte de sortie

La dernière énigme est celle permettant de s'échapper de la salle. Un cadenas est disposé au niveau de la poignée de la porte de sortie (attaché par un élastique) et ferme symboliquement la porte. Ce cadenas comporte une pastille blanche pour le différencier du cadenas à pastille rouge.

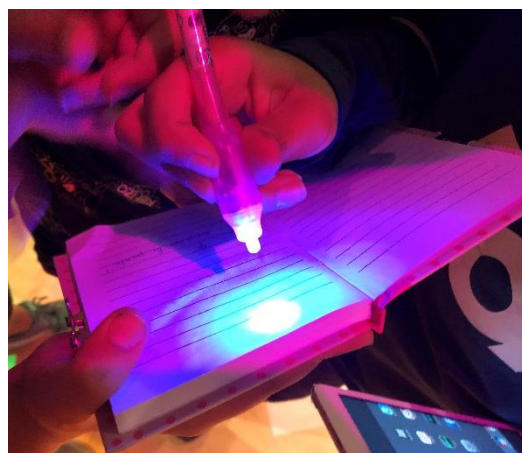
Pour ouvrir ce cadenas, il faut disposer de la liste des éléments composant son code : chiffre préféré de la kidnapeuse, date d'anniversaire (jour), âge de son chien. Ces éléments sont précisés via le QR-code à scanner (dans le désordre) ou dans le carnet secret à l'encre invisible (photo ci-contre).

Le **chiffre préféré** est à trouver à travers les photos présentes sur la carte SD découverte dans l'énigme de la pochette plastique. Sur iPad, attention à ce que les participants n'effacent pas les photos au moment de leur importation ! Les photos sont « chiffre préféré », « sept nains », « sept merveilles du monde », « sept jours de la semaine », « sept péchés capitaux », « jeu de sept familles » et « les sept notes de musique ».

La **date d'anniversaire** (il s'agit en fait du jour) se trouve sur Facebook, où les participants doivent remonter le journal d'activité et déduire le jour d'anniversaire par rapport aux publications publiques de ses amis (la date d'anniversaire n'étant pas publique dans son profil).

L'**âge de son chien** est mentionné en commentaire d'une photo sur Instagram (photo ci-contre).

Ces éléments permettent d'ouvrir le cadenas de la porte de sortie.



DÉBRIEFING

Le débriefing est la dernière phase, mais certainement la plus importante pour les apprentissages. La durée conseillée est de 10 à 20 minutes selon les groupes.

Mener le débriefing

Pour mener un débriefing de qualité, il est conseillé de réunir participants et maître du jeu autour d'une table et d'avoir à sa disposition les éléments de jeu pour pouvoir s'y référer.

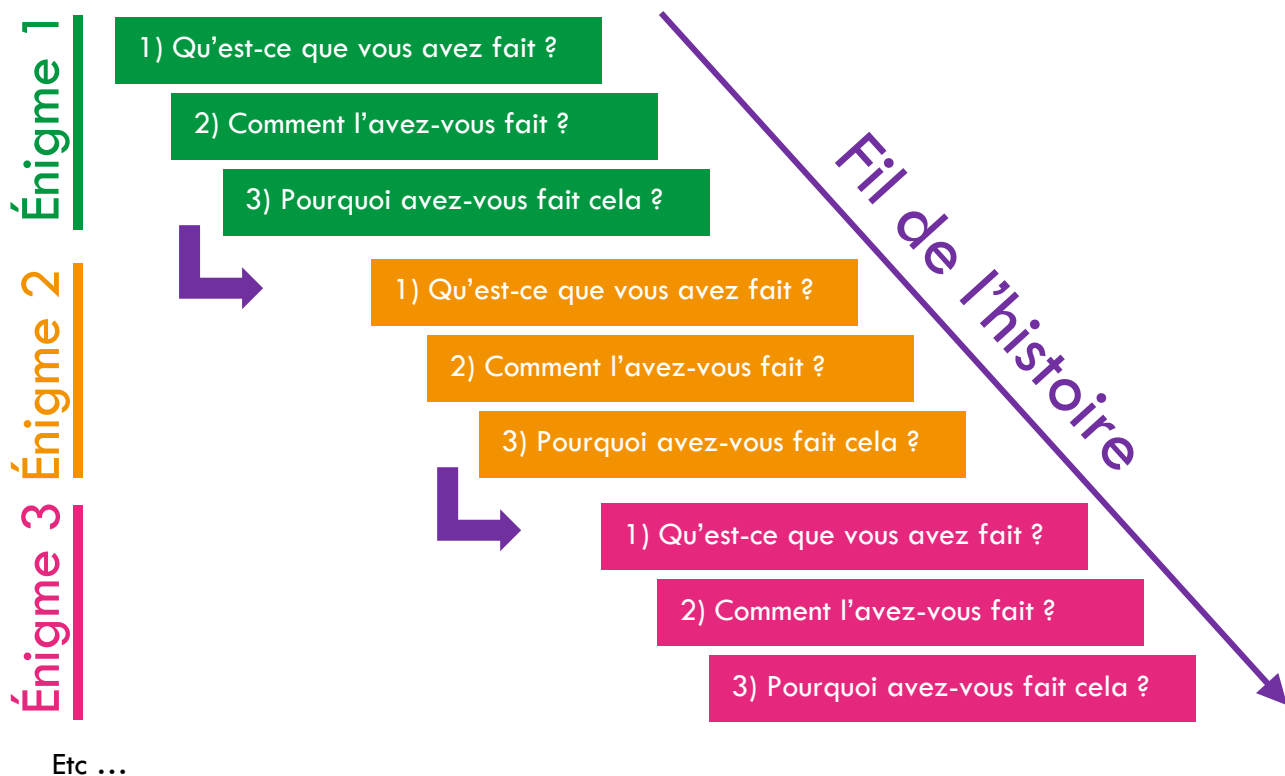
L'objectif du débriefing est de permettre aux participants de prendre du recul sur l'expérience vécue, de leur faire expliquer la résolution des énigmes, pour rattacher cela aux notions pédagogiques sous-jacentes.

Technique de débriefing

Une succession répétitive de 3 questions doit pouvoir permettre aux joueurs de raconter l'expérience de jeu du début (entrée dans la salle) à la fin (sortie de la salle ou échec si le temps est écoulé).

- 1) Qu'est-ce que vous avez fait ?
- 2) Comment l'avez-vous fait ?
- 3) Pourquoi avez-vous fait cela ?

Une fois les réponses apportées pour une des premières énigmes, renouveler le questionnement, qui va naturellement faire avancer le récit de la phase de jeu.



Un jeu d'évasion n'étant pas un jeu de piste, plusieurs énigmes sont accessibles dès le début du jeu. L'ordre dans lequel les participants vont aborder les énigmes va donc varier d'une session à l'autre.

Les participants n'ont pas forcément conscience du « pourquoi ». Le maître du jeu est alors là pour enrichir les échanges. Idéalement, le maître du jeu laisse au maximum parler les joueurs et ne vient que ponctuellement relancer le questionnement et enrichir les échanges ou apporter un éclairage sur un élément précis.

Les traces numériques

Le débriefing doit permettre de parler des traces numériques laissées par le kidnappeur : posts publics sur les réseaux sociaux, de sa part et de la part de celles de ses amis, informations sur la tablette, carte SD qui peut donner des informations via des photos, note repositionnable qui traîne.

Il est intéressant d'aborder à ce moment-là la confidentialité des contenus (paramétrage du compte et de la confidentialité), et des données personnelles dont on ne maîtrise pas la diffusion (en lien avec la vidéo du début de jeu) comme par exemple la date d'anniversaire déduite grâce aux publications de ses amis.

La kidnappeuse utilise des informations personnelles pour verrouiller ses contenus personnels et cadenas (nom de son chien, date d'anniversaire, ...). Le maître du jeu peut à ce moment-là inviter les joueurs à se questionner sur les mots de passe qu'ils choisissent et le lien avec leurs données personnelles. La date de naissance ou le nom de quelqu'un de proche est-il utilisé par exemple pour verrouiller le téléphone ou des accès ? Des pirates informatiques utilisent ces données là pour en déduire les mots de passe et accéder aux comptes des gens, on appelle cela le « social engineering ».

La vidéo YouTube mentionnant les termes de mensonges, complot, ... est prétexte à aborder les « Infox » et la fiabilité et véracité des informations que l'on trouve sur les plateformes de partage de vidéo et les réseaux sociaux.

Le maître du jeu peut proposer aux participants de vérifier les traces numériques qu'ils ont laissées sur la tablette pendant le jeu : historique de navigation, de consultation sur Instagram et Facebook, éventuellement de l'application de scan de QR-code. Cela permet de mettre en évidence qu'il n'est pas toujours simple d'effacer ses traces numériques (menu dans un sous-menu), et cela facilite également la réinitialisation du jeu si on rejoue une session de jeu après.

Des ressources à votre disposition pour aborder les thématiques associées au jeu

Le Centre pour L'Education aux Médias et à l'Information (CLEMI), les Délégations Académiques au Numérique Educatif (DANE) et l'Agence Nationale de la Sécurité des Systèmes d'Information (ANSSI) proposent des ressources pour approfondir les notions présentes dans ce jeu.

<https://www.cleми.fr/>

<https://www.cybermalveillance.gouv.fr/>

<https://dane.ac-besancon.fr>