

GUIDE ANIMATEUR TUTO EXPRESS

2023 | Par

 FRESQUE DES CYBERCITOYEN·NES



1. SÉQUENCE PÉDAGOGIQUE



1. Construire une séquence pédagogique

1. Sélectionner les thématiques

En fonction des thématiques que vous souhaitez aborder, vous pouvez sélectionner les questions que vous placerez devant les élèves lors de la première partie du jeu et définir un scénario d'attaque associé.

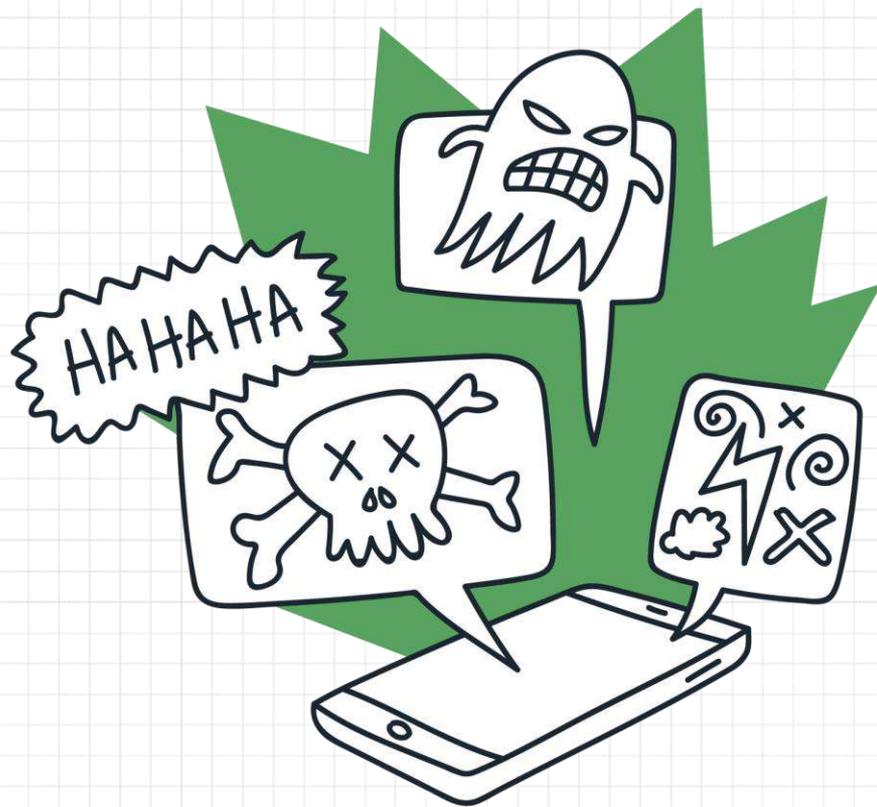
Vous pourrez vous appuyer sur le document nommé « Guide animateur – Récapitulatif des cartes » pour trier les cartes en fonction de la thématique choisie et identifier le bon scénario d'attaque grâce au [Chapitre 4. Scénarios d'attaque](#) de ce tuto express.

2. Sélectionner le niveau des cartes

Une fois la thématique choisie, vous pourrez sélectionner le niveau des cartes en fonction de la connaissance des élèves sur la thématique abordée.

De même, le niveau de chacune des cartes est indiqué dans le document « Guide animateur – Récapitulatif des cartes » fourni en annexe du guide animateur.

Des exemples de séquences pédagogiques sont proposées dans le Guide animateur complet.



2. RÈGLES DU JEU



2.a Règles du jeu

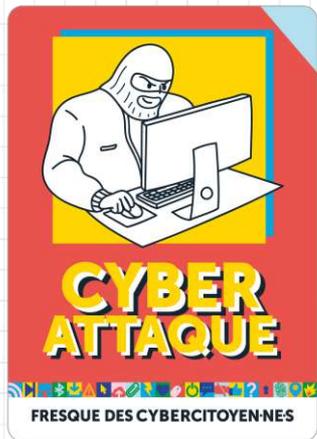
1. Première partie du jeu : Phase de « Quiz »

- Répartissez des ados en équipes de 2 à 4 personnes.
- >> *Maximum 3 équipes : une équipe jaune, une équipe bleue, une équipe rose (Cf Cartes défense & cyberattaques).*
- Proposez-leur de choisir un nom d'équipe.
 - Disposez environ 30 cartes « Quiz » sélectionnées en amont au centre de la table, face cachée.
 - Chacune son tour, les équipes vont répondre à une carte « Quiz » piochée et posée par l'équipe à sa droite, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un chrono peut être ajouté pour dynamiser le jeu.
- >> *L'équipe qui pose la question doit lire le type de carte, la question et les propositions de réponse (sauf pour les cartes « Cash ou Quiz »). Après concertation, l'équipe adverse répond à la question posée en choisissant aucune, une, deux ou trois bonnes réponses. L'équipe qui a posé la question doit lire la ou les bonnes réponses et le texte explicatif.*
- Lorsqu'une équipe répond juste, elle gagne 1 carte « défense » piochée dans le paquet de son équipe (rose, bleu ou jaune).
- >> *Spécificité des cartes « Cash ou Quiz » : L'équipe qui pose la question ne lit pas les propositions de réponses et propose à l'équipe adverse de répondre « Cash ». Si l'équipe choisit le mode « Cash » et a au moins une réponse juste, elle gagne 2 cartes « défense ». Sinon, elle retombe sur un scénario classique de carte « Quiz ».*
- Au bout de 30 min de jeu, la première phase s'arrête.
 - Comptez les « points » - Chaque carte « Défense » gagnée rapporte 1 point.



2.a Règles du jeu

2. Deuxième partie du jeu : Phase « Scénario d'attaque »



- Proposez aux équipes de disposer toutes les cartes « Défense » devant elles (15 cartes en tout), même celles qu'elles n'ont pas gagnées lors de la précédente phase.
 - Disposez une séquence d'attaque identique devant chacune des équipes (vous pouvez vous aider du guide animateur, Chapitre 6. Scénarios d'attaque).
 - Les équipes doivent réfléchir aux bonnes cartes « Défense » à utiliser pour bloquer l'attaque et les disposer sous la séquence d'attaque.
- >> *Seules les cartes défenses ayant un rapport direct avec l'attaque rapportent des points.*
- Lorsqu'elles ont terminé (il peut être nécessaire d'utiliser un chrono d'environ 10 min), corrigez avec chacune des équipes ou faites une correction collective selon le temps dont vous disposez.
 - Comptez les points - Chaque carte « Défense » correctement utilisée rapporte 1 point. Chaque carte « Défense » inutile fait perdre 1 point. Vous pouvez également vous aider de notre correction dans le Chapitre 6. Scénarios d'attaque.
- Additionnez les points des deux phases de jeu :
L'équipe qui a le plus de points a gagné !

2.b Déroutement d'une session

Durée : 60 minutes

Nombre de participants : 27 élèves (répartir 3 groupes de 9 avec 3 jeux « Fresque des cybercitoyen-ne-s »)

Nombre d'encadrants : 2 animateurs confirmés ou 3 animateurs débutants

Déroulé :

1. Introduction [0 -> 5 min]

Mise en équipe et choix du nom de leur équipe

Présentation de l'atelier (objectifs, règles de l'atelier, etc...)

2. Explication des règles du quiz [0 -> 5 min]

3. Phase de quiz [10->35 min]

4. Explication des règles de la phase scénario d'attaque et mise en place [35 -> 40 min]

5. Phase du scénario d'attaque [40 -> 50 min]

6. Fin de l'activité [50 -> 55 min]

Annonce des vainqueurs

Tour de table pour avoir des retours sur l'atelier

7. Après l'atelier [55 -> 60 min]

Tri des cartes et rangement du jeu

Rangement de l'espace de jeu



2.c Compter les points

1. Première partie du jeu : Phase de « Quiz »

- Il y a plusieurs types de question :
 - Vrai ou faux :
 - Un point gagné par bonne réponse.
 - Quiz :
 - Zéro, une, deux ou trois bonnes réponses possibles ;
 - Toutes les bonnes réponses doivent être données pour gagner le point ;
 - Un point gagné par bonne réponse.
 - Cash ou quiz (1 ou 2 points gagnés) :
 - Une, deux ou trois bonnes réponses possibles ;
 - Un point gagné si réponse type quiz, c'est-à-dire avec les propositions de réponses ;
 - Deux points gagnés si l'équipe répond cash, c'est-à-dire sans les propositions de réponses ;
 - Une seule bonne réponse peut être donnée pour gagner les deux points si réponse cash.
- Les points gagnés peuvent être matérialisés par des cartes « Défense » que les équipes piochent au fil de la partie.



2. Deuxième partie du jeu : Phase « Cyberattaque »



- L'animateur positionne une séquence d'attaque (cf Guide animateur complet, [Chapitre 6. Scénarios d'attaque](#))
- Les équipes ont 10 minutes pour échanger et positionner les bonnes cartes « Défense » correspondant au scénario d'attaque :
 - Mauvaise carte et mauvaise justification : -1 point
 - Mauvaise carte mais justification cohérente : 0 point
 - Bonne carte et bonne justification : 1 point



3. ANIMER UNE FRESQUE



3. Animer un atelier

Préparer l'atelier :

1. Trouvez des personnes disponibles et formées pour vous aider à encadrer : nous recommandons un animateur par jeu (soit pour 12 participants maximum).
2. Définissez votre séquence pédagogique selon les connaissances et la maturité des participants et les notions que vous souhaitez aborder.
3. Vérifiez que vous disposez du matériel nécessaire :
 - Jeu de la fresque (1 jeu pour 12 élèves au maximum) ;
 - Le présent « Tuto express » du Guide animateur ;
 - Un papier et un stylo pour faire le compte des points ;
 - En option : Un chrono (montre, sablier, téléphone) pour chronométrer et dynamiser le jeu.

Préparer l'espace de jeu :

1. Configurez l'espace de jeu en créant idéalement des îlots adaptés au nombre de joueurs.
2. Placez les cartes « Quiz » sélectionnées pour la séance au centre de chacun des îlots (Réservez les paquets de cartes « Défense » que vous distribuerez au début de la partie et réservez les scénarios d'attaque que vous avez préparés pour la deuxième partie de la séance.)



3. Animer un atelier

Introduire l'atelier :

- Présentez-vous si c'est la première fois que vous rencontrez ce public ;
- Expliquez l'objectif de cette séance de sensibilisation ;
- Décrivez brièvement le déroulé de la séance et donnez les durées des deux parties (les règles seront expliquées après) ;
- Explicitez ce que les joueurs sont autorisés à faire (parler librement, s'entraider, donner des définitions, etc...)

Créer les groupes et les équipes :

- Répartissez les élèves en groupe : chaque groupe sera affecté à une table de jeu avec son animateur.
- Puis répartissez les élèves en équipes de 4 joueurs maximum.
- Afin de renforcer l'implication, vous pouvez demander à chaque équipe de se trouver un nom.

Expliquer les règles :

- Vous pouvez vous aider des slides [3.a Règles du jeu](#).



3. Animer un atelier

Correction des scénarios d'attaque :

Pour corriger le scénario, vous pouvez :

- Faire une correction individuelle par équipe ;
- Vous appuyer sur une équipe, par exemple celle qui a posé le plus de cartes « Défense », pour faire la correction générale

Conclure l'atelier :

- Demander le tri et le rangement des cartes par couleur, c'est-à-dire par équipe ;
- Faire l'annonce de l'équipe vainqueur et la féliciter ;
- Faire un tour de table pour recueillir les impressions (exemple : Chaque participant dit une notion qu'il a apprise, une notion qu'il connaissait déjà, un élément du jeu qu'il a aimé et un élément qu'il a moins aimé.)

Déclarer la session de jeu

Après l'atelier, chaque animateur est invité à scanner le QR Code qui se trouve sur le dos de la boîte de jeu pour déclarer la session. Cela est essentiel pour que nous puissions continuer d'améliorer le jeu.





4. SCÉNARIOS D'ATTAQUE



4.a Hackeur.se

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

Un hackeur propage un virus sur ton téléphone qui supprime toutes les données enregistrées

1 -> 9 -> 13

2 - 3 - 12 - 11

Une hackeuse propage un virus sur ton téléphone ou ton ordinateur qui lui permet d'avoir accès à tes comptes et elle revend tes données sur le dark web.

1 -> 9 -> 4 -> 11

2 - 3 - 7 - 11 - 15

Un hackeur pirate un réseau wifi public. Comme il voit tout ce qui transite sur le réseau, il capte ton mot de passe et vole l'accès à tes comptes. Alors, il décide de revendre tes données sur le dark web.

1 -> 10 -> 4 -> 11

14 - 15 - 1 - 7 - 11

Même scénario que ci-dessus, mais cette fois-ci le hackeur décide de te faire chanter : par exemple, il te demande de l'argent pour te rendre tes accès à tes comptes sur les réseaux sociaux.

1 -> 10 -> 4 -> 14

14 - 15 - 1 - 8



4.a Hackeur.se

Scénario

Un hackeur pirate un réseau wifi public. Comme il voit tout ce qui transite sur le réseau, il peut capter le mot de passe quand tu le tapes sur internet. Avec ton mot de passe, il récupère tes accès à tes comptes et usurpe ton identité (= il se fait passer pour toi).

Cartes « Cyberattaque »

1 -> 10 -> 11 -> 12

Cartes « Défense »

14 - 15 - 1 - 7 - 11

Un hackeuse t'envoie un mail de phishing. Tu cliques le lien dans le mail et cela installe un virus sur ton appareil qui supprime tes données.

1 -> 5 -> 9 -> 13

4 - 2 - 3 - 12 - 11

Un hackeuse t'envoie un mail de phishing. Tu cliques le lien dans le mail et cela installe un virus sur ton appareil et revend tes données sur le dark net.

1 -> 5 -> 9 -> 4 -> 11

4 - 2 - 3 - 7 - 11 - 15



4.b Cyberprédateur.trice

Comme vous pourrez le constater, les attaques des cyberharceleurs et cyberprédateurs sont quasiment similaires. Ce qui diffère c'est le type d'attaquant et son objectif final : le prédateur attend généralement quelque chose d'intime en échange de son « attaque ».

Choisissez l'une ou l'autre selon la thématique que vous souhaitez aborder avec votre public.



Scénario

Une cyberprédatrice se renseigne sur toi, par exemple via les réseaux sociaux et elle te fait chanter : par exemple, elle te demande de lui envoyer des photos intimes. En échange, elle te fait croire qu'elle ne va pas envoyer des informations personnelles sur toi à tes amis ou tes parents.

Cartes « Cyberattaque »

2 -> 6 -> 14

Cartes « Défense »

7 - 8 - 9 - 10 - 13

4.b Cyberprédateur.trice

Scénario

Un cyberprédateur se renseigne sur toi, par exemple sur les réseaux sociaux, et te harcèle par messages ou à l'école.

Cartes « Cyberattaque »

1 -> 8 -> 15

Cartes « Défense »

7 - 8 - 9 - 10 - 13

Un cyberprédateur t'envoie un message de phishing afin de trouver ton mot de passe. Avec tes comptes, il se fait passer pour toi (= usurpe ton identité) pour obtenir des rendez-vous avec tes amis.

2 -> 5 -> 7 -> 12

4 - 11 - 15 - 1 - 7

Une cyberprédatrice se renseigne sur toi et avec les informations qu'elle a obtenues, elle trouve ton mot de passe et usurpe ton identité. Elle contacte tes amis et tente d'obtenir des photos intimes.

2 -> 6 -> 7 -> 12

7 - 15 - 9 - 1



4.c Harceleur.se

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

Un cyberharceleur se renseigne sur toi sur internet. Avec les infos qu'il trouve, il décide de faire chanter : par exemple, il te demande de faire ses devoirs. En échange, il te dit qu'il n'enverra pas certaines photos de toi à toute la classe.

3 -> 6 -> 14

7 - 8 - 9 - 10 - 13

Une cyberharceleuse te trouve sur les réseaux sociaux et t'envoie des messages injurieux

3 -> 8 -> 15

7 - 8 - 9 - 10 - 13

Un cyberharceleur devine ton mot de passe et se fait passer pour toi sur les réseaux sociaux ou sur l'ENT.

3 -> 7 -> 12

4 - 11 - 15 - 1 - 7

Une cyberharceleuse se renseigne sur toi, trouve ton mot de passe et te fait du chantage ou te menace de diffuser des infos persos sur toi.

3 -> 6 -> 7 -> 14

4 - 11 - 15 - 1 - 7

