



# FRESQUE DES CYBERCITOYENS



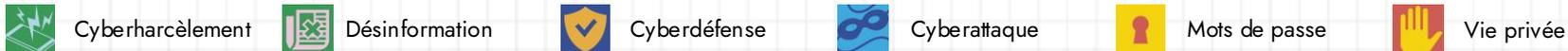
## TUTO EXPRESS

2025 | By   
for People and Planet

# Comment Animer un atelier Fresque Cybercitoyens?

## 1. Sélectionner les thématiques

- Sélectionnez les cartes « Quiz » parmi les thématiques que vous souhaitez aborder avec le groupe :



- Nous recommandons de sélectionner **deux thématiques maximums** par séance.

## 2. Sélectionner le niveau des cartes

- En fonction de la connaissance des élèves sur la thématique abordée, niveau d'avancement dans le programme scolaire (notamment dans le cadre des heures dédiées au dispositif phare ou certifications pix)



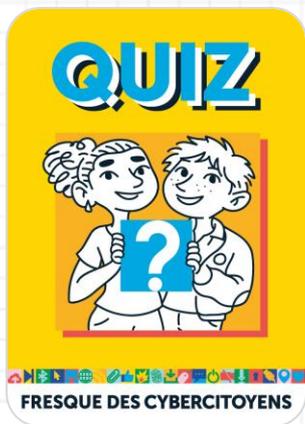
## 3. Sélectionner un scénario d'attaque

- Sélectionnez un scénario d'attaque associé aux thématiques abordées.

Vous pouvez jouer les deux phases (Quiz et Scénarios d'attaque) dans la même session, ou bien les jouer dans des séances distinctes.

*Des exemples de séquences pédagogiques, complètes et s'insérant de le cadre du programme scolaire (certification PIX, dispositif pHARe, etc) sont proposés dans le Guide pédagogique (anciennement Guide des règles et des modes de jeu)*

## 2.a Règles du jeu

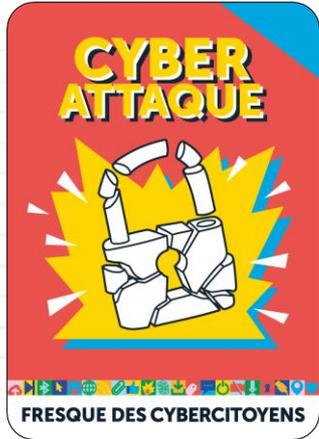


### 1. Première partie du jeu : Phase de « Quiz »

- Répartissez les joueurs en équipes de 2 à 4 personnes.
- >> *Maximum 3 équipes : une équipe jaune, une équipe bleue, une équipe rose.*
- Proposez-leur de choisir un nom d'équipe.
  - Disposez environ des cartes « Quiz » sélectionnées en amont au centre de la table, face cachée.
- >> *Pour 30 minutes de jeu, sélectionnez environ 30 cartes de niveaux équivalents.*
- Chacune son tour, les équipes vont piocher une carte « Quiz » et poser la question à l'équipe à sa gauche, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre. Un chrono peut être ajouté pour dynamiser le jeu. Les cartes difficiles ou qui posent problème peuvent être laissées face ouverte pour en discuter à la fin de la séance.
- >> *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 ». Si elle n'est pas sûr de connaître la réponse, elle peut choisir le « Quiz ».*
- A la fin de cette première phase, comptez les « points » - Chaque carte « Défense » gagnée rapporte 1 point.

## 2.a Règles du jeu

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



- Invitez ensuite chaque équipe à disposer toutes les cartes « Défense » devant elles (15 cartes en tout), même celles qui n'ont pas été gagnées lors de la précédente phase.
  - Disposez une séquence d'attaque identique devant chacune des équipes (vous pouvez vous aider des exemples de [Scénarios d'attaque](#)). Pour cette partie, les cartes ne sont qu'un squelette du scénario ; il est essentiel, pour la bonne compréhension, de l'insérer dans un contexte, des faits récents ou qui parlent plus personnellement à la classe.
  - Les équipes doivent réfléchir aux cinq meilleures cartes « Défense » à utiliser pour bloquer l'attaque et les disposer sous la séquence d'attaque.
- >> *Seules les cartes « Défense » 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. Vous pouvez également vous aider de notre correction dans les pages dédiées.
  - Additionnez éventuellement les points des deux phases de jeu :  
L'équipe qui a le plus de points a gagné !

## 2.b Préparer 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, les temps forts de l'année scolaire (cybermois, journée de lutte contre le harcèlement,...) ou programme scolaire (certifications pix, compétences à acquérir en cybersécurité, heures dédiées audispositif phare).
3. Vérifiez que vous disposez du matériel nécessaire :
  - Jeu de la fresque (1 boîte de jeu pour 12 élèves au maximum) ;
  - Le présent « Tuto express » et la « Présentation des règles en classe » pour projection
  - Un papier et un stylo pour faire le compte des points, alternativement au tableau ;
  - En option : Un chrono (montre, sablier, téléphone) pour chronométrer et dynamiser le jeu.

## 2.b Déroutement d'une session

Introduction [-> 10 min]

- Constitution des équipes et choix du nom
- Présentation de l'atelier (objectifs, thématique abordées, phases de jeux, etc...)

Explication des règles [-> 5 min]

- Projeter les règles du jeu au tableau avec la présentation disponible dans les ressources [Explication des règles aux participants](#)

Phase de jeu [20 – 35 min]

- Quiz
- Cyberattaque
- Les deux

Fin de l'activité [10 – 15 min]

- Annonce de l'équipe vainqueur
- Tour de table pour avoir des retours sur l'atelier
- [Remplir le questionnaire](#)

Après l'atelier [5min]

- Tri des cartes et rangement du jeu
- Rangement de l'espace de jeu

*\*Des cartes par phase (Quiz/Cyberattaque) récapitulant les règles du jeu sont également disponibles dans la boîte.*

## 2.b. Conclure un atelier

### Mise en commun après la phase Quiz :

- Aborder les éventuelles cartes qui ont fait débat ou posent problèmes (identifiables face ouverte à côté de la défausse)
- Utiliser le guide complet des cartes pour s'appuyer sur les informations complémentaires

### Correction des scénarios d'attaque :

- Faire une correction individuelle par équipe ou en commun avec la classe
- Les cartes « Défense » choisies sont présentées de manière argumentée en quoi elles permettent de prévenir ou réagir face au scénario
- Possibilité de projeter les cartes du scénario et les cartes « défense »

### 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.)

## 2.b. Conclure un atelier

- **Déclarer la session de jeu**

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

- Challenge Cybermois : Participez à notre jeu concours !

Du 1<sup>er</sup> octobre au 14 novembre se tiendra un grand challenge inter-collèges ! Déclarez le plus de sessions de jeu pour avoir une chance de gagner de nombreuses récompenses. Vous pouvez choisir le questionnaire spécifique « DECLARATION FRESQUE CYBERMOIS » en scannant le QR code ci-contre.

- Défi Cyber de la DGESCO

Durant le cybermois et tout au long de l'année, la DGESCO propose un défi collectif de sensibilisation cyber en classe du cycle 3 à la terminale tout au long de l'année autour de jeux de sensibilisation avec le kit CyberEnJeux ou des ressources de sensibilisation au choix (L'Odysée du numérique, la Fresque des cybercitoyens...). Participez et répondez au questionnaire ici : [Actions cyber jeunes – Grist](#).





# 3. SCÉNARIOS D'ATTAQUE



### 3. Scénarios d'attaque



#### Exemples de scénario clef en main

Vous trouverez ci-dessous des propositions de scénarios de cyberattaque classés par type d'attaquants. Vous pouvez également créer vos propres scénarios en sélectionnant des cartes « Attaquant », « Attaque » et « Impact ».

A noter : certains scénarios possèdent plus de cinq bonnes réponses. Ces scénarios sont ainsi plus facile, car ils laissent plus de possibilités aux élèves d'obtenir des points.



## 3.1. Cybercriminel.le

Numéro

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

n° 1

Une cybercriminelle 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 -> 7 -> 14

1 - 2 - 7 - 8 - 15

n° 2

Un cybercriminel 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 -> 7 -> 14

1 - 7 - 8 - 14 - 15

n° 3

Même scénario que ci-dessus, mais cette fois-ci le hacker 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 -> 7 -> 17

1 - 5 - 8 - 14 - 15



## 3.1.Cybercriminel.le

Numéro

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

n° 4

Un cybercriminel se renseigne sur toi sur internet. Comme il voit tout ce que tu as publié, il devine ton mot de passe faible. Avec celui-ci, il récupère tes accès à tes comptes et usurpe ton identité (= il se fait passer pour toi).

1 -> 6 -> 7 -> 15

1 - 7 - 8 - 9 - 10 - 15

n° 5

Une cybercriminelle 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 -> 16

2 - 4 - 5 - 8 - 12

n°6

Une cybercriminelle 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 -> 14

1 - 2 - 4 - 7 - 8 - 15

## 3.2. Cyberprédateur.trice ou Cyberharceleur.se



Comme vous pourrez le constater, les attaques des cyberharceleurs et cyberprédateurs sont quasiment similaires. Cependant, les deux ont des objectifs bien différents :

**Cyberharceleurs** : Ce sont des personnes qui utilisent Internet pour harceler, insulter ou menacer d'autres personnes. Ils peuvent envoyer des messages méchants ou publier des informations privées pour faire du mal, de manière répétée.

**Cyberprédateurs** : Ce sont des personnes qui cherchent à manipuler et exploiter d'autres en ligne, dans un but malveillant et majoritairement à caractère sexuel. Ils sont dans une logique de construction d'une relation de confiance, pour obtenir des informations personnelles ou des photos intimes.

**Précision à faire avec les élèves** : La différence principale réside ainsi dans les intentions et la nature de la relation entre l'attaquant et la victime. Le cyberharceleur veut nuire ou blesser la victime par des actes répétés, tandis que le cyberprédateur essaie d'établir une relation intime et privilégiée afin d'obtenir quelque chose d'intime et manipuler la victime. Le prédateur peut devenir harceleur.

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



## 3.2 Cyberprédateur.trice

Numéro

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

n° 1

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

2 -> 8 -> 18

5 - 6 - 7 - 8 - 10 - 13

n° 2

Un cyberprédateur se renseigne sur toi, t'envoie des messages dégradants et te menace.

2 -> 6 -> 8 -> 17

5 - 8 - 9 - 10 - 13

n°3

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 -> 15

1 - 7 - 8 - 9 - 10 - 13 - 15



## 3.2 Cyberprédateur.trice

| Numéro      | Scénario   | Cartes « Cyberattaque » | Cartes « Défense »          |
|-------------|--|-------------------------|-----------------------------|
| <u>n° 4</u> | Un cyberprédateur se renseigne sur toi, par exemple sur les réseaux sociaux, utilise les informations pour te manipuler psychologiquement et t'incite à partager des contenus privés ou adopter des comportements risqués. | 2 -> 6 -> 11 -> 19      | 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10 - 13 |
| <u>n° 5</u> | 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 -> 13 -> 17      | 5 - 6 - 7 - 8 - 9 - 10      |
| <u>n° 6</u> | Un cyberprédateur crée des deepfakes de lui avec de l'IA pour se présenter comme quelqu'un d'autre. Il te manipule psychologiquement pour t'inciter à partager d'autres photos intimes de toi.                             | 2 -> 13 -> 11 -> 19     | 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 13     |



## 3.3. Harceleur.se

| Numéro | Scénario   | Cartes « Cyberattaque » | Cartes « Défense »          |
|--------|--|-------------------------|-----------------------------|
| n° 1   | 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 -> 17            | 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 13     |
| n° 2   | Une cyberharceleuse te trouve sur les réseaux sociaux et t'envoie des messages injurieux   | 3 -> 8 -> 18            | 5 - 6 - 7 - 8 - 13          |
| n° 3   | Un cyberharceleur devine ton mot de passe et se fait passer pour toi sur les réseaux sociaux ou sur l'ENT.   | 3 -> 7 -> 15            | 1 - 5 - 7 - 8 - 15          |
| n° 4   | 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 -> 17       | 1 - 5 - 7 - 8 - 9 - 10 - 15 |



## 3.4 Influenceur.se

Numéro

Scénario

Cartes « Cyberattaque »

Cartes « Défense »

n°1

Un influenceur propage de fausses informations pour te manipuler – par exemple, que les femmes ne sont pas biologiquement faites pour travailler. Cela t’amène à changer d’opinion et de comportement, par exemple à présenter des comportements sexistes et misogynes.

4 -> 12 -> 11 -> 20

3 - 6 - 8 - 11 - 13

n°2

Une influenceuse crée des deepfakes avec de l’IA – par exemple une vidéo d’un OVNI – et t’amène à croire à des théories du complot.

4 -> 13 -> 20

3 - 6 - 8 - 11 - 13

n°3

Un influenceur crée un deepfake par l’IA d’une célébrité adoptant un comportement risqué en incitant à faire de même. Cela t’amène à te mettre en danger.

4 -> 13 -> 11 -> 19

3 - 6 - 8 - 11 - 13

n°4

Une influenceuse propage de fausses informations sur un évènement dans ta ville. Cela t’incite à vouloir te rendre sur les lieux et te mettre en danger.

4 -> 12 -> 19

3 - 6 - 8 - 11 - 13



Pour toute remarque ou suggestion,  
contactez l'équipe de la Fresque des  
Cybercitoyens:

[fresquedescybercitoyens@advens.fr](mailto:fresquedescybercitoyens@advens.fr)