



10-14 ans



1 x 50 min



En petits groupes



Cyber sécurité

L'activité proposée est un jeu de rôle en débranché inspiré du jeu "Les Loups-garous de Thiercelieux" où les élèves sont répartis en équipe. Chaque équipe est composée d'amis, de pirates et d'un routeur. La thématique de cette activité est la vie quotidienne : des amis s'échangent des messages pour partager des contenus. Mais attention, les pirates guettent et sont une menace pour les amis. Qui sont les amis qui réussiront à échanger le plus de contenus ? Qui sont les pirates qui réussiront le plus d'attaques ? Les élèves vont prendre conscience des menaces possibles sur Internet (en particulier lors d'échanges de messages), de la manière dont elles fonctionnent et des conditions qui font qu'elles peuvent réussir et devenir des attaques.



PACTE ENSEIGNEMENT
POUR UN D'EXCELLENCE



Activité 2 : Mise en place des joueurs

Déroulement:

L'enseignant dispose les joueurs dans la classe :

- Les amis sont assis chacun à un banc et dispersés dans la classe. Pour éviter qu'ils communiquent autrement que par écrit, les amis d'un même groupe ne doivent pas se trouver assis l'un à côté de l'autre. Pour aider le routeur et les pirates à distinguer les équipes, une couleur peut être associée à chaque groupe (badge, foulard, élastiques, etc.)
- Les routeurs et les pirates d'une même équipe se placent sur un banc et attendent le début de la partie.



Lors de chaque tournée :

- Les amis écrivent un message à un ami de leur groupe. ils vont pouvoir envoyer des images, des liens URL, etc. qui peuvent potentiellement rapporter des points à l'équipe ;
- Les amis peuvent également recevoir les messages qui leur ont été envoyés lors de la tournée précédente. Ils vont devoir :
 - Consulter le contenu reçu ou le mettre directement dans la corbeille ;
 - Noter le code du contenu consulté sur leur plateau de jeu.
- Les pirates circulent librement entre les amis de l'équipe adverse et suivent ce qui se passe, ils peuvent agir à n'importe quel moment mais ne peuvent réaliser qu'une attaque par tournée. Ils doivent rester discret pour que les amis ne comprennent pas leurs objectifs.

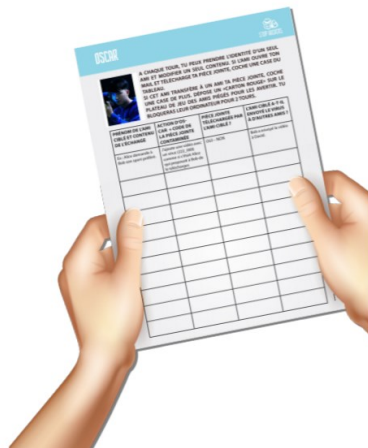
Objectifs

Comprendre le fonctionnement du jeu de rôle

Activité 1: Présentation du jeu

Matériel:

- ⇒ Les cartes messages
- ⇒ Les cartons rouges
- ⇒ Les plateaux
- ⇒ Les feuilles de routes
- ⇒ Les enveloppes



Préparation:

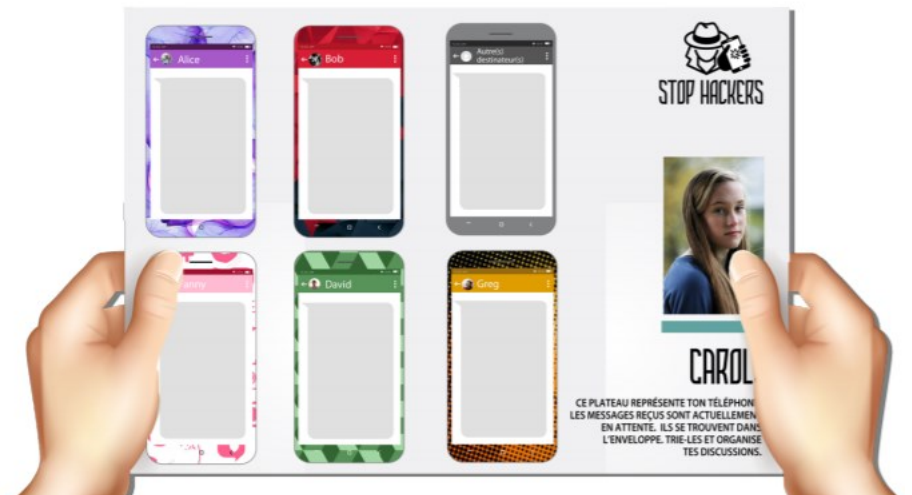
- ⇒ Impression de toutes les fiches
- ⇒ Lecture du dossier pédagogique

Déroulement:

L'enseignant explique les règles du jeu et présente les différents rôles sans donner de détails sur les pirates. Les équipes sont constituées et chacun prend connaissance de son rôle (les fiches de profil sont distribuées de manière aléatoire) et de son matériel. Si le nombre de joueurs est inférieur au nombre d'amis dans le set, l'enseignant peut barrer les amis qui n'interviennent pas dans le jeu.

ATTENTION : il faut préciser aux amis qu'ils doivent cacher leur profil pour que les pirates ne le voient pas.

L'enseignant explique le déroulement d'une partie type pour que les élèves visualisent ce qu'ils doivent faire du matériel qu'ils ont à disposition. Une partie sera constituée de plusieurs tournées du routeur.



Objectifs

Utiliser un système de messagerie pour en comprendre les enjeux



Activité 1: Mise en place de la tournée

Le routeur définit une tournée des amis (un circuit) qui sera répétée tout au long de la partie. Il choisit l'ordre dans lequel les messages seront envoyés et reçus par les amis. Ils en informent l'ensemble des amis et des hackers.

Activité 2: Echange entre amis

Déroulement:

Les élèves s'échangent des messages via une messagerie au choix (exemples : What's App, Messenger, Hangout, etc.). Vous pouvez laisser les élèves choisir le nom de cette messagerie. Le jeu s'arrête quand chaque ami de chaque équipe a envoyé 10 messages, ce qui correspond à 10 tournées du routeur (l'enseignant peut décider de faire moins de tournées, mais 7 au minimum). L'enseignant peut souligner qu'il n'est pas important d'être la première équipe à avoir fini les 10 tournées.

Activité 3: Clôture du jeu

Déroulement:

En fin de partie, les scores des amis de chaque équipe sont calculés et mis en commun. Il en va de même avec ceux des pirates. Les amis gagnent la partie si leur score global est le plus élevé. Dans le cas contraire, ce sont les pirates qui gagnent.



Les pirates



PEGGY



OSCAR

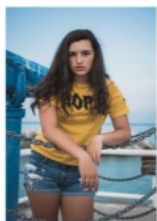


EVE

Les amis



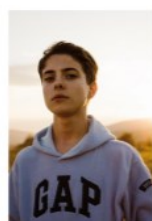
GREG



FANNY



CAROLE



DAVID



ALICE



BOB

Objectifs

- Comprendre le fonctionnement des différentes menaces sur Internet
- Comprendre que les menaces sont mises en oeuvre par des personnes (pas des machines) qui ont certaines intentions
- Comprendre la valeur des données qui sont volées ou endommagées (ce à quoi les pirates s'intéressent et pourquoi)
- Identifier les conditions et le contexte social à partir desquels les menaces peuvent réussir (et devenir des attaques), ou échouer

Pour aider l'enseignant à structurer le débriefing, voici une liste de thématiques :

TEMPS DE DEVOILEMENT

Les pirates se présentent, expliquent leurs intentions et les moyens qu'ils avaient à leur disposition. Ils expliquent les actions qu'ils ont entreprises durant le jeu, celles qui ont réussi ou raté .



Les routeurs peuvent alimenter la discussion avec leurs observations plus extérieures. En fonction des problématiques soulevées spontanément, plusieurs questions peuvent être abordées avec l'ensemble du groupe pour approfondir la discussion :

- Sur les intentions des pirates -
- Est-ce que les amis ont compris ce qui intéressait les pirates, ce qu'ils voulaient ? Comment l'ont-ils compris ?
- Que veulent les pirates lorsqu'ils attaquent ? (nuire en endommageant des données ou du matériel, surveiller/ espionner ou voler des données/de l'argent)

TEMPS DE REACTION

Les amis réagissent par rapport à leur vécu du jeu et à la manière dont ils ont perçu ou pas les menaces :

- leurs difficultés, leurs impressions, leurs craintes (ou pas) -
- des liens peuvent être faits avec la réalité des jeunes.

