

GARDIENS DU numérique



PRINT & PLAY_

Mise en place et règles

GARDIENS DU NUMÉRIQUE

PRINT & PLAY

INTRODUCTION

Bienvenue dans l'univers des Gardiens du Numérique !

Les Gardiens du Numérique sont partis en vacances ! Votre objectif, les remplacer et résoudre les mésaventures vécues en ligne par des familles. Pour chaque mission, il vous faudra comprendre ce qu'il s'est passé et répondre à une question.

Ce jeu est un escape game interactif à destination des adolescents, ayant comme objectif de les **sensibiliser aux dangers de l'espace numérique et d'internet**.



de 9 à 14 ans
de 14 à 16 ans



2 à 4 joueurs
par groupe



15min par mission

Munis d'un **téléphone ou d'une tablette Android**, les joueurs doivent déjouer les plans de BLACKHAT, l'ennemi juré des Gardiens du Numérique, qui a lancé plusieurs cyberattaques en France.

Avec l'aide de Archie, l'intelligence artificielle des Gardiens du Numérique, les joueurs vont participer à **des missions** afin de comprendre au mieux **les enjeux du numérique**.

Mise en PLACE

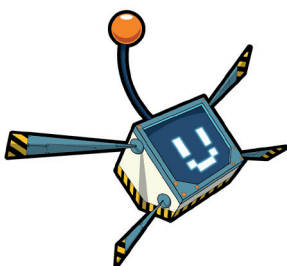
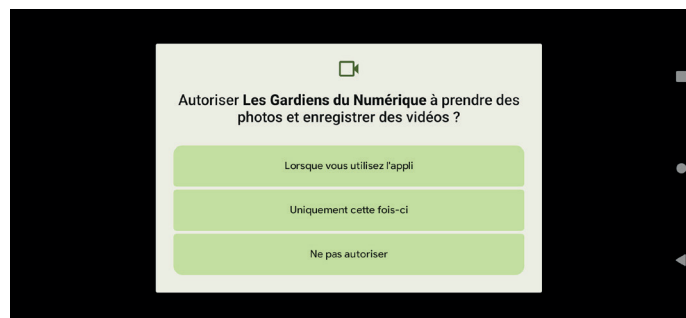
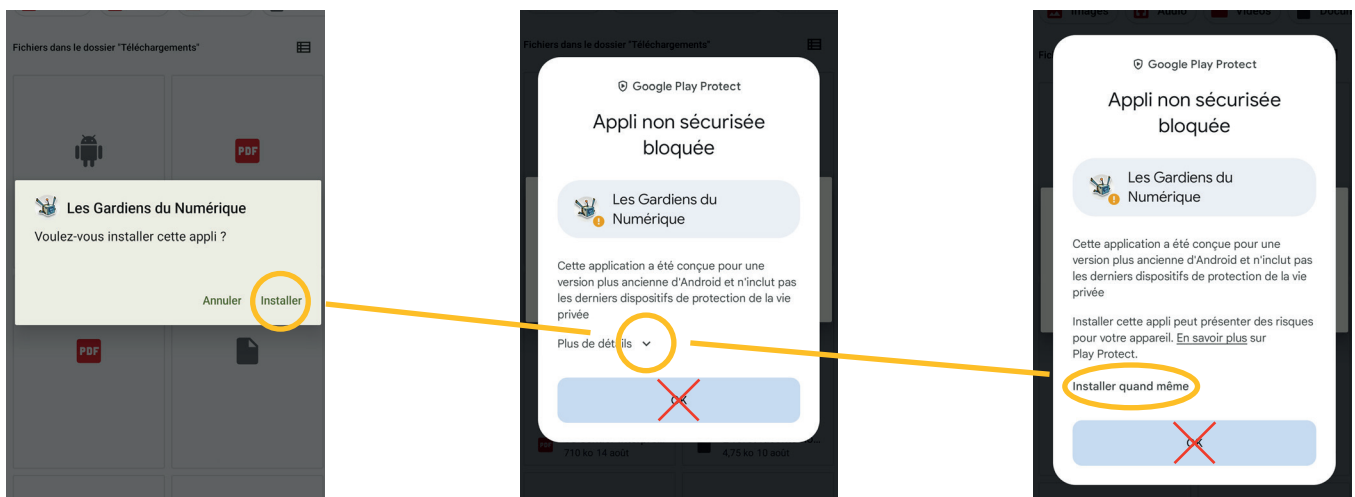
L'APPLICATION TABLETTE

Cette expérience de jeu est hybride, cela signifie que l'utilisation d'une application Android est obligatoire.



Comment **installer l'application** sur un appareil Android :

- télécharger le fichier GardienDuNum.apk directement sur l'appareil en scannant ce QRcode.
- ouvrir le fichier GardienDuNum.apk depuis votre appareil (avec une application de fichier ; Files by Google ou autre)
- autoriser si besoin l'installation des applications externes (laissez-vous guider par les instructions des fenêtres)
- n'ouvrez l'application qu'après avoir lu l'intégralité de ce document



L'ESPACE DE JEU

L'application va devoir **“scanner” des éléments physiques** pour que les joueurs puissent progresser dans leurs missions. Ces éléments sont appelés des **“Targets”**.

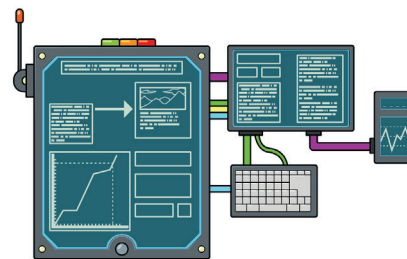
Pré-requis :

- Avoir imprimé les 4 **“Targets”** (Page 7 à 10 de ce fichier) sur des feuilles A4 séparées (Noir et Blanc ou couleurs ; Recto)

Les **“Targets”** sont de deux types : Mur et Table. Vous trouvez un exemple ci-dessous :



Target table



Target mur



Attention : assurez-vous que le visuel de chaque Target soit complet et imprimé **en bonne qualité**. Une mauvaise lisibilité des Targets par l'application peut empêcher le bon fonctionnement de l'expérience.

Installation :

- définissez un espace de jeu comportant une table au centre
- cet espace devient alors la salle du QG des Gardiens du Numérique et plus particulièrement la salle du datacenter
- posez la **“Target”** table sur la table (cette Target doit être placée à plat)
- accrochez les 4 **“Targets”** mur restantes sur les quatre murs de la salle (les Targets doivent être placées verticalement)

Attention : assurez-vous de bien **espacer les Targets**, il ne faut pas pouvoir en scanner deux en même temps !



LES MISSIONS

JEUX VIDÉO (9-14 ANS)

La famille Fabre fait appel aux Gardiens du Numérique pour les aider à comprendre d'où proviennent de nombreux paiements en ligne. Les sommes vont de 0.99 € à 2.99 € et représentent un total de 100 € sur le dernier mois.

Ni les parents, ni leur fille de 11 ans, Léna, ne connaissent la provenance de ces paiements en ligne.

DONNÉES PERSONNELLES (CGU) (9-14 ANS)

La famille Rousseau fait appel aux Gardiens du Numérique pour stopper une vague de spam publicitaire sur l'ensemble de leurs appareils connectés.

Les données personnelles de la famille ont dû être partagées, il faut trouver la source pour arrêter l'attaque.

CYBER-HARCÈLEMENT (9-14 ANS)

Martin, un enfant de 11 ans, et sa famille font appel aux Gardiens du Numérique pour stopper le cyber-harcèlement dont il est victime.

Il y a quelques jours, une photo de Martin lorsqu'il avait 9 ans a été postée sur les réseaux sociaux sans son accord. La photo a fait le tour du web et a été modifiée.

Depuis, Martin est la cible de moqueries et de harcèlement au quotidien à l'école et sur internet.

FAKE NEWS (9-14 ANS)

Camille, 14 ans, fait appel aux Gardiens du Numérique parce qu'elle est victime de commentaires haineux sur les réseaux sociaux.

Il va falloir trouver la publication qui a déclenché ce harcèlement pour comprendre et éviter que cela se reproduise.

MICRO-PAIEMENTS (14-16 ANS)

La famille de Lucas, 17 ans, fait appel aux Gardiens du Numérique pour savoir pourquoi et à qui leur fils doit de l'argent.

Les parents de Lucas lui donnent une petite somme toutes les semaines pour lui apprendre à être autonome. Mais depuis quelques semaines, Lucas demande des avances et plus d'argent.

INFLUENCEURS (14-16 ANS)

La famille d'Océane, une élève de première, demande de l'aide aux Gardiens du Numérique. Cela fait plusieurs mois que leur fille s'est renfermée sur elle-même et passe son temps sur son ordinateur et son téléphone.

Ses amis, inquiets, ont aussi révélé qu'Océane n'allait plus en cours depuis deux mois.



COMMENT JOUER

Une fois la mise en place terminée, ouvrez l'**application**, elle vous guidera pendant tout le jeu.

CHOIX DE L'ÂGE

Au lancement de l'application, il vous sera proposé plusieurs tranches d'âge. Chaque tranche d'âge propose des missions adaptées.

PARAMÉTRER LES MISSIONS

Après avoir choisi la tranche d'âge, il vous sera proposé de paramétrer les missions.

- commencez par choisir le nombre de missions
- puis glissez-déposez les missions dans l'ordre souhaité
- seules les missions en vert seront jouées

DÉROULÉ D'UNE MISSION

Soyez très attentif à ce que vous dit Archie, il est important de bien lire le contenu pour réussir les missions.

Chaque mission se déroule de la manière suivante :

- sur l'application, Archie introduit l'histoire et la problématique de la mission
- les joueurs sont ensuite libres de scanner les Targets dans l'ordre de leur choix :
 - **la target table** : permet de lancer un mini-jeu qui débloque un indice
 - **les targets mur** : sont des Super-Outils qui affichent les informations nécessaires à la résolution de la mission (certains Super-Outils sont interactifs)

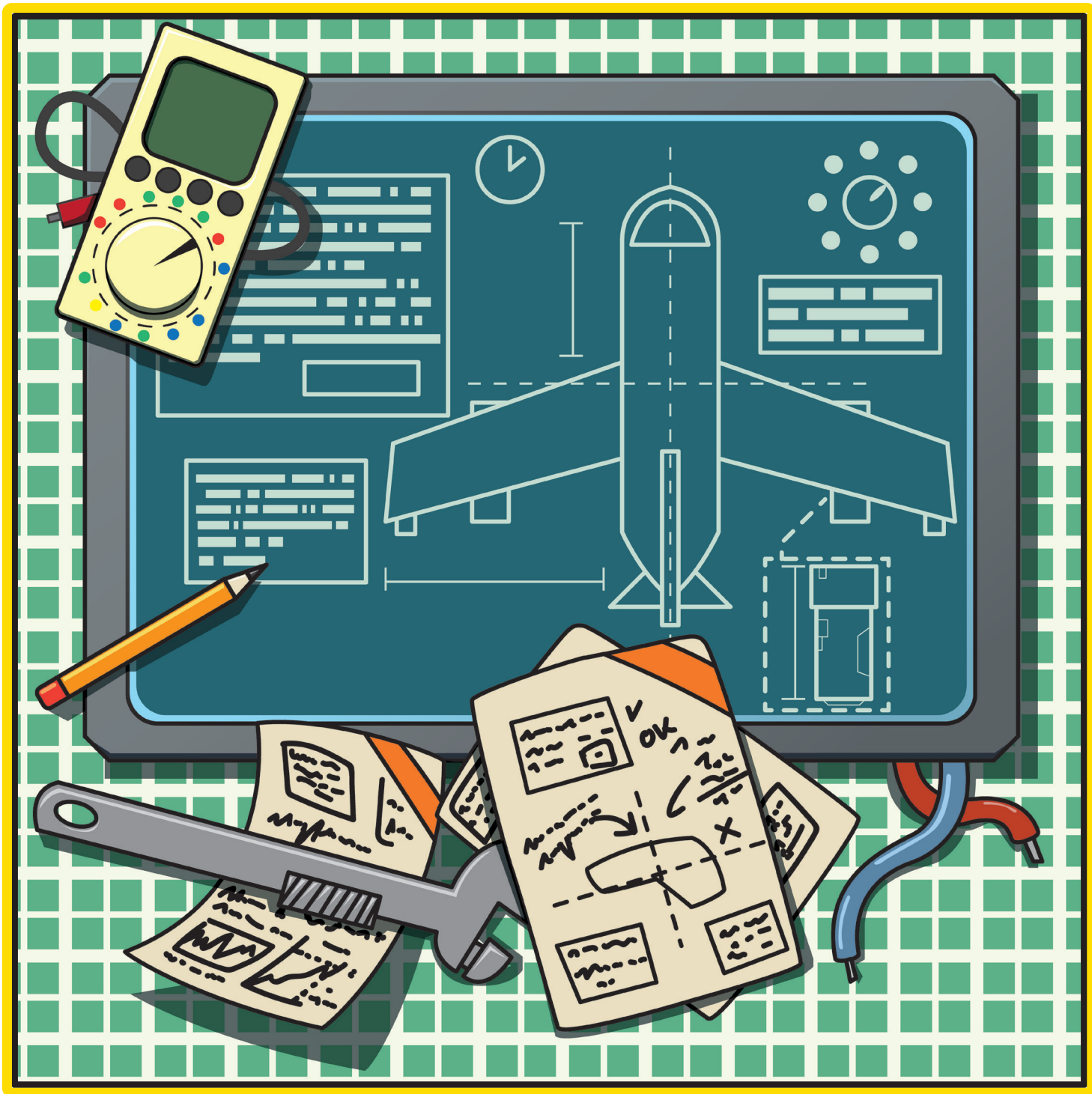
Pour terminer la mission, les joueurs doivent répondre à **une question**. La réponse se trouve en croisant les **informations récupérées avec les Super-Outils**.

Une fois la mission terminée, ils passent à la suivante, jusqu'à avoir terminé toutes les missions paramétrées.

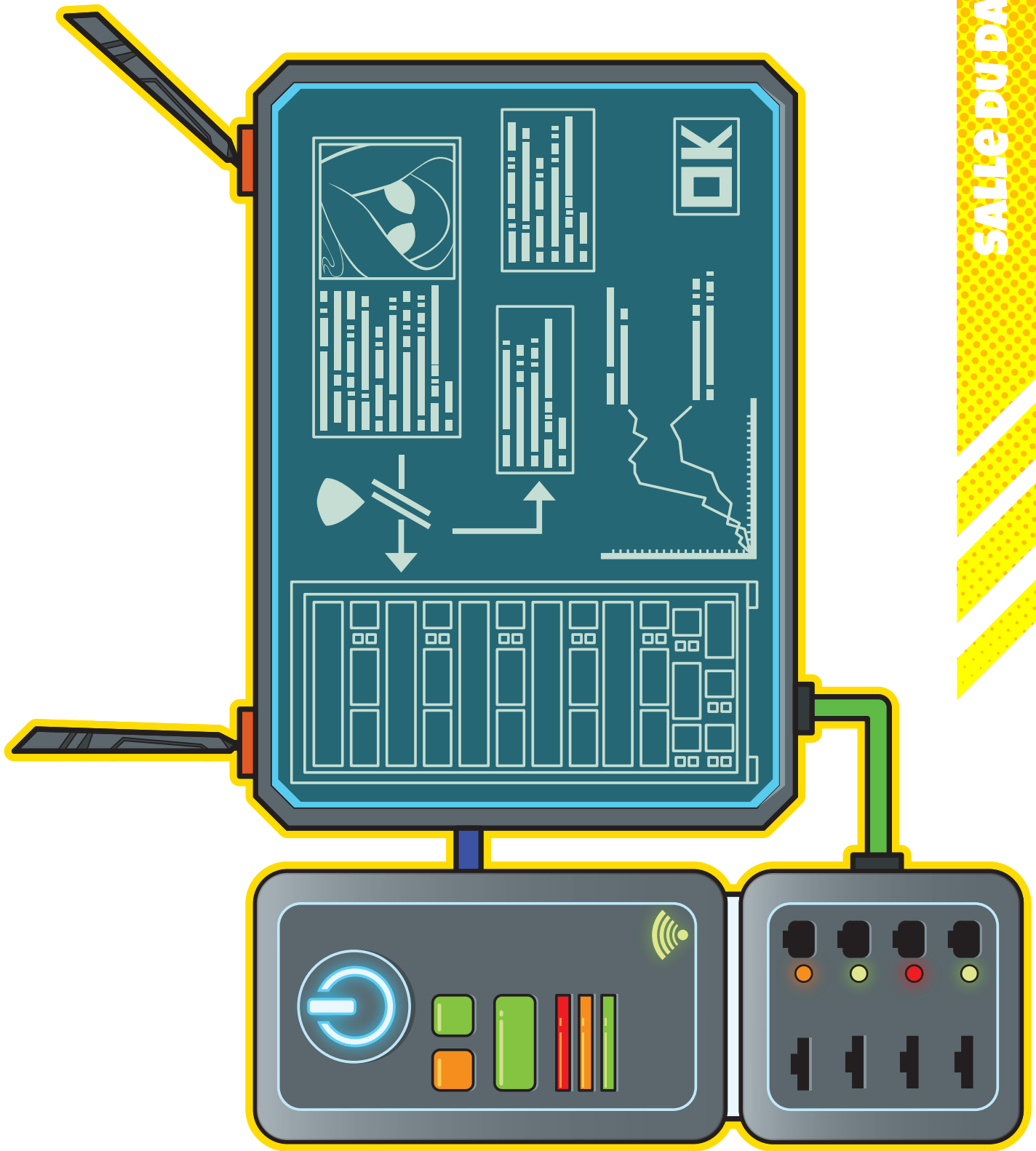
Quand toutes les missions auront été accomplies, vous pourrez **échanger avec les joueurs** à propos de leur **ressenti** et de ce qu'ils auront compris des missions.

BON JEU !

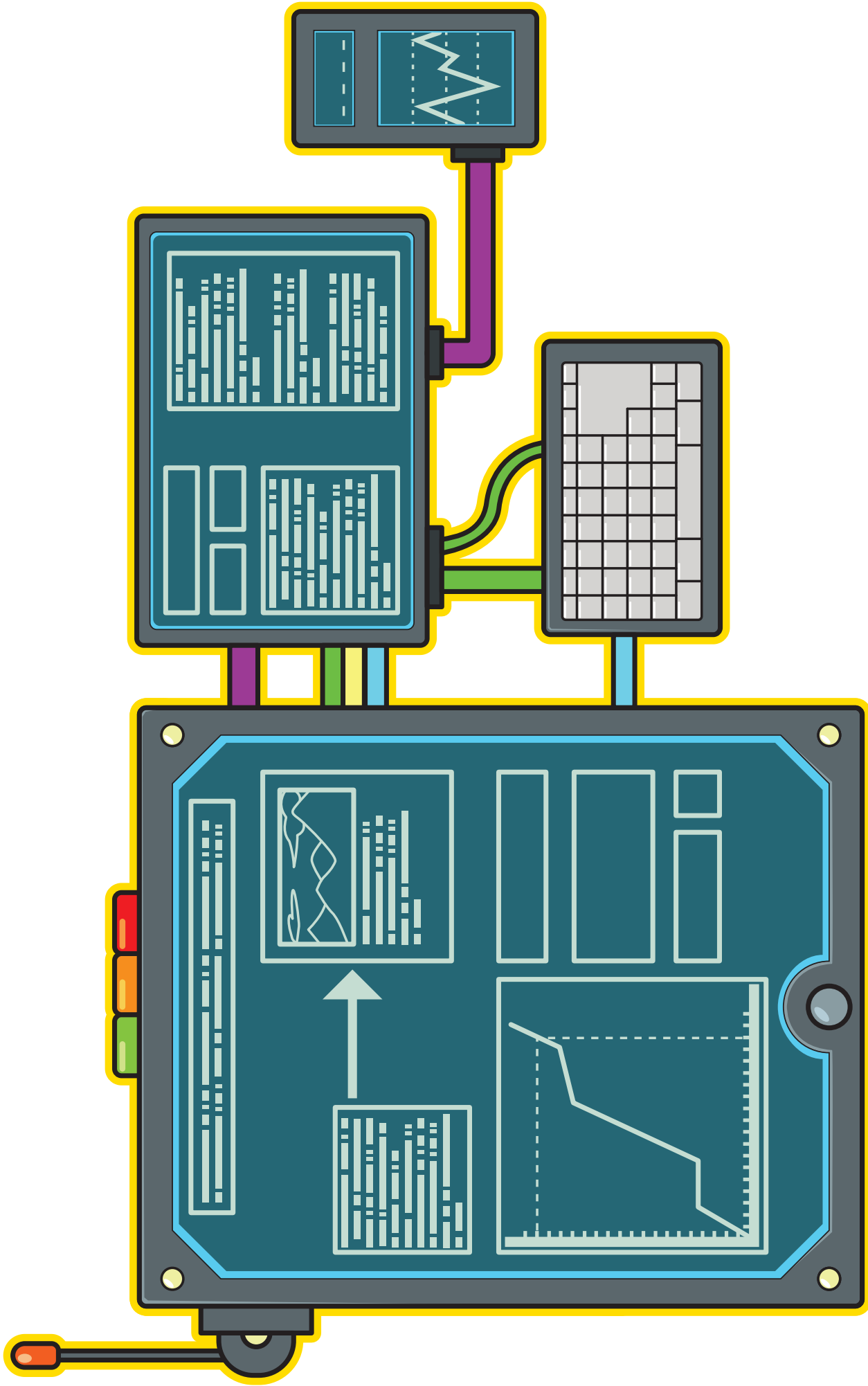
Les "Targets" se trouvent dans les pages suivantes.



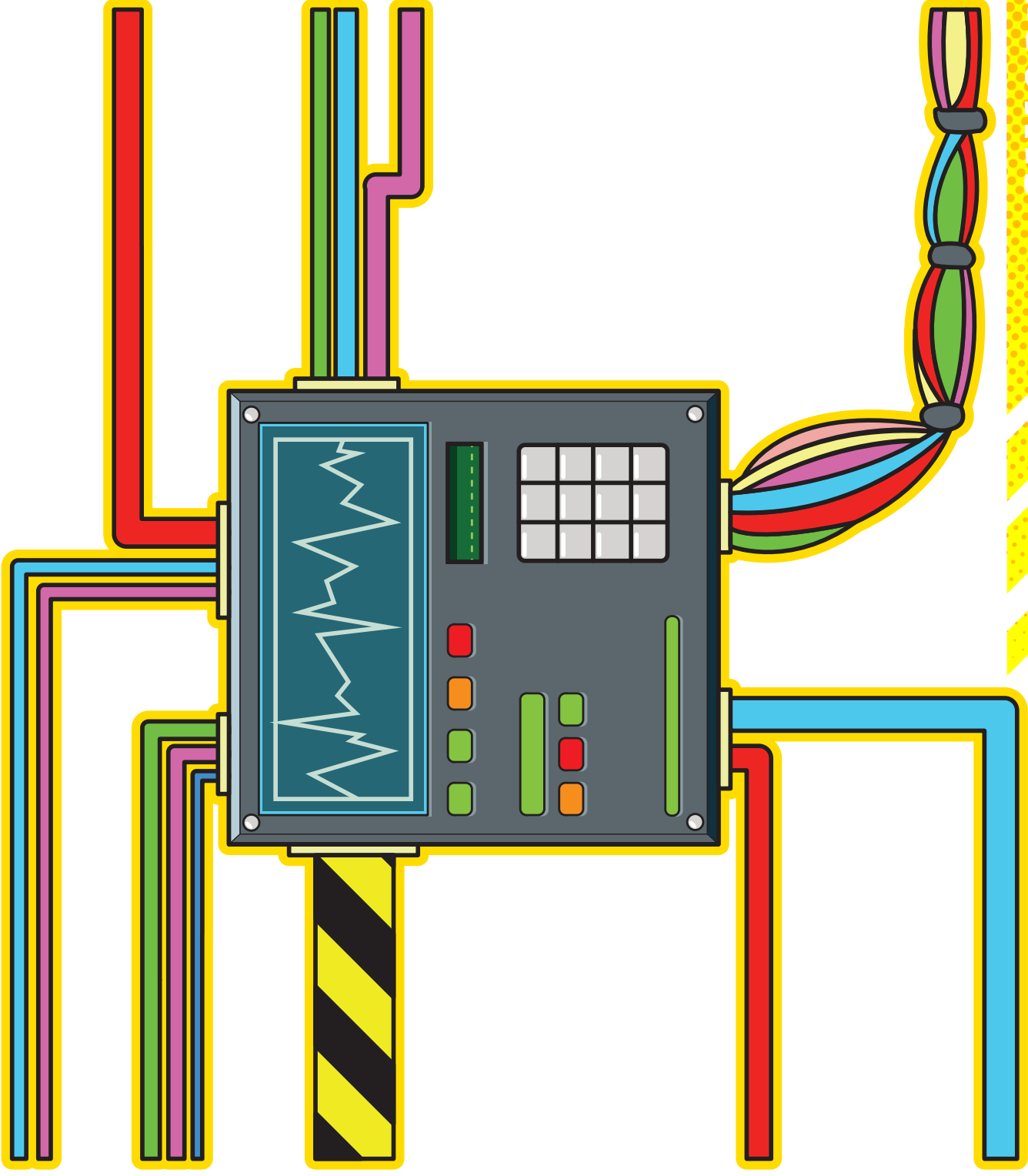
SALLE DU DATACENTER
TABLE



SALLE DU DATACENTER
mur



SALLE DU DATACENTER
mur



SALLE DU DATACENTER
mur