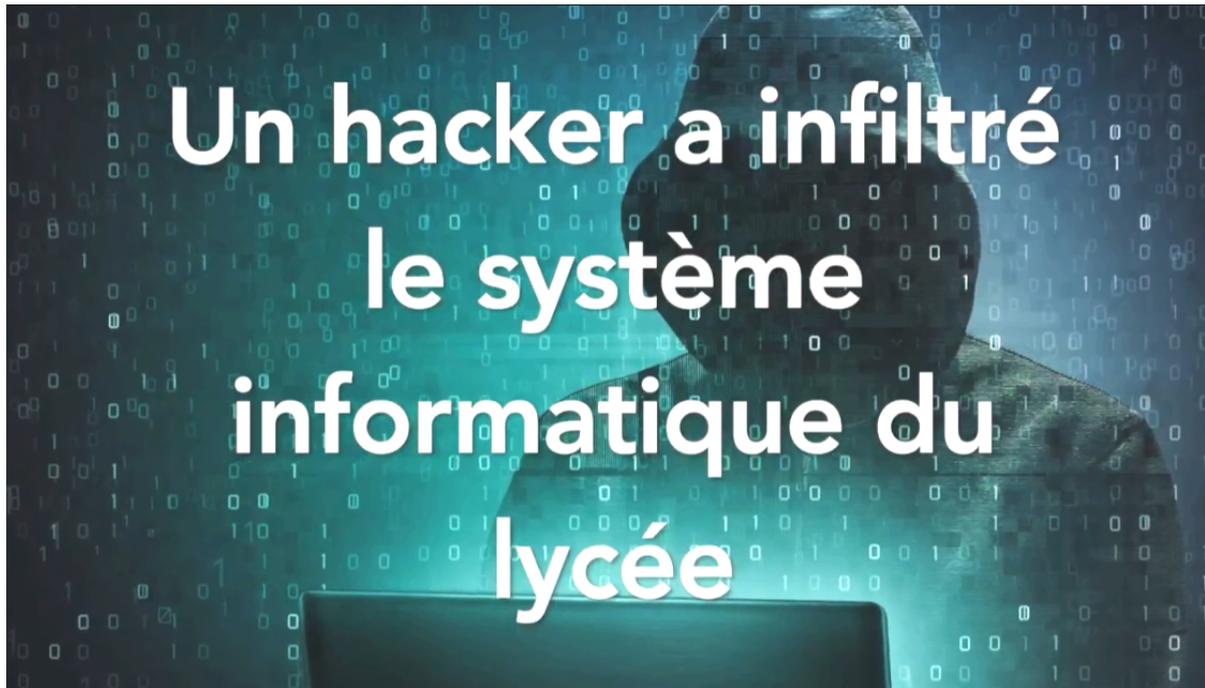


Escape game pédagogique : feuille de route



Objectif pédagogique : découverte du CDI pour les nouveaux élèves.

Niveau-cible : 2ndes GT, 2ndes Pro + classes entrantes et nouvelles cohortes

Scénario

Stéphane M., ancien élève du lycée, a piraté le réseau informatique. Dans moins d'une heure, le serveur du lycée cessera définitivement de fonctionner : plus de connexion internet, plus d'ordinateur en état de fonctionner, plus aucune donnée... Mais parce qu'il a encore envie de s'amuser à vos dépens, il vous met au défi de le stopper en retrouvant sa cachette. Il est sûr de lui, intrépide et fourbe. Mais contrairement à ce qu'il croit, il n'est pas invincible : il a laissé des traces de son passage au lycée ! Autant d'indices qui vous aideront à le localiser et à le livrer à la police. Attention : il faut faire vite, car il ne reste déjà plus que 35 minutes avant que le serveur ne lâche, que les ordinateurs et internet ne soient définitivement hors service dans tout l'établissement !

Vidéo d'introduction

<https://www.youtube.com/watch?v=oFNZ3tgcg-Q&feature=youtu.be>

Les différents parcours – les différentes énigmes

Principe : On attribue à chaque groupe une table (avec étiquette de couleur) sur laquelle se trouve un plan du CDI qui indique par un cadre rouge, vert, bleu ou jaune, où se trouve la zone de fouille de départ de l'équipe. La fouille permet de trouver 3 ou 4 indices : certains permettent de démarrer le jeu, d'autres (dont les élèves ne peuvent pas identifier la fonction au début) serviront plus tard.

Détail des parcours :

- **Schéma groupe JAUNE : roman/documentaire / DVD / Article**

Table identifiée en jaune et plan du CDI avec espace de fouille défini par un cadre jaune

La fouille permet de trouver : dans une poubelle un mail chiffonné avec la référence d'un documentaire « Le petit livre des jeux vidéo »
794.8 LEB / 3 pièces de puzzle de la couverture d'un livre (une BD) / Papier avec 5 ronds de couleurs

Ils trouvent le livre documentaire dans lequel se trouve la pièce du puzzle manquant. C'était la plus importante (avec cote de la BD).

Ils trouvent la BD « Le jeu vidéo » de Vives, elle porte un marque page (p. 64) : des lettres sont surlignées/entourées en couleurs. Ils font le lien avec le papier et les ronds de couleurs pour les replacer dans l'ordre présenté sur le papier. Cela donne : RP GRE c'est à dire que cela les mène vers le roman « Fatal gaming ».

Dans le roman ils trouvent un papier : une relance de prêt pour livre rendu en retard au nom du hacker. Il s'agit d'un numéro de la revue « Culture jeu vidéo ».

Ils vont chercher ce numéro : à l'intérieur se trouve un QrCode qui leur montre le chemin vers un site de coordonnées gps. => **C'est l'élément 1 de la solution : permettra d'entrer les éléments 2 (latitude) et 3 (longitude) pour trouver la localisation du hacker.**

● Schéma groupe **VERT** : article / roman / documentaire / BD

Table identifiée en vert et plan du CDI avec espace de fouille défini par un cadre vert

La fouille permet de trouver : liste non exhaustive des revues du CDI / Jeu de cartes Chemline avec la carte du Phosphore mise en évidence (n° du magazine Phosphore à trouver apparaît sur cette carte) / Bitly avec Règle pour décoder un langage binaire / calque à trous

Les élèves comprennent qu'ils doivent retrouver la revue Phosphore n°449 (contient le dossier « Comment l'intelligence artificielle va changer ta vie »). En consultant le sommaire ils accèdent au dossier et y trouvent un message en langage binaire (p. 18).

En décodant le message ils découvrent la cote d'un roman : RP GAG (« Ne t'arrête pas » de Michelle Gagnon)

Dans le roman ils trouvent un QrCode qu'ils flashent : il mène à une photo du compte instagram du CDI qui fait la promotion d'un livre documentaire : « L'intelligence artificielle » éditions Lombard, la petite bédéthèque. Dans la description sous la photo ils liront la cote du livre : 006.3 MON

Dans ce livre se trouve un mot croisé avec des mots en lien avec hacker, informatique etc. Il reste deux mots à compléter. Il faut ensuite penser à utiliser le calque à trous trouvé au début pour faire surgir un nouvel indice : BD FIB. C'est donc une cote de BD : « intelligences artificielles : miroirs de nos vies » de FibreTigre, Chochois et Zephir.

Dans la BD se trouve un code à plusieurs chiffres et point. => **C'est l'élément 2 de la solution : une latitude**

● Schéma groupe **BLEU** : roman/documentaire / DVD / Article

Table identifiée en bleu et plan du CDI avec espace de fouille défini par un cadre bleu

La fouille permet de trouver : jeu de scrabble avec mots placés (menant à un titre de roman) / Règle du braille / Gomme / QrCode avec rapide mode d'emploi pour lire le contenu du dictaphone.

Les élèves trouvent le roman « L'Algorithme du cœur » de Causse R CAU grâce aux indications sur le scrabble.

Dans le roman ils trouvent un papier avec un message en braille. Ils peuvent utiliser la règle de lecture du braille et accéder au documentaire « T'es sur Facebook ? » 004.61 DAL.

Ils trouvent le livre (fantôme du livre original) avec une cache qui contient un dictaphone. Les élèves peuvent écouter son contenu grâce au mode d'emploi précédemment trouvé. Il s'agit d'un message vocal de l'élève hacker qui les invite à chercher le DVD « The social Network » à la cote F FIN

Dans le boîtier du DVD ils trouvent la photocopie de la une du n°252 du journal Le 1.

Dans le journal Le 1 n°252 ils trouvent un papier avec un gribouillis de papier. Ils se souviennent détenir une gomme : en gommant le crayon ils font apparaître le code secret. => **C'est l'élément 3 de la solution : une longueur.**

• Schéma groupe **ROUGE** : roman/DVD / article / documentaire

Table identifiée en rouge et plan du CDI avec espace de fouille défini par un cadre rouge

La fouille permet de trouver : 6 pièces de puzzle (roman) / Photo des casiers / 1/2 QrCode

Assemblage des pièces du puzzle donne à voir une couverture du roman « Code source » de Gibson □ ils déduisent qu'il faut le trouver et imaginent sa cote R GIB (sinon coup de pouce des maîtres du jeu)

Ils trouvent le roman grâce à sa cote. Celui-ci porte un ou des marque-pages (p. 83, 137, 170-171). Sur la page plusieurs lettres sont entourées et donnent à lire : D V D F P O N (coup de pouce à prévoir). Ils comprennent qu'ils doivent trouver un DVD à la cote F PON

Dans le DVD qui se trouve être « The Circle » se trouve une note des profs docs : L'histoire de ce film est à rapprocher du dossier intitulé « Jeux en ligne, applis, réseaux sociaux... vous êtes une cible. Protégez-vous » dans le numéro 352 de la revue Science & Vie Junior (janvier 2019, p. 42).

Les élèves retrouvent ce numéro, le feuilletent et consultent son sommaire pour trouver la page du dossier. Là ils découvrent ½ QrCode qui s'assemble avec le premier ½ QrCode trouvé au début du jeu.

En assemblant les deux morceaux de QrCode et en le flashant ils accèdent à la notice catalographique Esidoc d'un documentaire intitulé « Qui sont les hackers ? » Cote 004.6 VER (il s'agit en fait dans les rayons d'une boîte fantôme qui est creusée et contient une clé sur laquelle se trouve un numéro. Les élèves peuvent alors faire le rapprochement avec la photo des casiers trouvée au début. Ils ouvrent le casier et y trouve un carnet de correspondance : celui du hacker présumé avec code de réseau informatique.

Les élèves se connectent au réseau avec cet

identifiant : Stephane M

mot de passe : Hicodu(4

Sur le bureau se trouve un lien qui mène à un cadenas virtuel à lettres => **c'est le 4ème élément de la solution, la plateforme sur laquelle il faudra entrer un mot de passe pour stopper le piratage en cours.** <https://lockee.fr/o/ohswbiQP>

Mot de passe (donné par longitude et latitude entrées sur site GPS : place Kléber, donc -> KLEBER)

Vidéo finale

https://youtu.be/179_A8mLWAw