

<https://www.dane.ac-versailles.fr/spip.php?article525>



**ACADÉMIE  
DE VERSAILLES**

*Liberté  
Égalité  
Fraternité*

**Sciences Numériques et Technologie**

# CYBEReSCAPE

- Enseigner avec le numérique - S'inspirer et pratiquer - En projet -



Date de mise en ligne : mercredi 15 février 2023

---

**Copyright © Délégation Académique au Numérique Éducatif - Tous droits  
réservés**

---

**CYBEReSCAPE est un jeu d'évasion pédagogique créé pour l'enseignement des SNT en classe de 2de.**

**Découvrez le scénario et comment le mettre en place dans votre classe.**

Mélanie Fenaert, professeure de SVT et SNT au lycée Blaise Pascal d'Orsay, a souhaité proposer à ses classes de SNT un escape game portant sur différentes thématiques du programme.

## Un scénario engageant

Les élèves sont de jeunes recrues de la Cyberacadémie, unité de formation d'agents spécialistes de la cybersécurité. Un hacker interrompt la visite des locaux et le discours de la présidente : il a déposé une bombe virtuelle sur le réseau de la Cyberacadémie, dont la déflagration risque de détruire le Web. Les jeunes agents ont 45 minutes pour la désamorcer...

Dès leur entrée en classe, les élèves sont répartis en deux équipes.

[Les élèves sont debout face aux tableaux où est projetée la vidéo d'introduction du jeu d'évasion.](#)

### L'introduction du jeu d'évasion

Voir la transcription

Les élèves sont debout face aux tableaux où est projetée la vidéo d'introduction du jeu d'évasion.

La mise en situation et l'immersion dans le jeu sont assurés par [une vidéo d'introduction](#).

Un compte-à-rebours de 45 minutes est alors lancé via l'application BombCountdown, qui sert aussi à entrer le code de désamorçage. Les élèves peuvent utiliser le tableau pour leur prise de note.

[Photographie du tableau où est projeté le compte-à-rebours avec les notes des élèves.](#)

### Le tableau servant de prise de note lors du jeu

Voir la transcription

Photographie du tableau où est projeté le compte-à-rebours. De chaque côté, chaque équipe note ses indices et découvertes.

## Des contenus riches

Cet escape game aborde plusieurs notions du programme de SNT :

- les réseaux sociaux (e-réputation, petit monde, graphes),
- la cybersécurité,
- le Web (langage html, histoire),
- Internet (client, serveur, routage),
- les données structurées (tri dans un tableur).

Les joueurs sont confrontés à 5 énigmes mêlant notions et éléments ludiques (lampe UV, boîte cadénassée, fichier avec mot de passe, message polychromatique, puzzle, messages chiffrés, codage bitmap, etc.). L'ensemble des énigmes converge vers la résolution finale du défi (désamorçage de la « bombe » virtuelle).

[Photographie montrant une partie du matériel du jeu.](#)

### **Une partie du matériel du jeu**

Voir la transcription

Sur la photographie on observe une mallette métallique, un cadenas à 4 chiffres, une lampe UV, une clé USB, des tours de cou, un classeur et plusieurs documents.

## **De multiples pistes pour un objectif commun**

Le jeu est adaptable selon les objectifs de l'enseignant :

- Pour découvrir certaines notions en début d'année, on peut conseiller de cacher dans la pièce dès le départ tous les documents y compris les coups de pouce ;
- Pour réviser, si l'on se situe en fin d'apprentissage, les coups de pouce peuvent être conservés par l'enseignant et délivrés uniquement en cas de blocage.

Deux équipes de 12 élèves ont testé le jeu en parallèle avec un final commun. Bien que le nombre de joueurs par équipe soit un peu élevé (si possible préférer un nombre inférieur à 10), cette organisation s'est révélée efficace, permettant une bonne répartition des énigmes entre les joueurs (souvent naturellement par binômes ou trinômes). Les énigmes étant similaires mais non identiques, les deux équipes se sont régulièrement entraînées au fil du jeu sans pouvoir se donner directement la réponse. La convergence finale permet d'enrayer tout esprit négatif de compétition au sein du groupe-classe.

Le débriefing avec le support des éléments de jeu et d'un diaporama/organigramme a permis à tous de comprendre la structure du jeu et les notions qui y ont été abordées.

La séance s'est ensuite prolongée par un projet de création d'escape game par les élèves.

[Photographie d'un groupe d'élèves discutant, avec un document à compléter.](#)

### **Les élèves après le jeu et le débriefing**

Voir la transcription

Photographie d'un groupe d'élèves discutant, avec un document à compléter.

## Et si vous vous lanciez ?

Vous trouverez dans [ce dossier à télécharger](#) le kit complet de mise en place du jeu.

Vous trouverez aussi **un descriptif détaillé de la séance vécue avec les élèves** sur [le site S'CAPE](#).

### Pour aller plus loin

- L'énigme "routage" est issue de l'excellent escape game pédagogique [Retrouvez les bases de l'informatique](#) (Aurore Dupuy, Enora Gabory, Célia Kessassi).
- Consultez [cet article sur le Groupe de travail SecNum](#) qui propose de nombreuses ressources en lien avec la cybersécurité.