



L'escape Box des Cyber Héros



Le jeu

Bibliothèques Sans Frontières a élaboré l'Escape Box – Les Cyber Héros : un jeu participatif, inspiré de l'univers des escape game, qui permet de sensibiliser de manière ludique les enfants à la citoyenneté numérique et aux bons comportements à adopter en ligne.

Les modalités du jeu :

- Pour qui ? Les enfants de 8 à 12 ans
- Durée ? 1 heure de jeu
- Nombre de participants ? 20 participants max. / 8 participants min.
- Disponible à la location ou à l'achat

Thématiques

-  **CYBER FUTÉ** : L'identité numérique et les partages en ligne
-  **CYBER VIGILANT** : Les fake news et l'esprit critique par rapport à l'information en ligne et aux arnaques
-  **CYBER SECRET** : La confidentialité en ligne et les mots de passes sécurisés
-  **CYBER SYMPA** : Le cyberharcèlement et la bienveillance en ligne
-  **CYBER COURAGEUX** : L'importance du dialogue en cas de problème

Explication du jeu

L'Escape Box des Cyber Héros est un jeu où les enfants sont répartis dans 4 équipes :

- Les Cyber Futés
- Les Cyber Vigilants
- Les Cyber Secrets
- Les Cyber Sympas

Chaque équipe va se voir confier deux missions.





L'escape Box des Cyber Héros



Mission 1

Chaque équipe doit tout d'abord parvenir à délivrer, le plus rapidement possible, un habitant d'Interland, kidnappé par le pirate Barbanet. Pour cela, ils doivent trouver la combinaison d'un cadenas qui permet d'ouvrir afin la boîte dans laquelle est enfermé ledit personnage.

Afin de trouver la combinaison, chaque équipe doit répondre à 12 questions, qui les plongent dans des situations dangereuses qu'ils peuvent vivre sur internet (réseaux sociaux, cyberharcèlement, fake news, piratage, etc.).

En équipe, ils doivent débattre et choisir la proposition idéale à la question pour éviter le danger en question. À chaque réponse correspond une lettre ; à la fin du quizz, ils obtiennent alors 12 lettres, qui leur permettent de former 3 chiffres. À eux ensuite de les remettre dans le bon ordre pour trouver la combinaison du cadenas et parvenir à délivrer le personnage.



Mission 2

Au sein de cette boîte se trouve leur seconde mission : trouver la devise de leur équipe, qui correspond à un bon comportement à adopter sur Internet. Ils doivent la retrouver parmi un nuage de mots.

Les équipes partagent ensuite entre elles leurs devises, ce qui permet d'entamer un dialogue et un débat entre les enfants sur les bons comportements à adopter en ligne. L'animateur peut en profiter pour revenir sur des questions qui ont posé problème aux enfants lors de leur première mission.

À la fin du jeu, pour clôturer l'activité, les enfants peuvent découvrir et explorer Interland, un jeu vidéo en ligne qui permet d'apprendre à déjouer les pièges d'internet en s'amusant.

