



Echappez au Flux: La Crise du Scroll Ecologique

Description du scénario et feuille de route

Contexte de l'histoire

Les joueurs font partie d'une équipe de contenu digital qui essaie de réparer une appli de sensibilisation écologique, cassée et corrompue par la désinformation, l'incitation au clic et des pubs anti-développement durable. Pour récupérer le flux de l'appli, les joueurs devront progresser à travers 5 étapes, chacune comportant un mini-puzzle ou un défi logique utilisant des cartes imprimées.

Note: Cette ER a été créée via une IA, nommée ChatGPT, pour assister au processus d'écriture et de création.



Explication globale

Le jeu se déroule dans une salle et est structuré comme un scénario d'échappatoire linéaire, avec 5 défis majeurs (énigmes). Chaque défi contribue à établir une nouvelle stratégie de communication avec une présence sur les réseaux sociaux.

Carte de route

Etape A – Briefing et introduction

- Les joueurs se rassemblent autour d'une table ou là où il est possible de s'asseoir. Les cartes sont placées devant eux (retournées pour ne montrer aucune réponse). Les joueurs obtiennent une note de communiqué de presse imprimé (Annexe 1) expliquant la situation avec l'appli et les données qu'ils doivent analyser et restaurer.
- L'instructeur ou Maître du Jeu accompagne cette introduction, décrivent les règles, les objectifs et la structure du jeu et suggère que les participants notent le résultat de chaque étapes (sur un tableau ou des feuilles) pour faciliter l'étape finale, car cela sera nécessaire pour plus tard.

Ressources: Communiqué de presse (Annexe 1), cartes imprimées (Annexes 2 à 6), feuilles ou tableau pour les notes.



Etape B – Détox digitale

Le Maître du Jeu pioche le premier set de cartes (Annexe 2) et les présente au joueur, avec le bas de la carte cachée, montrant seulement le côté avec les déclarations et les illustrations. Les 8 déclarations indiquent des actions vertes et produits durables.

Etape B: Trier les posts

- Les joueurs doivent identifier les postes qui sont de confiance de ceux qui ne le sont pas en sachant qu'ils ne peuvent retourner les cartes. Il est préférable que le Maître du Jeu s'occupe des cartes pour éviter de révéler lesquelles sont "FAUSSES".
- Après les avoir correctement triées, le Maître du Jeu retourne les cartes choisies. Si la division est correcte, une fois mises dans le bon ordre, un code caché doit se révéler au dos des bonnes cartes: **EC01**

Ressources: Cartes vertes imprimées (Annexe 2), feuilles ou tableau pour les notes

Etape C – Mot de passe à refaire

Le Maître du Jeu donne aux joueurs le second set de cartes (Annexe 3), qui inclut 9 cartes montrant des questions pour récupérer son compte et des exemples de mots de passe, en plus d'une carte avec l'indice/avertissement suivant: "Un mot de passe fort est comme une politique climatique forte: unique, imprévisible et soutenu par des données fiables". Le Maître du Jeu devrait garder la dernière "carte d'accès digitale" qui possède un QR Code et le code "VERT" sur le dos, ce dernier devant rester caché.



Etape C: Sécurité avant tout

- Les joueurs identifient 3 questions de récupération de compte et 6 cartes mot de passe. Certains mots de passe sont clairement faibles (nombres prévisibles, mots ou années), tandis que les autres suivent une meilleure approche (symboles, aléatoire, contenu non personnel).
- Ils doivent identifier un mot de passe sécurisé et une question de récupération difficile.
- S'ils choisissent un des mots de passe les plus forts (!r8V\$kP2#zm7 or dr!ft-b1cycle_s@lt#2025) et la question de récupération la plus sécurisée (le nom du maître d'école de maternelle), le Maître du Jeu donne la "carte d'accès" pour révéler le code suivant: **GREEN**.

Ressources: Cartes codes imprimées (Annexe 3), feuilles ou tableau pour les notes

Etape D – Brainstorm des faits

Les joueurs obtiennent le troisième set de cartes (Annexe 4), qui contient une carte avec marqué dessus "La désinformation se propage plus vite que les faits." et 6 cartes quiz avec des questions sur l'écologie, chacune offrant 3 réponses potentielles. La bonne réponse pour chaque cartes est soutenue par une info du monde réel tandis qu'une option est de la désinformation pure et dure.



Etape D: Où est la vérité?

- Chaque carte possède une question écologique basée sur un fait (liée au temps de décomposition du plastique, à l'eau utilisée pour les vêtements, à l'économie d'énergie pour les appareils).
- Les joueurs doivent discuter, éliminer les options partant dans la mauvaise direction et identifier la bonne réponse pour chaque carte.
- Chaque bonne réponse est associée à un chiffre ou une lettre. Si on met dans l'ordre le chiffre de la carte en haut à gauche, les bonnes réponses forment le code suivant: **2FACT3**.

Ressources: Cartes quiz imprimées (Annexe 4), feuilles ou tableau pour les notes

Etape E – Anomalie d'algorithme

Les joueurs obtiennent le quatrième set de cartes (Annexe 5), qui contient 10 cartes de contenu, qui doivent être données dans un ordre aléatoire. Une carte "guide de priorité de contenu" est aussi distribuée pour savoir comment les différents types de posts se placent sur le sujet de l'écologie.

Etape E: Qu'est-ce qui est important?

- Les cartes incluent différents types de posts: posts vérifiés de l'ONG, conseils environnementaux, blogs personnels, contenu sponsorisé et titres incitant au clic.
- Les joueurs doivent utiliser le guide de priorités pour arranger les cartes dans un ordre qui reflète du contenu à fort impact durable, en s'assurant d'utiliser les posts vérifiés de l'ONG et des conseils environnementaux.



- Quand le flux est correctement arrangé, le coin en haut à gauche des cartes sélectionnées révèle le code final: **FEED4**.

Ressources: Cartes Flux imprimées (Annexe 5), feuilles ou tableau pour les notes

Etape F – Débloquer l'éco-code

Les joueurs obtiennent la carte finale (Annexe 6) où il est marqué "REBOOT NOW" et possède 4 lignes qu'ils doivent compléter.

Etape F: Combinez les codes

Les joueurs doivent mettre dans l'ordre les codes qu'ils ont découverts durant les étapes précédentes:

- **ECO1**
- **GREEN2**
- **FACT3**
- **FEED4.**
- Noter les codes dans l'ordre à la fin du jeu.
- Le Maître du Jeu confirme que le système a bien été réinitialisé, ce qui restaurera une application authentique et durable.

Ressources: Carte spéciale imprimée (Annexe 6)



Etape F – Débrief et réflexion

L'instructeur ou Maître du Jeu mène une discussion sur ce qui s'est bien passé, ce qui a été difficile, les leçons sur la cybersécurité, la désinformation et le marketing digital, ainsi que les réponses aux crises digitales qui affectent le vrai monde et la manière d'améliorer ses compétences en communication et la prévention.

Optionnel: Collectez des retours ou réflexions écrites.

Resources: Debrief notes form, whiteboard, reflection handout or survey. Notes du débrief, tableau, réflexions et retours écrits.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>