

VIRTUAL EDITION

DigiRallye



Informations générales



Matériel



Pour une expérience optimale lors du rallye , nous recommandons de garder ce document PDF sous la main
Remarque : imprimez la page "Matériel" en recto uniquement



co-funded by
the European Union



LE GOUVERNEMENT
DU GRAND-DUCHÉ DE LUXEMBOURG
Ministère de l'Éducation nationale,
de l'Enfance et de la Jeunesse
Service national de la jeunesse





Informations générales



Idée

Puisque le DigiRallye ne peut pas se dérouler comme à l'habitude, BEE SECURE a développé **une version** en ligne pour faire le Rallye directement chez vous. Grâce à **l'application gratuite "Actionbound"** et aux **QR Codes**, dissimulés, vos enfants seront guidés à travers un rallye virtuel durant lequel un "Panda d'Internet" leur proposera différents défis.

Les enfants apprendront de manière ludique à avoir un rapport sûr avec Internet et apprendront les dangers qui se cachent sur le Net. Les exercices seront principalement expliqués à l'aide de vidéos sur l'application pour permettre aux enfants **de jouer au rallye** en autonomie. La durée du rallye est d'environ **2 heures**.

Le fonctionnement du rallye

- Après avoir créé un compte dans l'application, les enfants cherchent un par un les QR Codes qui sont dissimulés dans le parcours
- Le QR Code doit être scanné via l'application "Actionbound"
- Derrière chaque QR code se cachent divers exercices que les enfants doivent résoudre
- Après avoir terminé un niveau, les enfants doivent chercher le QR code suivant, le scanner et résoudre le nouvel exercice
- Le rallye compte au total 5 niveaux d'une durée d'environ 15 à 30 minutes chacun
- Si besoin, l'Actionbound peut aussi être interrompu et relancé plus tard



Déroulement général

1. Les enfants reçoivent une lettre de la part du Panda, dans laquelle il les invite à participer à une compétition et les dirige vers l'application "Actionbound"
2. S'enregistrer dans l'appli
3. Regarder une vidéo de présentation
4. Départ du rallye - Exécution des 5 niveaux
 - Chercher le QR code
 - Scanner le QR code
 - Faire les exercices décrits dans l'application
 - Chercher le nouveau QR code, le scanner, etc.
5. Terminer l'actionbound et télécharger les résultats (Remarque : prévoir 10 à 15 min supplémentaires)



Méthodes



- Quiz
- Dessiner + prendre des notes
- Discuter
- Regarder / enregistrer des vidéos
- Regarder / prendre des photos

Aperçu des niveaux

- Craquer des mots de passe
- Le comportement sur Internet
- Des e-mails bizarres
- Technologies du futur?!
- Internet ment



Aperçu détaillé sur les pages suivantes



Contenus pédagogiques



- Mots de passe sécurisés
- Un comportement responsable sur Internet
- Hameçonnage (Phishing)
- Technologies du futur
- Les pièges sur Internet



Craquer des mots de passe

Matériel : une feuille de papier + des crayons + des ciseaux + matériel imprimé (lettres)



Durée : 20 min

Message visé : un mot de passe sûr est important, il ne doit pas être divulgué! Plus le mot de passe est long, mieux il nous protège.

Déroulement :

- | | |
|---|--|
| 1. Vidéo d'introduction | 4. Exercice : deviner un mot de passe II |
| 2. Exercice : deviner un mot de passe I | 5. Vidéo explicative |
| 3. Vidéo d'introduction pour l'exercice suivant | 6. Exercice : tester ses connaissances |

Description de l'exercice

Deviner un mot de passe I

- Le mot de passe se compose des trois lettres **n - o - e**.
- Elles doivent être écrites en minuscules, ne revenir qu'une fois et l'ordre des lettres peut être testé à volonté
- Pour avoir plus de facilité et pour mieux le représenter, les enfants doivent séparer les lettres, noter toutes les possibilités et toutes les combinaisons possibles (6 combinaisons) et seulement après les entrer sur le site
 - ▶ Merci de veiller à ce que le groupe se partage l'exercice et que les enfants travaillent ensemble
- Le "compte secret" BEE SECURE peut être atteint via le lien intégré qui se trouve sous la vidéo (<https://www.bee-secure.lu/pks/form.html>)
 - ▶ **Solution: noe** (il faut entrer la solution sur le site, mais aussi dans l'appli)

Deviner un mot de passe II

- Désormais, le mot de passe se compose de quatre lettres **t - o - n - e**.
- Le principe est le même: les enfants doivent à nouveau se partager la tâche. Toutefois, un autre enfant devient le chef de groupe (24 possibilités)
- Le lien vers le deuxième "compte secret BEE SECURE" (<https://www.bee-secure.lu/pks/form2.html>)
 - ▶ **Solution: tone** (à entrer sur le site et l'application)

"Tester ses connaissances"

- Exercice de tri : ordonner des exemples de mots de passe selon leur difficulté à les craquer. De haut (très difficile) en bas (facile à craquer)
 - ▶ **Solution :** **1er.** L3murd3laaclass33stv3rt **2e.** Handball2112009 **3e.** pandadinetnet **4e.** 8987
 - ▶ **Explication :** plus un mot de passe est long, mieux c'est ; de plus, un mot de passe fort contient des chiffres et des symboles, ainsi que des majuscules et minuscules
- Petit quiz
 - ▶ **Explication :** Un mot de passe doit être gardé secret et il est conseillé d'utiliser un mot de passe différent pour chaque compte



Le comportement sur Internet

Matériel : une feuille de papier + des crayons + le matériel imprimé (cartes-situations + contrat)



Durée : 20 min

Message visé : Adopte une attitude respectueuse avec les autres, même sur Internet !

Déroulement :

1. Vidéo d'introduction
2. Exercice : trier
3. Vidéo explicative
4. Exercice : rédiger le contrat "Le comportement sur Internet"

Description de l'exercice

Exercice de tri

- Préparer le matériel (cartes-situations)
- Ordonner les situations de haut en bas
 - ▶ La carte du dessus = cette situation me blesserait beaucoup
 - ▶ La carte du dessous = cette situation me dérange le moins
- Enfin, photographier dans l'application les cartes dans le bon ordre
 - ▶ **Explication :** il n'y a pas de réelle solution. Les enfants doivent décider en groupe. La discussion doit faire prendre conscience aux enfants que beaucoup de situations peuvent être ressenties différemment d'une personne à l'autre

Le contrat "Bien se comporter sur Internet"

- Préparer le matériel (le contrat)
- Les enfants doivent rédiger ensemble un contrat d'au moins 4 règles sur comment se comporter de manière responsable sur Internet
- Ensuite, ils doivent photographier le contrat avec l'application
 - ▶ **Exemple :** n'offenser personne, même sur Internet



Des e-mails bizarres

Matériel : -

Durée : 15 min

Message visé : Réfléchis à deux fois avant de cliquer sur un lien !

Déroulement :

1. Vidéo explicative + entrer les bons liens
2. Exercice : compter les faux liens
3. Vidéo explicative
4. Exercice : reconnaître les e-mails bizarres

Description de l'exercice

Entrer le bon lien

- Après la vidéo d'introduction, les enfants sont invités à corriger le lien montré dans la vidéo (www.face.book.com)
- Il y a un point en trop dans le lien, la vraie adresse est : www.facebook.com (merci de la taper de cette manière, sinon la réponse sera considérée comme fausse)

Compter les faux liens

- Le panda d'Internet va montrer une vidéo dans laquelle se trouvent différents liens . Certains d'entre eux ont été modifiés et sont faux (p. ex. www.@mazon.de au lieu de www.amazon.de)
- Les enfants doivent compter les faux liens et ensuite entrer le chiffre dans l'application

► **Solution :**  **Les faux liens :**

www.@mazon.com
www.insstaggram.com
www.inst.a.gram.com
[www.\\$napchat.com](http://www.$napchat.com)
www.tikt0k.com



Les bons liens :

www.amazon.com
www.netflix.com
www.post.lu
www.mobiliteit.lu

Reconnaître les e-mails

- Dans l'application se trouvent des illustrations d'e-mails. Les enfants doivent décider s'il s'agit d'un "e-mail de phishing" ou non
- Si les enfants répondent mal, ils reçoivent une remarque et ont une nouvelle chance de répondre
- Dans les e-mails, il s'agit de vérifier l'expéditeur (Noms et adresse e-mail) et de faire attention au lien dans l'e-mail

► **Solution :**

1. **E-mail :** phishing → l'adresse e-mail est fausse → @amazon.Deutschland au lieu de @amazon.De + une faute d'orthographe → [einkaeufe](http://einkaeufe.com) au lieu de [Einkaeufe](http://Einkaeufe.com) (ce n'est certes pas une preuve que l'e-mail est frauduleux mais cela peut être un indice)
2. **E-Mail :** phishing → adresse e-mail et faux lien → au lieu de [Raiffeisenbanken](http://Raiffeisenbanken.com) il est écrit [reifeisenbanken](http://reifeisenbanken.com)
3. **E-mail :** légitime → l'adresse e-mail est correcte + le numéro de facture est indiqué + le copyright de PayPal existe également
4. **E-mail :** légitime → tous les liens et les adresses e-mail sont indiqués correctemen



Technologies du futur

Matériel : des crayons + le matériel imprimé (télécommande universelle)



matériel disponible

Durée : 15 min

Message visé : Nous sommes connectés partout et tout le temps et nous laissons constamment des traces.

Déroulement :

1. Vidéo d'introduction
2. Exercice : dessiner une télécommande universelle

Description de l'exercice

Dessiner une télécommande

- Chaque enfant doit dessiner dans les trois cercles blancs une icône de la "télécommande universelle". Chacune des fonctions est symbolisée sur un bouton (voir exemple)
- Les enfants peuvent laisser parler leur imagination ! Les fonctions peuvent être très futuristes. Dans ce niveau, il ne faut pas se demander si c'est réaliste, les enfants doivent rêver et être créatifs
- Après avoir dessiné, les enfants doivent présenter leur télécommande sous forme de vidéo dans laquelle on ne voit **que** le dessin de l'enfant. En arrière-plan on entend la voix de l'enfant qui décrit les fonctions. A la fin, il faut réaliser une vidéo dans laquelle chaque enfant explique sa "télécommande universelle"

Exemple



Lit ma musique préférée

Fait des pizzas toute seule

Amène le lit à moi



Internet ment

Matériel : -

Durée : 20 min

Message visé : Ne crois pas tout ce que tu vois sur Internet !

Déroulement :

- | | |
|---|--|
| 1. Vidéo d'introduction | 3. Vidéo explicative |
| 2. Exercice : Quiz : ces vidéos et photos sont-elles authentiques ? | 4. Exercice : Question : connaissez-vous les pièges suivants ? |

Description de l'exercice

Quiz : ces vidéos et photos & sont-elles authentiques ?

- Différentes vidéos et photos sont présentées aux enfants. Ils doivent décider en groupe s'il s'agit d'un montage ou non
- Après chaque vidéo se trouve une courte vidéo explicative
- Il est très difficile voire impossible de savoir si une photo ou vidéo est truquée ou si elle est authentique. Mais il ne faut pas baisser les bras! Le but de cet exercice est de faire comprendre aux enfants qu'il n'est pas simple de reconnaître des trucages et qu'il arrive que l'on ne puisse pas faire confiance à ses yeux

► **Solution :**

1. **Vidéo** (char) : authentique > De tels chars peuvent freiner sur de si courtes distances
 2. **Vidéo** (marcher sur l'eau) : truquée > L'homme marche sur des planches sous la surface de l'eau
 3. **Vidéo** (clip musical) : truquée > Le visage de Donald Trump a été ajouté
1. **Photo** : authentique
 2. **Photo** : truquée
 3. **Photo** : authentique

Question : connaissez-vous les pièges suivants ?

- En sensibilisant les enfants au fait que l'on trouve des pièges partout sur Internet, ils y penseront et seront mieux préparés à identifier les différents pièges
- Les enfants peuvent choisir plusieurs réponses

► **Solution :**

- **1^{ère} question** : toutes les possibilités sont vraies
- **2^e question** : faux profil > quelqu'un se fait passer pour une autre personne
- **3^e question** : que ne doit-on jamais faire > rencontrer seul quelqu'un que l'on ne connaît que sur Internet
- **4^e question** : énoncé > fausses nouvelles (fake news)
- **5^e question** : fake news > ne pas partager
- **6^e question** : jeux mobiles > lire les évaluations et faire attention aux frais cachés



Dernier tour

Matériel : -

Durée : 10 à 15 min

Message visé : -

Déroulement :

1. Exercice : écrire des idées sur le mur Padlet
2. Exercice : quiz
3. Vidéo de conclusion

Description de l'exercice

Quiz : écrire des idées sur le mur

- Lorsque les enfants cliquent sur le lien intégré, ils arrivent sur un mur Padlet sur lequel se trouvent deux colonnes
- Ils peuvent inscrire dans une colonne leur site / influenceur(-euse) / appli / jeu préféré(e) et dans la deuxième colonne les choses qu'ils n'aiment pas sur Internet
- Ils peuvent inscrire autant de choses qu'ils le souhaitent
- Tous les participants du DigiRallye virtuel ont accès à ce mur Padlet, c'est pourquoi il est possible que vous y voyiez déjà quelques inscriptions. Si les enfants sont d'accord avec d'autres contributions, ils peuvent cliquer sur le cœur pour exprimer leur accord
- Merci de n'inscrire aucune donnée personnelle mais seulement votre site Internet préféré, par exemple
- "Netflix" ou dans la deuxième colonne "le harcèlement sur Internet"

Question : quiz

- Les enfants peuvent encore gagner quelques points dans cette épreuve
- Pour ces 4 dernières questions il s'agit en partie de questions de culture générale sur Internet, mais il y a aussi des devinettes pour se détendre

► **Solution :**

1. **Question :** prénom > pour lequel il y a le moins de suppositions sur la personne
2. **Question :** programme de défense spécial > il y a des logiciels antivirus à télécharger
3. **Question :** on ne doit pas croire > à tout, des mensonges peuvent aussi être propagés dans un chat
4. **Question :** les logiciels > Safari, Google Chrome, Firefox etc. sont des navigateurs Internet



Préparation



Chaque groupe a besoin d'une tablette ou d'un smartphone



Préparer le matériel nécessaire pour certains niveaux :

- des feuilles
- des crayons
- des ciseaux



Il doit y avoir max. 5 enfants par tablette et max. 3 enfants par smartphone



Le matériel à imprimer qui se trouve à la fin du document PDF :

- Les QR codes
- La lettre d'invitation
 - celle-ci peut être mise dans une enveloppe ou roulée avec un joli nœud autour
 - donner cette lettre avec le "code de départ" aux enfants lors du départ
- Faites attention que chaque enfant obtient un exemple de chaque type de matériel (lettres, cartes-situations, contrat, télécommande universelle)



Téléchargez au préalable l'application gratuite "Actionbound"



Veillez à ce que l'appareil dispose d'assez de batterie et soit connecté à Internet



Faites-vous un aperçu du déroulement et du contenu des niveaux



- Répartissez/cachez les QR codes imprimés dans votre structure
- Les QR codes "craquer des mots de passe", "le comportement sur Internet", "Technologies du futur" doivent être placés dans un endroit où les enfants peuvent s'asseoir à une table.



Vos tâches pendant le parcours



Préparer le matériel



Veillez à ce qu'aucun enfant ne soit visible dans les photos et vidéos



L'introduction est pour vous : lisez la lettre d'invitation avec les enfants et expliquez-leur le déroulement du rallye



Vous êtes la personne de contact des enfants. Guidez-les et aidez-les lors de chaque niveau



Veillez à ce que les enfants travaillent ensemble pendant l'exercice

- Sur chaque station, un autre enfant est en charge du smartphone/ de la tablette



Explication et directives Actionbound

L'application est très intuitive et facile à utiliser !

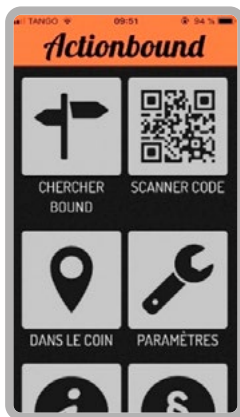
Ces directives détaillées ne sont pas là pour vous limiter mais pour vous aider.

Remarque : l'application nécessite un accès à l'appareil photo et à la galerie

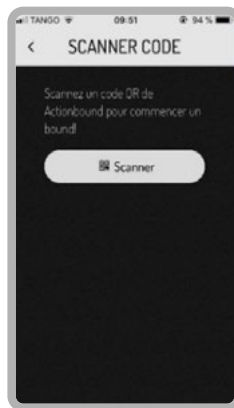


Départ du rallye

(Ces infos sont reprises dans la "lettre d'invitation" du panda adressée aux enfants)



Appuyez sur „Scanner code“



Appuyez sur „Scanner“



Cherchez le QR code dans l'enveloppe.
Le QR code peut être scanné en le plaçant dans le cadre vert de manière à ce qu'il soit entièrement visible.

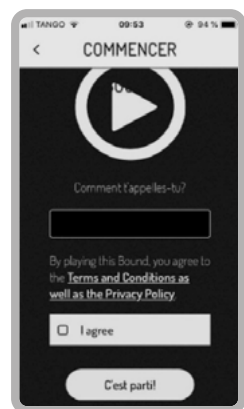


Au cas où il n'y pas de bonne connexion Internet dans votre structure, il est conseillé de télécharger le bound.

Sinon, appuyez sur „Start“



Si la connexion à Internet est bonne, vous pouvez passer cette étape

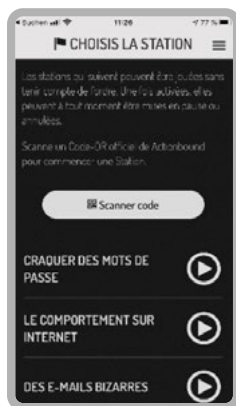


Ici, les enfants doivent choisir un nom d'équipe et cliquer sur „J'accepte“



Navigation pendant le rallye

Voici la page d'accueil. Les niveaux peuvent être joués dans n'importe quel ordre. Pour déverrouiller un niveau, les enfants doivent trouver le QR code et l'activer avec la fonction „Scanner code“.

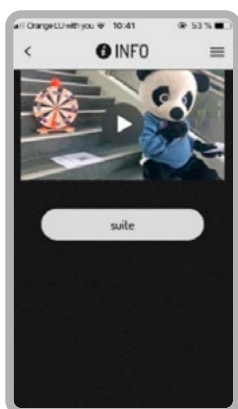


Ensuite, la fenêtre dans laquelle il faut scanner le code s'ouvre à nouveau. Le QR code doit être placé dans le cadre vert.



Pendant le rallye, vous verrez différents types d'exercices et de messages.

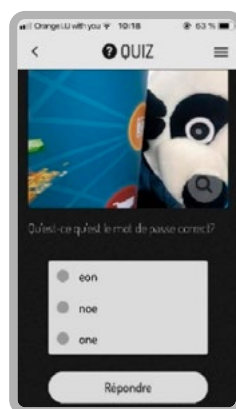
En voici une vue d'ensemble :



Cliquez sur une vidéo pour la lire. Pour passer à l'étape suivante, appuyez sur „Continuer“.



Certains liens mènent vers d'autres sites. Pour cela, cliquez sur le texte bleu souligné. Pour revenir au rallye après la fin de l'exercice, cliquez soit sur le lien „Retourner au bound“ ou cliquez sur „Retour“.



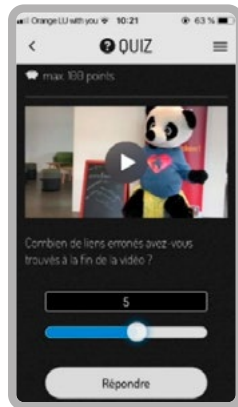
Pour répondre au quiz, cliquez sur une (il peut parfois y en avoir plusieurs) proposition de réponse. Cliquez ensuite sur „Répondre“.



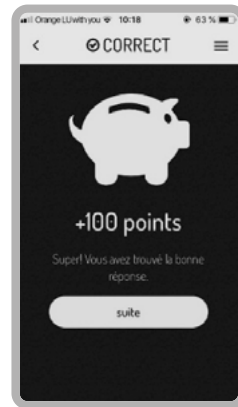
Pour ordonner les différentes possibilités, il vous suffit de les déplacer avec votre doigt.



Pour répondre à la question, tapez la solution. Faites attention à l'orthographe.



Pour choisir un chiffre, déplacez le curseur vers la droite/gauche.



Après avoir répondu à la question, le nombre de points obtenus ou la bonne réponse apparaît. Cliquez ensuite sur „Continuer“.



Parfois, il sera demandé aux enfants de prendre une photo. Cela peut être fait directement depuis l'application. Veillez à ce que les visages des enfants ne soient pas visibles.



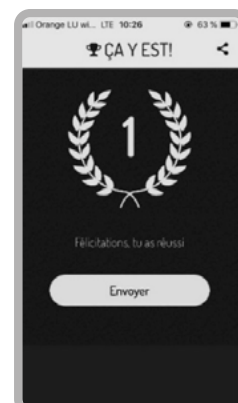
La vidéo peut être enregistrée normalement avec la caméra de la tablette ou du smartphone et téléchargée par la suite. Veillez à ce que les visages des enfants ne soient pas visibles.



Terminer le bound



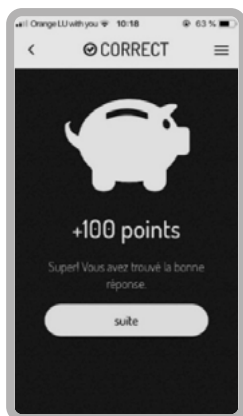
Après avoir terminé tous les niveaux ou au cas où vous souhaitez interrompre le jeu, cliquez sur „Terminer le bound“ Ensuite, vous arriverez au dernier tour.



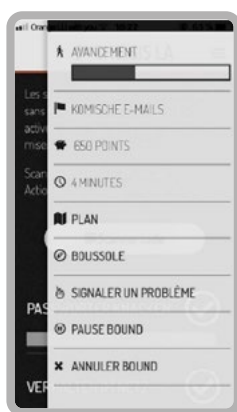
Merci de cliquer ensuite sur „Envoyer“, pour terminer le rallye.



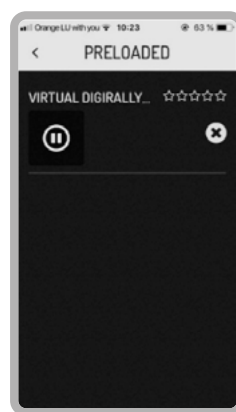
Interrompre momentanément le bound



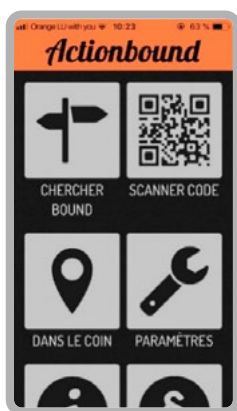
Si vous voulez mettre en pause le bound, cliquez sur les 3 lignes au-dessus à droite.



Cette colonne apparaît alors. Choisissez „interrompre le bound“.



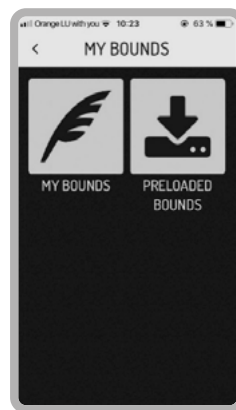
Si vous laissez cette fenêtre ouverte et que vous ne fermez pas l'application, vous pouvez simplement cliquer sur le bouton pause et revenir plus tard au rallye.



Si vous avez quitté l'appli, vous retournerez sur la page d'accueil. Cliquez alors sur „chercher bound“.



Ensuite, cliquez sur „Mes bounds“.



Cliquez maintenant sur „bounds préchargés“. Vous arrivez sur la même page que dans l'illustration 3 („télécharger“), ensuite cliquez sur le bouton pause pour reprendre le jeu.

Félicitations



Vous faites partie des quelques élus qui ont l'honneur de m'affronter, moi, l'extraordinaire Panda d'Internet qui sait tout !



Tout ce dont vous avez besoin est une tablette ou un smartphone, de l'application „Actionbound“ et surtout d'un bon esprit d'équipe et de la motivation pour gagner. – J'espère que vous avez déjà des connaissances sur Internet !



Vous voyez cet carré pixelisé (ce que l'on appelle un QR code) dans l'enveloppe ? Pour participer au jeu qui se cache derrière mon invitation codée, vous devez d'abord ouvrir l'application „Actionbound“.



Lorsque vous avez ouvert l'appli, vous devez cliquer sur la deuxième case au-dessus à droite qui contient un carré - semblable.



Ensuite, cliquez sur la petite case blanche „scanner“ et dirigez la caméra vers le code présent dans l'enveloppe.



Maintenant, une caméra avec un cadre vert et barre rouge s'affiche. Vous devez alors diriger la caméra vers le QR code de façon à ce que le code se trouve à l'intérieur du cadre vert.



Vous êtes prêts à jouer. Lors des prochaines étapes vous devrez décider d'un nom d'équipe. Réfléchissez à un chouette nom et cliquez sur „J'accepte“.

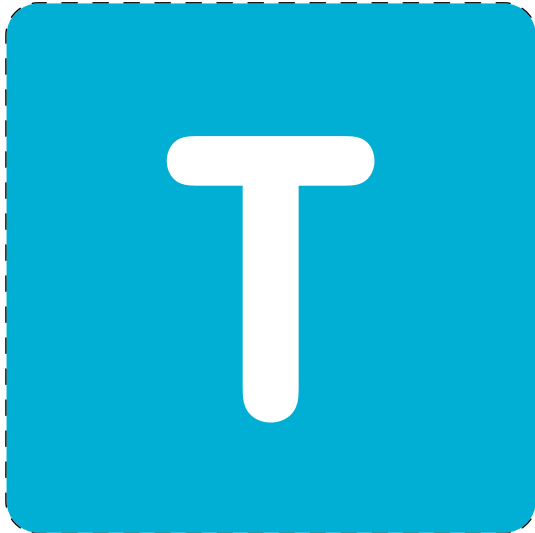
Lorsque c'est fait, nous pouvons commencer notre compétition ! Suivez simplement les instructions et gagnez autant de points que possible.

Avec les meilleurs regards,
Panda



P.S. les autres niveaux sont aussi dissimulés derrière des QR codes. Cherchez-les et scannez les codes en cliquant sur la petite case blanche dans l'appli „Scanner code“, puis dirigez la caméra vers le code.

Lettres



Cartes-situations

**Quelqu'un te bouscule
l'épaule**



**Quelqu'un poste
quelque chose
de gênant avec
ton compte**

**Tu es exclu(e)
du groupe WhatsApp
de ta classe**

**Quelqu'un partage
une photo gênante
de toi en story
Snapchat**

**Ta classe se moque
de toi à cause
de ton apparence**



Les règles de bon comportement sur Internet

1.

2.

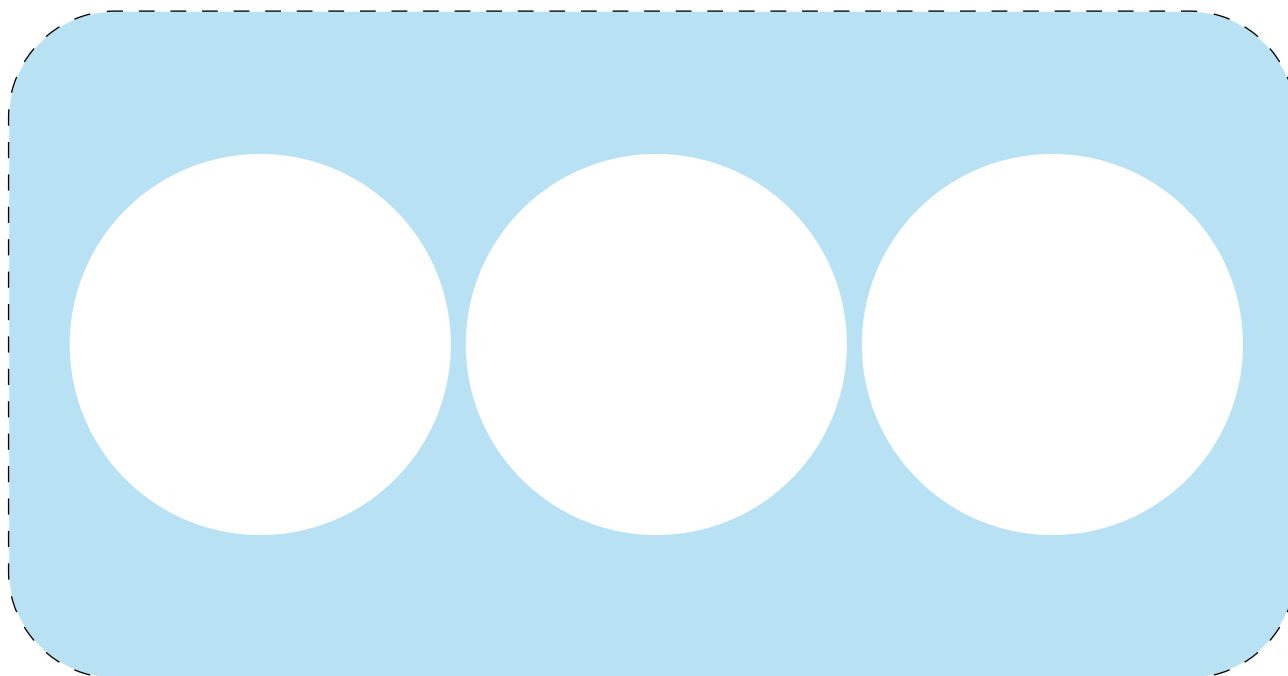
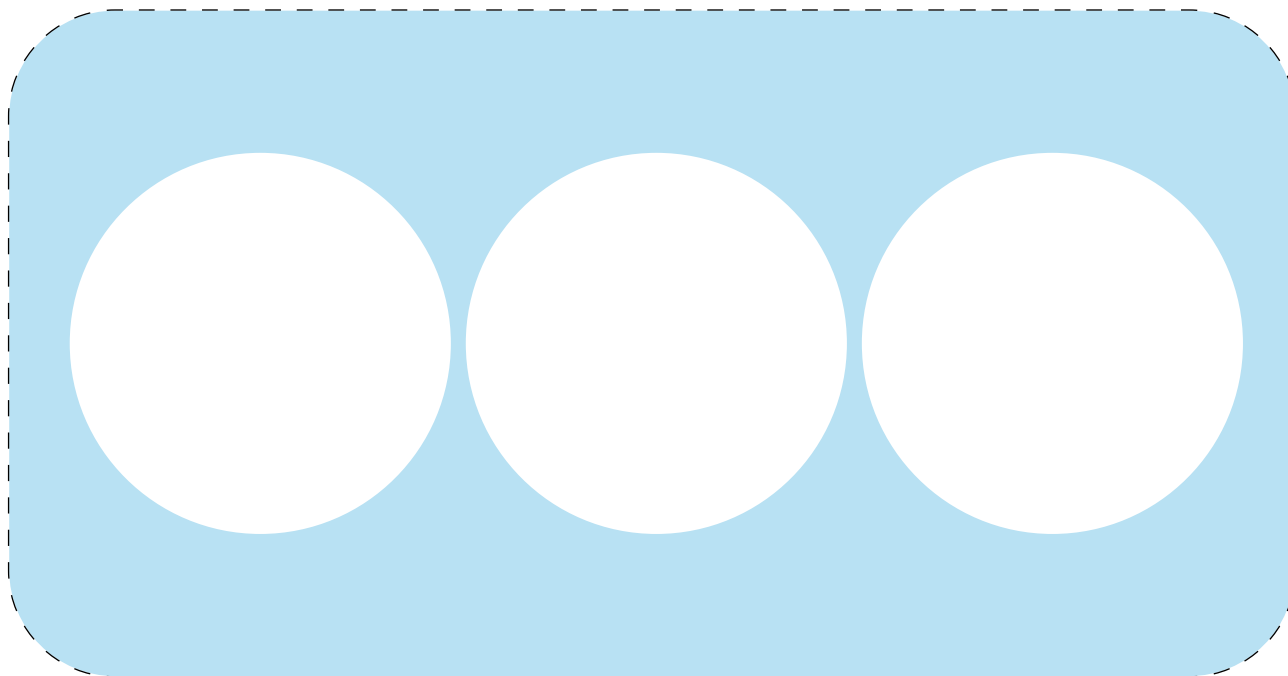
3.

4.

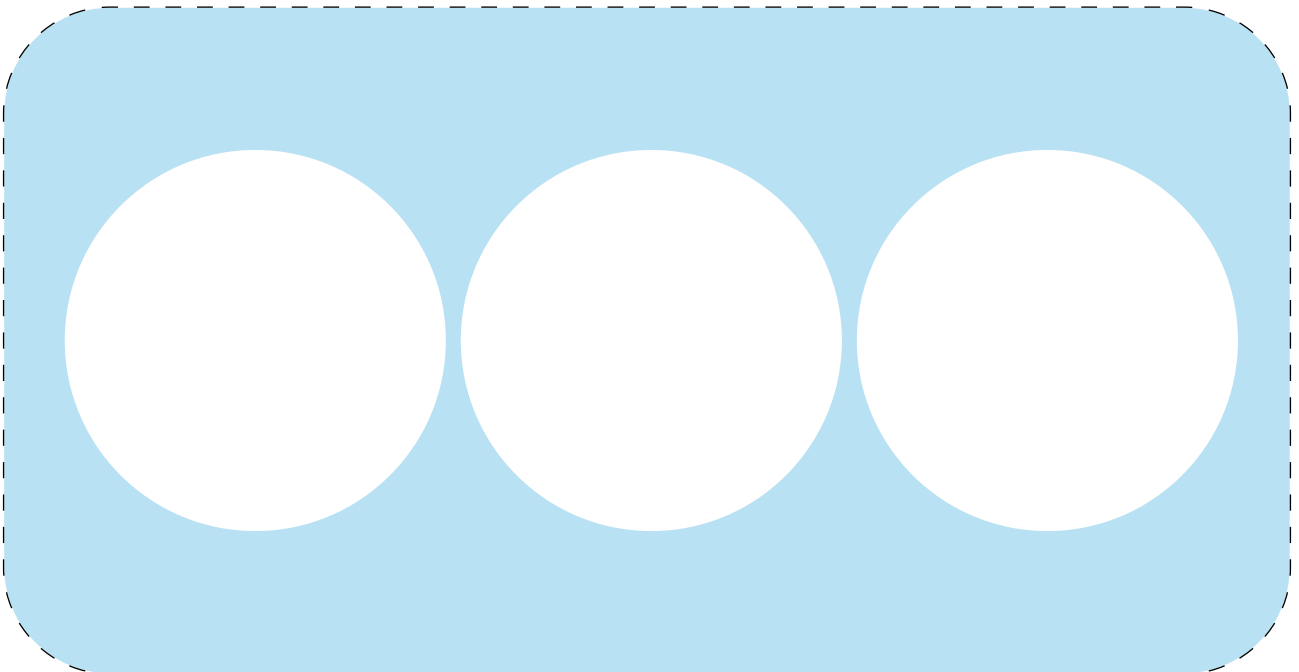
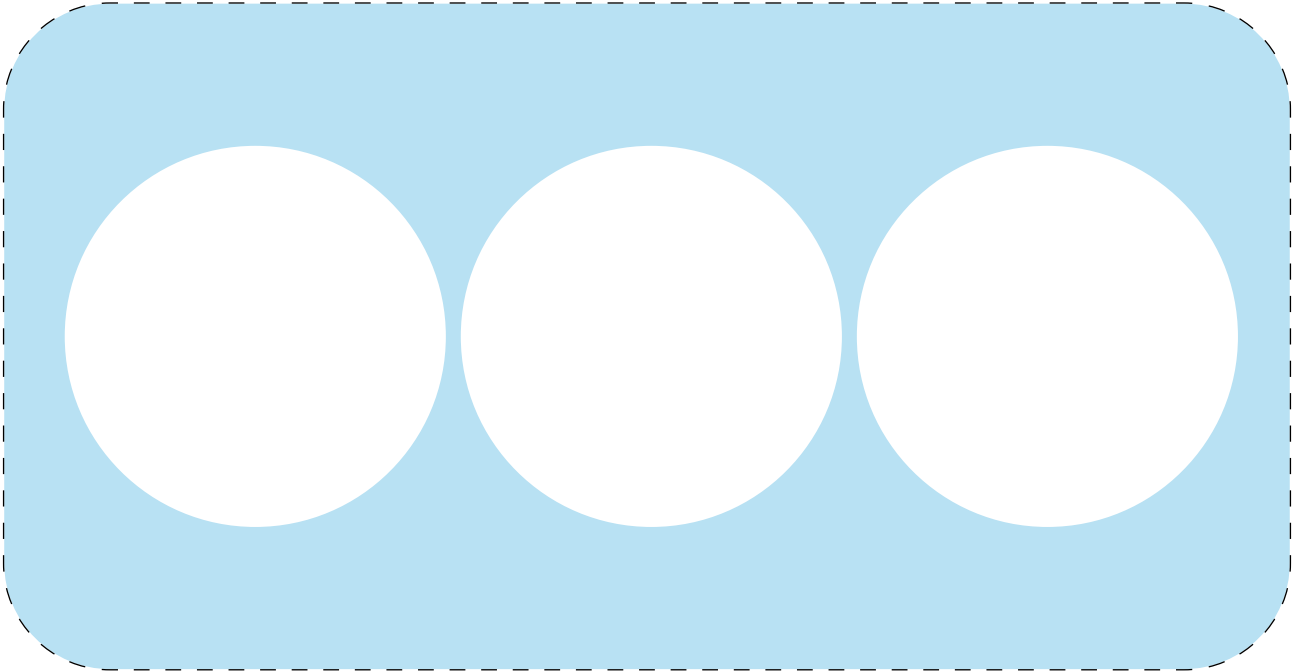
5.

6.

Télécommande



Télécommande





CERTIFICAT



Membre d'honneur du groupe Panda Internet

Code de départ



Craquer des mots de passe



Le comportement sur Internet



Des e-mails bizarres



Technologies du futur ?!



Internet ment !

