

Jeu éducatif sur la cybersécurité
pour toute la famille

Développé pour les enfants de 5e et 6e primaires

AUX TROUSSES DES PIRATES INFORMATIQUES



Prenez connaissance du projet Ella

Les smartphones, les applications, les navigateurs et des termes tels que “googler”, “partager” ou “youtuber” font désormais partie intégrante de notre vie quotidienne. Pourtant, notre comportement n’est pas encore adapté au monde en ligne. L’éducation aux médias des enfants est extrêmement importante et d’actualité. C’est pourquoi votre école participe au projet Ella et votre enfant a reçu un cours sur la cybersécurité.



Avec le projet Ella, nous travaillons tous ensemble vers deux objectifs :

- fournir aux élèves de 5ème et 6ème primaire des connaissances et des compétences sur l'utilisation sûre de l'internet.
- renforcer leurs capacités de lecture

Nous le faisons avec :

1. **La bande dessinée** « Ella, la cyber-héroïne. Nous avons été piratés! » A travers cette bande dessinée, les enfants et les adolescents découvrent un nouveau vocabulaire, des termes importants autour de la cybersécurité. Ils prennent conscience des risques et acquièrent de bonnes habitudes en ligne. Par exemple, ils apprennent qu’il est important d’avoir un mot de passe complexe, qu’ils ne doivent jamais le partager avec d’autres et qu’ils doivent le changer régulièrement.
2. Un **plan de cours permettant aux enseignant.e.s** de travailler sur la cybersécurité en classe.
3. Un **jeu éducatif pour toute la famille** pour travailler sur ce sujet à la maison.

Vous pouvez tout trouver sur www.ella-stem.be, y compris une vidéo où la bande dessinée est lue à haute voix.

Cher parent,

Utilisez-vous des mots de passe complexes ?
Les modifiez-vous de temps en temps ?
Et savez-vous ce qu'il faut faire si vous êtes piraté ?

Si vous avez pu répondre trois fois "oui",
alors vous naviguerez dans ce jeu avec facilité.
Sinon, vous pourriez apprendre quelque chose
de plus ;-)

Ce jeu éducatif est là pour vous sensibiliser,
en tant que parent, à ce qu'est la cybersécurité.
Votre enfant l'apprend déjà à l'école. En abordant
également ce sujet à la maison, ces connaissances
resteront acquises et votre enfant les appliquera
plus rapidement. Le résultat ? La bonne habitude
de mettre la priorité sur la sécurité, y compris
en ligne.



Comment pouvez-vous jouer avec votre enfant ou adolescent sur le thème de la cybersécurité ?

1. Tout d'abord, lisez la bande dessinée « Ella, la cyber-héroïne : Nous avons été piratés ». Sympa, vous êtes sur les trousseaux des pirates. Qui repartira avec l'honneur ? Nous le déciderons avec un « train de mots ».
2. Préparez le jeu : rassemblez ce dont vous avez besoin (vous pouvez lire ceci à la p. 6) et suivez les instructions sur les cartes à jouer. Cela vous permettra de gagner du temps pendant le jeu. Si possible, découpez déjà les éléments suivants :
 1. les cartes explicatives de la tâche 4 (p. 23 & 24), mais faites attention à ne pas lire le verso
 2. les cartes FAIRE et NE PAS FAIRE (p. 27), celles-ci appartiennent au jeu 5
 3. les masques de la dernière mission (à partir de la p. 49)
1. Et maintenant, jouez ! Impliquez également d'autres membres de la famille ou des amis. Vous pouvez jouer le jeu de 2 à 6 personnes. Au moins un parent et un enfant jouent le jeu.
2. Faites de ce jeu un sujet de conversation. Engagez une conversation sur des sujets tels que le temps d'écran, la cyberintimidation, etc. De cette façon, vous découvrirez aussi ce qui préoccupe votre enfant.

Amusez-vous bien !

SOMMAIRE

02 AVANT-PROPOS

05 AUX TROUSSES DES PIRATES INFORMATIQUES

Apprenez de manière ludique tout ce qu'il faut savoir sur les logiciels antivirus, les pare-feux et les mots de passe compliqués, et comment vous protéger des pirates. Qui se rapprochera le plus de la maison des pirates ?

61 FIN DU JEU

Il est temps de désigner le vainqueur de la journée inversée !

65 SOURCES

Le matériel source ainsi que des sources supplémentaires pour approfondir les sujets.



01

Aux troussees des pirates informatiques

Durée : 1 heure 20 minutes

Entre 2 et 6 personnes

Apprenez de manière ludique tout ce qu'il faut savoir sur les scanners antivirus, les pare-feu, les mots de passe compliqués et comment vous protéger des pirates. Qui donne du fil à retordre aux pirates informatiques, qui est à leurs troussees ?

Manuel du jeu

QUI GAGNE ?

Le but du jeu est de collecter le plus de boucliers possible, ce qui vous permet d'avancer sur le plateau de jeu. Celui qui est le plus loin sur le plateau de jeu à la fin de la partie gagne. Cette personne est la mieux placée pour se protéger des virus et des pirates informatiques et remporte le « **jour inversé** ».

LE PRIX

Le jour inversé! Si votre enfant gagne le jeu, il sera le responsable de la maison pour une journée. Qu'allez-vous manger ou faire ce jour-là? Le responsable décide. Si vous gagnez en tant que parent, votre enfant devra faire des corvées ou vous gâtera pendant une journée. C'est beau, n'est-ce pas ?

PRÉPARATION

1. Lisez la bande dessinée « Ella, la cyber héroïne » si ce n'est pas déjà fait.
2. Rassemblez ce dont vous avez besoin et découpez tous les pions. Placer le plateau de jeu au centre. Découpez également le matériel aux pages 23, 27 et 49.
3. Faites une pile de toutes les cartes d'activités, côté « titre » vers le haut. Le numéro 1 est en haut, le numéro 7 en bas.

JOUER

Le test de cybernétique détermine quel personnage vous êtes et quelle est votre position de départ.

1. Passez le cyber test. Vous le trouverez à la page 7.
2. Regardez les résultats. Quel personnage êtes-vous ? Découpez votre pion.
3. Placez votre pion sur la position de départ correspondant à votre personnage.

Prêt? Allons-y!

- Au début de chaque tour, prenez une tâche et suivez les étapes.
- Chaque tâche vous indique comment déterminer le gagnant et ce qu'il mérite.

SI ÉGALITÉ

Déterminez le gagnant à l'aide d'une tâche supplémentaire.

DE QUOI AVEZ-VOUS BESOIN?

- Pions (voir p. 9)
- Plateau de jeu (p. 11)
- Cartes à jouer (à partir de p. 13)
- L'image des cartes
- Minuteur (sur le téléphone)
- De quoi écrire
- Papier
- Ordinateur portable et/ou smartphone avec accès internet
- Ciseaux

CARTES :

Cybertest pour déterminer votre position de départ

1. Qui a le mot de passe le plus compliqué ?
2. Rendez votre mot de passe (encore) plus compliqué
3. Devinez le cybermot
4. Imaginez
5. A faire ou à ne pas faire?
6. Qui sera le premier à trouver tous les mots?
7. Trouver tous les virus

Égalité

Cybertest : déterminez votre personnage et votre position de départ

Votre score à ce test détermine votre personnage et votre position de départ sur le plateau de jeu.

Choisissez une personne pour poser les questions et notez les réponses de chacun.

Cette personne suit les étapes suivantes :

1. Écrivez les noms de tous les joueurs dans la première ligne.
2. Demandez à tous les joueurs de penser à leur mot de passe le plus compliqué.
3. Lisez chaque affirmation (dans la partie « Énoncé ») une par une exactement comme elle est écrite.
4. Pour chaque joueur, écrivez "oui" ou "non" à chaque affirmation.
(Je ne sais pas = non)
5. Comptez le nombre de fois où chaque joueur a répondu "oui".
6. Découvrez les personnages de tous les joueurs à la page suivante !

ÉNONCÉ	NOM 1	NOM 2	NOM 3	NOM 4	NOM 5	NOM 6
Lisez chaque affirmation, une par une, exactement comme elle est écrite. Ne posez pas de questions supplémentaires. Après un mot, vous trouverez parfois un *. Ce sont des clarifications et vous pouvez les dire à haute voix.						
Mon mot de passe contient des lettres minuscules et majuscules.						
Mon mot de passe contient au moins un chiffre.						
Mon mot de passe contient au moins 1 caractère (comme !, - ;, ...).						
Mon mot de passe est une phrase de passe*. *phrase de passe = un mot de passe consistant en une phrase, par exemple : j'aime les spaghettis						
Personne ne connaît mon mot de passe.						
Je change mon mot de passe au moins tous les 3 mois.						
Je conserve mon mot de passe de manière sécurisée*. • De manière sécurisée = dans un système de mots de passe ou sur un appareil. • Non sécurisé = le noter dans un carnet.						
NOMBRE TOTAL DE « OUI »						

Cybertest : déterminez votre position de départ sur le plateau de jeu

Combien de fois votre joueur a-t-il pu répondre "oui" pendant le cybertest ?
Ce numéro détermine quel personnage vous êtes : Sofie, Sonia, Ella ou Veerle.
Lisez à haute voix le texte sous votre personnage.

0 – 4
Sofie



Comme Sofie, vous pouvez encore apprendre beaucoup de choses! La cybersécurité? Vous n'êtes pas encore tout à fait familier avec ça. Soyez donc attentifs aujourd'hui.

5
Sonia



Vous connaissez les bases, tout comme Sonia! Vous savez déjà comment être cyber-sécurisé(e) ici et là. Mais vous pouvez encore vous améliorer.

6
Ella



Super, vous savez ce vous faites. Comme Ella, vous aimez expliquer les bons gestes en matière de cybersécurité. Ella dit à ses parents qu'ils doivent regarder l'Instagram de Parents Connectées. Peux-tu aussi l'introduire à tes parents ?

7
Veerle

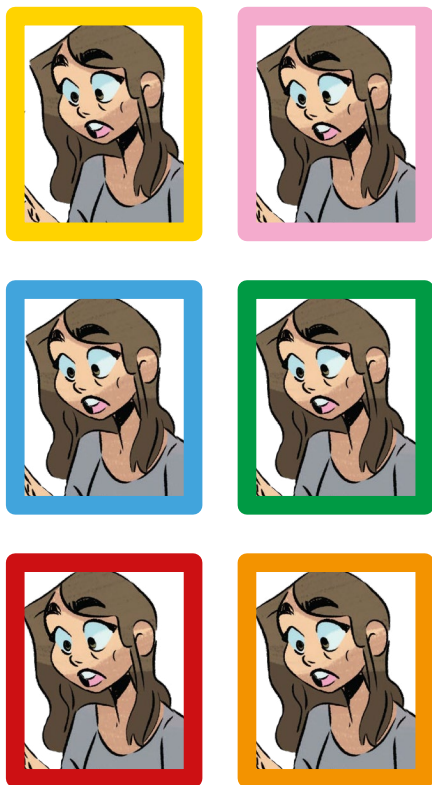


Waouh! Vous êtes un(e) véritable cyber-expert(e). Vous connaissez tout de la cybersécurité et aimez partager vos connaissances à ce sujet, tout comme Veerle.

Découpez votre pion et placez-le au bon endroit sur le plateau de jeu.

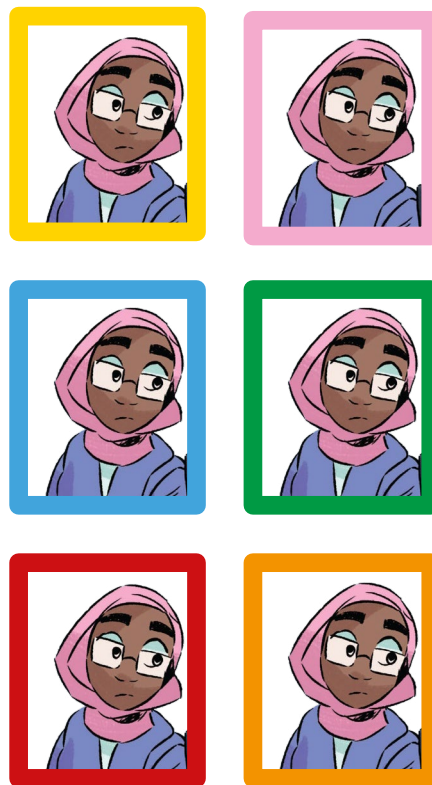
Prenez votre personnage, choisissez une couleur et découpez votre pion.

Êtes-vous **Sofie** selon le cyber-test ?
Découpez Sofie et mettez le pion sur le **départ**.



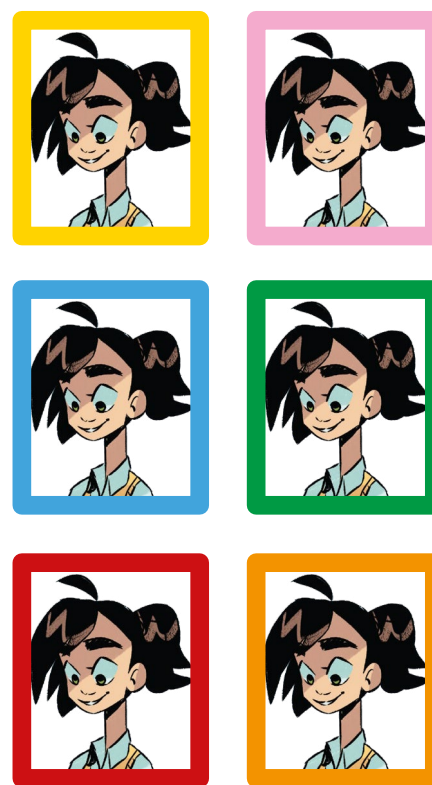
Position de départ :
DÉPART

Êtes-vous **Sonia** selon le cyber-test ?
Découpez Sonia et mettez le pion sur le **départ**.



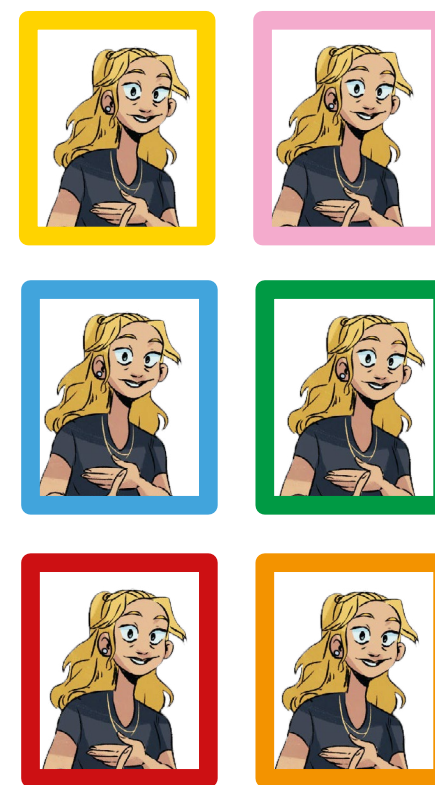
Position de départ :
DÉPART

Etes-vous **Ella** du cyber test ?
Découpez Ella et mettez le pion sur la **case 1**.

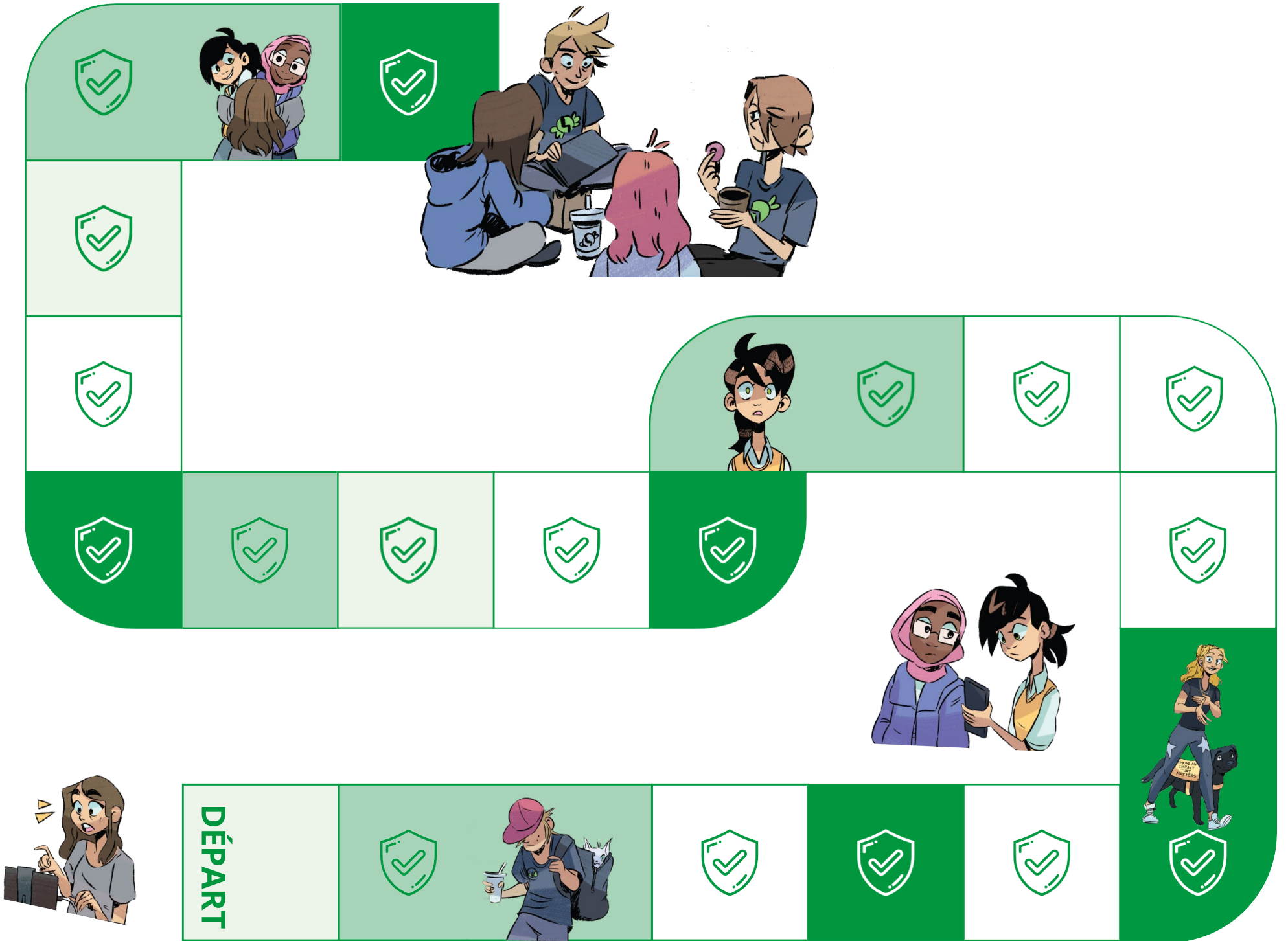


Position de départ :
CASE 1

Etes-vous **Veerle** du cyber test ?
Découpez Veerle et mettez le pion sur la **case 1**.



Position de départ :
CASE 1



CARTE À JOUER 1

QUI A LE MOT DE PASSE LE PLUS COMPLIQUÉ ?



Le gagnant gagne 1 bouclier.
Déplacez votre pion vers le bouclier suivant sur le plateau.



L'enfant doit lire cette carte.



5 min

Un mot de passe faible est facile à deviner. Plus votre mot de passe est fort, plus le pirate a besoin de temps pour le craquer.

Combien de temps faudrait-il à un pirate pour craquer votre mot de passe?

Chaque joueur suit les étapes suivantes :

1. Pensez au mot de passe le plus fort que vous utilisez actuellement, mais ne le divulguez pas.
2. Entrez votre mot de passe à l'adresse www.passwordmonster.com.
3. Dites l'heure que vous voyez dans la rubrique "Temps pour craquer votre mot de passe".

Le gagnant de cette carte est la personne qui a le plus long temps.
Cette personne gagne 1 bouclier et peut avancer d'une case sur le plateau de jeu.
Les autres ne le font pas.

PasswordMonster info@passwordmonster.com

How Secure is Your Password?

Take the Password Test

Tip: It's often better to have longer passwords than shorter, more complex ones Show password: ☐

0 characters containing: Lower case Upper case Numbers Symbols

Time to crack your password:
0 second



CARTE À JOUER 2

RENFORCER (ENCORE PLUS) VOTRE MOT DE PASSE



Le gagnant gagne 1 bouclier.
Déplacez votre pion vers le bouclier suivant sur le plateau.



L'enfant doit lire cette carte.



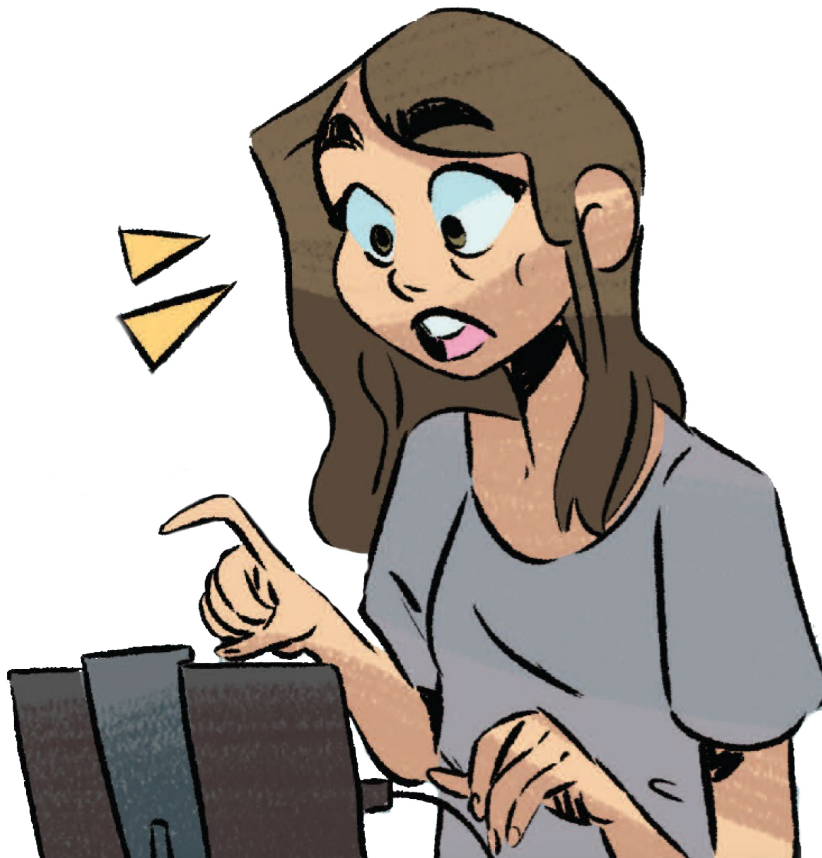
5 min

Personnalisez votre mot de passe et rendez-le (encore) plus compliqué. Non seulement c'est une bonne idée, mais vous pouvez aussi gagner un bouclier dans ce tour. Vous pouvez lire les conseils pour un mot de passe compliqué dans l'encadré vert. Lisez-les à haute voix. Qui d'autre connaît des astuces?

Chaque joueur suit les étapes suivantes :

1. Appliquez au moins l'un de ces conseils pour renforcer votre mot de passe.
2. Saisissez votre nouveau mot de passe à l'adresse www.passwordmonster.com.
3. Dites l'heure que vous voyez maintenant sous "Time to crack your password".

Le gagnant de cette carte est la personne qui a maintenant le plus long temps de craquage. Cette personne gagne 1 bouclier et peut avancer d'un pas sur le plateau de jeu. Les autres ne le font pas.



CONSEILS POUR UN MOT DE PASSE PLUS COMPLIQUÉ

- Utilisez les chiffres
- Utiliser des lettres minuscules et majuscules
- Utiliser des caractères
- Utilisez une phrase de passe
- Utilisez au moins 15 caractères



CARTE À JOUER 3

DEVINEZ LE CYBERMOT !



Le gagnant gagne 0, 1 ou 2 boucliers.
À chaque fois, déplacez votre pion vers le bouclier suivant
sur le plateau de jeu.



L'enfant doit lire cette carte.



10 min

OK, il est temps de voir si vos parents connaissent un peu de cyberjargon !

Suivez les étapes suivantes :

1. Sortez le glossaire de la page 19 et assurez-vous que vos parents ne peuvent pas lire en même temps que vous.
2. Lisez l'explication d'un mot. Vos parents ont 10 secondes pour deviner le mot. Si nécessaire, utilisez le minuteur de votre smartphone.
3. Indiquez dans le tableau si vos parents ont pu deviner le mot dans le temps imparti.
4. Faites cela pour les 8 mots et calculez le score.

Distribuez les boucliers en fonction du nombre de mots que vos parents ont pu deviner.

- ≤ 4 : Aïe. Vos parents n'ont rien! Tous les autres joueurs reçoivent un bouclier et avancent d'une place sur le plateau de jeu.
- 4 - 6 : Tes parents reçoivent 1 bouclier et avancent d'une place sur le plateau de jeu. Les autres joueurs ne le font pas.
- ≥ 6 : Chaque joueur reçoit 2 boucliers et avance de 2 places sur le plateau de jeu, y compris vos parents. Bravo, les parents !



Glossaire

Attention ! Seul(e) votre ado devrait lire ceci.

DESCRIPTION	MOT	DEVINÉ?
Un ordinateur portable sans fil que vous commandez en touchant l'écran avec le doigt.	Tablette	
Un mot secret que vous êtes seul(e) à connaître, qui vous donne accès à votre ordinateur portable, à vos réseaux sociaux ou à un site Web, par exemple. On peut le comparer à une clé.	Mot de passe	
S'introduire dans un appareil connecté avec de mauvaises intentions. Un pirate peut voler vos données, falsifier des informations ou vous empêcher d'utiliser votre appareil.	Pirater/Hacker	
Informations présentes sur un ordinateur.	Données	
Un programme de sécurité qui vérifie quelles données ou informations veulent pénétrer dans votre appareil numérique. Il stoppe les informations dangereuses.	Pare-feu	
Un programme de sécurité qui examine les informations présentes sur votre ordinateur. S'il tombe sur des informations dangereuses, il vous demande si vous souhaitez les conserver ou les supprimer.	Logiciel antivirus	
Faire une copie des informations présentes sur votre ordinateur. Si votre ordinateur tombe en panne ou est piraté, toutes vos informations sont ainsi en sécurité à un autre endroit.	Faire une sauvegarde	
On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur tout en bloquant celui-ci. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne verse pas d'argent au pirate, il ne peut plus utiliser son appareil.	Rançongiciel	

CARTE À JOUER 4

MIMEZ-LE !



Chaque joueur gagne 1 bouclier par mot correctement deviné.
Vous pouvez donc faire un bond (jusqu'à 5 boucliers) sur le plateau de jeu.



L'adulte doit lire cette carte.



10 min

Dans ce tour, vous représentez **5 mots**. Celui qui devine le plus vite reçoit un bouclier à chaque fois. Il y a donc 5 boucliers à gagner. Allez, allez, allez !

Suivez les étapes suivantes :

1. A la page 23, vous trouverez 5 cartes de mots. Ne regardez que l'avant !
2. En utilisant la ligne pointillée, découpez les cartes de mots si vous ne l'avez pas déjà fait pendant la préparation. Ne regardez PAS le dos. Les mots de l'image y figurent. Celui qui le fait, perd un bouclier.
3. Distribuez les cartes de mots entre les joueurs.
4. Lorsque tout le monde a une carte-mot, vous pouvez lire le mot au dos. Vous allez mimer ce mot.
5. À tour de rôle, tous les joueurs miment leur mot. Les autres essaient de deviner le mot le plus rapidement possible.
6. Pour chaque mot deviné en premier, vous recevez un bouclier et vous avancez d'une place sur le plateau de jeu.

Amusez-vous, imaginez !



Mimez-le !

Ne regardez PAS le verso de la carte !
Les tricheurs perdent un bouclier !

**MIMEZ
CE MOT**

Ne retournez pas
cette carte.

**MIMEZ
CE MOT**

Ne retournez pas
cette carte.

**MIMEZ
CE MOT**

Ne retournez pas
cette carte.

**MIMEZ
CE MOT**

Ne retournez pas
cette carte.

**MIMEZ
CE MOT**

Ne retournez pas
cette carte.

Cartes de mots

Tablette



**Mot
de passe**



Clé USB



**Pirater/
Hacker**



Pare-feu



CARTE À JOUER 5

À FAIRE OU À NE PAS FAIRE



Chaque joueur peut gagner jusqu'à 3 boucliers.
Vous pouvez donc faire un bond en avant (jusqu'à 3 boucliers)
sur le plateau de jeu.



L'adulte doit lire cette carte.



15 min

Que faire pour vous protéger des pirates ?
En attendant, qui est en tête ? Voyons si ça change dans ce round.

Estimez ce qu'il vaut mieux ne pas faire et ce qu'il vaut mieux faire pour être cyber-sécurisé.
Il y a pas moins de 3 boucliers à gagner si vous marquez bien, alors allez-y, concentrez-vous !

Suivez les étapes suivantes :

1. Découpez une carte A FAIRE et A NE PAS FAIRE pour chaque joueur (p.27)
si vous ne l'avez pas déjà fait lors de la préparation.
2. Prenez la p.29 qui contient les situations et le tableau des scores.
Remplissez les noms des joueurs.
3. Lisez à haute voix la première situation.
4. Chaque joueur estime s'il est préférable de FAIRE ceci ou de NE PAS FAIRE cela.
5. Comptez ensemble à rebours de 3 à 0. A 0, tous les joueurs posent simultanément leur carte
A FAIRE ou A NE PAS FAIRE sur la table.
6. Notez dans le tableau (p. 29) qui a joué la carte A FAIRE ou A NE PAS FAIRE
7. Répétez les étapes 3 à 6 pour chaque situation.
8. Lorsque vous avez passé en revue toutes les situations, prenez la clé d'amélioration (p. 30).
Passez en revue les bonnes réponses ensemble et indiquez qui a eu raison et à propos
de quoi. De cette façon, vous pouvez calculer le score.

En fonction du nombre de bonnes réponses, vous recevez 1, 2 ou 3 boucliers.

- ≤ 6 : 1 bouclier
- $7 \leq X \leq 9$: 2 boucliers
- ≥ 10 : 3 boucliers, joli!



**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

**À NE
PAS
FAIRE**

Que faire pour vous protéger des hackers ?

1. Je veux éviter d'être piraté(e), donc je partage mon mot de passe avec d'autres personnes.
2. Je veux éviter d'être piraté(e), donc j'utilise trois mots de passe différents.
3. J'ai été piraté(e), donc je panique.
4. J'ai été piraté(e), donc je supprime toutes mes données pour que le pirate ne puisse rien trouver.
5. J'ai été piraté(e), donc je change tous mes mots de passe.
6. J'ai été piraté(e), donc je préviens un adulte.
7. Que pensez-vous de ce mot de passe : "12345678", à faire ou à ne pas faire ?
8. Que pensez-vous de ce mot de passe : "ILoveYou" – à faire ou à ne pas faire ?
9. Que pensez-vous de ce mot de passe : "AGAAJTP1234!" (vient de : Alouette, gentille alouette Alouette, je te plumerai1234!) – à faire ou à ne pas faire ?
10. Que pensez-vous de ce mot de passe : "Mot de passe compliqué" – à faire ou à ne pas faire ?

Nom des joueurs ↓	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	SCORE TOTAL ↓

Corrigé À FAIRE ou À NE PAS FAIRE

1	Je veux éviter d'être piraté(e), donc je partage mon mot de passe avec d'autres personnes.	À NE PAS FAIRE	Ne partagez jamais votre mot de passe avec d'autres personnes. Vos informations sont privées.
2	Je veux éviter d'être piraté(e), donc j'utilise trois mots de passe différents.	À FAIRE	Utilisez des mots de passe différents pour les différents supports. Si un mot de passe est piraté, le pirate pourra accéder à vos médias sociaux, par exemple, mais pas à vos e-mails, car vous y utilisez un mot de passe différent.
3	J'ai été piraté(e), donc je panique.	À NE PAS FAIRE	Gardez la tête froide et cherchez calmement des solutions. Demandez de l'aide. La panique ne fera qu'aggraver le problème.
4	J'ai été piraté(e), donc je supprime toutes mes données pour que le pirate ne puisse rien trouver.	À NE PAS FAIRE	Effacer vos données est plutôt excessif. Explorez les autres mesures moins radicales que vous pouvez prendre.
5	J'ai été piraté(e), donc je change tous mes mots de passe.	À FAIRE	Si vous changez vos mots de passe, le pirate doit tout reprendre de zéro. Bien joué !
6	J'ai été piraté(e), donc je préviens un adulte.	À FAIRE	Commencez par demander l'aide de vos parents ou d'autres adultes. Si le problème n'est pas résolu, vous pouvez impliquer la banque ou la police.
7	Que pensez-vous de ce mot de passe : "12345678", à faire ou à ne pas faire ?	À NE PAS FAIRE	12345678 est un mot de passe faible. Il n'est pas difficile à deviner.
8	Que pensez-vous de ce mot de passe : "ILoveYou" – à faire ou à ne pas faire ?	À NE PAS FAIRE	ILoveYou est un mot de passe faible. Il manque des chiffres et des caractères spéciaux.
9	Que pensez-vous de ce mot de passe : "AGAAJTP1234!" (vient de : Alouette, gentille alouette Alouette, je te plumerai1234!) – à faire ou à ne pas faire ?	À FAIRE	AGAAJTP1234! est un mot de passe compliqué, car il s'agit d'une phrase de passe. Selon le site passwordmonster.com, il faudrait à un pirate informatique 35 millions d'années pour le craquer ;-)
10	Que pensez-vous de ce mot de passe : "Mot de passe compliqué" – à faire ou à ne pas faire ?	À NE PAS FAIRE	"Mot de passe compliqué" est un mot de passe faible.

CARTE À JOUER 6

QUI SERA LE PREMIER À TROUVER TOUS LES MOTS ?



VOUS GAGNEZ UN BOUCLIER SI VOUS TROUVEZ TOUS LES MOTS EN PREMIER.
LE GAGNANT PEUT AVANCER D'UNE CASE SUR LE PLATEAU DE JEU.



L'enfant doit lire cette carte.



10 min

Vous avez découvert à quelle vitesse un pirate peut deviner votre mot de passe.
Voyons à quelle vitesse vous devinez tous les mots croisés. J'espère que ce sera beaucoup plus rapide !

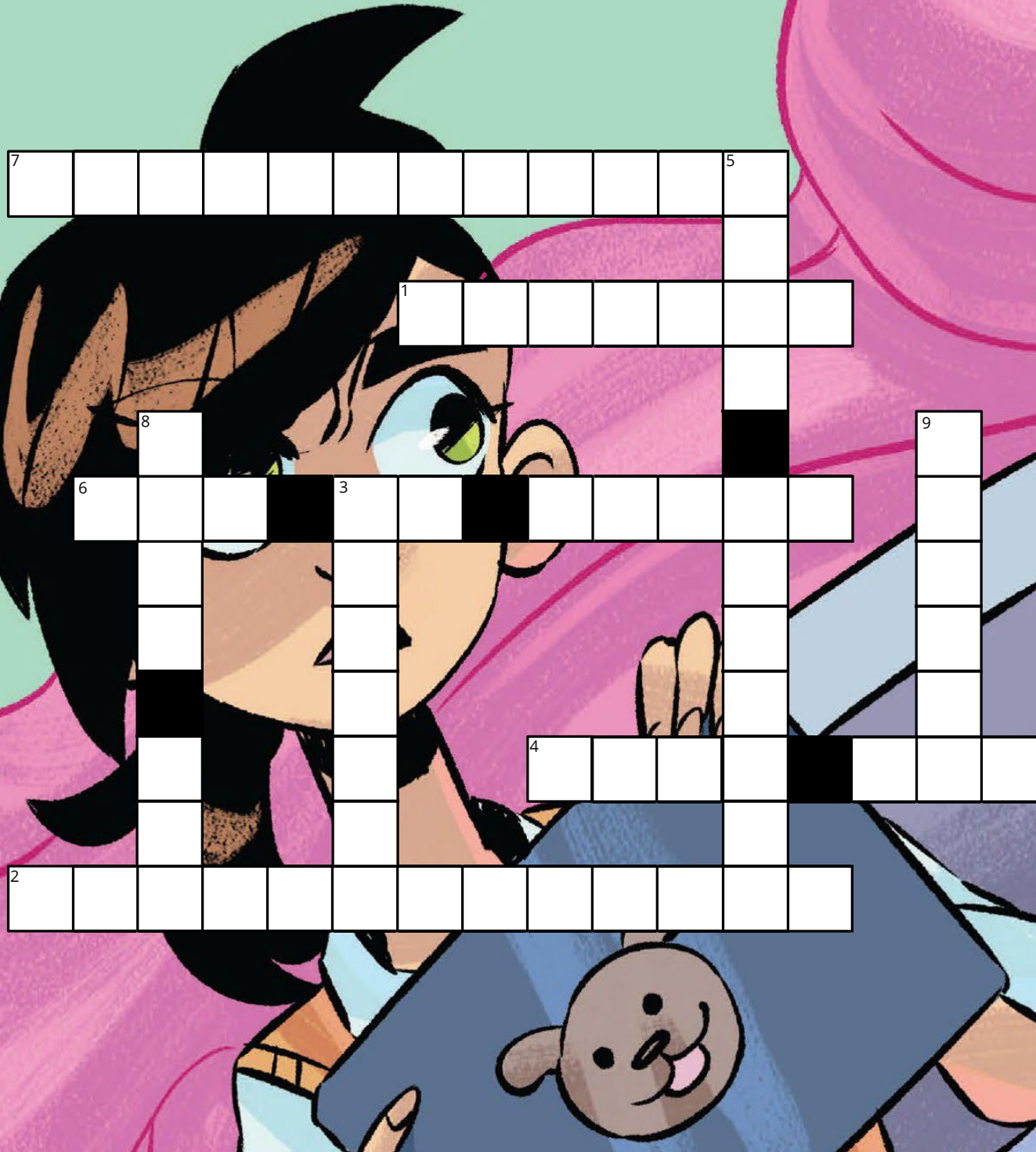
Suivez les étapes suivantes :

1. Donnez à chaque joueur les mots croisés.
2. Chaque joueur résout les mots croisés le plus rapidement possible.
3. Celui qui trouve tous les mots en premier gagne 1 bouclier et avance d'une place sur le plateau de jeu.

Il s'agit de l'avant-dernière tâche. Ne manquez pas la chance de gagner ce bouclier ;-)



MISSION MOTS CROISÉS



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



7

5

1

8

6

3

9

4

2

Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

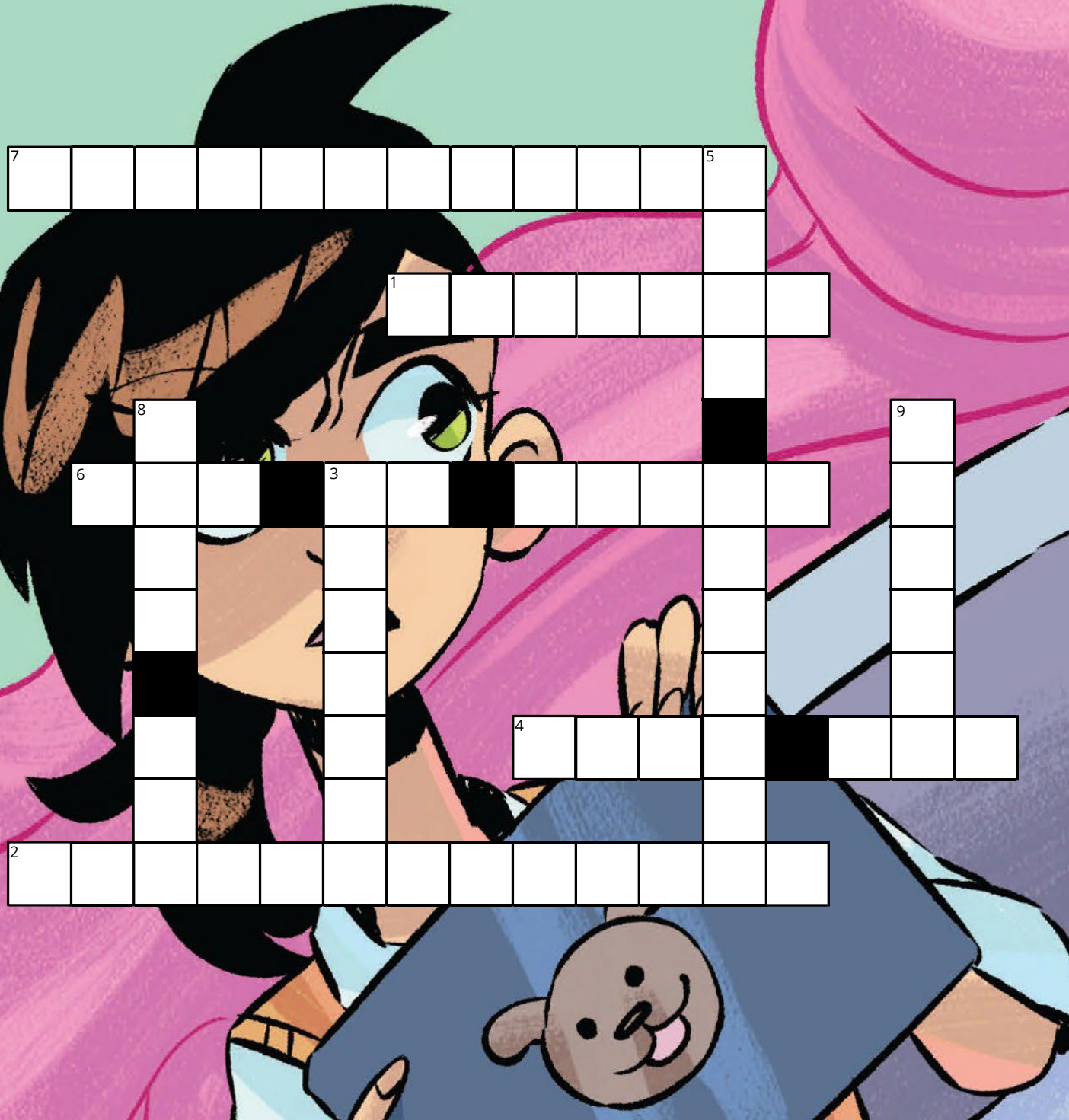
Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de “ransomware”. Il s’agit d’un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l’ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe “googler” existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



7

5

1

8

6

3

2

4

9

Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

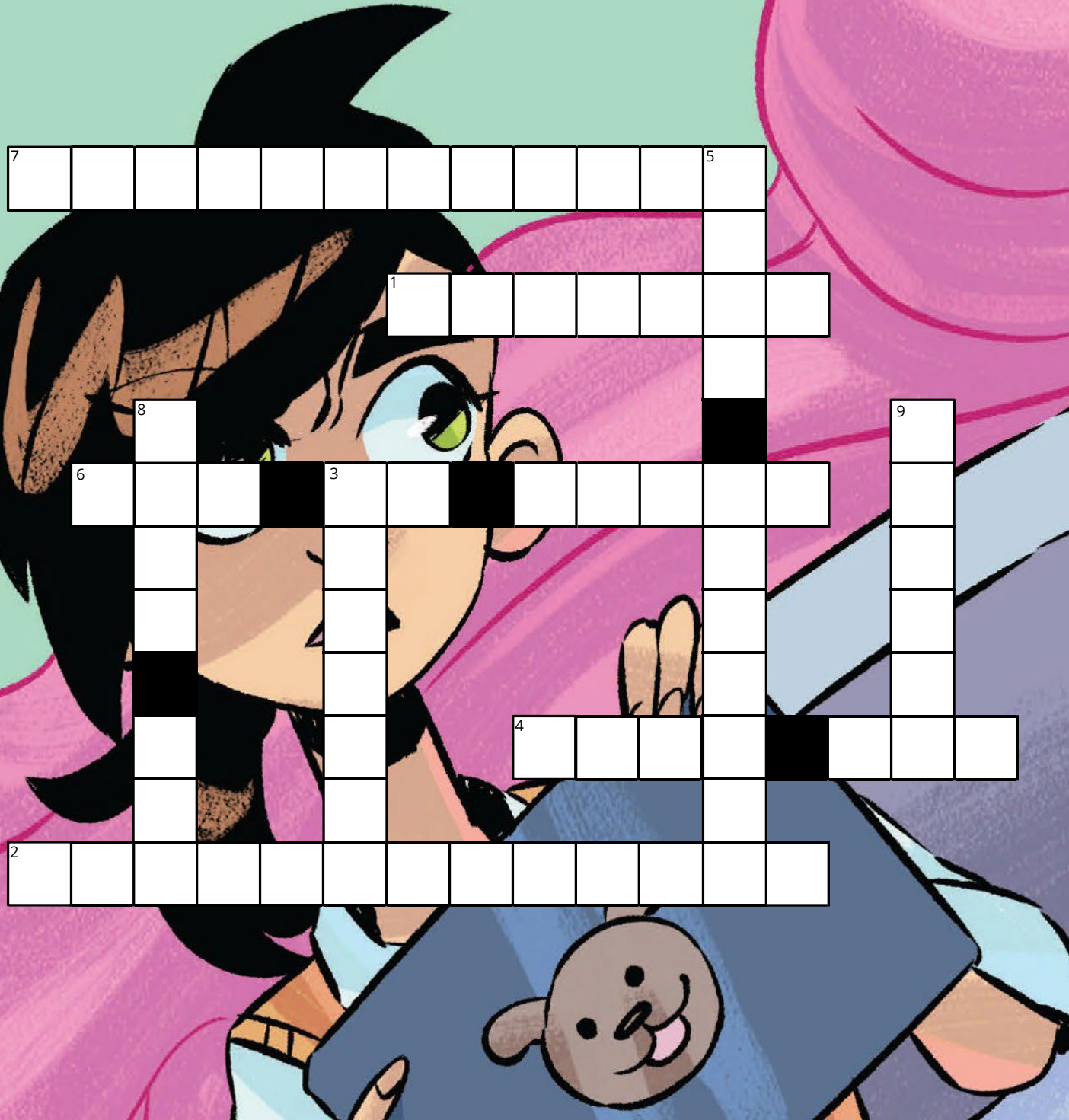
Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.



1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de “ransomware”. Il s’agit d’un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l’ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

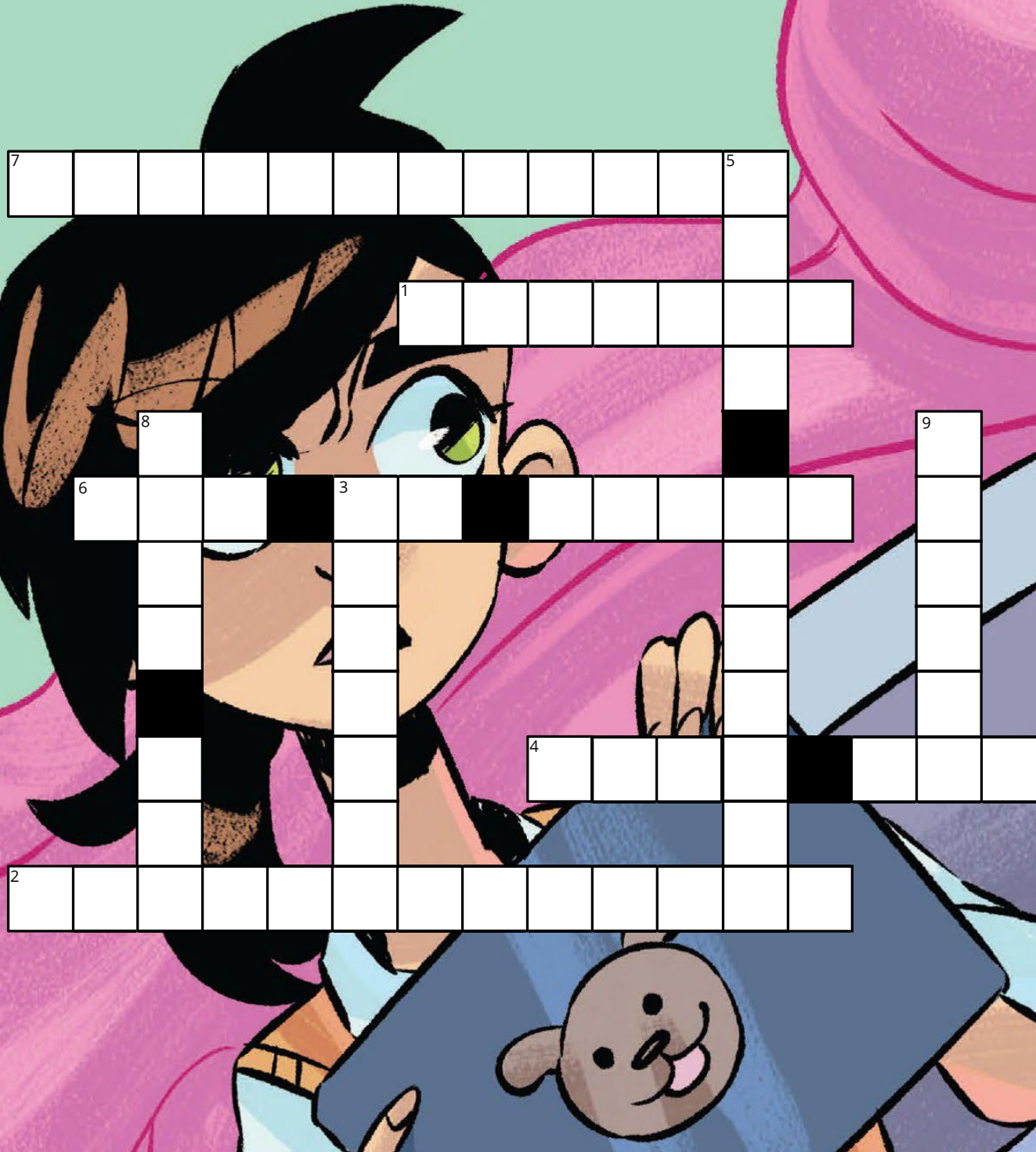
[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe “googler” existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

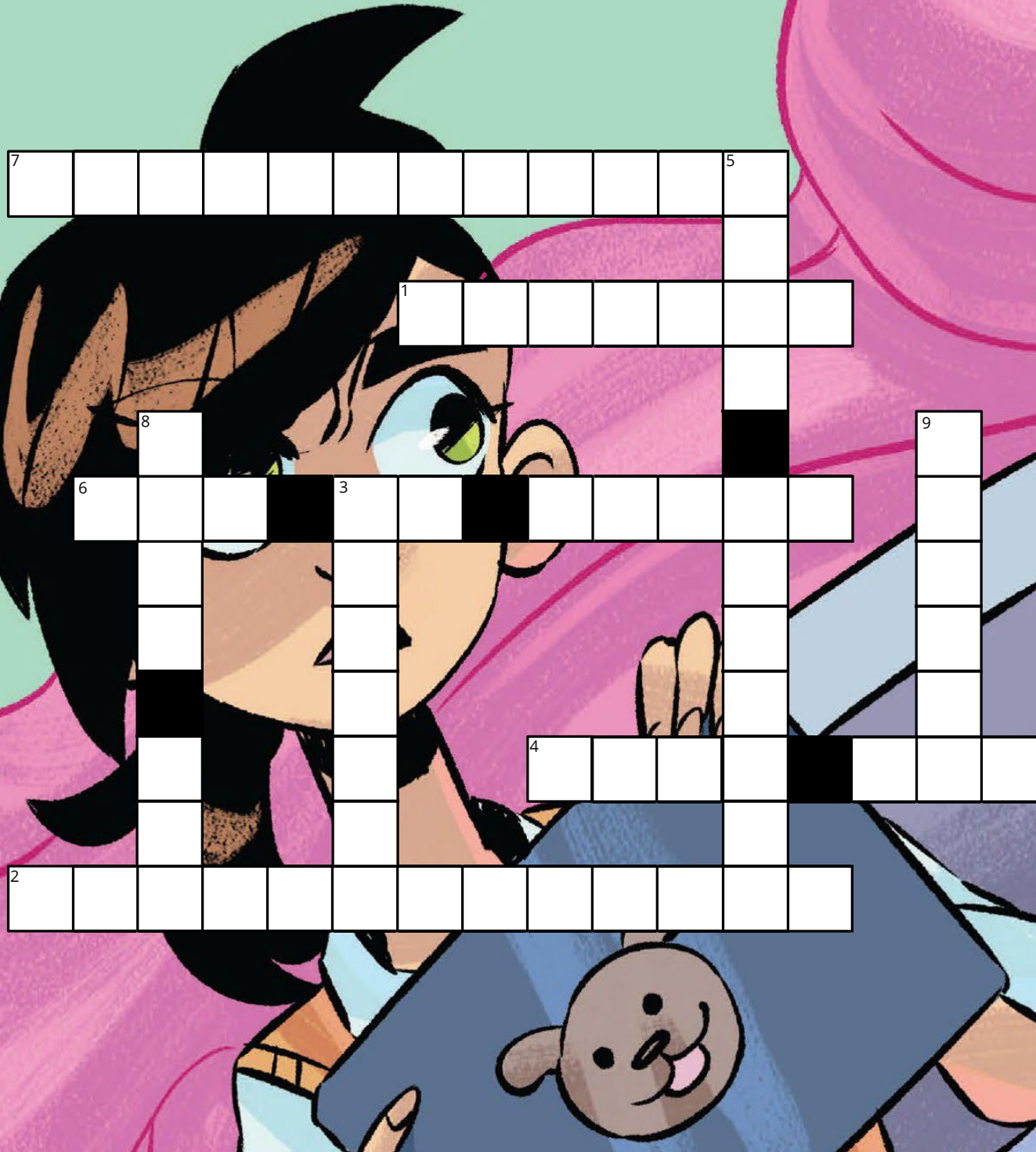
[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



7

5

1

8

6

3

2

4

9

Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

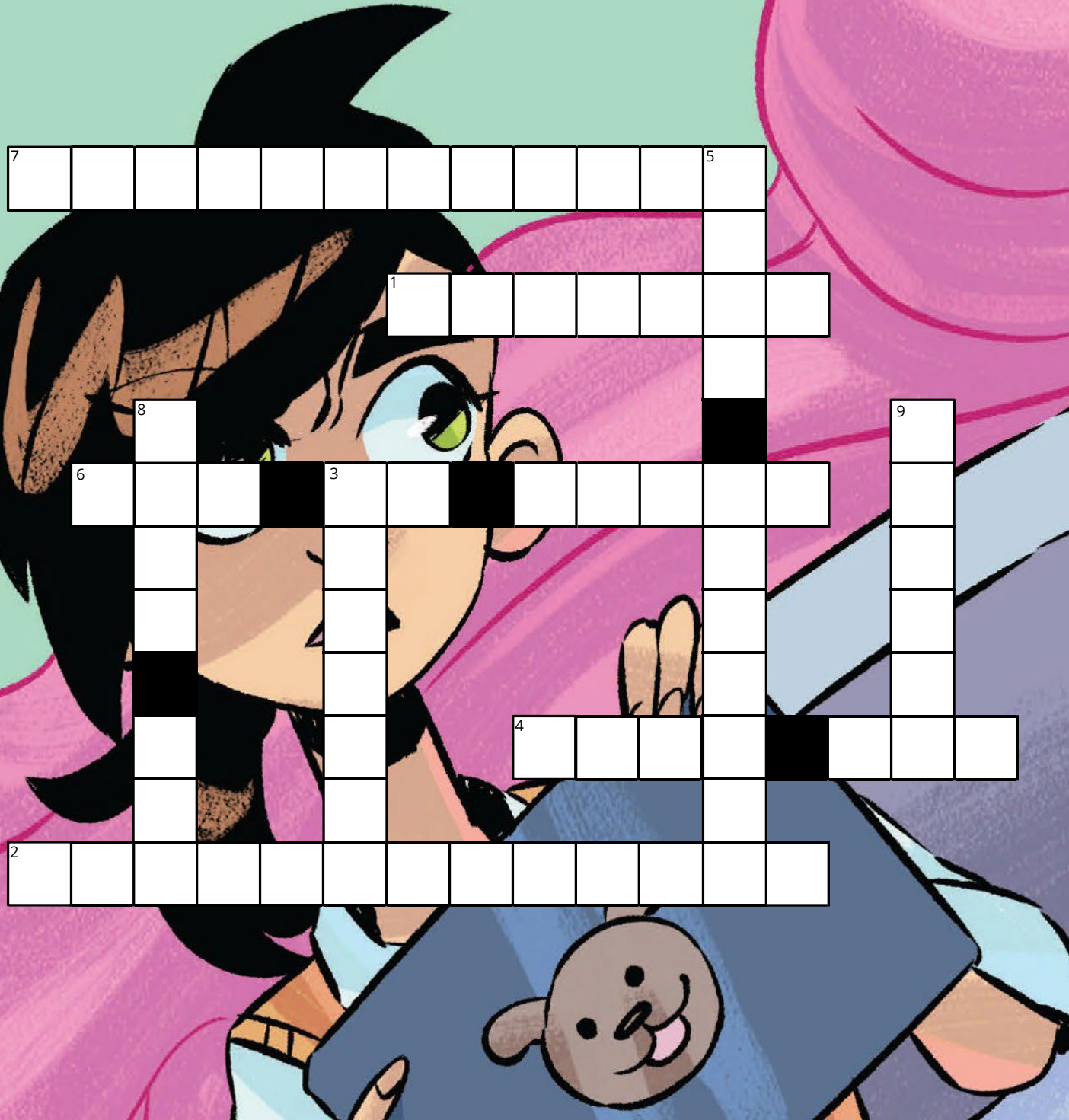
Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de “ransomware”. Il s’agit d’un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l’ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

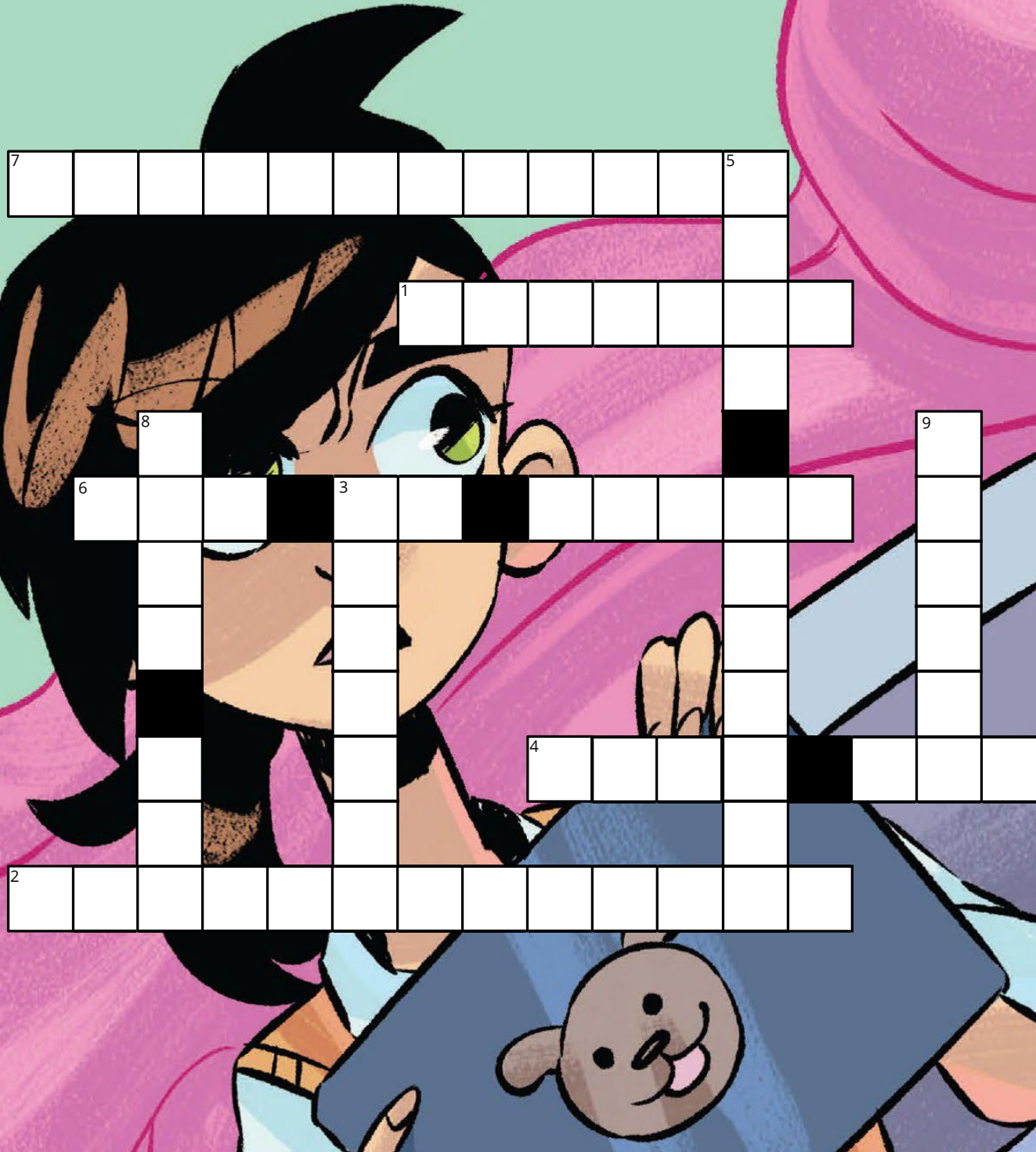
[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe “googler” existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

MISSION MOTS CROISÉS



Horizontalement

1 Voler des informations sur l'ordinateur de quelqu'un.

2 La sécurisation de vos appareils connectés à l'internet - tablettes, ordinateurs, smartphones - contre les cybercriminels.

[4] Un programme de protection qui vérifie des informations sur l'internet. Ce programme stoppe les informations dangereuses. Imaginez-vous ce programme comme les sentinelles qui montent la garde devant l'entrée d'un château. Le château, c'est votre ordinateur. Si les sentinelles vous contrôlent et jugent que vous ne représentez pas un danger, vous pouvez entrer dans le château.

[6] Un mot secret que vous seul(e) connaissez et qui vous permet d'avoir accès à votre téléphone, à votre ordinateur ou à un site Web. Il fonctionne un peu comme une clé.

[7] On parle aussi de "ransomware". Il s'agit d'un programme qui vole des données sur votre ordinateur et le bloque. Tant que le propriétaire de l'ordinateur ne paie pas la rançon au pirate, il ne peut plus utiliser son ordinateur.

Verticalement

[3] Présentes sur un ordinateur. Informations.

[5] Un lien dans un message qui vient probablement d'un pirate informatique.

[8] Un port sur un ordinateur que l'on utilise pour connecter un autre appareil, par exemple une souris, un clavier ou une clé USB.

[9] Un moteur de recherche en ligne, comparable à une grande bibliothèque virtuelle. Le verbe "googler" existe aussi : je google, tu googles, nous googlons.

CARTE À JOUER 7

TROUVER TOUS LES VIRUS



AU COURS DE CE TOUR, CHAQUE JOUEUR PEUT GAGNER
OU PERDRE DES BOUCLERS



L'enfant doit lire cette carte.



10 min

Bien joué !

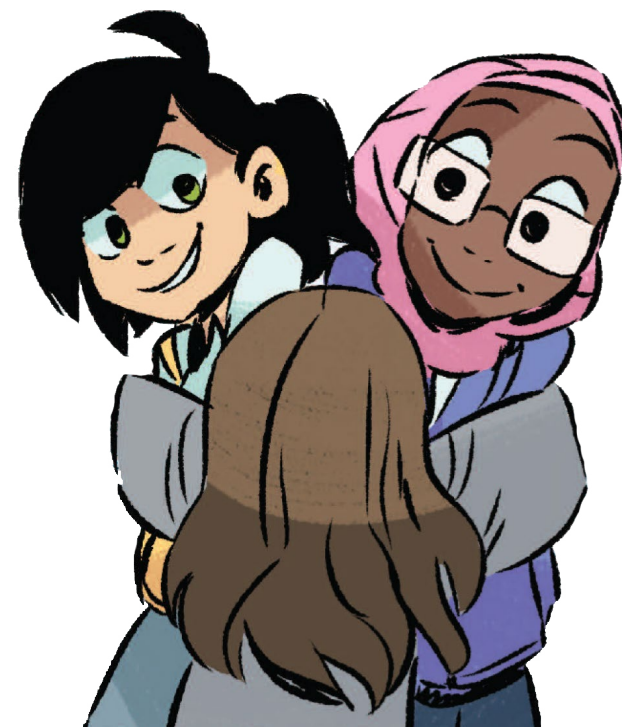
Le cyberjargon et les mots de passe compliqués n'ont plus de secrets pour vous.

Nous terminons par un autre aspect important de la cybersécurité : la protection de votre ordinateur contre les virus. Pour jouer à ce jeu, vous allez incarner tour à tour un virus et un scanner antivirus dans une partie de cache-cache.

Suivez les étapes suivantes :

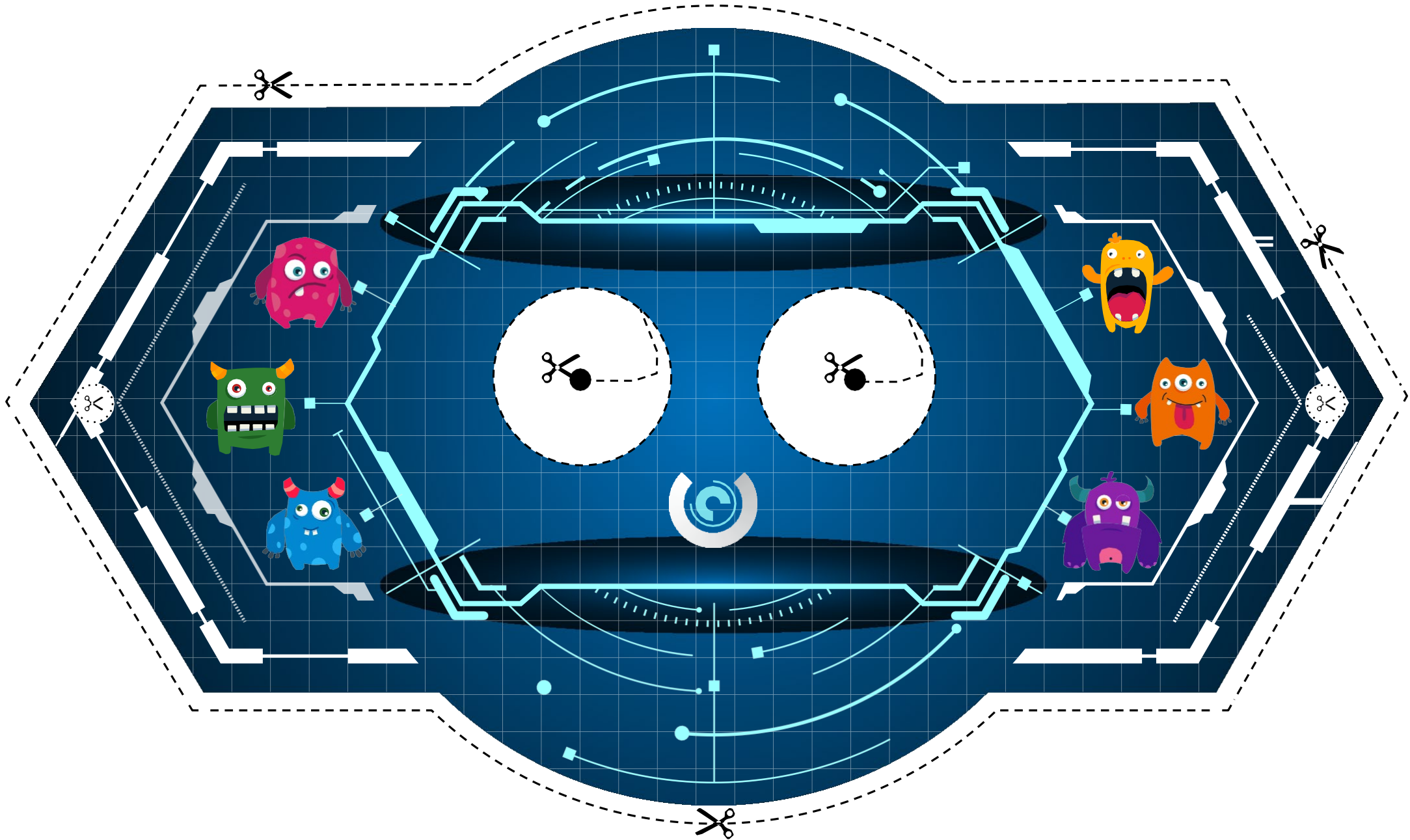
1. Découpez les masques que vous trouvez p.49 - p59, si vous ne l'avez pas déjà fait pendant la préparation. La personne la plus âgée met d'abord le masque du scanner anti-virus (ce sera la personne qui cherche).
2. La personne « scanner antivirus » compte de 20 à 0 pendant que les personnes « virus » se cachent. A 0, l'antivirus crie « Caché ou non, je viens vous scanner ! ».
3. La personne jouant le scanner antivirus a maintenant 3 minutes pour détecter les personnes jouant les virus. (Utilisez le minuteur de votre smartphone.) Lorsque « le scanner » détecte un « virus », il crie *beepbeep* et emporte le virus derrière lui (la personne « virus » suit la personne « scanner »).
4. Comme un virus qui aide l'analyseur à rechercher d'autres virus, la personne « virus » suit la personne « scanner » et un nouveau virus est trouvé, la personne « virus » se joint au « scanner » pour crier des *beepbeep* enthousiastes.
5. Si le « scanner » parvient à détecter tous les « virus » en 3 minutes, cette personne obtient 1 bouclier. Le scanner avance d'un pas sur le plateau de jeu. Si le scanner échoue, cette personne perd 1 bouclier et recule d'un pas sur le plateau de jeu.
6. La première personne « virus » trouvée perd aussi un bouclier.
7. Suivez les boucliers sur le plateau de jeu !

Jouez le jeu plusieurs fois pour que tout le monde ait la chance d'être un scanner anti-virus.



ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

Découpez le masque. La personne représentant le logiciel antivirus porte ce masque lorsqu'il traque les virus.



ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

**Découpez le masque. Les personnes représentant
les virus portent ce masque.**



ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

Découpez le masque. Les personnes représentant les virus portent ce masque.



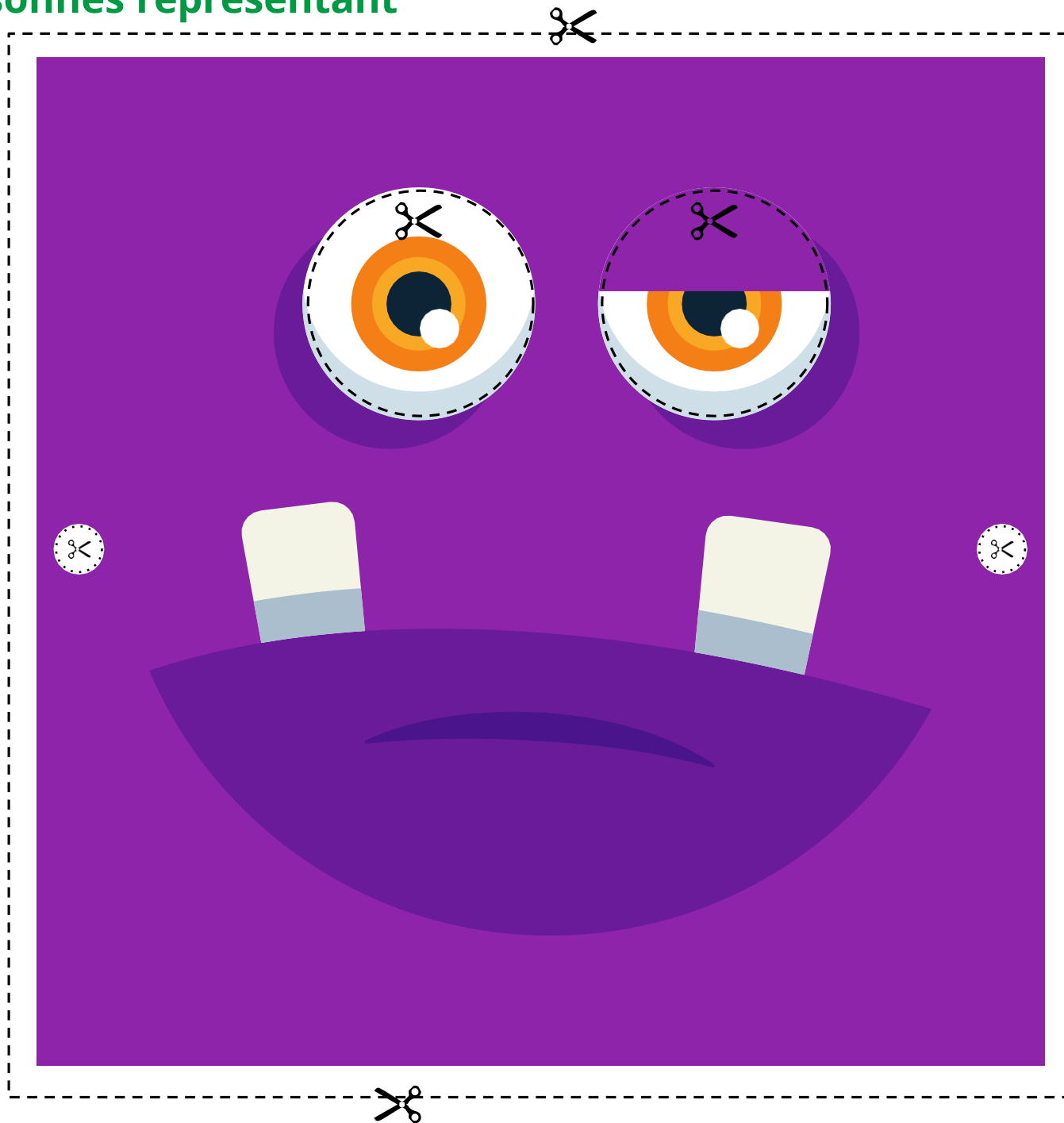
ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

**Découpez le masque. Les personnes représentant
les virus portent ce masque.**



ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

Découpez le masque. Les personnes représentant les virus portent ce masque.



ESQUIVEZ LE LOGICIEL ANTIVIRUS !

**Découpez le masque. Les personnes représentant
les virus portent ce masque.**



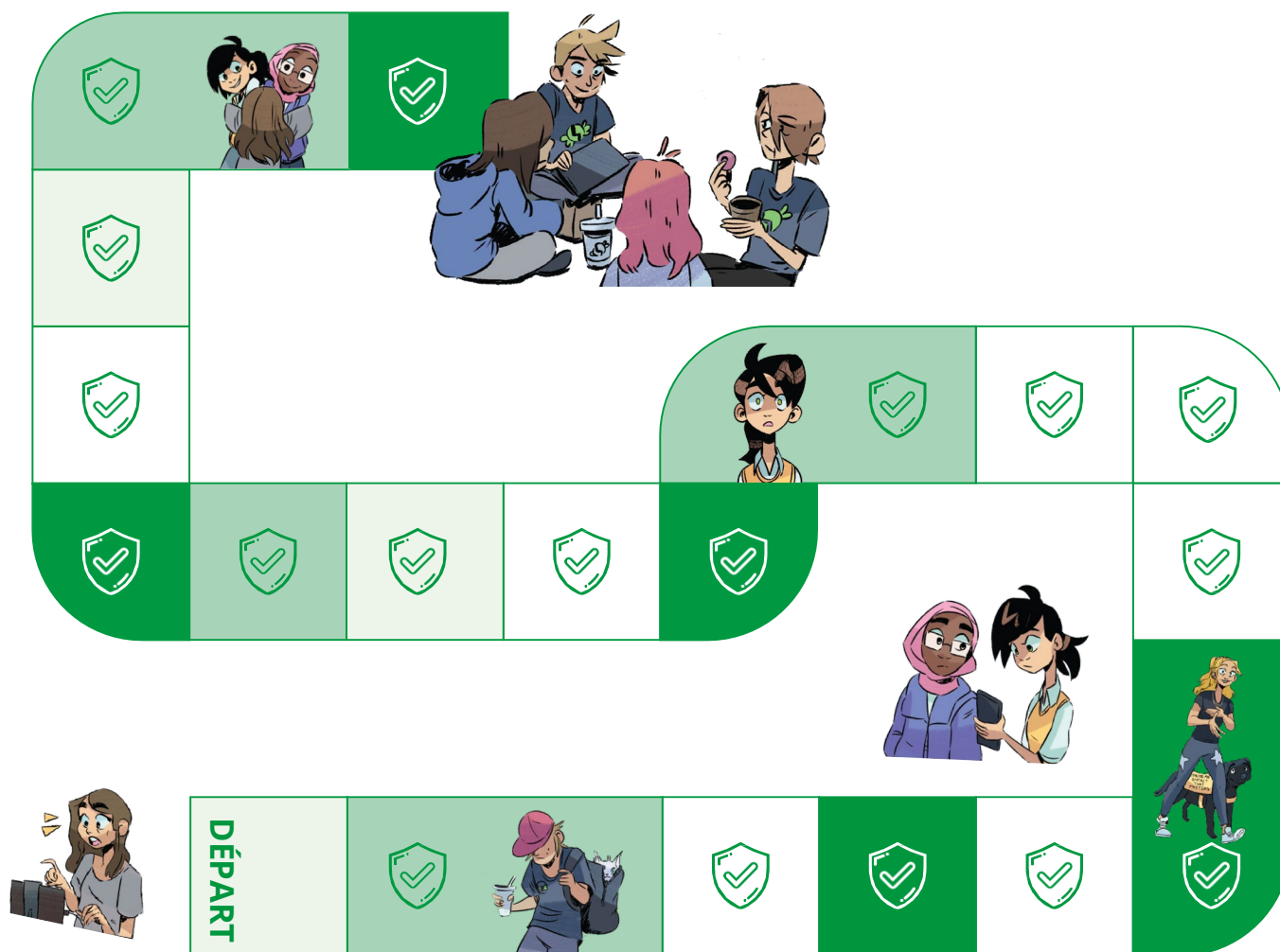
C'EST FINI !

FIN DE LA PARTIE

Il est temps de récompenser le vainqueur avec un « jour inversé » !

Vérifiez vos positions sur le plateau de jeu.

- Qui est le plus proche des pirates ? Félicitations! Vous gagnez le « jour inversé ». C'est le moment de faire ce que vous voulez et de vous faire plaisir.
- C'est un match nul ? Sortez la tâche supplémentaire. Excitant !



CARTE SUPPLEMENTAIRE

EX-AEQUO ?!



**EN CAS D'ÉGALITÉ, LE VAINQUEUR DE CETTE TÂCHE
EST LE VAINQUEUR DU JEU.**

Les joueurs en situation d'égalité ne lisent pas cette carte!
Un autre joueur lit à haute voix.

Suivez les étapes :

- Un joueur qui ne participe pas à la bataille est sur le point de lire le « mot de départ » écrit sur cette carte. Avec les autres joueurs, ce joueur est également juge.
- A tour de rôle, les finalistes disent un mot qui a un rapport avec « le mot de départ ». Cela doit être fait dans les 5 secondes. Le jury fait le décompte.
- Dès qu'un joueur ne dit plus un mot dans les 5 secondes ou dit un mot qui a déjà été dit une fois, il est éliminé. Cela continue jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul gagnant.

Respirez profondément. Concentration. Bonne chance !

LE MOT DE DÉPART EST : HACKERS

SOURCES

Sources

Jamy - Epicurieux.

(mai 2022). Comment se protéger des hackers ? La Cybersécurité Consulté le 21 octobre 2022, depuis Comment se protéger des hackers ? La Cybersécurité – YouTube

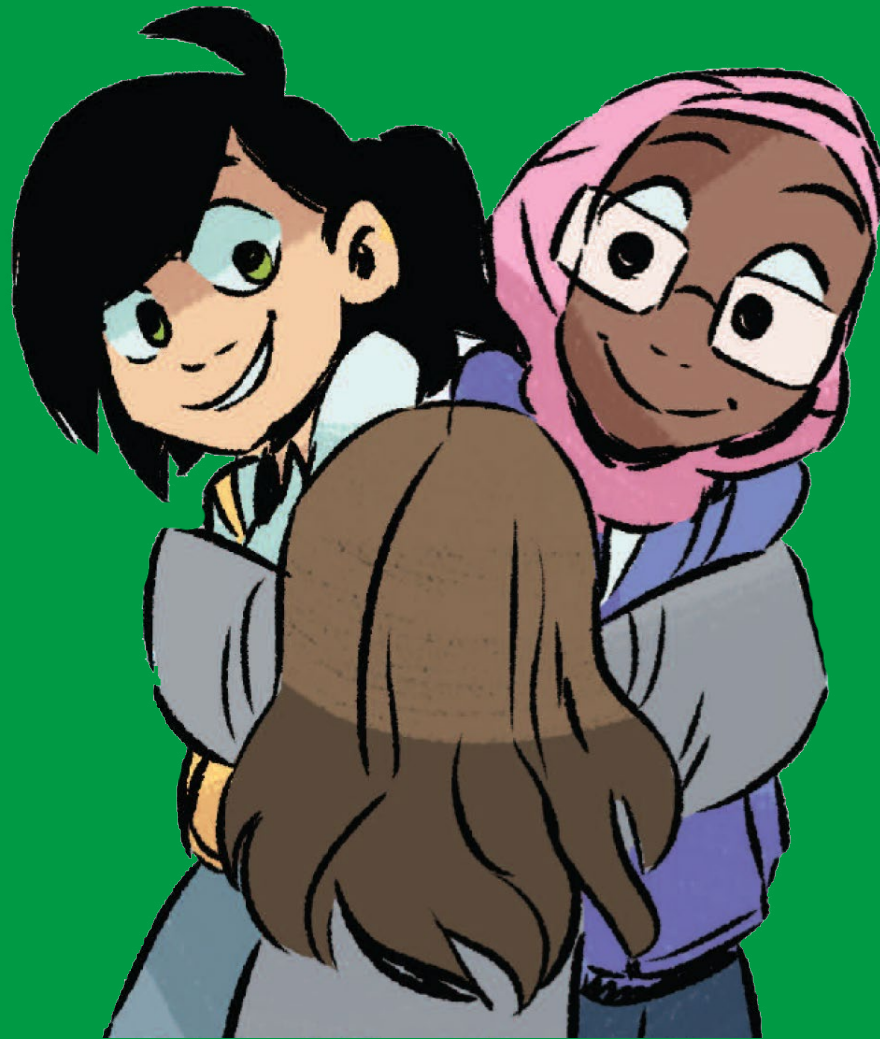
Safeonweb. (2021).

Surfez en toute sécurité. Consulté le 27 octobre 2022, depuis Surfez en toute sécurité | Safeonweb

Envie d'en savoir plus ?

ParentsConnectés, site Web pour les parents sur l'éducation aux médias (www.parentsconnectés.be)

Parents connectés est une version francophone adaptée du site Medianest.be. Sur le website, on peut découvrir des thèmes concernant les médias sociaux, le cybersécurité, etc. N'hésite pas de découvrir les jeux! Si tu veux chercher les thèmes par tranche d'âge, c'est aussi possible.



FIN DU JEU