



# FRESQUE DES CYBERCITOYENS



PRESENTATION DES REGLES EN CLASSE

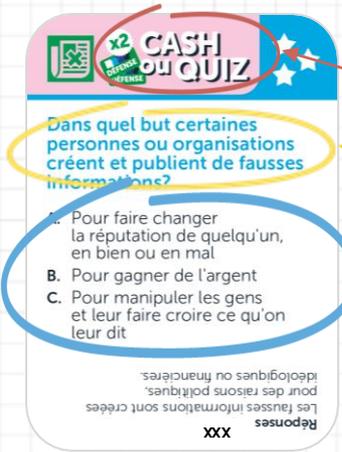
2025 | By **advens**  
for People and Planet

# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz »

- À tour de rôle, tirez une carte quiz du centre de la table et posez la question à l'équipe à votre gauche.

>> Lire :

- le type de carte (quiz, vrai ou faux, cash ou quiz)
- la question
- les propositions de réponse (sauf pour les cartes « Cash ou Quiz »).



# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz »

- Après avoir discuté, l'équipe adverse doit choisir aucune, une, deux ou trois bonnes réponses.
- L'équipe qui a posé la question lit les bonnes réponses et le texte explicatif.

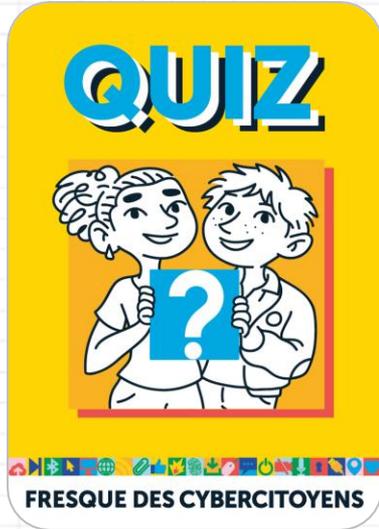
Réponse : Faux

Les wifi publics ont souvent une faible sécurité. Un hacker peut facilement surveiller ce que tu fais.

Le wifi public est aussi sécurisé que la 4G / 5G.



# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz »



- Si l'équipe répond correctement à une carte « quiz » ou « vrai ou faux », elle gagne 1 carte « défense » tirée du paquet de son équipe (rose, bleu ou jaune). 
- Si l'équipe n'a pas toutes les bonnes réponses, elle ne remporte pas de carte défense.

# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz »



À quoi sert un gestionnaire de mot de passe ?

- A. À se rappeler de tous ses mots de passe
- B. À bloquer les mots de passe faibles
- C. À suggérer des mots de passe forts

Réponses : A et C

>> **Attention** : Pour les cartes « Cash ou Quiz », L'équipe qui pose la question **ne lit pas les propositions de réponses** et demande à l'équipe adverse de choisir « Cash » ou « Quiz » :

- Si l'équipe choisit « Cash » et a **au moins une réponse juste**, elle gagne 2 cartes « défense ».



- Si elle n'est pas sûre, elle peut choisir le mode « Quiz » et pourra gagner 1 carte « défense » à condition d'avoir la ou toutes les bonnes réponses.

# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz »

À la fin de cette première phase, comptez les points :  
chaque carte « défense » gagnée rapporte 1 point.



## 2. Règles du jeu : Phase « Scénario d'attaque »

- Chaque équipe dispose **toutes ses cartes « Défense »** devant elle, même celles qu'elle n'a pas gagnées lors de la phase précédente.
- L'animateur va poser une même **séquence d'attaque** comme celle-ci devant chacune des équipes :



## 2. Règles du jeu : Phase « Scénario d'attaque »

Je ne confie aucune  
information personnelle  
à un inconnu sur les réseaux.

9

- Chaque équipe doit réfléchir et choisir **les 5 meilleures cartes « Défense »** en rapport avec le scénario pour prévenir ou réagir face à l'attaque.

- Placez ces 5 cartes « Défense » sous la séquence d'attaque, peu importe l'ordre.



## 2. Règles du jeu : Phase « Scénario d'attaque »

- Lors de la résolution du scénario, les bonnes cartes « défense » peuvent être retournées pour faire apparaître le point gagné.
- Comptabiliser le nombre de points gagnés lors de cette phase.

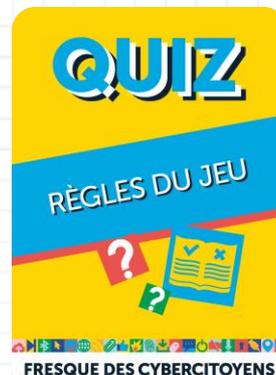


### 3. Règles du jeu : Compter les points

- Si les deux phases ont été jouées, additionnez les points pour chaque équipe
- L'équipe qui a le plus de points a gagné !



- C'est la fin de l'explication des règles ! Nous allons pouvoir passer au jeu.
- Les deux prochaines slides peuvent être projetées pendant les phases de jeu, à consulter en cas de doute ou de question sur les règles.
- Des cartes par phase (Quiz/Cyberattaque) récapitulant les règles du jeu sont également disponibles dans la boîte.



**RÈGLES DU JEU**  
phase **QUIZ**

- 1 À tour de rôle, piochez une carte Quiz et posez la question à l'équipe à votre gauche (sens aiguille d'une montre).
- 2 Lisez : type de carte + question + réponses (sauf « Cash ou Quiz »).  
**Quiz / Vrai ou Faux**  
- L'équipe adverse choisit 0 à 3 bonnes réponses, ou vrai/faux.  
- Si réponse(s) justes, elle gagne 1 carte « défense » de son paquet.  
**Cash ou Quiz**  
- L'équipe peut choisir Cash : si au moins 1 bonne réponse, elle gagne 2 cartes « défense ».  
- Sinon, elle choisit de jouer la carte en mode Quiz classique.
- 3 Les cartes sont défaussées face cachée au centre de la table. Face question, pour celles posant problème ou que vous souhaitez discuter avec la classe à la fin de la partie.



**RÈGLES DU JEU**  
phase **CYBER ATTAQUE**

- 1 Chaque équipe place devant elle ses 15 cartes « Défense », même celles non gagnées lors de la partie Quiz.
- 2 Choisissez vos 5 meilleures cartes « Défense » pour présenter ou réagir face au scénario d'attaque.
- 3 Posez ces 5 cartes sous la séquence d'attaque, dans n'importe quel ordre.
- 4 Seules les cartes ayant un rapport direct avec l'attaque rapportent 1 point chacune.
- 5 Lors de la correction, retournez les cartes gagnantes face verte pour compter les points.

# 1. Règles du jeu : Phase de « Quiz » - Résumé



- Choisissez un nom pour votre équipe.
- À tour de rôle, tirez une carte quiz du centre de la table et posez la question à l'équipe à votre gauche, en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- Lire :  
le type de carte + la question + les propositions de réponse (sauf pour les cartes « Cash ou Quiz »).

## « Quiz » et « Vrai ou Faux »

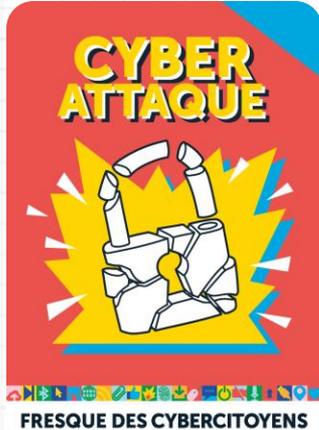
Après avoir discuté, l'équipe adverse doit choisir aucune, une, deux ou trois bonnes réponses / vrai ou faux. L'équipe qui a posé la question lit les bonnes réponses et le texte explicatif.

- Si l'équipe répond correctement, elle gagne 1 carte « défense » tirée du paquet de son équipe (rose, bleu ou jaune).

## « Cash ou Quiz »

- Si l'équipe choisit « Cash » et a au moins une réponse juste, elle gagne 2 cartes « défense ».
- Si elle n'est pas sûre, elle peut choisir le mode « Quiz » et pourra gagner 1 carte « défense »

## 2. Règles du jeu : Phase « Scénario d'attaque » - Résumé



- Chaque équipe dispose toutes ses cartes « Défense » devant elle (15 cartes en tout), même celles qu'elle n'a pas gagnées lors de la phase Quiz.



Je ne confie aucune information personnelle à un inconnu sur les réseaux.

- Chaque équipe doit réfléchir et choisir les 5 meilleures cartes « Défense » pour prévenir ou réagir.
- Placez ces 5 cartes « Défense » sous la séquence d'attaque, peu importe l'ordre.
  - Seules les cartes « Défense » ayant un rapport direct avec l'attaque rapportent des points.
  - Chaque carte « Défense » correctement utilisée rapporte 1 point.