ACTIVITÉ (DÉCONNECTÉE) – CYBERUNO

SÉCURITÉ > 4.1 PROTÉGER LES OUTILS NUMÉRIQUES

CONVIENT POUR	AGE	NIVEAU DE COMPÉTENCE	FORMAT	DROITS D'AUTEUR	LANGUE(S)
Citoyens peu scolarisés, Elèves (école primaire), Elèves (école secondaire), Jeunes en décrochage scolaire	Adolescents, Adultes, Enfants, Seniors	Niveau 1	Fiche d'activité	Creative Commons (BY-SA)	Français

Grâce à cette variante du célèbre jeu de cartes, la formation sur la cyber-sécurité sera schématisée pour que les participant.e.s puissent mieux comprendre certaines thématiques, par exemple, la différence entre un virus et un ver informatique.

Objectif général	Connaissances
Temps de préparation pour l'animateur	moins d'une 1 heure
Domaine de compétence	4 - Protection de l’identité et des données personnelles
Temps requis pour compléter l'activité (pour l'apprenant)	0 – 1 heure
Nom de l'auteur	Marion Piecuck
Matériel supplémentaire	Cartes fournies en annexe
Ressource originellement créée	Français

DÉROULÉ

1 Les règles du jeu

Il s'agit d'un jeu de réflexe dans lequel deux équipes s'affrontent, chacune avec 500 points.

Les joueur.euse.s jouent le rôle de représentant.e.s de deux boîtes de sécurité informatique différentes qui veulent travailler avec une entreprise de publicité. Les employé.e.s de chaque boîte doivent tout faire pour montrer que leur système de sécurité est meilleur que l'autre.

Les points représentent des données importantes que les équipes doivent protéger pour montrer la supériorité de leur système de sécurité.

Quand une équipe s'est débarrassée de toutes ses cartes gagnées, l'équipe adverse comptabilise le nombre de points que leurs cartes leur fait perdre (voir tableau du calcul des points perdus).

Quand une équipe n'a plus points, elle perd.

Au début de chaque partie, les joueur.euse.s reçoivent 7 cartes, le reste des cartes constituent la pioche.

A chaque manche, la première carte de la pioche est retournée pour former le talon. Elle sera la base pour le premier qui joue.

Si la pioche est épuisée avant la fin de la partie, on mélange le talon et on le retourne pour que le jeu puisse continuer.

Chaque joueur.euse doit poser sur la dernière carte du talon une carte de la même couleur, même numéro ou même symbole.

Si un.e joueur.euse n'a pas de carte correspondant au numéro, à la couleur ou au symbole, ielle devra piocher une carte. S'ielle peut jouer la carte qu'ielle vient de piocher, ielle peut le faire, sinon, ielle passe son tour.

Dès qu'un joueur.euse n'a plus qu'une carte, ielle doit dire UNO. S'ielle oublie de le dire et qu'un.e adversaire le remarque dès qu'un autre joueur.euse a joué, ielle devra le signaler à tout le monde et l'autre devra piocher deux cartes.

Pour pimenter le jeu, il existe des cartes ayant des actions qui ont un effet sur le déroulé du jeu :

- La carte **Mise à jour de Microsoft** : peut-être jouée si le joueur.euse n'a aucune carte pouvant

être jouée (pas le même symbole, numéro ou la même couleur que la dernière carte du talon). **Attention, si un.e adversaire pense que le joueur.euse avait une autre carte qu'ielle pouvait jouer, ielle peut l'accuser de Bluff. Dans ce cas, le joueur.euse doit montrer ses cartes. Si l'adversaire avait raison, le joueur.euse devra piocher quatre cartes. S'ielle avait tort, c'est lui.elle qui devra piocher six cartes !**

- Les cartes **Hacking** : quand cette carte est posée, ielle choisit le joueur.euse de l'équipe adverse que sera pénalisé en sautant un tour.
- Les cartes **« Virus informatique»** et **« Ver informatique »** : le joueur.euse qui joue après que cette carte soit jouée doit piocher le nombre de cartes indiqué. On peut éviter ce piège en cumulant le malus, c'est-à-dire, en posant une autre carte « +2 » sur la précédente. Le joueur.euse suivant devra soit poser une autre carte « +2 », soit pioche quatre cartes. **Attention, seules les cartes « +2 » peuvent se cumuler !** Ielle peut également être protégé du malus s'ielle a une carte Antivirus.
- Les cartes **Réseau** : le joueur.euse qui pose cette carte doit échanger ses cartes avec le joueur.euse de l'équipe adverse de son choix.

Nous avons ajouté d'autres cartes Actions avec des effets différents pour compliquer un peu plus le jeu et entre dans le thème de la cyber-sécurité :

- La carte **Antivirus** : protège **uniquement** des effets des cartes « +2 » et « +4 ».
- La carte **Phishing** : le joueur.euse choisi doit montrer ses cartes au joueur.euse qui a posé cette carte.
- La carte **Opérateur** : protège du phishing.

2 Le calcul des points

Les points sont attribués ainsi :

Cartes numérotées de 0 à 9	**Valeur du chiffre indiqué**
Cartes « Virus informatique»	-20 points
Cartes «Ver informatique»	-50 points
Cartes Hacking	-20 points

Cartes Mise à jour de Windows	-50 points
Cartes Réseau	-20 points
Carte Antivirus	-80 points
Carte Phishing	-60 points
Carte Opérateur	-60 points
Perdre une manche	-10 points

3 Composition du jeu

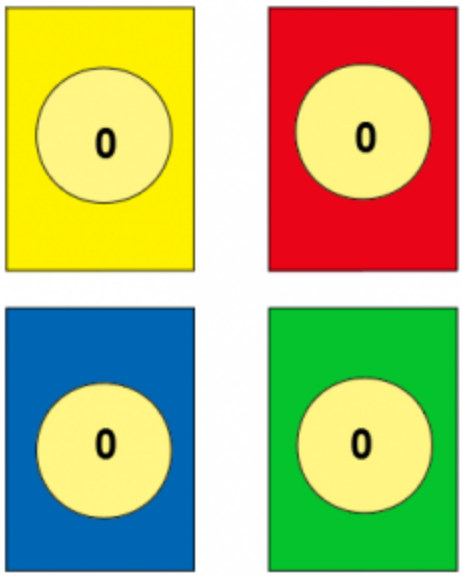
Le jeu de carte est composé de :

- 19 cartes de chaque couleur (rouge, verte, bleue, jaune) de 0 à 9 (deux pour chaque couleur, sauf le 0).
- 8 cartes « Virus informatique »
- 8 cartes Hacking
- 8 cartes Réseau
- 4 cartes Mise à jour de Windows
- 4 cartes « Ver informatique »
- 1 carte Opérateur
- 1 carte Phishing
- 1 carte Antivirus

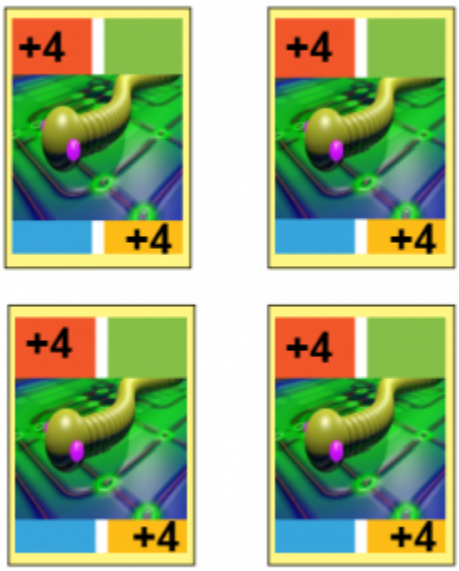
4 A imprimer

Lots à imprimer une fois :

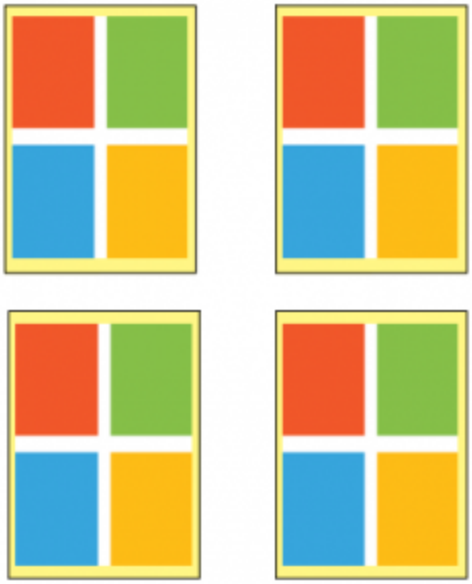
Cartes n°0



Cartes « ver informatique » ou « +4 »



Cartes mise à jour Windows



Carte Phishing

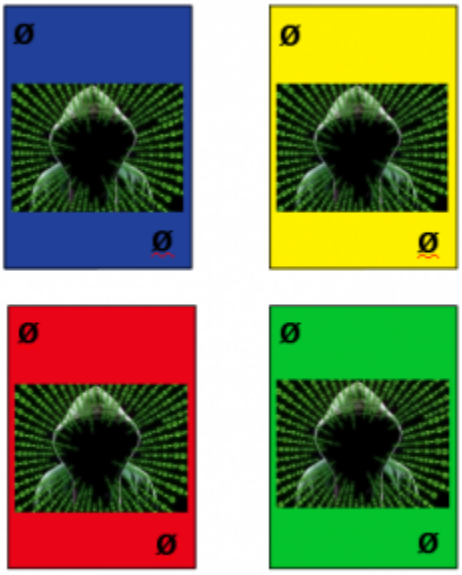
Carte Antivirus

Carte Opérateur

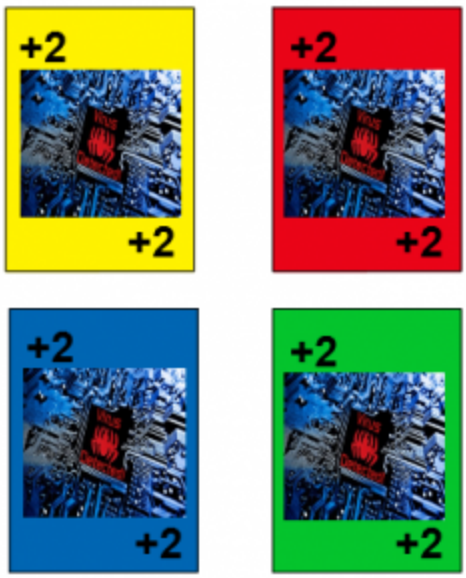
Lots à imprimer deux fois :

Cartes Réseau

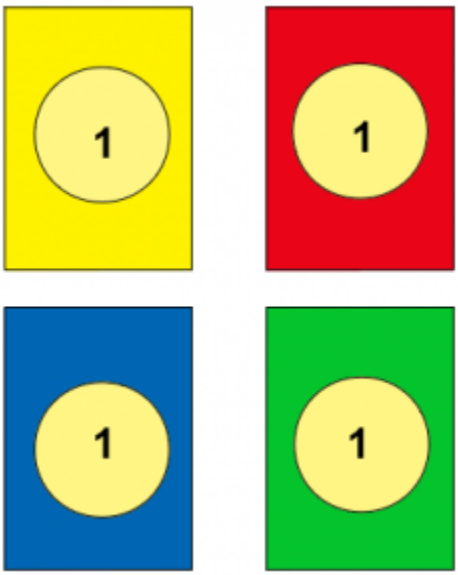
Cartes Hacking

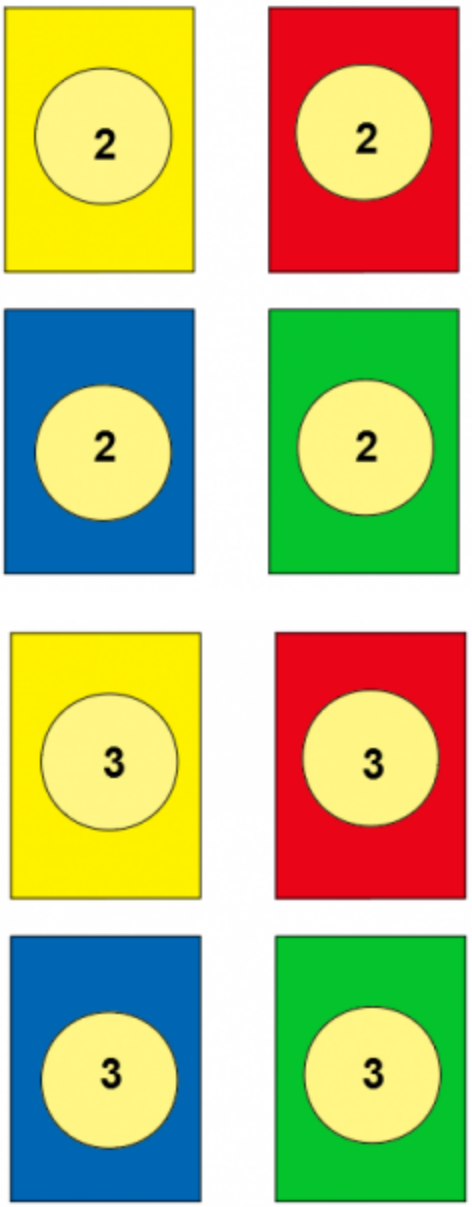


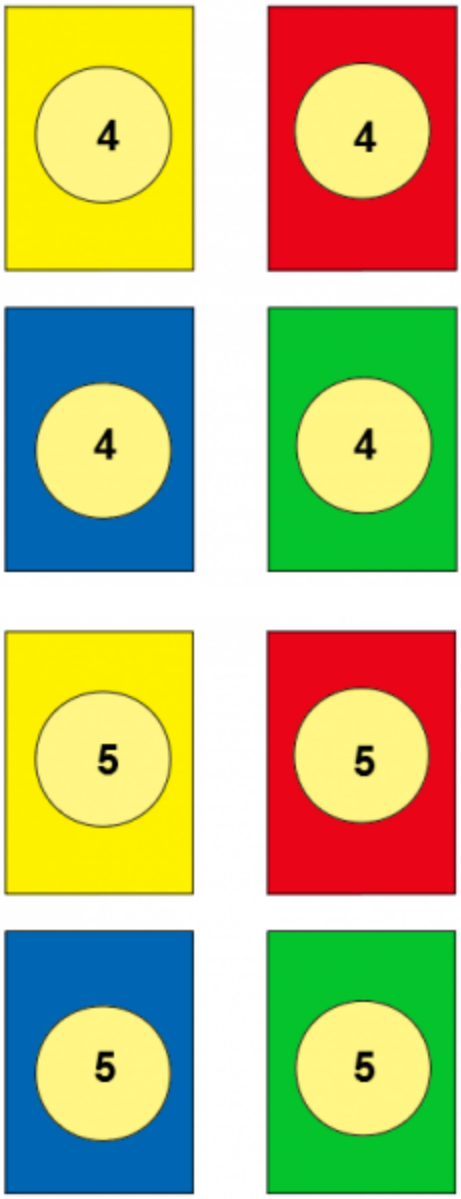
Cartes « Virus » ou « +2 »

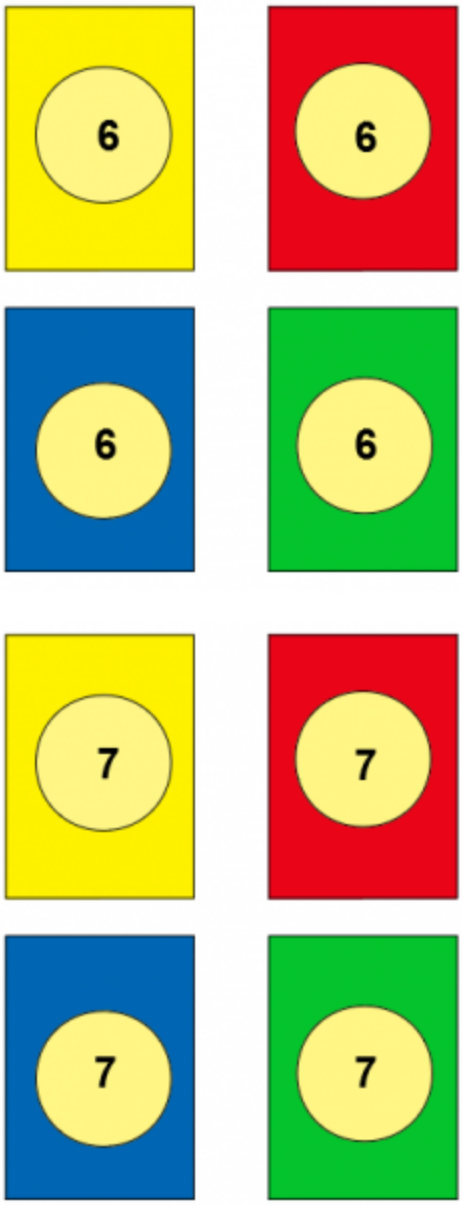


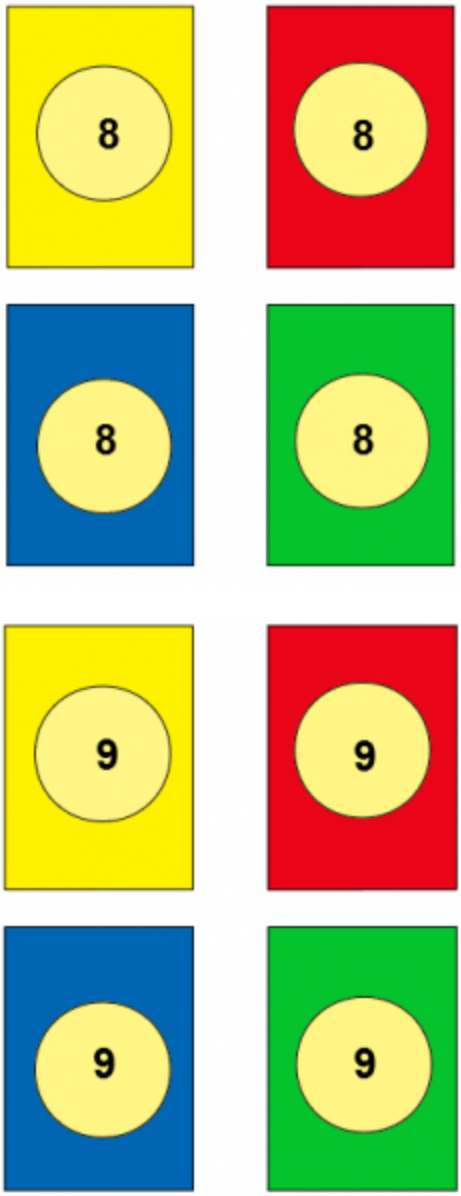
Cartes numérotées de 1 à 9




2
2
2
2
3
3
3
3


4
4
4
4
5
5
5
5


6
6
6
6
7
7
7
7


8
8
8
8
9
9
9
9