RÈGLES DU JEU

Comme le célèbre jeu de l'oie, le but est d'atteindre la case n°63. Les joueurs lancent le dé chacun leur tour et déplacent leur pion en fonction du résultat.

Le joueur doit ensuite effectuer l'action de la case sur laquelle est son pion. S'il n'arrive pas à réaliser l'action, il passe le prochain tour. Vous pouvez retrouver le détail des cases en scannant le QR Code de la case n°1.

La partie est gagnée lorsque le premier joueur arrive pile sur la case n°63. Si le joueur fait un score de dé supérieur au nombre de cases le séparant de la victoire, il devra reculer d'autant de cases supplémentaires.

Objectifs pédagogiques :

- Familiariser les joueurs avec les bases de l'utilisation d'un smartphone
- Renforcer leur confiance dans leur capacité à manipuler l'appareil
- Sensibiliser à la sécurité numérique

De 2 à 4 joueurs.
A partir de 12 ans.

Matériel requis :

- Plateau de jeu
- 1 dé (vous pouvez rajouter des dés pour raccourcir la partie)
- 1 pion par joueur
- 1 smartphone par joueur
- 1 numéro de téléphone par joueur
- Connexion internet

Les cases :

- Cases Adversaire :
  Sur certaines cases du plateau, le joueur à gauche de celui qui vient de lancer le dé a la possibilité de définir l'action à réaliser (voir le détail des cases page 2 et 3). Sinon, ce rôle est laissé à l'animateur.

  Ex : Le joueur 1 tombe sur la case GPS. Le joueur 2 choisi quel itinéraire le joueur 1 doit rechercher.
  Le joueur 2 tombe sur la case Youtube. Le joueur 1 choisi quelle chanson le joueur 2 doit chercher.

- Cases QR Code :
  Le joueur scanne le QR Code sur lequel se trouve son pion. Il choisit alors le thème de son choix (Cybersécurité, Vocabulaire, Sobriété numérique ou Culture Générale) **AVANT** de lire la question. Les réponses aux questions se trouvent page 9.

Créé par les Conseillers.ères numériques du Département du Tarn et France Services Val81.

JEU DE l'OIPP © 2025 par Département du Tarn et France Services Val81 est sous licence CC BY-NC-ND 4.0.
Pour consulter une copie de cette licence, visitez https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/

LES CASES

Rejouer

Stop

QR Code

Scanner le QR Code et répondre à la question

SMS

Envoyer un sms

Appareil photo

Prendre une photo

Paramètres (au choix)

Vérifier son espace de stockage
Modifier son fond d'écran

Mode Avion

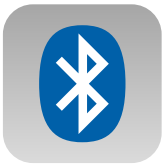
Mettre le smartphone en mode Avion

Play Store

Installer une application

Lampe torche

Activer la lampe torche



Bluetooth

Activer le Bluetooth

Shazam

Trouver le titre et l'artiste d'une chanson grâce à l'application

GPS

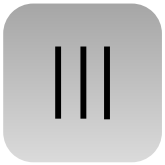
Donner le temps de trajet d'un point A à un point B

Vibreur

Mettre son smartphone en mode vibreur

Partage

Partager une photo



Bouton de navigation

Fermer une application

Agenda

Créer un évènement dans l'agenda

Google Lens

Faire une recherche internet en prenant une photo

Google microphone

Faire une recherche internet en parlant dans le micro

Météo

Rechercher la météo d'une ville

Mails

Écrire et envoyer un mail

Google

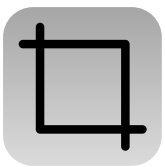
Faire une recherche internet

Accessibilité

Modifier un paramètre d'accessibilité

Batterie

Activer l'économiseur de batterie



Recadrer

Recadrer une photo

Capture écran

Effectuer une capture d'écran

Mode silencieux

Activer le mode silencieux

Supprimer

Supprimer une application

Notifications

Supprimer une notification

Temps d'écran

Vérifier le temps d'écran

Youtube

Rechercher une vidéo sur Youtube

Contacts

Ajouter un nouveau contact

Partage de connexion

Partager la connexion du smartphone

Appel visio

Faire un appel en visio

Radio

Écouter une radio

Pièce jointe

Envoyer une pièce jointe par mail

Copier-coller

Effectuer un copier-coller

Numériser / scanner

Numériser un document en PDF

→ Le joueur ou l'équipe adverse défini l'action à faire

Ex : Le joueur 1 tombe sur la case GPS. Le joueur 2 choisi quel itinéraire le joueur 1 doit rechercher.

CASE QUESTION

VOUS DEVEZ CHOISIR UN THÈME (**CYBERSÉCURITÉ**, **VOCABULAIRE**, **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE** OU **CULTURE GÉNÉRALE**) AVANT DE LIRE LA QUESTION.

Retrouvez les réponses dans les règles du jeu page 9

- **CYBERSÉCURITÉ**

  En 2025, pour être bien protégé, combien de caractères minimum un mot de passe doit contenir ?

- **VOCABULAIRE**

  Que signifie l'acronyme GAFAM ?

- **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE**

  Un chargeur branché "à vide" consomme-t-il de l'énergie ?

- **CULTURE GÉNÉRALE**

  Qui a créé internet ?

  A - Les américains

  B - Les chinois

  C - Les russes

  D - Les français

CASE QUESTION

VOUS DEVEZ CHOISIR UN THÈME (**CYBERSÉCURITÉ**, **VOCABULAIRE**, **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE** OU **CULTURE GÉNÉRALE**) AVANT DE LIRE LA QUESTION.

Retrouvez les réponses dans les règles du jeu page 9

- **CYBERSÉCURITÉ**

Que signifie "phishing" ?

A - Utiliser un filet pour attraper des informations en ligne
B - Une tentative frauduleuse d'obtenir des informations sensibles
C - Attraper du poisson

- **VOCABULAIRE**

Que signifie l'acronyme RGPD ?

- **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE**

Qu'est-ce qui produit le plus de gaz à effet de serre ?

A - Les équipements (ordinateurs, smartphones...)
B - Les usages du numérique (mails, streaming,recherches...)

- **CULTURE GÉNÉRALE**

Qui a créé Facebook ?

A - Jeff Bezos

B - Elon Musk

C - Mark Zuckerberg

D - Bill Gates

CASE QUESTION

VOUS DEVEZ CHOISIR UN THÈME (**CYBERSÉCURITÉ**, **VOCABULAIRE**, **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE** OU **CULTURE GÉNÉRALE**) AVANT DE LIRE LA QUESTION.

Retrouvez les réponses dans les règles du jeu page 9

- **CYBERSÉCURITÉ**

  Que signifie le "s" dans https dans l'adresse d'un site web ?

- **VOCABULAIRE**

  Que signifient les lettres IP dans l'expression "adresse IP" ?

  A - Paramètres internet

  B - Protocole internet

  C - Personal internet

- **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE**

  Parmi ces équipements, lequel consomme le plus d'énergie ?

  A - Ordinateur fixe

  B - Ordinateur portable

  C - Imprimante

- **CULTURE GÉNÉRALE**

  Google Chrome, Firefox et Edge sont des logiciels que l'on appelle :

  A - Moteurs de recherche

  B - Navigateurs internet

  C - Carnets d'adresse

CASE QUESTION

VOUS DEVEZ CHOISIR UN THÈME (**CYBERSÉCURITÉ**, **VOCABULAIRE**, **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE** OU **CULTURE GÉNÉRALE**) AVANT DE LIRE LA QUESTION.

Retrouvez les réponses dans les règles du jeu page 9

- **CYBERSÉCURITÉ**

A quel élément d'un mail faut-il faire le plus attention ?

A - L'objet

B - L'expéditeur

C - La signature

- **VOCABULAIRE**

Comment s'appelle la technique de hacking utilisant un faux mail ?

- **SOBRIÉTÉ NUMÉRIQUE**

Quel appareil électroménager consomme autant qu'une box internet ?

A - Un grille-pain B - Une machine à laver

C - Un réfrigérateur D - Un sèche-cheveux

- **CULTURE GÉNÉRALE**

Quel est le navigateur le plus utilisé dans le monde ?

A - Google Chrome B - Firefox

C - Safari D - Microsoft Edge

CASE FINALE

Lorsque vous tombez sur la case n°63, rendez vous sur l'Intelligence Artificielle de votre choix et posez-lui une de ces questions !

1. Poser une question utile à une IA

- Apprentissage :
  Demandez à l'IA de vous expliquer ce qu'est un mot de passe sécurisé.
- Aide pratique :
  Demandez à l'IA quels sont les horaires d'ouverture de la Mairie de votre commune ?

---

2. Résoudre un problème en utilisant une IA

- Traduire une phrase :
  Demandez à l'IA de vous traduire en anglais la phrase : "Bonjour, je voudrais apprendre à utiliser un smartphone".
- Trouver une information rapide :
  Demandez à l'IA combien de kilomètres séparent Albi de Paris.

---

3. Créer grâce à l'IA

- Écrire une histoire courte :
  Demandez à l'IA de commencer une histoire sur un smartphone magique.
- Dessiner :
  Demandez à l'IA de dessiner un smartphone.

RÉPONSES

Attention : Ne lisez pas les réponses si vous n'avez pas encore joué !

RÉPONSES CASE N°7 :

- Les américains
- Vrai
- Google, Amazon, Facebook, Apple, Microsoft
- 12

RÉPONSES CASE N°24 :

- C - Mark Zuckerberg
- A - Les équipements
- Règlement Général sur la Protection des Données
- B - Une tentative frauduleuse d'obtenir des informations sensibles

RÉPONSES CASE N°32 :

- B - Navigateurs internet
- C - Imprimante
- B - Protocole Internet
- Sécurité

RÉPONSES CASE N°48 :

- A - Google Chrome
- D - Une machine à laver
- Le phishing (hameçonnage en français)
- B - L'expéditeur