



LEÇON

Années scolaire : 5^e année à 8^e année ; 5^e année à 2^e secondaire

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 5^e à 6^e année : 1 heure
7^e à 8^e année ; 1^{re} à 2^e secondaire : 2-3 heures

Cette leçon a été développée grâce à la contribution financière de l'Autorité canadienne pour les enregistrements Internet.

Gagner au jeu de la cybersécurité



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves discutent de leurs expériences en ligne et apprennent à réduire les risques qui pourraient y être associés. À l'aide de la *Fiche-conseils sur la cybersécurité*, les élèves examinent les nombreux outils et les stratégies qu'ils peuvent utiliser pour prévenir ou mitiger les mauvaises expériences en ligne. Après avoir revu ces stratégies et les ressources correspondantes, les élèves élargiront et testeront leurs connaissances en jouant contre d'autres élèves à un jeu qui leur demande d'assortir une série de « Risques » en matière de cybersécurité et les « Outils » technologiques qui aident à prévenir ces risques.

Objectifs

Les élèves démontreront la capacité de :

- reconnaître les risques potentiels pour la sécurité et les désagréments liés à diverses activités en ligne
- utiliser une variété d'outils et de techniques pour assurer leur sécurité et leur protection dans le cyberespace
- appliquer les principes de conception des jeux de société en créant un jeu sur la cybersécurité (7^e et 8^e année/1^{re} et 2^e secondaire seulement).

Préparation

Pour tous les niveaux :

Photocopier les documents d'accompagnement suivants destinés aux élèves :

- *Fiche-conseils sur la cybersécurité*
- *Instructions pour joueur au jeu sur la cybersécurité*

En préparation aux activités sur la cybersécurité :

- Lire les **Scénarios pour le jeu sur la cybersécurité** (version pour l'enseignant)



- Imprimer **un** exemplaire du paquet de cartes *Scénario* et découper les cartes
- Imprimer **deux** exemplaires des cartes *Risque* et découper les cartes
- Imprimer **trois** exemplaires du paquet de cartes *Outils* et découper les cartes.

Pour la 7^e et 8^e année/1^{re} et 2^e secondaire seulement :

Photocopier les documents d'accompagnement suivants :

- *Qu'est-ce qu'un jeu de société ?*
- *Feuille d'analyse d'un jeu de société*
- *Feuille de travail : Conception d'un jeu de société sur la cybersécurité*

Déroulement

Risques en ligne

Commencer en demandant aux élèves ce qu'ils aiment faire en ligne (*par exemple : jouer à des jeux, aller sur les sites de réseautage social ou dans les mondes virtuels, regarder des vidéos, etc.*). Écrire leurs réponses au tableau, puis dresser un tableau comprenant trois colonnes intitulées : *Parler, Magasiner* et *Jouer*. Expliquer qu'à part le travail et l'école, ces trois titres couvrent la plupart de nos activités en ligne. Demander aux élèves de classer dans ces trois colonnes leurs réponses à votre question.

Ensuite, demander aux élèves s'ils ont déjà eu de mauvaises expériences en faisant l'une ou l'autre des activités déjà mentionnées en ligne. (*Il n'est pas nécessaire de demander des détails; il suffit de savoir si les élèves ont déjà vécu ce qu'ils considèrent comme une mauvaise expérience.*) Leur demander s'ils ont conscience des risques associés à ces activités en ligne ou de ce qui pourrait mal tourner. Demander aux élèves de préciser un peu plus ce qui pourrait mal tourner (*ici encore, il n'est pas nécessaire qu'ils parlent de leurs expériences personnelles*). Veiller à ce soient mentionnés non seulement les risques bien connus – tels qu'entrer en contact avec un étranger – mais aussi les incidents qui pourraient passer pour des inconforts ou des désagréments – par exemple, se faire embêter par quelqu'un durant un jeu ou cliquer sur un lien qui vous amène sur un site auquel vous ne vous attendiez pas.

Distribuer la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* et la lire rapidement avec les élèves, en faisant des liens avec la discussion tenue en classe sur les expériences et les risques en ligne. Lire ensuite le scénario suivant aux élèves :

Vous visitez Congo.com pour acheter un livre à l'occasion de l'anniversaire de votre père. Après avoir quitté ce site, vous allez sur VidWow pour regarder des vidéos de planche à roulettes; vous jouez un certain temps au jeu intitulé *Le Monde de la chevalerie*, puis vous allez voir les jeux offerts gratuitement sur le site *Big Burger*. Lorsque vous retournez sur le site Congo.com, la première chose qu'on vous montre est une collection de vidéos de planche à roulettes, un guide stratégique pour *Le Monde de la chevalerie* et un livret de coupons de *Big Burger*. Mais ce n'est pas tout, des annonces sur tous ces sujets commencent à apparaître sur votre page *SpaceFace*. Comment se fait-il que l'on sache tant de choses à votre sujet ?

Demander aux élèves de préciser le type de risque décrit dans ce scénario. Les élèves vont sans doute assez rapidement reconnaître la présence d'un « témoin ». Lire le paragraphe consacré aux « Témoins » dans la section « Outils » de la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* et discuter avec les élèves de la façon dont chacun des



outils mentionnés peut aider à empêcher un témoin de suivre ce que vous faites en ligne. (*La mise à jour du navigateur ou de l'antivirus peut accroître votre capacité de bloquer les témoins; effacer la mémoire cache de votre navigateur supprime les témoins qui ont été installés; la politique de confidentialité d'un site devrait vous dire exactement quels témoins le site va installer et ce qu'ils feront; des outils de navigation privée permettent d'éviter que des témoins ne soient installés sur votre ordinateur lorsque vous visitez des sites et les sites sécurisés cryptent les données que vous leur transmettez de sorte que les témoins posent moins de risque pour la sécurité.*)

Expliquer aux élèves qu'ils vont maintenant déterminer les risques présentés dans différents scénarios et appliquer les outils et les stratégies nécessaires.

Gagner au jeu sur la cybersécurité

Distribuer le *Instructions pour jouer au jeu sur la cybersécurité* et expliquer aux élèves qu'ils vont jouer à un jeu qui leur apprendra à reconnaître les problèmes qui peuvent survenir en ligne et quels outils sont à leur disposition pour éviter des désagréments ou pour corriger la situation lorsque les choses vont mal.

Répartir les élèves en dix groupes au plus, composés chacun de deux ou trois élèves.

Remettre à chaque groupe une carte **Scénario** et distribuer au hasard deux cartes **Risque** à chaque groupe. (S'il reste des cartes **Risque**, les conserver jusqu'à l'étape 3 ci-dessous.)

Donner aux groupes le temps de jouer une partie.

1. Tout d'abord, les membres du groupe doivent déterminer le risque présenté dans leur carte **Scénario**.
2. S'ils ne possèdent pas la carte **Risque** pertinente, ils doivent l'acquérir du groupe qui la possède en échangeant des cartes en leur possession. Il se peut que, pour acquérir la carte dont il a besoin, le groupe doive d'abord échanger des cartes avec d'autres groupes.
3. Si vous avez des cartes **Risque** que vous n'avez pas distribuées, les élèves peuvent aussi échanger des cartes avec vous. Cependant, ils ne peuvent choisir une carte précise, mais doivent tirer au hasard parmi vos cartes **Risque**.
4. Une fois que le groupe a la carte **Risque** qu'il lui faut, il doit chercher deux outils susceptibles de prévenir ou de limiter le risque en consultant la *Fiche-conseils sur la cybersécurité*.
5. Les élèves vous communiquent le nom des outils qu'ils utiliseront pour prévenir ou atténuer le risque. Vérifier sur la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* que les élèves ont choisi les outils appropriés; s'ils ont fait le bon choix, leur permettre de tirer deux cartes **Outil**. Ils doivent éventuellement posséder les cartes **Outil** qui correspondent aux outils qu'ils ont choisis; ils obtiendront ces cartes soit en tirant les cartes qu'il leur faut, soit en échangeant des cartes avec d'autres groupes.
6. Le premier groupe à déterminer correctement le risque présenté dans son scénario, à acquérir la carte **Risque** en question, à identifier correctement et à vous communiquer le nom des deux outils pertinents, puis à acquérir les cartes **Outils** correspondantes est le vainqueur. Si vous le souhaitez, vous pouvez laisser les autres groupes poursuivre le jeu pour obtenir la deuxième, troisième, quatrième place, et ainsi de suite.
7. Chaque groupe fait part à la classe du risque détecté et des outils propres à atténuer ce risque.

N.B. L'échange de cartes entre les élèves se veut une activité dynamique qui devrait se dérouler rapidement.



Exemple de jeu :

Un groupe de trois élèves reçoit une carte Scénario et deux cartes Risque. La carte Scénario dit : « Vous étiez pressé lorsque vous avez voulu accéder à votre compte *SpaceFace* ce matin et vous avez accidentellement tapé www.spacface.com. Au lieu d'ouvrir la page *SpaceFace*, vous avez accédé à un site qui vend des chaussures orthopédiques! »

Le groupe détermine correctement que le risque présenté dans le scénario est le *cybersquattage*, mais les cartes **Risque** qu'il a reçues étaient intitulées *Harcèlement* et *Programmes malveillants*. Les trois membres du groupe sollicitent les autres groupes, à la recherche d'un groupe qui possède la carte *Cybersquattage*; or, le groupe qui possède cette carte n'a pas besoin des cartes *Harcèlement* ou *Programmes malveillants*, mais de la carte *Témoins*.

Les trois élèves s'adressent aux autres groupes et découvrent que le groupe qui possède la carte *Témoins* a besoin de la carte *Harcèlement*. Ils échangent *Harcèlement* contre la carte *Témoins* et ensuite, *Témoins* contre *Cybersquattage*.

Le groupe consulte ensuite la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* et détermine que les *Signets* et les *Filtres de contenu* sont des outils pouvant aider à prévenir le cybersquattage.

Maintenant, le groupe présente sa carte **Scénario** à l'enseignant, nomme correctement le risque dont il est question, présente la carte **Risque** pertinente, puis tire deux cartes **Outils**, soit *Mots de passe robustes* et *Filtres de contenu*. Le groupe a besoin de cette dernière, mais il doit aussi obtenir *Signets*; les élèves s'adressent donc aux autres groupes, dans l'espoir d'échanger *Mots de passe robustes* contre *Signets*.

Quelle chance! Un groupe qui possède une carte *Signets* a besoin de la carte *Mots de passe robustes*. Le groupe procède à l'échange, puis apporte sa carte **Scénario**, sa carte **Risque** et ses cartes *Signets* et *Filtres de contenu* à l'enseignant. Parce que ce groupe est le premier à reconnaître le risque décrit sur sa carte **Scénario**, à déterminer les outils utilisés pour prévenir ce risque et à acquérir les cartes **Risque** et **Outil** correspondant, il remporte la partie!

Concevoir un jeu sur la cybersécurité (7^e et 8^e année seulement)

Demander aux élèves d'énumérer leurs jeux de société préférés. Après qu'ils ont nommé quelques jeux, distribuer le document d'accompagnement intitulé *Qu'est-ce qu'un jeu de société ?* et le lire rapidement avec les élèves. Avec toute la classe, choisir un jeu connu du plus grand nombre d'élèves et l'analyser à l'aide des éléments décrits dans le document. Par exemple, voici comment il est possible d'analyser le jeu *Monopoly*.

Objectif : Être le joueur le plus riche.

Comment gagner : Être le dernier joueur à rester en jeu – lorsque tous les autres joueurs ont fait faillite, le joueur qui reste est le vainqueur.

Compétition : Les joueurs jouent essentiellement les uns contre les autres (pour acheter le plus de propriétés possible et pour conduire les autres joueurs à la faillite). Des pièges, tels que la case « Allez en prison », rendent le jeu plus difficile.

Hasard : Jusqu'où vous avancez est déterminé par le hasard. Les cartes Chance et Caisse de communauté peuvent vous donner ou vous retirer de l'argent.



Pièces : Chaque joueur contrôle un pion. Tous les pions ont la même valeur dans le jeu. On ne retire un pion du jeu que lorsque le joueur ne peut plus jouer.

Plateau de jeu : Le plateau de jeu « représente » une ville comprenant différentes rues. Il s'agit d'un circuit (vous avancez en faisant le tour du plateau). On y trouve plusieurs cases spéciales : des pièges (*Allez en prison*), des primes (*Départ*) et des coups de hasard (*Chance* et *Caisse de communauté*). Presque toutes les autres cases sont des « fourches », parce que vous avez le choix d'acheter ou non un titre de propriété lorsque vous vous arrêtez sur ces cases. Les titres de propriété achetés par d'autres joueurs constituent des pièges.

Diviser maintenant la classe en groupes de quatre à six élèves et distribuer le document d'accompagnement *Feuille d'analyse d'un jeu de société*. Demander à chaque groupe d'analyser un autre jeu de société populaire en utilisant la *Feuille d'analyse*, puis de faire part de leur analyse au reste de la classe.

Une fois que les groupes ont livré leur analyse, chacun conçoit son propre jeu de société en s'appuyant sur le document intitulé *Feuille de travail - Conception d'un jeu de société sur la cybersécurité*. Le jeu de société créé par les élèves devrait s'inspirer du contenu de la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* et devrait nécessiter une bonne connaissance du contenu de la fiche-conseils pour gagner la partie. Si vous le voulez, vous pouvez demander aux élèves de construire leur jeu, puis leur donner l'occasion de jouer aux jeux imaginés par leurs camarades.



Rubrique d'évaluation du jeu

| | Excellent | Bien | Satisfaisant | Amélioration nécessaire |
|------------------------------------|---|--|--|---|
| Connaissance/ Compréhension | Le jeu démontre clairement une prise de conscience et une compréhension des risques liés à la sécurité en ligne ainsi que des stratégies et des outils visant à prévenir ces risques. | Le jeu démontre clairement une prise de conscience et une compréhension de la plupart des risques liés à la sécurité ainsi que des stratégies et des outils visant à prévenir ces risques. | Le jeu démontre une prise de conscience et une compréhension de plusieurs des risques liés à la sécurité en ligne ainsi que des stratégies et des outils visant à prévenir ces risques. | Le jeu ne démontre pas de prise de conscience ou de compréhension des risques liés à la sécurité en ligne ni des stratégies et des outils appropriés pour prévenir ces risques. |
| Jouabilité du jeu | Les buts, objectifs et règles du jeu ont été clairement communiqués et tous les joueurs ont compris ce qu'il fallait faire pour gagner. | Les buts, objectifs et règles du jeu sont assez clairs et la plupart des joueurs ont compris ce qu'il fallait faire pour gagner. | Les buts, objectifs et règles du jeu ont été compris après des explications supplémentaires. Quelques joueurs ont éprouvé des difficultés à jouer. | Les buts, objectifs et règles du jeu n'ont pas été communiqués clairement. Les joueurs ont éprouvé de la difficulté à jouer. |
| Conception | Le jeu intègre efficacement plusieurs éléments tirés de la <i>Feuille de travail : Conception d'un jeu de société</i> . | Le jeu intègre efficacement certains des éléments tirés de la <i>Feuille de travail : Conception d'un jeu de société</i> . | Le jeu intègre quelques-uns des éléments tirés de la <i>Feuille de travail : Conception d'un jeu de société</i> . | Le jeu intègre peu d'éléments tirés de la <i>Feuille de travail : Conception d'un jeu de société</i> . |
| Créativité | Le jeu témoigne de beaucoup de réflexion, d'une grande créativité et est à la fois intéressant et amusant à jouer. | Le jeu témoigne d'un bel effort pour le rendre intéressant et amusant à jouer et intègre des éléments créatifs. | Le groupe a fait des efforts pour rendre le jeu intéressant et amusant, mais certains éléments l'ont rendu plus difficile à comprendre ou à apprécier. Le jeu comporte quelques éléments créatifs. | Le groupe n'a pas fait beaucoup d'efforts pour rendre le jeu intéressant ou amusant. La conception témoigne d'un manque de créativité. |
| Finition (Optionnel) | Les élèves ont utilisé une variété de méthodes pour rendre le plateau de jeu et les pions visuellement attrayants. | Les élèves ont choisi des couleurs contrastantes et au moins un élément graphique original pour rendre le jeu visuellement attrayant. | Les élèves ont utilisé des couleurs contrastantes et des éléments graphiques « empruntés » pour rendre le jeu visuellement attrayant. | Les élèves ont utilisé peu de couleurs et moins de trois éléments graphiques. |



Fiche-conseils sur la cybersécurité destinée aux consommateurs

La plupart de nos activités en ligne s'intègrent à l'une de ces trois catégories : échanger, faire des achats et s'amuser. Chacune comporte son lot de risques, et les consommateurs doivent en être conscients de sorte qu'ils puissent prendre les mesures requises pour s'en prémunir et protéger leurs ordinateurs. Vous trouverez donc ci-dessous une liste des risques potentiels auxquels vous pourriez vous heurter au cours de vos activités en ligne ainsi que des outils proposés pour les atténuer.

Cyberfraudes : En ligne, c'est facile de se faire flouer par des personnes qui multiplient les promesses fallacieuses.

Vous pouvez consulter une liste exhaustive des cyberfraudes au <http://www.rcmp-grc.gc.ca/scams-fraudes/index-fra.htm>.

Outils utiles : Signets, Communications avec les sites et les FAI, Crédit prépayé, Signalement de la cybercriminalité, Sites sécurisés, Systèmes de cotation par les utilisateurs/fournisseurs.

Cybersquattage : Des escrocs peuvent enregistrer une adresse Web qui semble appartenir à une entreprise établie en bonne et due forme ou encore qui est susceptible d'être saisie accidentellement en tentant de naviguer vers un site Web légitime.

Outils utiles : Signets, Filtres de contenu.

Dépenses excessives : Il est facile de perdre le fil de ses dépenses lorsqu'on a la possibilité de faire des achats tangibles ou virtuels instantanément.

Outils utiles : Crédit prépayé, Filtres de contenu.

Hameçonnage : Il s'agit de courriels semblant provenir d'une institution bancaire ou d'une autre entreprise qui vous sont transmis dans l'espoir d'obtenir des renseignements à votre sujet.

Outils utiles : Cryptage des courriels, Signalement de la cybercriminalité.

Harcèlement (*Griefing*) : Certaines personnes se plaisent à embêter les gens sciemment en gâchant les expériences qui devraient être agréables.

Outils utiles : Blocage d'autres utilisateurs, Communications avec les sites et les FAI, Filtres de contenu, Paramètres de confidentialité, Systèmes de cotation par les utilisateurs/fournisseurs.

Imposture : En ligne, c'est facile de se faire passer pour quelqu'un d'autre. Il existe une profusion de faux profils créés par des imposteurs sur Facebook et Twitter.

Outils utiles : Blocage d'autres utilisateurs, Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Cryptage des courriels, Pare-feu, Gestion de la réputation, Politiques de confidentialité, Paramètres de confidentialité.

Logiciels espions : Ce sont des logiciels malveillants qui recueillent des données dans votre ordinateur. Certains enregistrent tout ce que vous saisissez au clavier.

Outils utiles : Signets, Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Pare-feu, Sites sécurisés.

Programmes malveillants : Ces programmes, qui prétendent être utiles ou s'installent en vous incitant à cocher une case, peuvent endommager votre ordinateur ou même en prendre les commandes.

Outils utiles : Signets, Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Pare-feu, Sites sécurisés.



Témoins : Il s'agit de petits fichiers que votre navigateur sauvegarde dans votre ordinateur. Le plus souvent, ils contiennent des données telles que votre nom d'utilisateur et votre mot de passe.

Outils utiles : Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Effacement de la mémoire cache du navigateur, Politiques de confidentialité, Navigation privée, Sites sécurisés.

Usurpation d'identité : Les escrocs peuvent usurper votre identité en ligne en accédant aux renseignements sur votre carte de crédit, à votre information bancaire ou à d'autres données auxquelles vous recourez pour vérifier votre identité.

Outils utiles : Signets, Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Effacement de la mémoire cache, Pare-feu, Politiques de confidentialité, Navigation privée, Signalement de la cybercriminalité, Sites sécurisés.

Vol de données : Entre de mauvaises mains, vos données personnelles et financières peuvent prendre une valeur insoupçonnée.

Outils utiles : Signets, Mises à jour du navigateur et de l'antivirus, Effacement de la mémoire cache, Détermination de mots de passe robustes, Cryptage des courriels, Pare-feu, Politiques de confidentialité, Paramètres de confidentialité, Navigation privée, Signalement de la cybercriminalité, Sites sécurisés.

Définition des outils utiles

Blocage d'autres utilisateurs : Presque tous les types d'outils de communication en ligne vous permettent de bloquer les échanges entre vous et certains utilisateurs.

Communications avec les sites et les FAI : Les comportements importuns, sans être criminels, peuvent être signalés au site où ils ont cours ou au FAI qui l'héberge.

Crédit prépayé : Certaines institutions bancaires et cartes de crédit vous offrent des cartes de crédit prépayé qui limitent vos dépenses à une somme fixe.

Cryptage des courriels : Les courriels peuvent être interceptés et lus. Les logiciels de cryptage et certains services de messagerie électronique vous permettent de crypter vos courriels de sorte qu'ils demeurent confidentiels.

Détermination de mots de passe robustes : Choisissez un mot de passe comportant au moins sept caractères et inspiré d'un mot sans aucun rapport avec vous. Remplacez certaines lettres par des chiffres, des caractères spéciaux ou des signes de ponctuation et écrivez-le en utilisant des majuscules et des minuscules. Puis personnalisez le mot de passe pour chaque site en y ajoutant la première et la dernière lettre de son nom. (*bananes* devient *b@nAn2s* et une fois dans Facebook, il se transforme en *fb@nAn2sk*.)

Effacement de la mémoire cache : Comme c'est dans la mémoire cache que votre navigateur sauvegarde les témoins, il convient de l'effacer fréquemment.

Filtres de contenu : Les navigateurs, les FAI, les sites Web et des logiciels spéciaux proposent tous des façons de filtrer le contenu indésirable.

Gestion de la réputation : Lancez une recherche de votre nom, puis visualisez les photos de vous qui se trouvent en ligne. Si certaines vous déplaisent, tentez de les faire retirer. Et libre à vous d'en publier certaines qui reflètent l'image que vous souhaitez projeter. Envisagez d'enregistrer votre nom à titre d'adresse Web (www.votrenom.ca).



Mises à jour du navigateur et de l'antivirus : Votre navigateur constitue votre défense de première ligne contre les logiciels malveillants, mais à défaut de le mettre à jour, il risque de prêter le flanc aux attaques. Et c'est tout aussi vrai pour les antivirus gratuits ou commerciaux que vous pouvez vous procurer.

Navigation privée : La plupart des navigateurs proposent un mode de navigation grâce auquel aucun historique de vos activités n'est conservé dans votre mémoire cache.

Paramètres de confidentialité : Les sites de réseautage social tels que Facebook sont munis de paramètres de confidentialité vous donnant la latitude de sélectionner les personnes autorisées à prendre connaissance de votre profil. Comme, la plupart du temps, ces paramètres par défaut ne sont pas optimaux, veillez à régler les vôtres de façon à ce que seuls vos amis puissent le consulter.

Pare-feu : Ils bloquent l'accès non autorisé à votre ordinateur. Veillez à ce que le vôtre soit activé en vérifiant l'état de ce paramètre dans votre panneau de configuration.

Politique de confidentialité : Tous les sites qui recueillent des données devraient être dotés d'une politique de confidentialité. Elle doit être aisément intelligible et expliquer le sort réservé à l'information que vous communiquez au site, de même que la façon dont vous pouvez la supprimer si vous le souhaitez.

Signalement de la cybercriminalité : On ne peut faire échec à la cybercriminalité sans la signaler. Si vous êtes au courant de tentatives cybercriminelles, qu'elles aient réussi ou échoué, signalez-les au <http://www.recol.ca/>.

Signets : Il est possible d'enregistrer des signets ou des favoris dans la plupart des navigateurs, ce qui vous permet de vous rendre directement à vos sites Web de prédilection.

Sites sécurisés : Les sites Web sécurisés ont recours à des méthodes pour assurer la sécurité de vos données, par exemple au cryptage. Pour les repérer, il suffit de vérifier si leur adresse commence par *https* et si, quand vous vous y trouvez, un cadenas figure dans le coin droit inférieur de la fenêtre de votre navigateur (plutôt que dans le site Web lui-même).

Systèmes de cotation par les utilisateurs/fournisseurs : Certains sites commerciaux permettent aux utilisateurs d'accorder une cote aux fournisseurs afin d'évaluer la qualité de leurs produits et services. Aussi, recherchez les cotes élevées et les commentaires élogieux. Également, certains jeux en ligne et univers virtuels évaluent les utilisateurs en fonction de la rétroaction de leurs pairs. Vous pouvez recourir à ces outils pour contribuer à la lutte contre le harcèlement (*griefing*).



Instructions pour jouer au jeu sur la cybersécurité

Votre enseignant va diviser la classe en groupes de deux ou trois élèves chacun pour jouer à un jeu qui va tester vos connaissances des risques en matière de cybersécurité ainsi que des outils qui peuvent aider à gérer ces risques.

Ce jeu comprend trois paquets de cartes.

| | |
|--|--|
|  | <p>Les cartes Scénario</p> <p>décrivent des situations qui peuvent se présenter lorsque vous vous adonnez à des activités en ligne.</p> |
|  | <p>Les cartes Risque</p> <p>décrivent divers risques auxquels vous pouvez être exposés lorsque vous allez en ligne.</p> |
|  | <p>Les cartes Outil</p> <p>Décrivent divers outils que vous pouvez utiliser pour prévenir les risques en ligne.</p> |

Voici ce que vous allez faire :

1. Votre groupe se voit remettre une carte **Scénario** et deux cartes **Risque**. La carte **Scénario** décrit une situation que vous pourriez vivre en ligne, tandis que les cartes **Risque** rappellent certains des risques courus en ligne, tels que décrits sur la *Fiche-conseils sur la cybersécurité*.
2. Après avoir lu votre carte **Scénario**, reportez-vous à la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* et déterminez, parmi les risques énumérés, lequel est évoqué dans votre scénario.
3. Si vous possédez déjà une carte **Risque** correspondant au risque évoqué dans votre carte **Scénario**, vous avez de la chance – vous pouvez passer immédiatement à l'étape 5. Si vous ne possédez pas cette carte, vous devrez l'obtenir d'un autre groupe en échangeant une de vos cartes. (Il se peut que vous soyez obligés d'échanger des cartes avec plus d'un groupe avant d'obtenir la carte **Risque** dont vous avez spécifiquement besoin.)
4. Si votre enseignant n'a pas distribué toutes les cartes **Risque**, vous pouvez aussi échanger une carte avec l'enseignant. Cependant, vous ne pourrez pas choisir une carte spécifique : vous aurez uniquement le droit de tirer au hasard une carte parmi celles qui n'ont pas été distribuées.



5. Une fois que vous avez la carte **Risque** qui correspond à votre carte **Scénario**, utilisez la *Fiche-conseils sur la cybersécurité* pour déterminer quels outils il vous faut pour gérer ce risque. Lorsque vous avez trouvé ces outils, dites à votre enseignant quel risque et quels outils correspondent à votre carte **Scénario**. Si vous répondez correctement, votre enseignant vous permettra de tirer deux cartes **Outils** du paquet.
6. Si les cartes **Outils** ne correspondent pas aux outils dont vous avez besoin pour atténuer le risque décrit sur votre carte **Scénario**, vous devrez échanger des cartes avec d'autres groupes jusqu'à ce que vous ayez acquis les deux cartes **Outils** dont vous avez besoin.
7. Si votre équipe est la première à obtenir les cartes **Risque** et **Outils** qui correspondent à votre carte **Scénario**, vous gagnez la partie!



Scénarios pour le jeu sur la cybersécurité (version pour l'enseignant)

1. Vous étiez pressé de vérifier votre compte *SpaceFace* ce matin et vous avez accidentellement tapé www.spacface.com. Au lieu d'ouvrir votre page *SpaceFace*, vous avez accédé à un site annonçant des chaussures orthopédiques!
Risque : Cybersquattage
Outils : Signets; Filtres de contenu
2. Hier, vous avez acheté de nouvelles chansons sur le site *MaMusique* et payé vos achats avec votre compte *PayezIci*. Aujourd'hui, vous constatez qu'une autre personne a utilisé votre compte *PayezIci* pour faire des achats de plus de mille dollars.
Risque : Vol de données
Outils : Signets; Blocage d'autres utilisateurs; Mise à jour du navigateur et de l'antivirus; Effacement de la mémoire cache; Détermination de mots de passe robustes; Cryptage des courriels; Pare-feu; Politique de confidentialité; Paramètres de confidentialité; Navigation privée; Signalement de la cybercriminalité; Sites sécurisés
3. Hier, vous visitiez le site *MaMusique* et vous avez entendu tellement de chansons extraordinaires que vous les avez toutes achetées. Maintenant, le site vous informe que vous lui devez 200 \$.
Risque : Dépenses excessives
Outils : Crédit prépayé; Filtres de contenu
4. Tous vos amis jouent au jeu *Le monde de la chevalerie* et vous avez décidé de l'essayer. Mais, dès que votre personnage est apparu, un personnage de niveau avancé l'a tué et a pris toutes ses affaires. Vous avez essayé de continuer à jouer, mais chaque fois que vous avez fait réapparaître votre personnage, la même chose s'est produite.
Risque : Harcèlement
Outils : Blocage d'autres utilisateurs; Communication avec les sites et les FAI; Filtres de contenu; Paramètres de confidentialité; Systèmes de cotation par les utilisateurs ou fournisseurs
5. Lorsque vous êtes arrivé à l'école ce matin, votre meilleure amie était très en colère contre vous. Vous découvrez qu'elle pensait que vous aviez écrit des commentaires vraiment méchants à son sujet sur sa page *SpaceFace* – mais ce n'est pas vous qui les avez écrits.
Risque : Usurpation d'identité
Outils : Blocage d'autres utilisateurs; Mise à jour du navigateur et de l'antivirus; Cryptage des courriels; Pare-feu; Gestion de la réputation; Politiques de confidentialité; Paramètres de confidentialité
6. Hier, vous avez reçu par la poste une facture de carte de crédit au montant de 500 \$ – mais vous ne possédez pas de carte de crédit! Quelqu'un s'est servi de votre nom, de votre adresse et d'autres renseignements personnels pour faire une demande de carte de crédit à votre nom.
Risque : Vol d'identité
Outils : Signets; Mise à jour du navigateur et de l'antivirus; Effacement de la mémoire cache; Pare-feu; Politiques de confidentialité; Navigation privée; Signalement de la cybercriminalité; Sites sécurisés



7. Depuis un mois, la vitesse de votre ordinateur ralentit sans cesse et hier, votre ordinateur a cessé de fonctionner. Vous avez demandé à votre grand frère de l'examiner et il a constaté qu'il était infecté par des dizaines de virus.
Risque : Programmes malveillants
Outils : Signets; Mise à jour du navigateur et de l'antivirus; Pare-feu; Sites sécurisés
8. Vous avez acheté une nouvelle planche à roulettes en ligne et avez utilisé votre compte *PayezIci* pour payer votre achat. Mais vous n'avez jamais reçu la planche à roulettes. Vous avez envoyé des courriels à la personne qui la vendait, mais vous n'avez jamais obtenu de réponse.
Risque : Cyberfraude
Outils : Signets; Communication avec les sites et les FAI; Crédit prépayé; Signalement de la cybercriminalité; Sites sécurisés; Systèmes de cotation par les utilisateurs ou fournisseurs
9. Vous recevez un courriel de *PayezIci* vous disant qu'il y a un problème concernant votre compte. Après avoir transmis votre code d'accès comme demandé, vous constatez que quelqu'un s'est servi de votre compte *PayezIci* pour faire toutes sortes d'achats.
Risque : Hameçonnage
Outils : Cryptage des courriels; Signalement de la cybercriminalité
10. Hier, vous avez essayé d'ouvrir votre page *SpaceFace* pour constater que quelqu'un avait changé votre mot de passe. Puis, vous avez découvert que le mot de passe de tous vos comptes en ligne avait été changé. Votre grand frère a effectué un balayage de votre ordinateur et découvert un logiciel qui enregistrerait tout ce que vous saisissez au clavier, y compris les codes d'accès à tous vos comptes.
Risque : Logiciels espions
Outils : Signets; Mise à jour du navigateur et de l'antivirus; Pare-feu; Sites sécurisés



Vous étiez pressé de vérifier votre compte *SpaceFace* ce matin et vous avez accidentellement tapé www.spacface.com. Au lieu d'ouvrir votre page *SpaceFace*, vous avez accédé à un site annonçant des chaussures orthopédiques !

Hier, vous avez acheté de nouvelles chansons sur le site *MaMusique* et payé vos achats avec votre compte *Payezlci*. Aujourd'hui, vous constatez qu'une autre personne a utilisé votre compte *Payezlci* pour faire des achats de plus de mille dollars.

Hier, vous visitiez le site *MaMusique* et vous avez entendu tellement de chansons extraordinaires que vous les avez toutes achetées. Maintenant, le site vous informe que vous lui devez 200 \$.

Tous vos amis jouent au jeu *Le monde de la chevalerie* et vous avez décidé de l'essayer. Mais, dès que votre personnage est apparu, un personnage de niveau avancé l'a tué et a pris toutes ses affaires. Vous avez essayé de continuer à jouer, mais chaque fois que vous avez fait réapparaître votre personnage, la même chose s'est produite.

Lorsque vous êtes arrivé à l'école ce matin, votre meilleure amie était très en colère contre vous. Vous découvrez qu'elle pensait que vous aviez écrit des commentaires vraiment méchants à son sujet sur sa page *SpaceFace* – mais ce n'est pas vous qui les avez écrits.

Hier, vous avez reçu par la poste une facture de carte de crédit au montant de 500 \$ – mais vous ne possédez pas de carte de crédit! Quelqu'un s'est servi de votre nom, de votre adresse et d'autres renseignements personnels pour faire une demande de carte de crédit à votre nom.

Depuis un mois, la vitesse de votre ordinateur ralentit sans cesse et hier, votre ordinateur a cessé de fonctionner. Vous avez demandé à votre grand frère de l'examiner et il a constaté qu'il était infecté par des dizaines de virus.

Vous avez acheté une nouvelle planche à roulette en ligne et avez utilisé votre compte *Payezlci* pour payer votre achat. Mais vous n'avez jamais reçu la planche à roulette. Vous avez envoyé des courriels à la personne qui la vendait, mais vous n'avez jamais obtenu de réponse.

Vous recevez un courriel de *Payezlci* vous disant qu'il y a un problème concernant votre compte. Après avoir transmis votre code d'accès comme demandé, vous constatez que quelqu'un s'est servi de votre compte *Payezlci* pour faire toutes sortes d'achats.

Hier, vous avez essayé d'ouvrir votre page *SpaceFace* pour constater que quelqu'un avait changé votre mot de passe. Puis, vous avez découvert que le mot de passe de tous vos comptes en ligne avait été changé. Votre grand frère a effectué un balayage de votre ordinateur et découvert un logiciel qui enregistrait tout ce



**CARTE
SCÉNARIO**



CYBERSQUATTAGE

TÉMOINS

VOL DE DONNÉES

**DÉPENSES
EXCESSIVES**

**HARCÈLEMENT
(GRIEFING)**

IMPOSTURE

**USURPATION
D'IDENTITÉ**

**PROGRAMME
MALVEILLANTS**

CYBERFRAUDES

HAMEÇONNAGE

**LOGICIELS
ESPIONS**



CARTE RISQUE



SIGNETS

**BLOPAGE D'AUTRES
UTILISATEURS**

**MISES À JOUR DU
NAVIGATEUR ET DE
L'ANTIVIRUS**

**EFFACEMENT DE LA
MÉMOIRE**

**COMMUNICATIONS
AVEC LES SITES ET
LES FAI**

**FILTRES DE
CONTENU**

**DÉTERMINATION
DE MOTS DE PASSE
ROBUSTES**

**CRYPTAGE DES
COURRIELS**

PARE-FEU

**GESTION DE LA
RÉPUTATION**

**CRÉDIT
PRÉPAYÉ**

**POLITIQUE DE
CONFIDENTIALITÉ**

CARTE OUTIL

**PARAMÈTRES DE
CONFIDENTIALITÉ**

**OUTILS DE
NAVIGATION PRIVÉE**

**SIGNALEMENT DE LA
CYBERCRIMINALITÉ**

**SITES
SÉCURISÉS**

**SYSTÈMES DE COTATION
PAR LES UTILISATEURS/
FOURNISSEURS**

SIGNETS

PARE-FEU

**SITES
SÉCURISÉS**

**EFFACEMENT DE LA
MÉMOIRE CACHE**

**OUTILS DE
NAVIGATION PRIVÉE**

**BLOPAGE D'AUTRES
UTILISATEURS**

**MISES À JOUR DU
NAVIGATEUR ET DE
L'ANTIVIRUS**

CARTE OUTIL

Qu'est-ce qu'un jeu de société ?

Les jeux de société existent depuis très longtemps. L'un des jeux les plus anciens connus est un jeu égyptien appelé *Senet*, joué il y a plus de 4000 ans. On trouve aujourd'hui des centaines de jeux de société de toutes sortes, mais tous ont certains éléments en commun. Quand viendra le temps de concevoir votre jeu, vous aurez à prendre des décisions concernant ces éléments.

Lorsque vous connaîtrez les éléments communs des jeux de société et que vous aurez analysé un jeu connu, vous concevrez votre propre jeu de société. Ce dernier vérifiera chez les joueurs leurs connaissances des risques et des outils décrits sur la *Fiche-conseils sur la cybersécurité*.

Les éléments communs sont les suivants :

Un objectif : Pour qu'on puisse parler de jeu, il faut que tous les joueurs cherchent à faire ou à obtenir quelque chose. Il y a quatre grands types d'objectifs dans les jeux de société :

Remporter la course : Chaque joueur essaie d'arriver le premier à un endroit précis sur le plateau de jeu.

Exemples : *Candyland*, *Serpents et échelles*

Collectionner : Les joueurs tentent de collectionner quelque chose et d'en obtenir le plus possible.

Exemples : *Monopoly* (les joueurs collectionnent de l'argent et des propriétés) ; *Trivial Pursuit* (aussi connu sous le nom de *Quelques arpents de pièges*) (les joueurs collectionnent des « camemberts »)

Vaincre un ennemi : Chaque joueur cherche à gagner une bataille contre un joueur ou plus.

Exemples : *le jeu de dames*, *le jeu d'échecs*

Construire : Les joueurs tentent de construire une ou plusieurs choses sur le plateau de jeu.

Exemples : *Othello* (construire des alignements de sa couleur), *Scrabble* (construire des mots)

Comment déterminer le vainqueur : Une fois que vous avez décidé de l'objectif, il faut déterminer exactement ce qu'il faut faire pour gagner la partie. Voici certaines des façons les plus courantes :

Le premier à franchir la ligne d'arrivée : Le premier à se rendre à un point particulier est le vainqueur.

Exemples : *Serpents et échelles* (le premier à arriver au sommet), *Trivial Pursuit* / *Quelques arpents de pièges* (le premier à collectionner six camemberts et à répondre à la question du centre)

Le dernier à rester en jeu : Le dernier joueur à rester en jeu lorsque tous les autres joueurs ont été éliminés est le vainqueur.

Exemples : *Monopoly*, *jeu de dames*

Épuisement des ressources : Le jeu prend fin lorsque toutes les ressources ont été utilisées ou qu'il est impossible pour les joueurs d'avancer. À ce moment, le joueur qui est en meilleure position l'emporte (habituellement, mais pas toujours, celui qui a accumulé le plus de points)

Exemples : *Scrabble* (tous les jetons ont été utilisés et il est impossible de construire de nouveaux mots), *le jeu d'échecs* (comme le roi ne peut être pris, un jeu d'échecs prend fin soit parce que le roi ne peut plus jouer un coup légal, soit parce que les deux joueurs reconnaissent que ni l'un ni l'autre ne peut l'emporter [partie nulle])



Le temps est écoulé : Le jeu prend fin après un certain temps défini à l'avance (déterminé en heures ou en tours). À ce moment, le joueur qui est en meilleure position (habituellement, mais pas toujours, celui qui a accumulé le plus de points) est le vainqueur.

Exemples : *Monopoly* (la version « courte »)

Compétition : Pour que le jeu soit amusant, il ne faut pas qu'il soit trop facile de gagner. Voici quelques-uns des éléments les plus courants qui augmentent le niveau de difficulté :

Obstacles : Ce qui vous empêche de gagner.

Exemples : Les échelles dans le jeu *Serpents et échelles*, Allez en prison au *Monopoly*

Les autres joueurs : Dans certains jeux (*Candyland*, *Serpents et échelles*) tous les joueurs jouent contre le jeu, mais dans la plupart des jeux, il existe également des moyens de compliquer la tâche des autres joueurs.

Exemples : *le jeu de dames*, *le jeu d'échecs* (capturer les pièces de l'autre joueur), *Parcheesi* (renvoyer le pion d'un autre joueur à la case départ), *Monopoly* (acheter des titres de propriété et exiger un loyer des autres joueurs lorsqu'ils s'arrêtent sur votre propriété)

Le hasard : À l'exception des jeux purement stratégiques comme *le jeu d'échecs* et *le jeu de dames*, la plupart des jeux comportent des éléments *aléatoires* qui influencent le déroulement du jeu. (Certains jeux intègrent plusieurs de ces éléments.) Il y a de nombreuses façons de faire intervenir le hasard dans un jeu : on peut utiliser dés ou une aiguille, faire tirer des cartes d'un paquet, tirer des cartes ou des jetons d'un sac, lancer une pièce de monnaie, etc. Voici certains des éléments qui peuvent être influencés par le hasard :

Le mouvement des pièces : Le hasard décide jusqu'où votre pion ou vos pièces se rendront.

Exemples : *Serpents et échelles*, *Parcheesi*, *Monopoly*. Dans le jeu *Trivial Pursuit*, le dé décide jusqu'où avancera votre pion, mais vous décidez dans quelle direction il ira.

Le combat : Le hasard influence qui sera le vainqueur dans un combat entre deux pièces. Parfois, le résultat dépend *entièrement du hasard* (le joueur qui obtient le résultat le plus élevé après avoir lancé les dés), mais plus souvent, le hasard est l'un des facteurs qui influencent le résultat.

Exemples : *Risk* (chaque joueur lance un dé pour chaque armée qui combat et additionne les résultats; le joueur qui obtient le nombre le plus élevé gagne. Habituellement, ce sera le joueur qui possède le plus grand nombre d'armées, mais pas toujours.)

Les ressources : Le hasard peut déterminer quelles ressources chaque joueur obtiendra. Cela peut se produire au début de la partie, pendant la partie ou les deux.

Exemples : *Monopoly* (vous obtenez une carte Chance ou Caisse de communauté lorsque vous vous arrêtez sur ces cases); *Scrabble* (vous choisissez les lettres au hasard au début de la partie et à la fin de chaque tour)

Les pièces : Dans un jeu de société, vous contrôlez une ou plusieurs pièces sur le plateau de jeu.

Nombre : Dans certains jeux, vous contrôlez plus d'une pièce, dans d'autres, une seulement.

Exemples : *Monopoly* (une pièce), *Parcheesi* (six pièces), *le jeu de dames* (huit pièces)

Type : Dans certains jeux, toutes les pièces sont semblables; dans d'autres jeux, elles sont différentes et cette différence influence le déroulement du jeu.

Exemples : *Serpents et échelles* (toutes les pièces sont identiques), *le jeu d'échecs* (différents types de pièces qui se déplacent différemment)



Caractère durable des pièces : Dans certains jeux, on peut retirer des pièces du plateau de jeu; dans d'autres, ce n'est pas possible.

Exemples : *le jeu d'échecs* (on peut retirer les pièces du plateau); *Monopoly* (on ne peut pas retirer les pièces); *le jeu de dames* (les pièces peuvent avancer ou reculer après qu'elles ont atteint le côté opposé du plateau de jeu); *Othello* (les joueurs peuvent changer la couleur des pièces de l'autre joueur); *Scrabble* (les joueurs peuvent utiliser les mots de leurs adversaires pour créer leurs propres mots)

Plateau de jeu : Enfin, chaque jeu de société possède un plateau de jeu sur lequel se déroule l'action. Parfois, le plateau est conçu pour ressembler à quelque chose en particulier (une maison dans *Clue*, la ville d'Atlantic City au *Monopoly*), il peut aussi être tout simplement constitué de cases ordinaires (comme dans *le jeu de dames* ou *le jeu d'échecs*.) Il y a deux décisions importantes à prendre à propos du plateau de jeu : la forme qu'il aura et s'il comprendra des cases spéciales.

La forme : Un jeu de société peut avoir quatre formes de base :

Un parcours linéaire : Le plateau présente un parcours linéaire, du début à la fin. C'est la forme adoptée le plus souvent dans les jeux de course.

Exemples : *Candyland*, *Serpents et échelles*

Un circuit : Les joueurs font le tour du plateau.

Exemples : *Monopoly*, *Trivial Pursuit*

Une grille : Le plateau consiste en un nombre égal de cases verticales (haut-bas) et horizontales (gauche-droite). Les jeux de stratégie et de construction adoptent le plus souvent cette forme.

Exemples : *le jeu de dames*, *le jeu d'échecs* (jeux de stratégie); *Scrabble*, *Othello* (jeux de construction)

Une carte : Le plateau est divisé en différents « territoires »; la carte vous indique comment vous pouvez vous déplacer d'un territoire à l'autre.

Exemples : *Clue*, *Risk*

Cases spéciales : Plusieurs plateaux de jeu comportent des cases qui sont différentes des cases régulières, mais certains jeux n'en ont pas (*le jeu de dames* et *le jeu d'échecs*). Il existe cinq principaux types de cases spéciales :

Les pièges : S'arrêter sur ces cases est une mauvaise chose; cela peut vous faire perdre un tour, reculer ou se départir d'une ressource.

Exemples : Les serpents dans *Serpents et échelles*; la case Allez en prison au *Monopoly*

Les raccourcis : S'arrêter sur ces cases vous fait avancer ou vous autorise à franchir un obstacle.

Exemples : Les échelles dans *Serpents et échelles*; les passages secrets dans *Clue*

Les primes : Ces cases vous donnent quelque chose qui vous aide dans le jeu.

Exemples : Lancer le dé une deuxième fois dans *Trivial Pursuit*; cases accordant le double ou le triple des points au *Scrabble*

Le hasard : S'arrêter sur ces cases peut être une bonne chose ou une mauvaise chose.

Exemples : Les cartes Chance ou Caisse de communauté au *Monopoly*



Les fourches : S'arrêter sur ces cases vous permet de choisir où aller ou quoi faire

Exemples : Les propriétés, les gares et les services publics au *Monopoly* (vous les achetez ou non), l'extrémité des « rayons » du jeu *Trivial Pursuit* (vous pouvez continuer le long de la roue ou le long du rayon); les jeux dont le plateau représente une carte ou un parcours comportent souvent des cases qui vous permettent de choisir une direction ou une autre.



Analyser un jeu de société

Pensez à un jeu de société auquel vous aimez jouer.

Nom du jeu :

1. Quel est l'objectif du jeu ?

2. Comment gagnez-vous ?

3. Compétition : contre quoi (ou qui) jouez-vous pour gagner ?

4. Le hasard joue-t-il un rôle dans ce jeu (par exemple, tirez-vous au hasard des cartes qui font qu'il est plus facile ou plus difficile d'avancer) ?

5. Utilisez-vous des pièces dans le jeu ? Toutes les pièces ont-elles la même valeur ou certaines ont-elles plus de valeur que d'autres ?



6. À quoi ressemble le plateau de jeu? A-t-il une forme spéciale?

7. Y a-t-il sur le plateau de jeu des cases spéciales qui vous donnent un avantage ou un désavantage?



Feuille de travail : Conception d'un jeu de société sur la cybersécurité

À l'aide de vos connaissances sur la conception d'un jeu de société, créez un jeu de société à partir des risques et des outils présentés dans la *Fiche-conseils sur la cybersécurité*. Assurez-vous qu'il soit avantageux de connaître et comprendre les risques et les outils pour jouer au jeu (en fait, il ne devrait pas être possible de gagner si un joueur ne les comprend pas).

Concevez votre jeu de société à partir des choix suivants. Pour chacun de ces choix, examinez la façon dont vous pouvez intégrer les risques et les outils au jeu. Une fois la conception du jeu terminée, vous pouvez fabriquer la planche de jeu (à la main ou à l'ordinateur) et vous procurer les autres éléments que vous utiliserez, comme des pièces, des objets aléatoires, des cartes, des jetons, etc. Enfin, écrivez les règles du jeu à l'aide de phrases complètes pour permettre à d'autres personnes d'y jouer.

1. Quel est l'objectif du jeu ?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

2. Combien y a-t-il de joueurs dans ce jeu ?

3. Comment gagnez-vous ?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

4. Les joueurs rivalisent-ils contre le jeu, contre les autres joueurs ou les deux ? Comment ?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

5. Quel rôle le hasard joue-t-il dans ce jeu ?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?



6. Combien de pièces chaque joueur a-t-il ?

7. Y a-t-il différents types de pièces ? Dans l'affirmative, quels sont les types de pièces ?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

8. À quoi ressemble la planche de jeu?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

9. Quel est la forme de la planche de jeu?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

10. Quelles sont les cases spéciales de la planche de jeu?
Quel est le lien entre le jeu et les risques et les outils ?

