



NUMÉRIQU'OIE ?

RÈGLES DU JEU

SPÉCIAL NUMÉRIQUE

Comment jouer à Numériqu'oise ?

But du jeu

Pour vous hisser sur le podium, il vous faudra répondre correctement à une ultime question de sensibilisation aux usages du numérique. Pour arriver jusqu'à cette question, vous devrez tout d'abord traverser l'ensemble d'un parcours similaire à un jeu de l'oie classique. Cases « avec ou sans effets » et « Quiz », vous permettront tout au long d'un parcours de 62 cases, de vous sensibiliser aux bonnes et mauvaises pratiques du numérique et ainsi de vous préparer à répondre à l'« *Ultime Question* ».

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 dé à 6 faces
- 6 pions
- 1 paquet de 56 cartes
- 1 fiche explicative
- 1 feuille A4 de fin de partie (à conserver pour photocopier)

Installation du jeu

Dépliez le plateau de jeu sur une surface plane et stable pour vous garantir un confort de jeu. Puis, trie les cartes en fonction de leur niveau de difficulté et ensuite en fonction de leur type (carte « Quiz » ou « *Ultime Question* »). Choisissez le niveau que vous souhaitez utiliser pour la partie et mélangez les cartes « Quiz » avant de les placer face cachée à côté du plateau. Faire de même pour les cartes « *Ultime Question* ». Il ne vous reste plus qu'à déterminer l'ordre de passage des joueuses et joueurs, qu'ils soient en groupe ou non, afin de pouvoir débiter la partie.

Règles du jeu

Le plateau est composé d'un parcours de **62 cases** et d'une case supplémentaire située à la fin du parcours. Vous y trouverez également deux bandeaux latéraux concernant les effets des cases, l'un situé à gauche et l'autre à droite du parcours.

Concernant les 62 cases, vous y retrouverez des cases :

- **sans effets** : cases neutres et sans incidence si vous êtes sur l'une d'entre elle.
- **avec effets** : cases ayant un **impact positif ou négatif** dans votre progression sur le parcours, si vous terminez votre déplacement sur l'une d'entre elle. Pour connaître l'effet à appliquer, vous devez vous reporter aux bandeaux latéraux du plateau de jeu et trouver l'image similaire à votre case. Prenez le temps de lire la remarque qui y est associée afin d'en échanger et appliquez ensuite l'effet présent sous celle-ci.

VOICI LA LISTE DES EFFETS QUE VOUS POUVEZ RENCONTRER (DANS L'ORDRE D'APPARITION) :



Avance jusqu'à la prochaine case rose !

→ Déplacez votre pion jusqu'à la prochaine case rose du parcours.



Relance le dé !

→ Relancez le dé et appliquez les effets de la case si votre pion atterri sur une nouvelle case à effet.



Retourne à la précédente case violette !

→ Déplacez le pion jusqu'à la précédente case violette du parcours.



Recule de 3 cases !

→ Reculez le pion de trois cases.



Passes ton prochain tour !

→ Vous ne pourrez pas jouer lors de votre prochain tour.



Bonne réponse : Relance le dé ! / Mauvaise réponse : Recule de 1 case !

→ Si vous répondez correctement à la question de la carte « Quiz », vous pouvez relancer le dé et appliquer les effets de la case si votre pion atterri sur une nouvelle case à effet, sinon reculez le pion d'une case.



Avance de 5 cases !

→ Avancez le pion de cinq cases.

La case supplémentaire se nomme « *Ultime Question* » et implique obligatoirement l'arrêt de la joueuse ou du joueur même si le lancé de dé indique un déplacement au-delà de cette case. Cette case a pour objectif de valider votre parcours si vous répondez correctement à la question qui est posée, vous permettant d'accéder au podium. Celui-ci est matérialisé après la case « *Ultime Question* » et vous sert à y déposer votre pion en fonction de votre ordre d'arrivée. Dans le cas où vous ne trouveriez pas la bonne réponse, cela aura pour conséquence de vous faire reculer de trois cases.

Déroulement d'un tour

Il s'agit d'un jeu au tour par tour. La personne ayant été désignée la première dans l'ordre de passage, commence la partie, réalise son tour, puis la personne suivante en fait de même, et ainsi de suite. La partie se termine lorsque le but du jeu est atteint.

DÉBUT DE VOTRE TOUR : Lancez le dé. Déplacez votre pion en fonction du résultat sur le dé. Si votre pion est situé sur une case à effet, appliquez l'effet. **FIN DE VOTRE TOUR.**

Qu'est-ce que *Numériqu'oisie* ?

Contexte

Numériqu'oisie ? est né d'une intervention de sensibilisation aux écrans auprès d'une classe de cycles 1 et 2, du département de la Mayenne. Nous avons souhaité le faire évoluer vers une cible plus large, en y intégrant également les cycles 3 et 4 ainsi que les premières années au lycée, et en variant le contenu afin d'aborder plus largement la pratique d'un numérique raisonné et responsable. **L'objectif avec ce jeu de société est de pouvoir proposer un outil pédagogique et ludique à l'attention des professionnels de l'enfance et de la jeunesse, ainsi qu'aux familles.**

Numériqu'oisie ? est sous licence CC BY-NC-ND ce qui signifie que vous êtes autorisé à partager cet outil dans le format que vous souhaitez. Toutefois, vous devez veiller à le créditer et à ne

pas vous en servir à des fins commerciales, ainsi qu'à y apporter des modifications en vue d'un partage (modifications acceptées uniquement pour un usage personnel). Pour plus de détails, merci de consulter les liens ci-dessous.

• Lien vers l'explication synthétique de la licence :

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.fr>

• Lien vers l'explication légale de la licence :

<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/legalcode.fr>

Numériqu'oisie ? a été développé avec le soutien de la Ligue de l'enseignement - FAL 53, ainsi que le Service Départemental à la Jeunesse, à l'Engagement et aux Sports de la Mayenne (SDJES).

Dans quel cadre se servir de *Numériqu'oisie* ?

Numériqu'oisie ? est prévu pour être utilisé lors d'une action de sensibilisation autour des enjeux du numérique pour les enfants / jeunes et leurs parents. Il peut être utilisé dans sa totalité, en suivant les règles du jeu, ou en partie, en utilisant uniquement les cartes « *Quiz* » et « *Ultime Question* » afin de créer un moment d'échange entre les participant(e)s.

L'intérêt de *Numériqu'oisie* ? réside dans les thématiques

numériques qui y sont abordées, à savoir :

- La parentalité
- L'éducation et la créativité
- La citoyenneté numérique
- Les réseaux sociaux
- La cybersécurité
- L'Éducation aux Médias et à l'Information
- Le cyberharcèlement
- L'éthique / logiciel libre
- La santé
- Les jeux vidéos
- L'écologie
- La réglementation

Que ce soit *via* les effets des cases ou les questions posées sur les cartes, il est conseillé de prévoir un temps d'explication et d'approfondissement si le sujet amène le débat. Pour vous aider dans cette sensibilisation, ainsi que permettre aux parents et à leurs enfants / jeunes de continuer à s'informer chez eux, vous disposez dans la boîte de jeu d'une ressource supplémentaire. Il s'agit d'une feuille à photocopier puis à découper et à remettre aux participant(e)s sur laquelle se trouve un QR code et un lien URL vers un site Internet dédié à la parentalité numérique. **Plus d'informations sur la thématique « Numérique et parentalité »** proposées par la Ligue de l'enseignement de la Mayenne :



www.parentalite-numerique.laligue53.org

• RÉPONSES AUX QUESTIONS QUIZ - NIVEAU 1 :
1. A / 2. B / 3. A / 4. B / 5. B / 6. A / 7. B / 8. A / 9. B / 10. A / 11. A / 12. B / 13. A / 14. B / 15. A / 16. A / 17. B / 18. A / 19. B / 20. A / 21. B / 22. A

• RÉPONSES AUX QUESTIONS QUIZ - NIVEAU 2 :
1. A / 2. B / 3. A / 4. A / 5. B / 6. A, C, E, F, G / 7. A / 8. B / 9. A / 10. B / 11. A / 12. B / 13. A / 14. B / 15. A / 16. B / 17. A / 18. B / 19. A / 20. B / 21. A / 22. B

• RÉPONSES ULTIME QUESTION - NIVEAU 1 :
1. B / 2. A / 3. B / 4. A / 5. B / 6. A

• RÉPONSES ULTIME QUESTION - NIVEAU 2 :
1. Un FabLab / 2. Deepfake / 3. Usurpation d'identité ; Piratage de compte ; Vol d'argent... / 4. Les paramètres de confidentialité
5. PHAROS / 6. Mettre en place une charte au sein du foyer à destination des enfants et des parents