

JEU VIDEO BAR-LE-DUC

-

VERSION MOHAMED

GAMEPLAY :

Ceci n'est pas expliqué – il y a seulement 3 étoiles dans un coin :

- > s'il touche un monstre, il perd une étoile.
- > s'il répond une mauvaise réponse, il perd une étoile.

Un compteur apparaît – on voit le temps s'écouler :

- > il a 15 secondes pour répondre aux questions
- > il a 30 secondes pour trouver le miroir et le vortex

HISTOIRE :

Intro

-

ETAPE 1 : SAVANT

SAVANT :

"Je suis chercheur au laboratoire du CSC.

"Tu as besoin d'une arme pour pulvériser les monstres

" Et pour l'activer, tu as besoin de mon téléphone.

"A ton avis, quel est le code d'accès ?

MOHAMED :

A – laboratoire

B - labOr@toire17

C – labo1982

D – 0000

SAVANT :

A,C,D - "Ce code n'est pas suffisamment sécurisé. Essaie encore."

> retour à la question

B - "En effet, pour qu'un code reste secret, mieux vaut qu'il soit compliqué !

" Majuscule, caractères spéciaux, chiffres et lettres ...

"Va au bunker. Prends mon téléphone pour activer l'arme !"

ETAPE 2 : BUNKER

Mohamed trouve le bunker.

Un homme masqué se trouve devant.

Masqué : "Que viens-tu faire ici ?

M : "C'est le chercheur qui m'envoie, il a besoin d'aide.

Masqué : "Pour te donner l'arme, je dois d'abord vérifier ton identité.
En croisant les fichiers, je vois que tu es fan de jeux vidéo violents.

M : "Quoi ? Mais comment avez-vous fait ?

Masqué : "A ton avis ?

A- j'ai fouillé dans tes affaires

B- les jeunes aiment les jeux violents

C- j'ai regardé l'historique des tes achats

D- c'est ta mère qui me l'a dit.

A/B/D – Non, Essaie encore.

C – Tout à fait, tu aurais dû effacer l'historique de tes achats.

M : "C'est Fatou qui a acheté ces jeux avec mon compte.

Masqué : "Je ne te fais pas confiance. Pars d'ici avant que je ne te tue.

M : "Mais comment puis-je faire disparaître les monstres ?

Masqué : "Va dans la villa, tu auras peut-être une réponse.

ETAPE 3 :

Mohamed sort du bunker. Il se rend à la villa.

Devant la villa, un robot l'accueille :

Robot : "Bonjour, que voulez-vous ?

M. "Je m'appelle Mohamed. Je dois entrer pour trouver de l'aide.
Les monstres envahissent la ville.

Robot : "C'est impossible. Je contrôle l'entrée de la villa qui s'active à distance.
Malheureusement les monstres ont détruit l'émetteur.

M. "Mais il y a bien une clef pour pouvoir entrer.

Robot : "Non, tout est automatique. Sans émetteur, personne ne peut rentrer.

M. "C'est complètement idiot ! Que puis-je faire ?

Robot : "Trouve un miroir. Les monstres ont peur de leur propre reflet !
Trouve ensuite le vortex ! C'est la seule solution !"

ETAPE 4.1

Mohamed cherche le miroir.

Il le trouve.

ETAPE 4.2

Puis il cherche le vortex.

Devant le vortex, un monstre lui parle :

Monstre : "Que viens-tu faire ici, faible mortel ?

M : "Disparaissez de mon quartier ! J'ai ici un miroir pour vous effrayer.

Monstre : "Mon reflet ne m'effraie pas. Le robot raconte n'importe quoi !
Vérifie tes informations avant de croire le premier venu.

M : "Mais comment savez-vous que je l'ai vu ?

Monstre : "Je t'ai suivi grâce au téléphone du chercheur. Cela n'a pas été difficile ! Hahaha !

M : "Comment avez-vous fait ?

A- Un monstre t'a suivi.

B- Je lis dans les pensées.

C- Le robot est mon ami.

D- Grâce à la géolocalisation.

Monstre : A/B/C – Non, essaie encore.

Monstre : D – Tout à fait, c'est facile ! Il suffisait de te suivre à la trace.

M : "Je vais te pulvériser !

ETAPE 5.1 – transition : tel + vortex

ETAPE 5.2 – conclusion

Le chercheur apparaît :

Chercheur : "Tu as détruit mes illusions.

Mohamed : "Quoi ?

Chercheur : "Oui, ces monstres n'étaient pas réels. Ce n'était que des hologrammes.

Mohamed : "Je ne comprends pas.

Chercheur : "Grâce à eux, j'ai pu tester le téléphone.

Mohamed : "Je suis désolé, mais je l'ai cassé.

Chercheur : "Tu as bien fait, il n'était pas très sécurisé.
Il va falloir que je l'améliore."

JEU VIDEO BAR-LE-DUC

- VERSION FATOU

GAMEPLAY :

Ceci n'est pas expliqué – il y a seulement 3 étoiles dans un coin :

- > s'il touche un monstre, il perd une étoile.
- > s'il répond une mauvaise réponse, il perd une étoile.

Un compteur apparaît – on voit le temps s'écouler :

- > il a 15 secondes pour répondre aux questions
- > il a 30 secondes pour trouver le miroir et le vortex

HISTOIRE :

Intro

-

ETAPE 1 : SAVANT

SAVANT :

"Je suis chercheur au laboratoire du CSC.

"Tu as besoin d'une arme pour pulvériser les monstres

" Et pour l'activer, tu as besoin de mon téléphone.

"A ton avis, quel est le code d'accès ?

FATOU :

A – arme.fatale

B - @rmE\|f@tal

C – arme2010

D – 0000

SAVANT :

A,C,D - "Ce code n'est pas suffisamment sécurisé. Essaie encore."

> retour à la question

B - "En effet, pour qu'un code reste secret, mieux vaut qu'il soit compliqué !

" Majuscule, caractères spéciaux, chiffres et lettres ...

"Va au bunker. Prends mon téléphone pour activer l'arme !"

ETAPE 2 : BUNKER

FATOU trouve le bunker.

Un homme masqué se trouve devant.

Masqué : "Que viens-tu faire ici ?

M : "C'est le chercheur qui m'envoie, il a besoin d'aide.

Masqué : "Pour te donner l'arme, je dois d'abord vérifier ton identité.

En croisant les fichiers, je vois que tu aimes les films d'horreur.

M : "Quoi ? Mais comment avez-vous fait ?

Masqué : "A ton avis ?

A- j'ai fouillé ta chambre

B- les jeunes aiment les films gores

C- j'ai regardé l'historique des tes achats

D- c'est ta cousine qui me l'a dit.

A/B/D – Non, Essaie encore.

C – Tout à fait, tu aurais dû effacer l'historique de tes achats.

M : "C'est Mohamed qui a acheté ces jeux avec mon compte.

Masqué : "Je ne te fais pas confiance. Pars d'ici avant que je ne te tue.

M : "Mais comment puis-je faire disparaître les monstres ?

Masqué : "Va dans la villa, tu auras peut-être une réponse.

ETAPE 3 :

FATOU sort du bunker. Elle se rend à la villa.

Devant la villa, un robot l'accueille :

Robot : "Bonjour, que voulez-vous ?

M. "Je m'appelle FATOU. Je dois entrer pour trouver de l'aide.

Les monstres envahissent la ville.

Robot : "C'est impossible. Je contrôle l'entrée de la villa qui s'active à distance.

Malheureusement les monstres ont mangé l'émetteur.

M. "Mais il y a bien une clef pour pouvoir entrer.

Robot : "Non, tout est automatique. Sans émetteur, personne ne peut rentrer.

M. "C'est complètement idiot ! Que puis-je faire ?

Robot : "Trouve un miroir. Les monstres ont peur de leur propre reflet !

Trouve ensuite le vortex ! C'est la seule solution !"

ETAPE 4.1

FATOU cherche le miroir.

Il le trouve.

ETAPE 4.2

Puis il cherche le vortex.

Devant le vortex, un monstre lui parle :

Monstre : "Que viens-tu faire ici, faible mortel ?

M : "Disparaissez de mon quartier ! J'ai ici un miroir pour vous effrayer.

Monstre : "Mon reflet ne m'effraie pas. Le robot raconte n'importe quoi !
Vérifie tes informations avant de croire le premier venu.

M : "Mais comment savez-vous que je l'ai vu ?

Monstre : "Je t'ai suivi grâce au téléphone du chercheur. Cela n'a pas été difficile ! Hahaha !

M : "Comment avez-vous fait ?

A- Un monstre t'a suivi.

B- Je lis dans les pensées.

C- Le robot est mon ami.

D- Grâce à la géolocalisation.

Monstre : A/B/C – Non, essaie encore.

Monstre : D – Tout à fait, c'est facile ! Il suffisait de te suivre à la trace.

M : "Je vais te détruire !

ETAPE 5.1 – transition : tel + vortex

ETAPE 5.2 – conclusion

Le chercheur apparaît :

Chercheur : "Tu as détruit mes illusions.

FATOU : "Quoi ?

Chercheur : "Oui, ces monstres n'étaient pas réels. Ce n'était que des hologrammes.

FATOU : "Je ne comprends pas.

Chercheur : "Grâce à eux, j'ai pu tester le téléphone.

FATOU : "Je suis désolée, mais je l'ai cassé.

Chercheur : "Tu as bien fait, il n'était pas très sécurisé.
Il va falloir que je l'améliore."

JEU VIDEO BAR-LE-DUC

-

QUIZZ ROBOTO

- Votre téléphone est un objet connecté.

- Pensez-vous que l'on recueille des données sur vous ?

A – Je ne sais pas

B – Oui, bien sûr

C – Ce n'est pas possible

D – C'est interdit

- Heureusement, depuis les années 1970, un organisme veille à préserver vos données privées.

- Connaissez-vous cet organisme ?

A – la GAFA – Gestion Administrative et Française des Analyses

B – le MOOC – Mouvement organisé des Ordres et Communiqués

C – la RGPD – Recherche Groupée contre la Prédation Digitale

D – la CNIL - Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés

- En Allemagne, un objet connecté a été retiré de la vente.

- Son microphone permettait aux parents de surveiller leurs enfants. Lequel ?

A – une montre connectée

B – un ours connecté

C – un robot connecté

D – une radio connectée

- Chaque jour, nous communiquons. Souvent de manière peu sécurisée.

- Qu'est-ce qui permet d'envoyer des messages sécurisés ?

A – les pigeons voyageurs

B – la messagerie facebook

C – le chiffrement des données

D – les mails avec Google (Gmail)

- Certains jeux pour mobiles enregistrent les sons audibles en fond sonore malgré vous.

- Pourquoi intégrer cette fonction cachée lorsque vous jouez avec votre mobile ?

A – pour écouter vos conversations secrètes

B – pour vous proposer des publicités ciblées

C – pour suivre votre progression dans le jeu

D – pour vérifier que vous ne vous endormez pas

- En Europe, le Règlement général sur la protection des données s'applique à tous depuis mai 2018.

- Qui doit respecter ce règlement en particulier ?

A – les particuliers

B – les entreprises

C – les animaux

D – les robots

- La fonction géolocalisation peut être utile pour voir des services de proximité ou voyager.

- Mais elle peut rapidement devenir l'espion de vos déplacements. Que faire ?

A – laisser la géolocalisation active, vous n'avez rien à cacher

B – ne jamais utiliser la fonction géolocalisation

C – utiliser la 4G à la place de la géolocalisation

D – désactiver la fonction quand cela n'est pas nécessaire

- Les enceintes connectées vous écoutent tant que la fonction micro est allumée.

- Aussi, la CNIL recommande de le couper si votre enfant est seul ou que vous recevez des invités. Pourquoi ?

A – pour respecter la vie privée de chacun

B – pour éviter les interférences

C – pour ne pas brouiller la reconnaissance vocale

D – pour faire une coupure avec le numérique

3 étoiles et moins : « Ce n'est pas encore ça, faites attention !

Les objets connectés sont faciles à utiliser mais il faut les utiliser avec vigilance.

4 étoiles et plus : « Ce n'est pas si facile, n'est-ce pas ?

Les objets connectés sont faciles à utiliser mais il faut les utiliser avec vigilance.

8 étoiles : « Bravo ! Vous êtes très forts !

Aidez les autres, ils auront besoin de vos conseils.