

Périls en ligne



Règles du jeu

Comme chaque matin, Patrick attend son bus. Il scroll sur son smartphone lorsqu'une notification apparaît : un SMS de sa banque lui demande de mettre à jour ses informations via un lien. Patrick clique... oups !

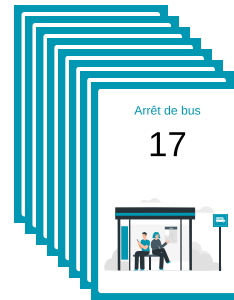
But du jeu

Progressez dans l'histoire pour atteindre la dernière carte en prenant les bonnes décisions.

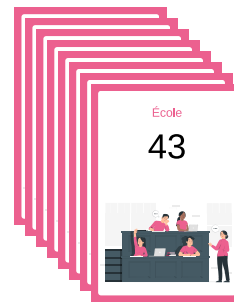
Contenu du jeu

Le jeu contient deux lots de cartes, un par niveau.

Niveau 1 : 38 Cartes Arrêt de bus



Niveau 2 : 43 Cartes École



Types de cartes

Une Carte Retournez moi !

La **Carte Retournez moi !** permet de débiter la partie.

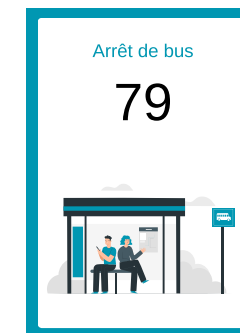


Une seule carte contient l'inscription Retournez moi !

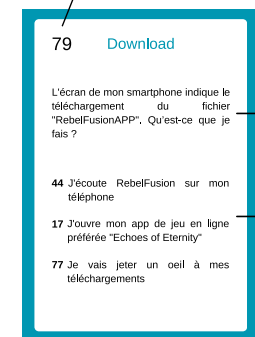
Cartes Choix Multiples

Les **Cartes Choix Multiples** contiennent un texte à lire décrivant la situation et proposent de 1 à 3 options que vous pouvez choisir librement.

Recto (face visible)



Numéro de la carte retournée



Texte à lire

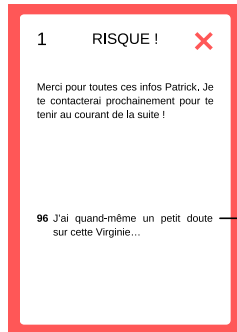
Différentes options pour en choisir une

Verso (face cachée)

Cartes Risque

Les **Cartes Risque** correspondent à de mauvaises pratiques ou des situations à éviter.

Recto (face visible)

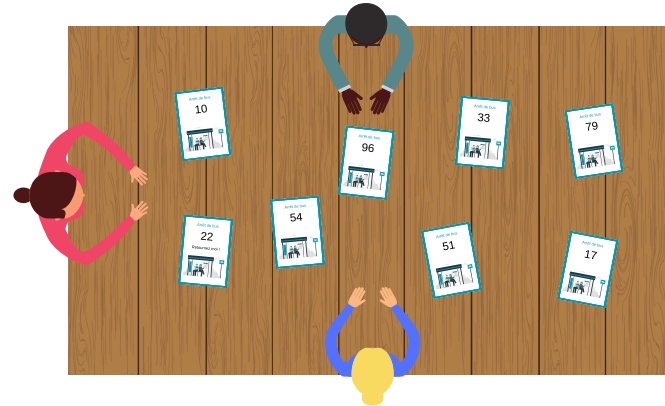


Renvoi vers
la carte
précédente

Verso (face cachée)

Préparation du jeu

Placez l'ensemble des cartes face cachée sur la table.



Fin d'un niveau

Une fois le niveau terminé, appelez votre enseignant.e.

Option : si toutes les cartes n'ont pas été retournées, vous pouvez explorer les choix non sélectionnés en retournant les cartes correspondantes.

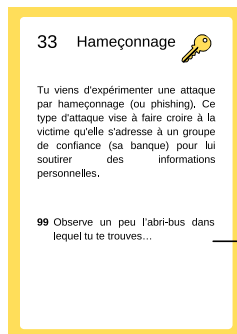
Fin de la partie

La partie se termine lorsque la dernière carte retournée n'offre plus d'option pour continuer ou explorer d'autres pistes.

Cartes Clé

Les **Cartes Clé** apportent des explications importantes sur le thème abordé dans le jeu.

Recto (face visible)



Renvoi vers
la carte
précédente

Verso (face cachée)

Déroulement du jeu

Début de la partie

Le premier qui trouve la **Carte Retournez moi !** commence le jeu. Il retourne la carte et la lit à haute voix. Les joueuses et joueurs décident ensemble le choix à réaliser.

Suite de la partie

Pour impliquer tout le monde, désignez une personne différente pour lire chaque carte découverte, par exemple en suivant le sens des aiguilles d'une montre.