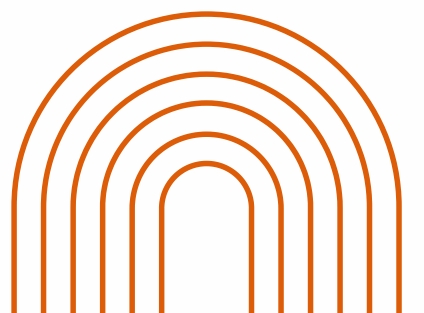




JEUX PÉDAGOGIQUES DÉCONNECTÉS



CONSEILLER
NUMÉRIQUE
France
services



CYBER ATTAQUE



Jeu de rôle inspiré du Loup-Garou.

Objectifs pédagogiques : aborder les thèmes de la sécurité numérique, des comportements en ligne (cyberharcèlement, etc.) et familiariser le public au vocabulaire du numérique.



A partir de 10 ans
Jusqu'à 12 joueurs maximum



NUM&CO

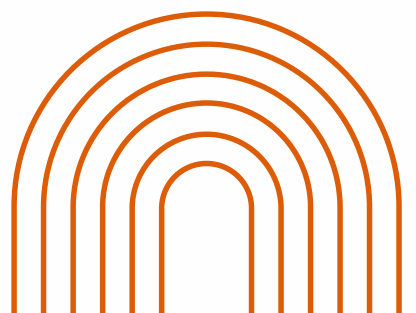


But du jeu : Le but du jeu est d'accumuler 10 points en répondant correctement à une série d'au moins 10 questions sur le thème du numérique.

C'est un jeu d'équipe.

Objectif pédagogique :

Se familiariser avec les grands thèmes du numérique.



LOTO NUMÉRIQUE

But du jeu : le premier joueur a obtenir une ligne complète gagne la partie.

Objectif pédagogique :

Se familiariser avec les mots et les symboles numériques.

Adapté à tous les âges et tous les publics



LES FILS QUI SE TOUCHENT



But du jeu : relier tous les périphériques en répondant à des questions sur trois thèmes (culture numérique, cybersécurité et sobriété numérique).

Jeu collaboratif

Objectif pédagogique : En apprendre davantage sur différents thèmes du numérique grâce à des questions.

A partir de 12 ans

