

LE MAUVAIS CLIC

Le mauvais clic est un jeu de cartes conçu pour enseigner de manière ludique les bases de la culture numérique, de la cybersécurité et du droit sur Internet.

En s'inspirant de mécanisme de bluff et de connaissance, il encourage les joueurs à débattre et à distinguer le vrai du faux.

FÉDÉRATION AISNE

la ligue de
l'enseignement

un avenir par l'éducation populaire



1H à 2H



+ 12 ans



En équipe ou
en individuel

OBJECTIFS

- **Identifier les risques** et maîtriser les bonnes pratiques de cybersécurité.
- **Encourager une utilisation responsable** des outils numériques.
- **Développer un sens critique** face à l'information.

Question :

Quelle est la longueur minimale recommandée pour un mot de passe sécurisé ?

Réponse :

12 caractère

Question :

Que risque-t-on si on publie la photo de quelqu'un sans son accord sur un réseau social ?

Réponse :

1 an de prison et 45 000 €

Réponse 1 :

LE MAUVAIS
CLIC

Réponse 2 :

LE MAUVAIS
CLIC

Réponse 3 :

« 76% des 18-24 ans ressentent au moins une crainte face à l'usage du numérique. »

Source : Baromètre du Numérique, 2024

LE MAUVAIS
ALLEZ-VOUS FAIRE LE BON CHOIX ?



PLUS D'INFORMATIONS SUR CET OUTIL

VOUS SOUHAITEZ UNE INTERVENTION ?

La Ligue de l'enseignement de l'Aisne
Secteur numérique
numerique02@laligue02.org - 03 23 54 53 20

