Accompagnement à la première séance

Comment choisir les cartes à jouer ? Adaptation aux objectifs pédagogiques et échelonnage dans le temps :

Lors de la préparation du jeu il vous est demandé de choisir 15 cartes parmi les 95 disponibles. Cette recommandation correspond à une partie d’environ 1h15. Nous vous conseillons de l’adapter au temps que vous souhaitez allouer à la partie. Par exemple pour une partie de 2h vous pouvez prendre jusqu’à 25 cartes, si au contraire vous souhaitez que la partie ne dure que 45 min, un jeu de 8 à 10 cartes semble plus adapté.

Les 95 cartes qui vous sont proposées portent sur différentes thématiques de la cybersécurité. Dans le cas où vous ne souhaitez faire qu’une seule partie de manière isolée, nous vous recommandons de choisir les cartes dans un maximum de thématiques différentes afin de vous donner l’occasion d’aborder des sujets les plus variés possibles. Dans ce cas de figure il est conseillé de choisir des cartes de niveaux de difficulté différents, par exemple, 5 faciles, 5 moyennes et 5 difficiles (échelle à définir en fonction du niveau de connaissance estimé des joueurs).

Vous pouvez vous référer à la liste des cartes classées par catégories.

Dans le cas où votre partie a vocation à être suivie de plusieurs autres, vous pouvez au choix suivre la même recommandation que pour une partie isolée, ou bien si vous souhaitez amener une certaine diversité entre les séances, vous pouvez cibler les cartes de deux à quatre thématiques différentes en changeant ces dernières à chaque séance. Nous vous recommandons cette dernière option, elle vous permettra d’approfondir des sujets différents à chaque séance en laissant aux joueurs la possibilité de poser toutes leurs questions sans se disperser sur trop de sujets en même temps.

Afin d’amener une évolution entre les séances nous vous conseillons de commencer par une séance avec une grande majorité de mots faciles à deviner et de les remplacer progressivement de séance en séance par des mots de difficulté plus élevée. Il peut également être intéressant de sélectionner une ou deux cartes de la séance précédente, qui avaient été compliquées à faire deviner ou bien qui avait particulièrement alimenté les discussions.

Comment jouer à « 1, 2, 3 Cyber ! » en classe ? :

« 1, 2, 3 Cyber ! » peut se jouer dans de multiples contextes et environnements. Son contenu ayant été adapté aux recommandations explicitées par le décret d’août 2019, il peut être utilisé comme support à l’enseignement au numérique en classe.

Dans ce cas il est important de tirer parti de cet environnement : disposez les tables de manière à ce que tous les joueurs puissent se voir, demandez aux élèves de noter les mots qui leur ont posé problème à la fin de chaque manche, utilisez le tableau pour les dessins afin de rendre cette manche plus inclusive pour les joueurs dont ce n’est pas le tour.

C’est l’occasion pour les élèves de changer l’image qu’ils ont de la classe en voyant qu’ils peuvent s’y amuser tout en apprenant, profitez-en !