

Scannez le QR-code

Introduction



Création : Sandrine Larrieu-Lacoste

1



Une cassette audio



5



Un baladeur



15



Pour écouter le message saisir le code « Grace Hopper »



40



Joan Clarke



6

Government Code and Cypher School

Joan Clarke

24/06/1917

tel: 235 458 189

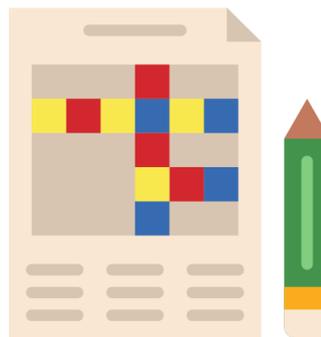
joan.clarke@mi6.ru



17



Pour jouer saisir le code « mots croisés ».

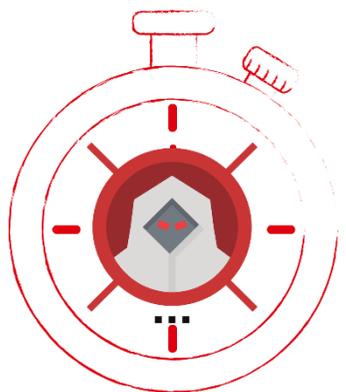


7

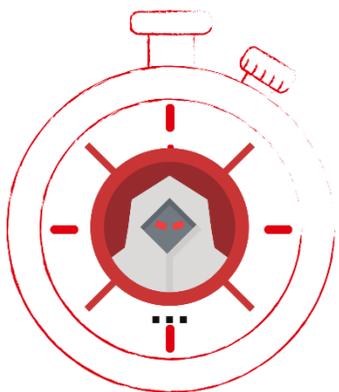


Pour débloquer votre téléphone, saisir le code « IBAN »

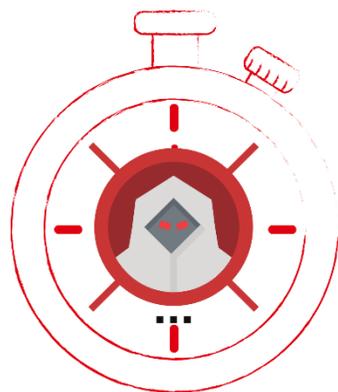




15

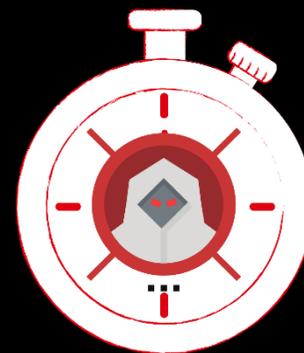


5

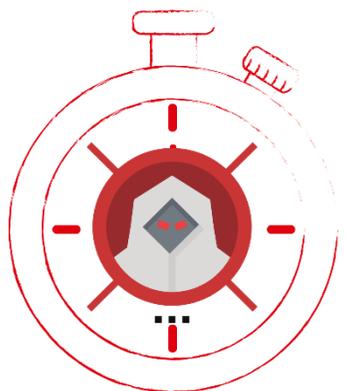


1

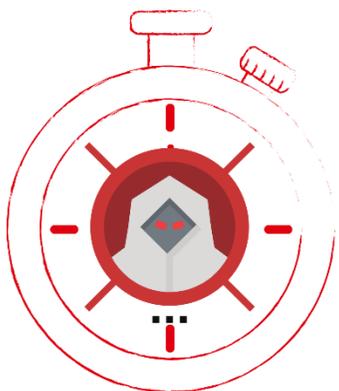
Le Chronocrypteur
II



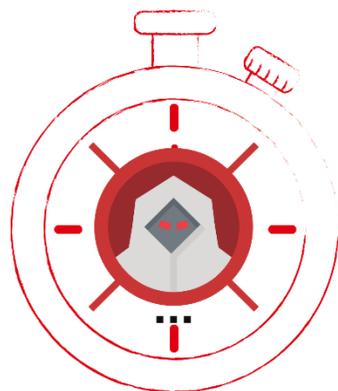
Retournez cette carte



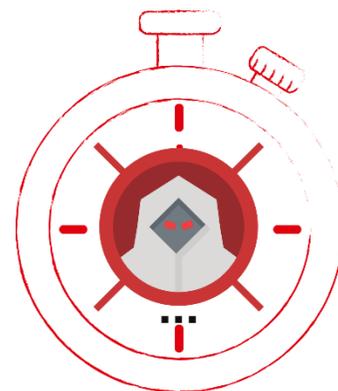
7



17



6



40

19

Femmes & numérique RETROSPECTIVES



1

27

7

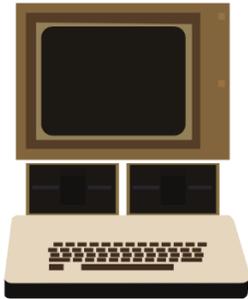
5

12

16



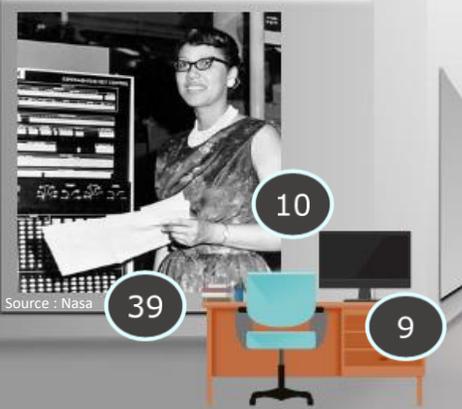
Pour allumer l'ordinateur, saisir le code « Joan Clarke ».



43

~~6~~ ~~16~~ ~~17~~ ~~40~~ ~~4~~ ~~3~~

Dorothy Vaughan



Source : Nasa

10

39

9

109

~~10~~ ~~9~~

Pour lire le contenu de la disquette, saisir le code « Dorothy Vaughan ».



14

Code de désactivation crypté

?&!#\$

9



Un lecteur de disquette.



10



Une disquette

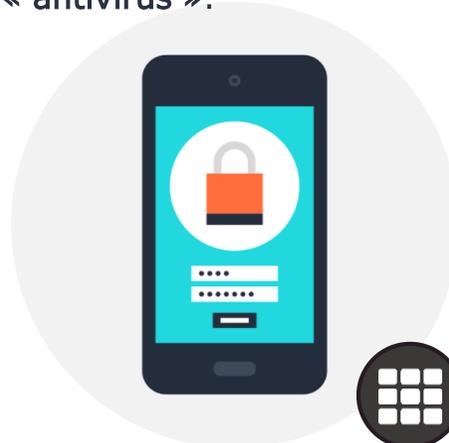


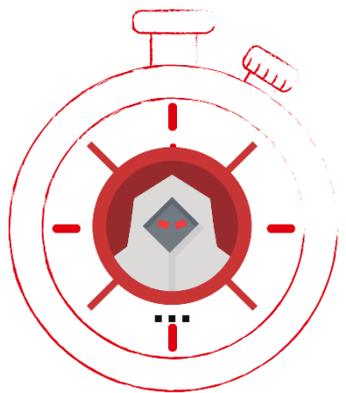
46

~~30~~

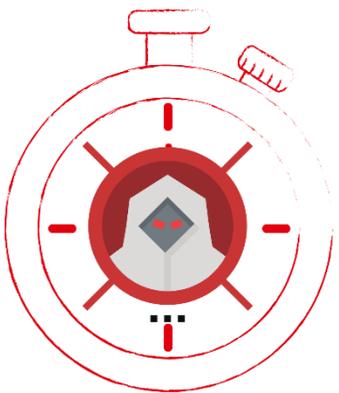


Pour entrer le code de désactivation saisir le mot « antivirus ».

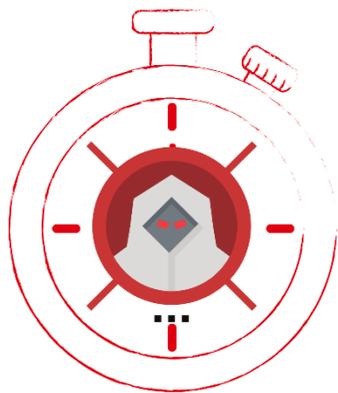




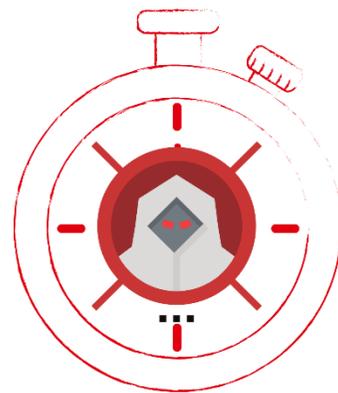
109



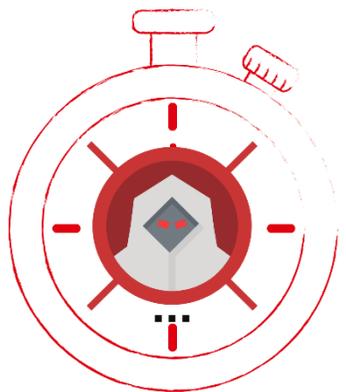
43



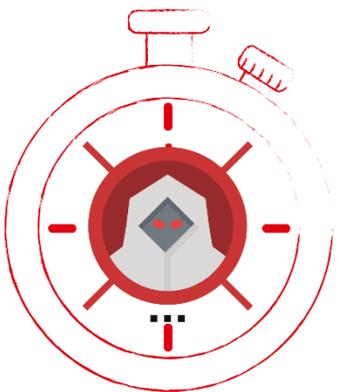
16



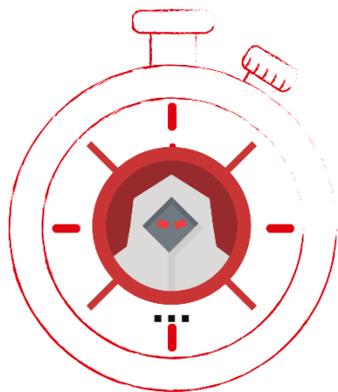
19



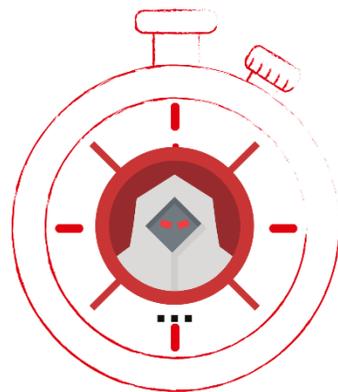
46



10

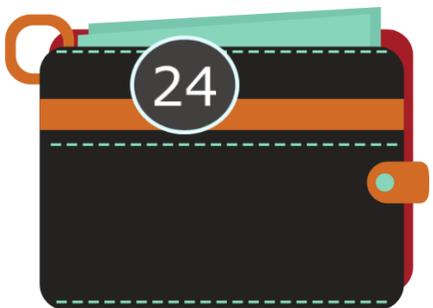


9



14

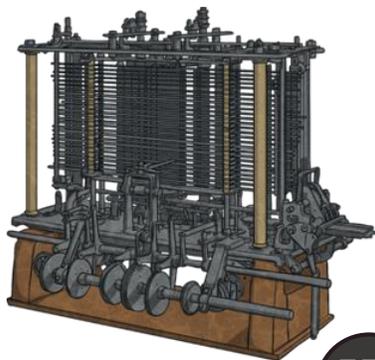
12



27

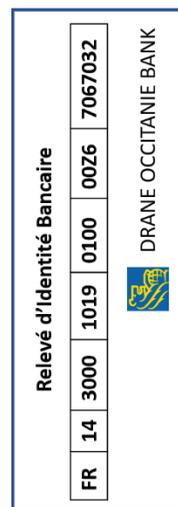


Machine analytique babbage



24

~~12~~



18

~~7~~

~~24~~

Vous venez de payer et le ransomware est toujours actif.



Dommage !
Appuyer sur
malus



35

Vous êtes victime d'un phishing.

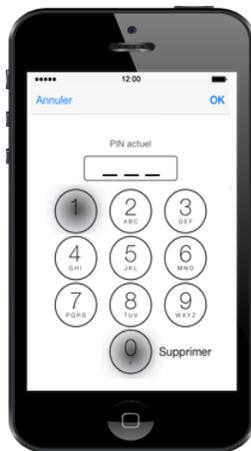


Appuyer
sur malus



39

Saisir « smartphone » .
Certaines
touches
ont laissées
des traces.



82

~~109~~

~~43~~

~~39~~

~~8~~

~~2~~



23

59

Source : <https://femmes-numerique.fr>

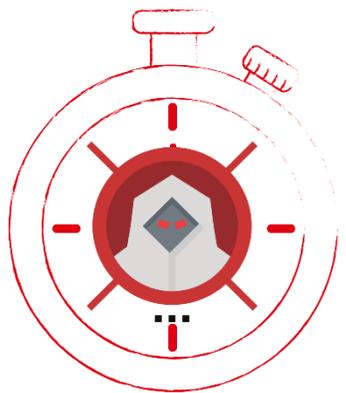
59



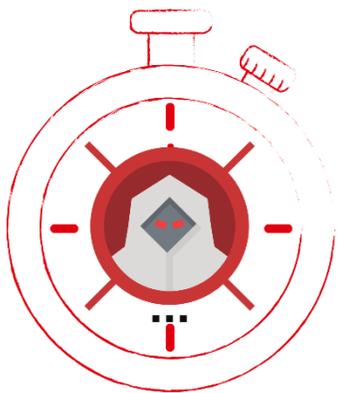
Aurélie Jean
Née en 1982, est Docteur en sciences des matériaux et en mécanique numérique...

Pour lire le contenu intégral du
cartel, saisir « Aurélie Jean ».

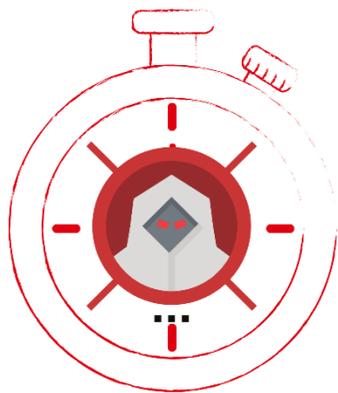




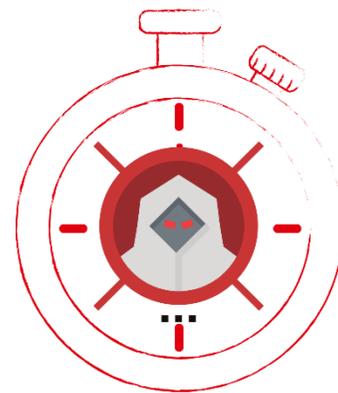
18



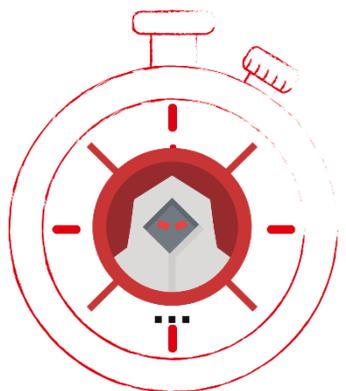
24



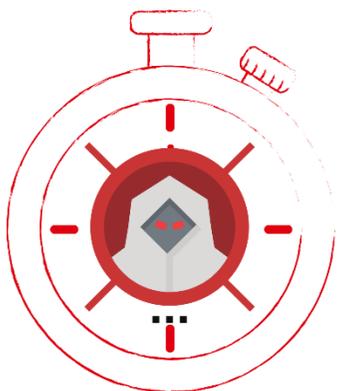
27



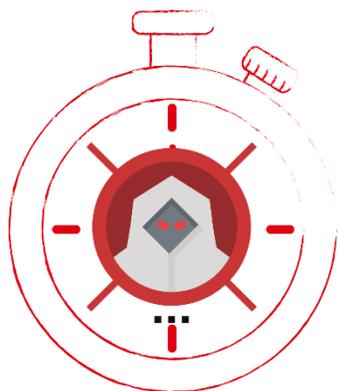
12



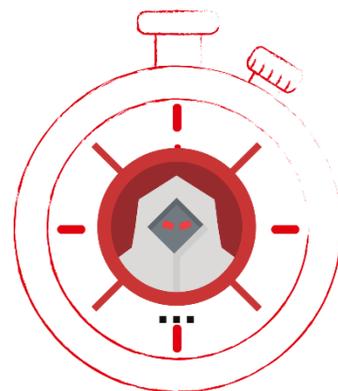
59



82



39



35

32



Pour signaler une cyberattaque.



saisir le code «signalement»



2



Vous avez modifié votre mot de passe saisir le code «password»



37

Vous êtes victime d'un SmiShing.



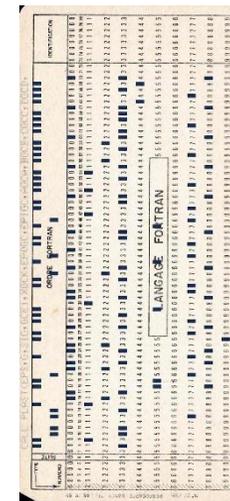
Appuyer sur malus



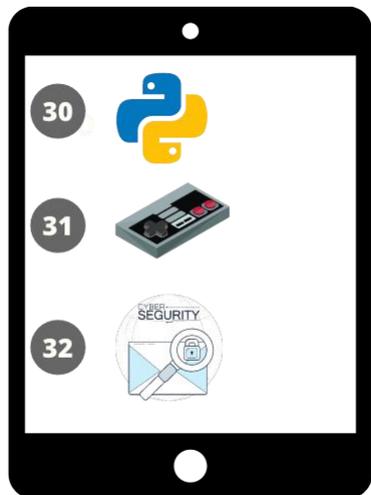
3



Une carte perforée



23



30

unnamed



```

1 x = 5
2 x = x * 8 + 6
3 print("prendre la carte",x)
4

```

31



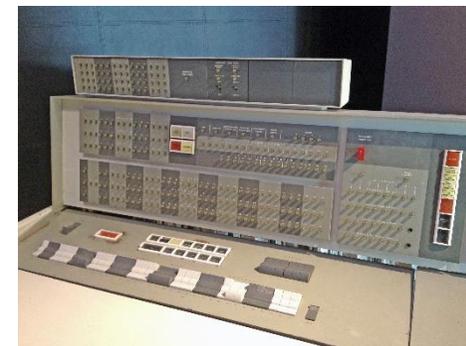
Saisir le code «game»

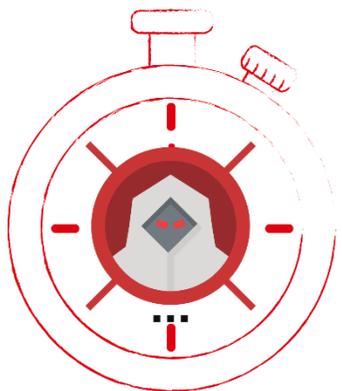


4



L'ordinateur IBM 7094 programmable en Fortran

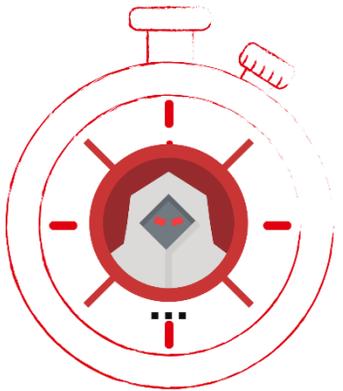




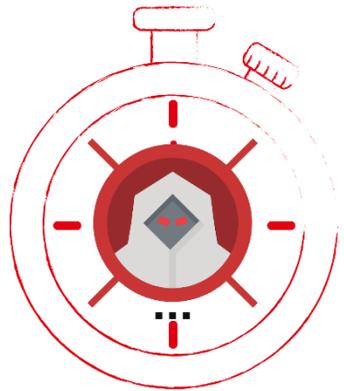
3



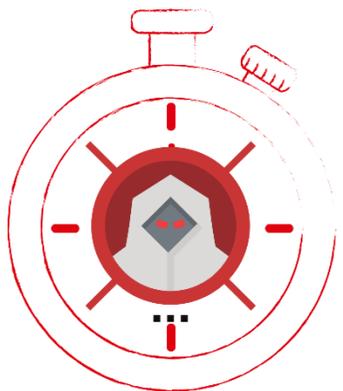
37



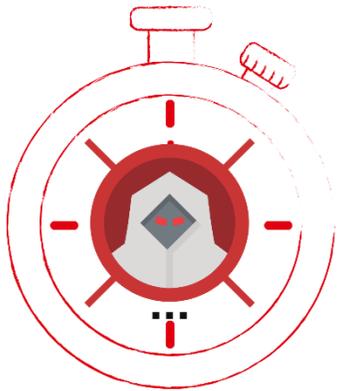
2



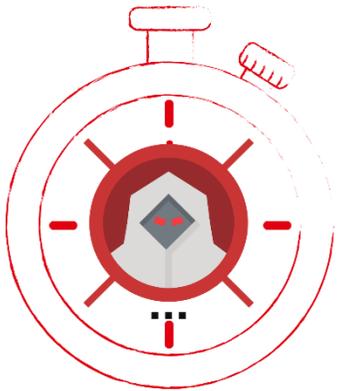
32



4



31



30



23

Bravo vous avez réussi à neutraliser la cyberattaque !



Pour en savoir plus... saisir le code « **femmes-numérique** »



Pour utiliser le Localisateur d'adresse, saisir le code « **géolocalisation** » .



Règles du jeu 1 à 4 joueurs, en équipe

Avant de commencer:

- Organiser les cartes dans l'ordre croissant, sans les regarder.
- Se munir de quoi écrire.
- Se munir d'un smartphone ou d'une tablette ou d'un PC.

Lancer l'intro et c'est parti !



Code à saisir dans l'application

Recommencer la partie

Musique de fond



La durée du jeu

Barre de vie

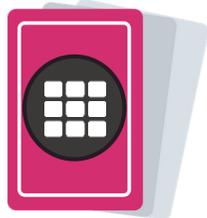
Malus

Indice sur carte

Signification des boutons

Rafraichir l'écran

NB :Les bonus et malus influencent uniquement sur la barre de vie.



CARTE CODE

Entrez le bon code dans l'application pour accéder au contenu caché.



CARTE YIN

Elle représente un élément complémentaire à celui d'une carte « Yang ». Assemblées, elles permettent d'accéder à une nouvelle carte.



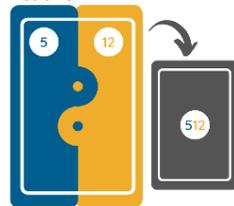
CARTE YANG

Elle est complémentaire d'une carte « Yin ». Elle s'assemble par juxtaposition des 2 numéros de cartes (voir ci-dessous).



CARTE JEU

Il s'agit de toutes les autres cartes du jeu, Cela peut-être un objet, un lieu, un malus...

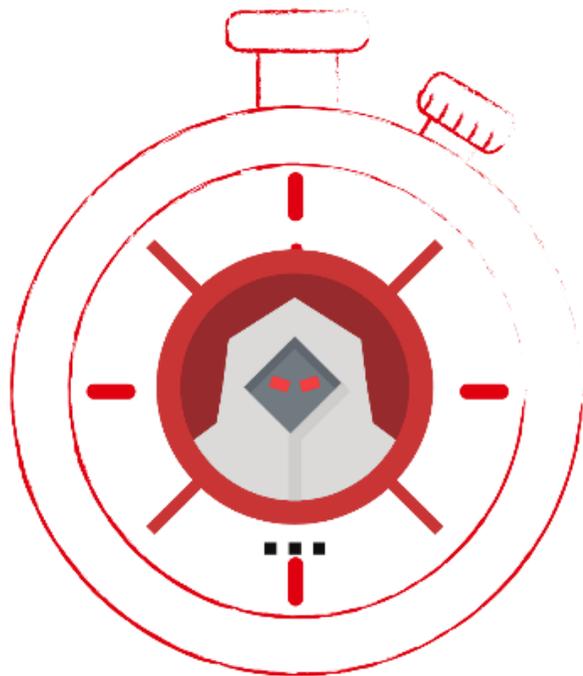


Exemple : Carte Yin n°5
Carte Yang n°12

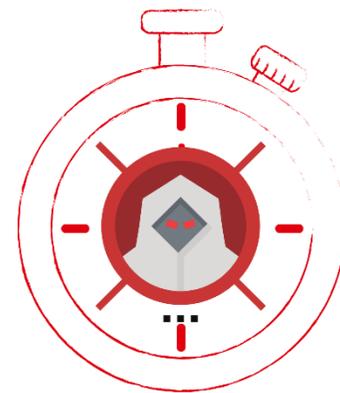


Carte à défausser

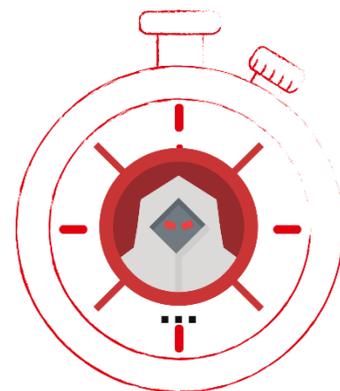
Le Chronocrypteur II



Règles du
jeu



68



8