



Un secret, c'est sacré

On va vider la banque !

Comprendre l'importance de bien choisir son mot de passe et se familiariser avec les bons réflexes liés à la création de celui-ci.

Objectifs des enfants



- ✓ **Apprendre** à créer des mots de passe difficiles à deviner, mais faciles à retenir.
- ✓ **Comprendre** les bonnes pratiques pour verrouiller son mot de passe.
- ✓ **Jouer** en équipe.

Activité



Ressources nécessaires :

- il est nécessaire d'être au moins 2 pour pouvoir jouer
- feuilles et stylos
- un dé à 6 faces

1. Bien protéger vos mots de passe

Discuter avec votre enfant des plateformes où il est inscrit (réseaux sociaux, jeux vidéo, comptes divers), demandez lui quelle importance il accorde à la sécurité de ces comptes et sur quels critères il se base pour créer ses mots de passe.

2. Vide la banque !

Vous pouvez ensuite mettre en place le jeu. Chaque membre de la famille détermine son mot de passe en secret (avec certaines restrictions : types de caractères, nombre de caractères etc.). Le mot de passe doit avoir une longueur de 6 caractères, une majuscule, une minuscule et minimum un chiffre ou caractère spécial dans l'ordre suivant.

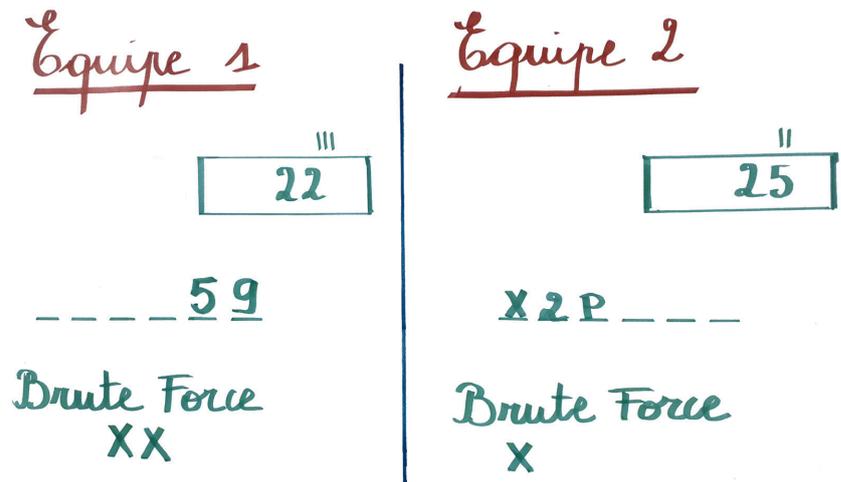
[A-Z] [a-z] [0-9] !? \$

ou [A-Z] [a-z] [0-9] !? \$. - _

ou [A-Z] [a-z] [0-9] !? \$. - _ @ +

Prendre une feuille (ou un tableau effaçable si possible) et la diviser en 2 colonnes. Si vous êtes plus que 2 joueurs, faites des équipes.

Chaque joueur se retrouve avec 30 pièces fictives. Dans la même idée que le jeu du «pendu», chaque joueur trace ensuite 6 tirets équivalent au nombre de caractères des mots de passe.



Chacun à son tour, les joueurs vont essayer de deviner un caractère du mot de passe du joueur adverse (toujours similaire au pendu), le nombre de tour est limité à 10. A la fin des 10 tours, le joueurs qui a le plus de pièces restantes sur son compte gagne, si un joueur réussit à deviner le mot de passe entier, il vole la totalité de la somme restant sur le compte adverse.

Il existe 2 types d'actions que chacun peut réaliser :

- Deviner une lettre au hasard (minuscule ou majuscule) -- coûte 2 pièces au joueur qui effectue l'action.
- Utiliser le Brute Force* -- coûte 3 pièces au joueur qui effectue l'action.

Le Brute Force se matérialise par un lancer de dé par le joueur qui effectue l'action. Le résultat affiché par le dé à six faces doit être supérieur à 3, s'il l'est alors le joueur obtient directement la lettre qu'il a essayé de deviner.

***Le Brute Force**

Le Brute Force est l'une des méthodes qui peut être utilisée pour découvrir le mot de passe du compte d'une personne. Cette méthode consiste à lancer un logiciel dit de brute force, qui va essayer toutes les combinaisons possibles (numérique et/ou alphanumérique et/ou caractères spéciaux). Il est judicieux lors de l'utilisation d'un logiciel comme celui-ci définir des pré-sets ce qui réduira le nombre d'essais (car très chronophage), l'on peut définir une limite de caractère ou prédéfinir certaines combinaisons. Il est possible par exemple baser une "attaque" de brute force sur des informations relatives à la personne (noms/prénoms de proches, dates de naissance, adresse etc..) dans quel cas toutes les combinaisons possibles entre ces différentes informations seront essayées.

Le joueur dont un caractère a été deviné se voit geler une pièce (représentée par un petit bâton au-dessus de la somme). Une pièce gelée est toujours comprise dans le total du compte mais ne peut être utilisée pour faire une action.

3. Temps de partage :

Une fois le jeu fini, les joueurs dévoileront leurs mots de passe (s'ils n'ont pas été devinés) et expliqueront les diverses étapes par lesquelles ils sont passés pour le créer.