

LEXIQUE

Arnaque : Synonyme d'escroquerie (Voir plus bas).

Blog ou blogue : Type de site web tenu par une ou plusieurs personnes (blogueurs) qui s'expriment librement sous la forme de billets ou d'articles informatifs, datés à la manière d'un journal de bord, signés, et pouvant faire l'objet de commentaires laissés par les lecteurs.

Commission d'accès à l'information : Organisme multifonctionnel qui encadre l'accès aux documents des organismes publics et la protection des renseignements personnels détenus par les organismes publics et les entreprises privées.

Equifax : Site internet dédié à la protection du crédit et de l'identité via la surveillance du crédit.

Escroquerie : Fait de s'approprier le bien d'autrui en usant de tromperie, de manœuvres frauduleuses.

Facebook : Réseau social sur Internet permettant à toute personne possédant un compte de créer son profil et d'y publier des informations, dont elle peut contrôler la visibilité par les autres personnes, possédant ou non un compte.

Filtre anti-pourriels : Logiciel qui, selon des règles de filtrage prédéfinies, analyse le contenu des courriels reçus, détecte les pourriels et les déplace automatiquement vers un dossier spécifique ou les supprime du serveur de messagerie avant réception.

Hameçonnage (phishing) : Technique utilisée par des fraudeurs pour obtenir des renseignements personnels dans le but de perpétrer un vol d'identité. La technique consiste à faire croire à la victime qu'elle s'adresse à un tiers de confiance - banque, administration, etc.- afin de lui soutirer des renseignements personnels. Le hameçonnage peut se faire par courrier électronique, par des sites web falsifiés ou d'autres moyens électroniques.

Hyperlien : Connexion activable à la demande sur le Web, reliant des données textuelles ayant une relation de complémentarité les unes avec les autres, et ce, où qu'elles se trouvent dans Internet. Un hyperlien permet de passer automatiquement d'un document consulté à un document lié.

Logiciel de chiffrement : Logiciel permettant d'échanger des messages et des documents en toute confidentialité sur les réseaux IP, tel Internet.

MySpace : Site Web de réseautage social qui met gratuitement à la disposition de ses membres enregistrés un espace web personnalisé, permettant de présenter diverses informations personnelles et d'y faire un blog.

PhoneBusters ou Centre antifraude du Canada : Centre d'appel national antifraude qui donne des conseils et recueille des informations sur les fraudes.

Télémarketing : Méthode de vente et de sollicitation par téléphone. Elle est utilisée par les entreprises pour rejoindre des clients actuels ou potentiels. De plus en plus d'organismes sociaux s'en servent pour recueillir des dons.

Twitter : Outil de réseau social qui permet à l'utilisateur d'envoyer gratuitement des messages brefs, appelés *tweets* (« gazouillis »), par Internet, par messagerie ou par SMS.

Vente pyramidale : Il s'agit d'un système de commercialisation à paliers multiples qui repose sur la vente de biens ou de services, mais en accordant généralement moins d'importance à cette activité qu'au recrutement progressif de participants. Un système de vente de type pyramidal est légal si les revenus générés proviennent exclusivement de la vente de produits « réels » à des clients « réels ».

À titre d'exemple : Tupperware. Autrement dit, les systèmes où l'on effectue des transactions sans échange de biens ou de services sont interdits par la loi.

AIDE MÉMOIRE

Déroulement de la partie

Formation des équipes

- L'animateur divise le groupe en équipes (4 équipes au maximum).
- Il demande à chaque équipe de se choisir un nom et un cri de ralliement.

Mise en place du jeu

- L'animateur distribue le matériel requis à chaque équipe: dés chiffrés, buzzers, crayons et papier brouillon.

Présentation du jeu

L'animateur présente le contexte et le but poursuivi.

Le jeu-questionnaire **TOP SECRET** est un jeu interactif créé par le Collectif des Carrefour jeunesse emploi du Québec pour améliorer la capacité des jeunes adultes à reconnaître l'importance de protéger leur vie privée et leurs renseignements personnels.

L'animateur donne la définition de « renseignements personnels ».

Les renseignements personnels sont les informations qui concernent un individu précis et qui permettent donc de l'identifier (ex. : NAS, numéro de carte de crédit, un ensemble de renseignements comme le nom et l'adresse, etc.). Ces renseignements sont confidentiels et ne doivent pas être communiqués sans le consentement de l'individu, sauf à de rares exceptions. Ce sont des données très sensibles qui sont recherchées par les fraudeurs.

L'animateur décrit les composantes du jeu.

Le jeu comprend 63 fiches-réponse, accompagnées de 58 fiches-exercice. Chaque fiche contient les informations suivantes :

La catégorie · Le thème · Le mode · La mise

Catégories

1. Mise en situation
2. Épreuve (définitions, lettres mélangées, fais-moi un dessin, rébus)
3. Vrai ou faux
4. Choix de réponses
5. Complète la phrase
6. Au choix (l'équipe qui lance le dé choisit sa catégorie)

TOP SECRET

AIDE MÉMOIRE

Déroulement de la partie

L'animateur décrit les composantes du jeu (suite).

Thèmes

1. Le vol d'identité et le hameçonnage
2. Le NAS
3. Les droits des travailleurs
4. Les réseaux sociaux et internet
5. Les renseignements personnels lors des achats et de la recherche de logement
6. Escroqueries diverses : Le coup du gros lot · Les frais payables d'avance
 - Les appels « 1-900 » · Les œuvres de bienfaisance
 - Les vacances à peu de frais

Modes

Individuel : l'équipe dont c'est le tour répond à la question, sans droit de réplique.

Duel : avant de lire la question, l'animateur invite les autres équipes à lancer le dé chiffré afin de déterminer l'équipe adverse (celle qui obtient le nombre le plus élevé). L'équipe la plus rapide répond à la question.

Droit de réplique : l'équipe dont c'est le tour répond à la question. Si la réponse est fautive, l'animateur donne la parole à l'équipe qui signale son désir de répondre en premier.

Mises

Simple : l'équipe obtient un jeton si elle a la bonne réponse.

Double : l'équipe obtient deux jetons si elle a la bonne réponse.

L'animateur explique les règles du jeu.

- #1 Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.
- #2 L'animateur peut toujours accepter une réponse qui ne figure pas sur la fiche-réponse, si elle lui semble valable.

TOP SECRET

- #3 Si une équipe dont c'est le tour répond avant que l'animateur ait fini de lire la question, elle perd son tour :
 - a) En mode Individuel, le jeu continue avec une nouvelle équipe et une nouvelle question;
 - b) En mode Duel, l'équipe adverse répond à la question et gagne automatiquement la mise;
 - c) En mode Droit de réplique, le droit de réplique s'applique immédiatement et l'équipe qui répond le plus rapidement gagne automatiquement la mise.
- #4 Si une équipe dont ce n'est pas le tour répond avant que l'animateur ait fini de lire la question, elle doit payer une pénalité équivalente à un jeton. L'équipe dont c'était le tour relance le dé en tissu afin de choisir une nouvelle catégorie de questions.

L'animateur indique l'heure à laquelle la partie se terminera.

L'équipe qui débute la partie

- Les équipes lancent le dé chiffré à tour de rôle : règle #1.
- L'équipe qui obtient le nombre le plus élevé commence la partie (si deux équipes sortent le même nombre, on continue à lancer jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'une).

La partie

- L'équipe qui débute lance le dé en tissu afin de déterminer la catégorie.
- L'animateur pige une carte. Il annonce la catégorie, le thème, le mode et la mise.
- Ensuite, il lit la question et explique les consignes correspondant à la catégorie obtenue.
- Après avoir terminé la lecture de la question, pour les catégories Choix de réponses, Épreuves et Complète la phrase, l'animateur remet la fiche-exercice appropriée aux équipes dont c'est le tour de jouer.
- Chaque bonne réponse donne le droit de gagner des jetons selon la mise indiquée.

Réponse qui ne figure pas sur la fiche-réponse : règle #2.
Réponse donnée avant que l'animateur ait fini de lire la question : règles #3 et #4.

La fin de la partie

- À la fin de la partie, l'animateur comptabilise les jetons accumulés par chaque équipe pour déterminer les gagnants.

BONNE PARTIE !