



LA CULTURE SÉCURITÉ 7.0



LA CULTURE SÉCURITÉ 7.0



BUT DU JEU

Devenir l'experte ou l'expert de référence de la partie en décrochant des étoiles et en remportant une bonne réponse dans chacun des 7 domaines de risques.

Contenu

- 119 cartes et 7 domaines de risques
- 42 cartes Découverte ★ pour tester ses réflexes en sécurité
- 42 cartes Exploration ★★ pour s'initier aux concepts clés des experts en sécurité
- 35 cartes Défi ★★★ pour repousser ses limites en maîtrise des risques

**Piochez une carte,
lisez la question et jouez !**





À PROPOS DU JEU

Ce jeu a été conçu à l'occasion des **70 ANS** du Groupe CNPP, acteur de référence en prévention et maîtrise des risques.

Son objectif : sensibiliser de manière ludique à la culture sécurité, en explorant les risques, les bonnes pratiques et la gestion des crises.

À travers trois niveaux de jeu

- ★ Découverte
- ★★ Exploration
- ★★★ Défi

nous invitons chacun.e à tester ses connaissances, à partager ses expériences et à renforcer la vigilance collective.

Parce que la sécurité est l'affaire de toutes et tous, jouons pour progresser ensemble !

LA CULTURE SÉCURITÉ 7.0


































RÈGLES DU JEU

- Créez trois pioches avec les trois niveaux de difficulté : Découverte ★, Exploration ★★ et Défi ★★★.
- Les cartes Découverte et Exploration – ainsi que quelques cartes Défi – comportent chacune deux questions, sur fond blanc et sur fond de couleur. Choisissez ensemble la couleur des questions pour toute la partie (blanc ou couleur).
- La ou le plus jeune, ou la personne dont le téléphone est le plus déchargé, commence (gestion de l'urgence numérique !).
- Déroulement d'un tour : en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre, sélectionnez un niveau de difficulté. La joueuse ou le joueur à votre gauche pioche une carte et lit la question. En cas de bonne réponse, la carte gagnante vient compléter votre passeport sécurité (voir au dos). En cas de mauvaise réponse, la carte est remplacée sous la pioche.
- Fin de la partie : lorsque chaque domaine de risque comporte au moins une carte gagnante, mission accomplie ! En cas d'égalité après la fin du tour, comptez les étoiles.

LE PASSEPORT SÉCURITÉ

Visez les étoiles...
dans les 7 domaines de risques !

Disposez vos cartes gagnantes
selon le modèle suivant :

	Découverte 	Exploration 	Défi 
 Sûreté			
 Cybersécurité			
 Gestion des risques & des crises			
 Risques domestiques			
 Incendie & explosion			
 Santé & sécurité au travail			
 Climat & environnement			

LA CULTURE SÉCURITÉ 7.0



VARIANTES PLUS RAPIDES

Foncez sur l'essentiel pour des parties courtes et dynamiques !

Étoiles express

Jouez avec une seule pioche,
tous niveaux confondus.

Gagnez une étoile à chaque bonne réponse
et remportez la partie dès que
vous en avez 20.

Course contre la montre

Limitez la durée du jeu (par exemple, 20 min).
Celle ou celui qui a le plus d'étoiles
à la fin du temps imparti gagne.

Domaine flash

Limitez les domaines de risques
à un, deux ou trois.

Niveau à la carte

Adaptez la difficulté et limitez les questions
au niveau Découverte, Exploration ou Défi.

LA CULTURE SÉCURITÉ 7.0



VARIANTES PLUS COMPLÈTES

Utilisez votre expertise ou unissez vos forces
pour franchir les étapes !

Binôme prévention (variante pédagogique)

Constituez des duos avec un niveau débutant
et un niveau expérimenté pour progresser
dans l'apprentissage de la sécurité (répondre
sans aide dans un premier temps
puis compléter la réponse).

Bataille de sécurité (variante compétitive)

Formez plusieurs équipes qui s'affrontent.
La première à atteindre 40 étoiles
remporte la victoire.

Objectif 21 (variante intégrale)

Pour gagner, complétez totalement
votre passeport sécurité, pour les 7 domaines
de risques et les 3 niveaux.

Étoile d'or (variante collaborative)

Jouez ensemble contre le temps :
en 30 min, complétez un passeport
sécurité complet et collectif.

Si le challenge est réussi, vous pourrez vous
titrer « Équipe étoile d'or de la sécurité ».



À quoi sert un exercice de crise ?

- A. À vérifier si tout le monde connaît les procédures.
- B. À tester la résistance des chaises de la salle de réunion.
- C. À s'entraîner pour mieux réagir le jour où un vrai incident arrive.
- D. Permet d'identifier les points faibles du dispositif.
- E. À organiser un concours de vitesse pour évacuer le bâtiment.

Réponses : A, C & D

Pourquoi faut-il communiquer pendant une crise ?

- A. Pour profiter de la crise pour faire de la publicité sur ses produits.
- B. Pour que tout le monde sache quoi faire.
- C. Pour informer, rassurer et éviter les rumeurs.
- D. Pour raconter des blagues et détendre l'atmosphère.
- E. Pour coordonner les actions.

Réponses : B, C & E





Incendie & explosion



Pour chaque classe de feu, citez un exemple de matière combustible.

Réponses :

- A : solides (bois, papier, cartons, etc.).
- B : liquides et solides liquéfiables (essence, alcool, peintures, paraffine, certains plastiques, etc.).
- C : gaz (propane, méthane, etc.).
- D : métaux (sodium, magnésium, etc.).
- F : auxiliaires de cuisson (graisses, huiles).

À quoi servent les consignes générales de sécurité incendie affichées dans un bâtiment ? Citez au moins trois utilités.

Réponse : ces consignes donnent des instructions essentielles à tous les occupants (même non formés), indiquent comment donner l'alarme, comment alerter les secours, où se trouvent les moyens de secours (extincteurs, déclencheur manuel, etc.), les rôles des équipes internes (équipiers de première intervention, guides d'évacuation), comment accueillir et guider les sapeurs-pompiers.



Incendie & explosion





Risques domestiques



Vous venez de remarquer que votre grille-pain fait des étincelles lorsque vous le branchez. Vous devez agir rapidement pour éviter un accident. Citez au moins trois actions à mener.

Réponses :

- Débrancher l'appareil sans toucher les parties métalliques.
- Couper le courant au disjoncteur si nécessaire.
- Ne pas utiliser l'appareil avant réparation ou remplacement.
- Faire vérifier l'installation électrique par un professionnel si le problème persiste.

- Vérifier régulièrement l'état des câbles.
 - sur la même prise.
 - Ne jamais brancher plusieurs appareils puissants
 - Utiliser des multiprises avec protection.
 - Débrancher les rallonges inutiles.
 - d'échauffement.
 - Risque de surcharge électrique et risque
- Réponses :*

Vous installez une nouvelle lampe et constatez que plusieurs rallonges sont branchées sur la même prise. Que faire ? Identifiez les risques et proposez trois solutions pour éviter l'incendie.



Risques domestiques





Qu'est-ce qu'un accident de trajet ?

Réponse : c'est un accident survenu entre le domicile et le lieu de travail (ou entre travail et lieu du repas), couvert par la législation au même titre qu'un accident du travail.

Parmi ces comportements en mission professionnelle, lesquels contribuent à limiter les accidents ?

A. Téléphoner en conduisant avec un kit mains libres.
B. Adapter sa vitesse aux conditions météorologiques.
C. Partir en retard et rouler au-dessus des limitations pour rattraper le temps.
D. Participer à une réunion en ligne tout en conduisant.
E. Programmer son GPS avant de démarrer.

Réponses : B & E





La menace se définit par la réunion de trois éléments, constituant le triangle de la menace.

Quels sont ces trois éléments ?

- A. L'agresseur ou l'auteur.
- B. La loi (réglementation à respecter).
- C. Les moyens d'action (modes opératoires, outils utilisés, etc.).
- D. Les objectifs (valeurs convoitées, informations à recueillir, etc.).
- E. Le risque (danger, fréquence, gravité).

Réponses : A, C & D

Réponse : D

Quelle est la différence entre la sécurité et la sûreté ?

A. La sécurité et la sûreté sont exactement la même chose.

B. La sécurité concerne les personnes et la sûreté, les biens.

C. La sécurité concerne uniquement les systèmes d'information et la sûreté les bâtiments.

D. La sécurité s'applique aux risques accidentels ou aléatoires et la sûreté s'applique aux risques intentionnels d'origine humaine (mauvaise).





Pourquoi faut-il verrouiller son poste de travail en quittant son bureau ?

Réponse : pour empêcher qu'une personne non autorisée puisse accéder aux données ou au système, même pour une absence de courte durée.

Réponse : B

- des systèmes d'information vous le demande.
- C. Seulement si le service ou la direction tous les six mois.
- B. Lorsqu'on suspecte un piratage ou au moins
- A. Jamais, s'il est complexe.
- Quand faut-il changer son mot de passe ?**





Explosion dans une usine chimique voisine. Un panache noir toxique dérive vers votre site tertiaire. Panique parmi les occupants. Quelle est votre action immédiate ?

Réponse : confiner, en fermant toutes les ouvertures et en coupant la ventilation. Attendre les consignes préfectorales.

Météo France annonce des rafales à plus de 130 km/h dans les six prochaines heures. Citez au moins trois actions concrètes à faire chez vous pour limiter les dégâts.

Réponses :

- Ranger les objets extérieurs (meubles, pots de fleurs, parasols).
- Fermer portes, volets, et fenêtres.
- Eloigner les véhicules des arbres et façades exposées.
- Éviter de sortir pendant la tempête.

