Nouveauté SEPT 2026

« MISSION 404 »

Un hacker dans l'école !

Jeu de piste pédagogique

Partez à la recherche d'indices disséminés dans l'établissement, résolvez des énigmes et découvrez comment les outils numériques peuvent à la fois favoriser la coopération… et fragiliser la protection des données.

Un hacker a infiltré le système informatique de l'établissement.
Votre mission : mener l'enquête, retrouver son identité et stopper l'attaque avant qu'il ne soit trop tard.

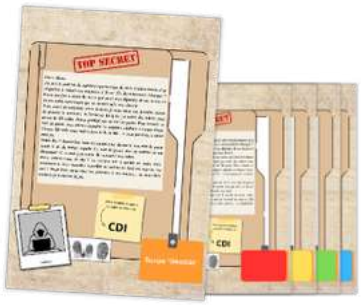
En équipe, les participants scannent des QR codes cachés dans différents lieux de l'établissement. Chaque étape débloque une nouvelle énigme et révèle l'emplacement suivant. Collaboration, logique et sens de l'observation seront indispensables pour résoudre l'enquête !

Saurez-vous démasquer le hacker ?



Contenu du coffret

- **Un guide pédagogique pour l'enseignant**
  Les objectifs pédagogiques, la préparation de l'activité, l'organisation des équipes, le déroulement détaillé de la séance, les solutions et conseils d'animation.



- **5 livrets**
  1 livret par équipe avec un parcours différencié grâce à un code couleur.

- **10 affiches énigmes**
  Des affiches à disposer dans différents lieux de l'établissement : salle de classe, CDI, vie scolaire, hall, etc. Chaque affiche contient : une énigme, un QR code, un indice permettant d'accéder à l'étape suivante.



Comment jouer ?

L'enseignant anime la séance lui-même. Aucune formation préalable n'est nécessaire**, un tutoriel vidéo de 3 minutes est disponible pour l'enseignant.**

• **Étape 1 : Mise en place** L'enseignant dispose les affiches dans les lieux indiqués de l'établissement.	
• **Étape 2 : Lancement de la mission** La vidéo immersive présente le scénario, les règles et les objectifs aux élèves.	
• **Étape 3 : Enquête** Les équipes circulent dans l'établissement avec leur livrets, scannent les QR codes et résolvent les énigmes.	
• **Étape 4 : Solution et bilan** Les indices collectés permettent d'identifier le hacker et de stopper l'attaque.	

Matériel nécessaire : 1 smartphone par équipe pour scanner les QRcodes, 1 tableau avec rétroprojecteur pour lancer la vidéo

Notions abordées

- Codage et cybersécurité
- Données et information
- Protection des données
- Piratage informatique
- RGPD
- ERP
- Traitement de l'information
- E-commerce et marketplaces

Public

2 niveaux sont disponibles :

- **Niveau 1 — Collège**

(De 13 à 15 ans) Pour les élèves de collège.

- **Niveau 2 — Lycée / Enseignement supérieur**

(À partir de 16 ans) Pour les élèves de lycée et étudiants en STS.

Tarif et modalités d'accès

129 € TTC

Ce tarif comprend :

- le coffret pédagogique complet,
- le guide pédagogique enseignant,
- les supports numériques réutilisables (les ressources pour rejouer l'activité autant de fois que souhaité)
- la vidéo de lancement + le tutoriel vidéo de prise en main

Pour commander le jeu « Mission 404 » :

- demander un devis établissement à : **contact@strate-jeux.com**
- ou remplir et envoyer le **bon de commande (en annexe)** à : **contact@strate-jeux.com**

Qui sommes-nous ?

STRATÉJEUX développe des outils pédagogiques ludiques pour l'enseignement de l'économie-gestion. Notre approche repose sur trois principes :

- **Simplicité d'utilisation : l**es activités sont conçues pour être utilisées immédiatement par les enseignants, **sans formation préalable**.
- **Engagement des étudiants/élèves : l**es jeux sont accessibles, dynamiques et favorisent la participation active de l'ensemble du groupe.
- **Adaptation aux contraintes de la classe : l**es dispositifs sont pensés pour fonctionner facilement en cours ou en TD, sans matériel supplémentaire.

STRATÉJEUX
L'ÉCONOMIE GESTION AUTREMENT

BON DE COMMANDE

Informations obligatoires pour la commande :

Nom : _____ Prénom : _____

Adresse de facturation :

Nom de l'établissement : _____

Adresse de l'établissement : _____

Code postal : _____ Ville : _____

SIRET de l'établissement : _____

Produit	Description	Prix unitaire	Quantité	Montant
Jeu de piste « MISSION 404 »	Coffret pédagogique clé en main permettant de mettre en place un jeu de piste pédagogique sur le thème du numérique. Contenu du coffret : guide pédagogique, 5 livrets équipe, 10 affiches énigmes . Capacité : 5 à 25 participants par partie. **PRÉCOMMANDE (Livraison SEPT 2026)**	**129 €**		

Niveau choisi :

☐ Niveau 1 (Collège/ Lycée)
☐ Niveau 2 (À partir du lycée)

Règlement (à livraison) par :

☐ Mandat administratif (Chorus Pro)
☐ Virement bancaire - FR76 3000 3037 9000 0504 6591 296

Total TTC*	
(Réduction spéciale) Motif : _____	-
Livraison sous 15 jours ouvrés.	**9,99 €**
Total de la commande :	

**TVA non applicable art293B du CGI*

Date : _____

Nom et **Signature** (précédée de la mention « Bon pour accord ») :

À ADRESSER

Par e-mail à : contact@strate-ieux.com

STRATEJEUX - Kenza CISSE
SIRET : 99361588900017
Entreprise Individuelle immatriculée sous le n° SIREN 993 615 889, RCS Évry. Code APE 4765Z

Pour toute question relative à votre commande : contact@strate-jeux.com. Conditions générales de vente disponibles sur : https://strate-jeux.com