

# CYBER

B E Z P I E C Z N I

## INSTRUKCJA

GRA WIELKOFORMATOWA



2-6



6+



20 min



**CYBER**

B E Z P I E C Z N I



# TWÓRCY GRY:

Autor:

Karolina Kwiatkowska

Testy:

Piotr Krzystek

Ilustracje  
i projekt graficzny:

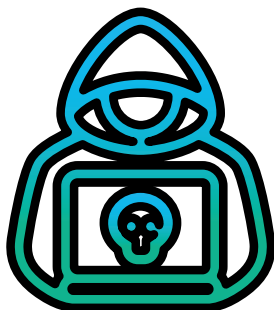
Karolina Kwiatkowska

Skład instrukcji:

Bartosz Chomik

Specjalne podziękowania za konsultacje merytoryczne dla:

Przemysław Czajkowski właściciela firmy



# SPIS TREŚCI

|                                                  |           |
|--------------------------------------------------|-----------|
| <b>WPROWADZENIE .....</b>                        | <b>1</b>  |
| <b>ELEMENTY GRY .....</b>                        | <b>2</b>  |
| <b>ROLA BEGAMERA .....</b>                       | <b>3</b>  |
| <b>PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI .....</b>             | <b>3</b>  |
| <b>CEL GRY .....</b>                             | <b>4</b>  |
| <b>PRZEBIEG ROZGRYWKI .....</b>                  | <b>4</b>  |
| <b>ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI .....</b>               | <b>7</b>  |
| <b>DODATKOWE TRYBY GRY .....</b>                 | <b>8</b>  |
| <b>PYTANIA DO GRY .....</b>                      | <b>9</b>  |
| <b>ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY .....</b> | <b>26</b> |
| <b>JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ .....</b>                 | <b>27</b> |



# WPROWADZENIE

Internet to nieograniczone źródło wiedzy. W niewiarygodny sposób udoskonalił formy komunikowania się i pozyskiwania informacji. Jednak zawsze należy pamiętać o tym, że w rękach osób nieodpowiedzialnych i nieświadomych może okazać się bardzo niebezpiecznym narzędziem.

## CYBERBEZPIECZEŃSTWO

Cyberbezpieczeństwo to przestrzeganie i stosowanie się do zasad dotyczących korzystania z Internetu. Bolesna prawda jest taka, że podczas gdy cieszymy się z nowoczesnych udogodnień zapominamy o ich zabezpieczeniu przed nieautoryzowanym dostępem, niepowołanymi osobami, których zamiary mijają się z dobrem czy etyką...

Aby skutecznie zadbać o bezpieczeństwo młodych internautów niezbędna jest wiedza na temat w jaki sposób korzystają oni z sieci oraz jaka jest ich opinia i doświadczenia związane z zagrożeniami online.

## JAK BYĆ BEZPIECZNYM W SIECI?

Nie udostępniamy nikomu swojego hasła oraz nie przechowujemy go w dostępnym miejscu – najlepiej, aby je zapamiętać. Ważne, aby często zmieniać hasło i aby było silne (zawierało małe, duże litery, cyfry oraz znaki specjalne). Warto korzystać z logowań i zabezpieczeń biometrycznych takich jak odcisk palca lub face id oraz zabezpieczeń wieloskładnikowych jak dodatkowe logowanie z kodu sms. Pamiętajmy o zagrożeniach ze strony innych, obcych użytkowników i o przestrzeganiu zasad tak, abyśmy sami nie stanowili zagrożenia. Instalujemy programy antywirusowe, nie odwiedzamy niezabezpieczonych stron www i obcych linków. Zgłaszajmy wszelkie nas dotyczące lub zaobserwowane incydenty. Dlaczego bezpieczeństwo młodzieży w sieci jest takie ważne? Internet, jak każda ludzka aktywność ma swoje dobre i złe strony. Skoro sieć działa na wszystkich polach ludzkiej aktywności, oznacza to, że funkcjonuje i na tych, z którymi na co dzień walczymy. Dlatego tak ważne jest, by z internetu korzystać... MĄDRZE.

# ELEMENTY GRY



Plansza do gry



Instrukcja



144 Karty z pytaniami



2 klasyczne kości



4 kości  
z piktogramami



Woreczek  
na akcesoria



4 kolorowe pachotki



8 śledzi  
montażowych



Taśma do  
zamocowania gry



Torba  
do transportu gry

# ROLA BEGAMERA

**BEGAMER** to bardzo odpowiedzialna rola. Najczęściej rolę tę przejmuje wychowawca grupy lub najstarszy z uczestników. Jego zadaniem jest czytać pytania, sprawdzać odpowiedzi, przydzielać punkty. Przede wszystkim jednak dba on o prawidłowy przebieg rozgrywki i dobrą atmosferę zabawy.

## PRZYGOTOWANIE ROZGRYWKI

1. Na początku rozkładamy plansze i przytwierdzamy ją do podłoża śledziami lub taśmą
2. Układamy na rogach planszy pacholki ostrzegawcze (tak jak na rysunku poniżej).
3. Kładziemy **KARTY Z PYTANIAМИ** w wygodnym dla **BEGAMERA** miejscu.
4. Ustawiamy na "pajęczynie" kostki z piktogramami
5. Kostki z oczkami stawiamy przy polu **START**
6. Stajemy na polu **START** i możemy zaczynać.



# CEL ROZGRYNKI

Kształtowanie u dzieci i młodzieży odpowiedzialnej postawy korzystania z sieci, poszerzanie wiedzy na temat zagrożeń i przestrzegania bezpieczeństwa korzystając z Internetu.

Zadaniem graczy jest przejść przez tor gry, zaczynając na polu **START** i kończąc na polu **HETA**. Na torze tym spotkamy pola specjalne, które czasem pozwolą nam pójść naprzód, a czasem zmuszą do wycofania lub pozostania na miejscu przez turę. Wiele z nich kryje w sobie pytanie, na które będziemy starać się odpowiedzieć.

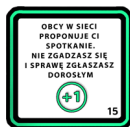
Wygrywa gracz, który pierwszy przekroczy linię **HETY**.

## PRZEBIEG ROZGRYNKI

Do rozpoczęcia gry potrzebne są minimum 2 osoby, kość z oczkami i 4 kości z piktogramami, karty z pytaniami.

Grę rozpoczyna ten kto ostatnio miał najdłuższą przerwę od Internetu. Ewentualnie pierwszego gracza można wyłonić w inny sposób, po prostu wybierzcie kogoś i już.

Gracz w swojej kolejce rzuca kością. Przesuwa się o tyle pól do przodu, ile widnieje na kostce. Gracz na swojej drodze może spotkać kilka rodzajów pól:



**POLE POZYTYWNE** - uczy bezpiecznych zachowań w sieci. Gdy gracz stanie na tym polu, jest nagradzany przejściem o jedno pole do przodu, ma to na celu utrwalenie prawidłowego postępowania.



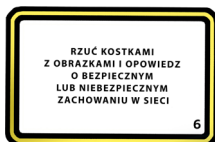
**POLE NEGATYWNE** - zwraca uwagę na niebezpieczne zachowania w sieci. Gdy gracz stanie na tym polu, cofa się o jedno pole, bądź może wykupić się ćwiczeniami od **BEĞAMERA**, np. przysiadami.



**POLE Z PYTANIEM** - gracz odpowiada na pytanie zadane przez **BEGANERA** z talii kart. Gdy odpowiedź będzie prawdziwa - gracz przechodzi pole do przodu. Gdy odpowiedź będzie błędna - **BEGANER** podaje poprawną odpowiedź i tłumaczymy zagadnienie, a gracz cofa się o jedno pole.



**ZADANIE OD BEGANERA** - **BEGANER** wymyśla zadanie, które musi być związane z tematem gry, np. opowiedz jak zachowa się w danej sytuacji, lub np. powiedz jak rozwiązałbyś dany problem. Dowolność wymyślenia zadania w temacie gry. Gracz przy tym polu nie porusza się ani w przód, ani w tył



**POLE Z ZADANIEM** - gdy gracz stanie na tym polu, używa kości z piktogramami, które związane są z tematem bezpieczeństwa w sieci. Zadaniem gracza jest rzucić kostkami i opowiedzieć historię związaną z zachowaniem w sieci oraz ocenić jej bezpieczeństwo. Obrazki można interpretować na różne sposoby, ale ważne jest, aby miały związek z tematem gry



## PIKTOGRAFY NA KOSTKACH:

WYKREŚLIĆ



- włączanie
- wyłączenie



- haker
- osoba



- kciuki do góry
- kciuki w dół



- linie papilarne
- dodatkowe zabezpieczenia
- logowanie biometryczne
- logowanie wieloskładnikowe



- strony internetowe
- wyszukiwanie informacji w sieci
- linki
- niechciane treści



- zdjęcie

WYKREŚLIĆ



- hasło
- logowanie
- zabezpieczenie



- wiadomość
- e-mail
- skrzynka e-mail
- przysyłanie informacji



- szukanie
- wyszukiwanie osób, informacji, danych itd.



- dobroć
- szacunek dla innych
- pomoc
- reagowanie na niebezpieczeństwo w sieci
- edukowanie o bezpieczeństwie w sieci



- otwarty dostęp do danych i sprzętu
- nieodpowiednie zabezpieczenia lub ich brak
- słabe hasła, które łatwo złamać
- brak lub słabe zapory systemowe i wirusowe



- zabezpieczony dostęp do danych i sprzętu
- mocne i dobre zabezpieczenia
- odpowiednie zapory systemowe i wirusowe

WYKREŚLIĆ



- folder
- dane
- dane osobowe
- informacje



- ustawienia
- aktualizacje



- karty płatnicze
- pieniądze
- płacenie, zakupy w internecie
- dane na temat funduszy
- numery kart i kont
- kredyt



- ludzie
- użytkownicy internetu
- komunikacja
- przepływ informacji między ludźmi



- własny wizerunek
- zdjęcie twarzy
- logowanie biometryczne, np. FaceID
- logowanie wieloskładnikowe



- program antywirusowy
- dobre i odpowiednie zabezpieczenia
- poprawne postępowanie w sieci

WYKREŚLIĆ



- wirus
- robak



- wiadomość
- czat
- komunikator
- rozmowa
- kontakt z innymi osobami
- wymiana informacji



- login
- nick
- nazwa użytkownika



- wifi
- internet
- sieć internetowa
- zasięg

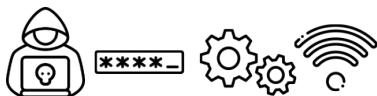


- lokalizacja
- adres
- numer i adres IP



- świat
- komunikacja
- różne lokalizacje

## PRZYKŁADNE OPowieści:



Ustawienie mocnego hasła w sieci lepiej chroni Cię przed hakerami



Płacąc na nieznanach stronach za zakupy i podając swój adres dajesz oszustom otwarty dostęp do cyberkradzieży



Cały świat powinien włączać zabezpieczenia biometryczne – zamyka to dostęp i wykradanie danych



Każdy może wyszukać Cię w sieci, to może być oszust. Gdy ktoś obcy do Ciebie napisze, nigdy nie wysyłaj mu swoich zdjęć



Jeżeli zauważysz obraźliwe komentarze o innej osobie na portalu społecznościowym, wykaż się troską i zgłoś to dorosłym i policji lub administratorom strony

## ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI

Gra się kończy jeżeli któryś z graczy przekroczył linie **NETY**. Jest on zwycięzcą, zyskuje na 24h tytuł „CyberSzeryfa” i w związku z tym, przez dobę należy się tak właśnie do niego zwracać. **GRATULUJEMY!**

# DODATKOWE TRYBY GRY



Wirusem staje się osoba, która miała najkrótszą przerwę od Internetu. Wirus ma za zadanie pokazać realne i potencjalne zagrożenie, czyhające na nas w sieci, które może zaatakować, w każdym momencie. Gdy wirus stanie na tym samym polu co gracz lub gdy gracz stanie na tym samym polu co wirus, wtedy gracz stoi jedną kolejkę lub wykonuje zadanie od **BEGANERA** (mogą być to ćwiczenia, np. przysiady).

Wirus uczestniczy w grze tak samo jak reszta graczy – odpowiada na pytania, wykonuje zadania i reaguje na pola negatywne, pozytywne.



**BEGANER** wyznacza „hakera” lub on sam się zgłasza. Hacker ma za zadanie pokazać realne i potencjalne zagrożenia czyhające na nas w sieci.

Gdy hacker stanie na tym samym polu co gracz, wtedy gracz rzuca kostką z oczkami:

- **liczba parzysta** – gracz zabezpieczył się przed hackerem, nic się nie dzieje,
- **liczba nieparzysta** – gracz stoi jedną kolejkę, nie udało mu się zabezpieczyć przed hackerem.

Hacker uczestniczy w grze tak samo jak reszta graczy – odpowiada na pytania, wykonuje zadania i reaguje na pola negatywne i pozytywne.



Jeżeli chcecie przyspieszyć rozgrywkę, rzucajcie dwoma kostkami.



Jeżeli czujecie niedosyt przygód, zagrajcie jeszcze raz.



Na polach negatywnych gracz ma możliwość wyboru: zamiast cofać się lub tracić kolejkę, może wykonać jedno z ćwiczeń fizycznych, takich jak 10 przysiadów, pajacyków, skłonów lub inne wybrane aktywności.

# PYTANIA DO GRY



## PYTANIA ŁATWE

1. Czy podawanie numeru telefonu w Internecie to dobry pomysł?  
**A) nie, po tym łatwiej nas zlokalizować i narażamy się na niechciane wiadomości i telefony**  
**B) pewnie, nic w tym złego**
2. Czy nadmierne korzystanie z Internetu ma jakieś konsekwencje?  
**A) nigdy, to czysta przyjemność**  
**B) oczywiście – stres, niewyspanie, problemy z koncentracją, pogorszone relacje z innymi**
3. Czy edukacja o bezpieczeństwie w Internecie jest potrzebna?  
**A) nie, po co?**  
**B) tak, to bardzo ważne**
4. Po co nam edukacja o bezpieczeństwie w sieci?  
**A) aby, wiedzieć jak chronić się i jak bezpiecznie korzystać z Internetu**  
**B) aby znać realne zagrożenia i umieć reagować na łamanie prawa**
5. Kto powinien edukować młodzież o bezpieczeństwie w sieci?  
**A) każdy, kto zdaje sobie sprawę z zagrożenia i umie przekazać nam informacje**  
**B) rodzice i nauczyciele**
6. Czy powinniśmy zgłaszać np. na policję nielegalne i szkodliwe treści, które napotkamy w Internecie?  
**A) nie, to nie moja sprawa**  
**B) tak, ktoś z tego powodu może cierpieć lub może to zagrażać innym użytkownikom Internetu**
7. Ktoś w Internecie zaczyna do Ciebie pisać, a Ty nie masz na to ochoty i robi się to problematyczne. Co robisz?  
**A) nie reaguję, kiedyś się znudzi**  
**B) blokuję tę osobę lub zgłaszam dorosłym**



**8.** Jakie negatywne strony ma Internet?

**A)** np. uzależnienie, zagrożenia ze strony innych użytkowników

**B)** nie ma żadnych

**9.** Jakie pozytywne strony ma Internet?

**A)** dostęp do informacji, poznawanie świata, nauka

**B)** łatwe podtrzymanie kontaktu z innymi lub spędzanie wolnego czasu na rozrywce

**10.** Czy Internet może spowodować uzależnienie?

**A)** tak, musimy ograniczać korzystanie z Internetu oraz rozsądnie korzystać z możliwości, które nam daje

**B)** nie, przecież to tylko super spędzanie czasu

**11.** Czy w Internecie możemy zderzyć się z przemocą?

**A)** tak, nazywamy to cyberprzemocą

**B)** nie, przecież w Internecie nikt mnie nie krzywdzi

**12.** Co to jest cyberprzemoc?

**A)** np. wyśmiewanie, poniżanie i nękanie w formie memów, zdjęć, postów, komentarzy itd.

**B)** nie ma czegoś takiego

**13.** Czy cyberprzemoc jest karalnym przestępstwem?

**A)** tak, oczywiście

**B)** nie, bo nie da się złapać sprawcy

**14.** Jak udowodnić zachowanie cyberprzemocy?

**A)** nie da się

**B)** np. zrobić zrzut ekranu, zachować sms, wiadomość

**15.** Czy istnieje pojęcie takie, jak cyberkradzież?

**A)** tak

**B)** nie

**16.** Czy cyberkradzież to karalne przestępstwo?

**A)** oczywiście, jak każda kradzież

**B)** nie, w Internecie można wszystko



**17.** Czy kontrola rodzicielska jest ważna?

**A)** tak, rodzice i dorośli lepiej wiedzą co jest stosowne i bezpiecznie, a co nie

**B)** tak, rodzice wiedzą co dla nas dobre i chcą nas chronić

**18.** Dostajesz od obcej osoby wiadomość z nieznanym linkiem.

Co robisz?

**A)** jestem ciekawy i otwieram link

**B)** ignoruję link, nie wiem co to jest. Mogą być to wirusy, wiadomość od hakera bądź nie stosowne treści

**19.** Kolega pyta Cię o hasło. Co robisz?

**A)** grzecznie odmawiam, hasło to bardzo prywatna rzecz, zabezpiecza moje dane i informacje

**B)** jeśli to zaufany kolega podaje mu hasło

**20.** Jakie są dodatkowe sposoby zabezpieczenia w Internecie?

**A)** dwuetapowe uwierzytelnienie

**B)** ubranie maseczki

**21.** Czy Internet pozwala nam rozwijać swoje hobby?

**A)** tak, przez dostęp do potrzebnych informacji i wiedzy

**B)** tak, możemy z innymi dzielić się naszymi zainteresowaniami oraz wymienić się doświadczeniami

**22.** Czy warto instalować programy antywirusowe na urządzeniach?

**A)** nie ma takiej potrzeby

**B)** oczywiście, warto się zabezpieczyć

**23.** Co to jest spam?

**A)** wysyłanie niechcianych wiadomości

**B)** przygotowanie mielonki

**24.** O co zadbać, aby bezpiecznie dla zdrowia i wygodnie spędzać czas przed komputerem?

**A)** biurko dostosowane do wzrostu i krzesło z regulowaną wysokością oparcia, siedziska i podłokietników

**B)** korzystać z laptopa, trzymając go na kolanach



**25.** Kiedy korzystasz ze zdjęć z Internetu w pracy domowej:

**A) powinieneś podać źródło i ich autora**

**B) wystarczy, że je skopiujesz i podpiszesz swoim nazwiskiem**

**26.** Czy podawanie numeru karty płatniczej rodziców w Internecie, to dobry pomysł?

**A) tak, jeśli ktoś zapewnia mnie, że pracuje w banku**

**B) nie, ponieważ ktoś może pobierać pieniądze z konta ich wiedzy i zgody**

**27.** Jak nazywają się osoby działające przestępczość w Internecie?

**A) hakerzy**

**B) spamowicze**

**28.** Co należy zrobić, jeśli zostaniesz ofiarą cyberprzestępczości?

**A) zgłosić sprawę na policję**

**B) samemu rozprawić się z hakerami**

**29.** Co to jest program antywirusowy?

**A) program odzyskujący dane utracone w wyniku ataku na komputer**

**B) program blokujący i usuwający wirusy komputerowe**

**30.** Dlaczego uważa się, że niektóre strony internetowe są niebezpieczne?

**A) mogą zawierać wirusy, które przeniosą się na nasz komputer lub wyłudzać informacje**

**B) mogą nas zaatakować**

**31.** Jak, według netykiety (kultury i zasad zachowania), należy zachowywać się w sieci internetowej?

**A) w sieci nie należy nikogo obrażać**

**B) gdy ktoś nas obraża w sieci, to i my go możemy obrażać**

**32.** Otrzymałeś e-mail: „Wygrateś komputer, otrzymasz go, gdy podasz hasło do swojego konta i zalogujesz się na stronę wystaną w linku”. Co robisz?

**A) natychmiast wysyłasz swoje hasło i logujesz się na stronie z linka**

**B) nikomu nie podajesz swojego hasła i nie logujesz się na obcych stronach**



**33.** W sieci prowadzisz miłą rozmowę z chłopcem, który mówi Ci, że ma na imię Darek i ma 14 lat.

**A)** jest bardzo miły, nie może kłamać

**B)** **nie możesz mieć pewności, że jest tym, za kogo się podaje**

**34.** Cyberprzemocą jest:

**A)** zamieszczenie na blogu klasowego zdjęcia z wycieczki

**B)** **wysyłanie wulgarnych i obraźliwych wiadomości**

**35.** Kim jest hejter?

**A)** osoba wygłaszająca publicznie swoją opinię

**B)** **osoba obrażająca innych**

**36.** Osoba zajmująca się np. łamaniem zabezpieczeń komputerowych to:

**A)** dobry informatyk

**B)** **haker**

**37.** Klikanie w linki przysyłane smsem:

**A)** **może spowodować kradzież danych**

**B)** jest karalne

**38.** Jaka grupa ludzi jest najbardziej narażona na niebezpieczeństwo w sieci?

**A)** dorośli

**B)** **małe dzieci i młodzież**

**39.** Pojawilo się nieoczekiwane „okienko wyskakujące” na stronie internetowej. Co robisz?

**A)** ignorujemy je i nie zamykamy

**B)** **zamykamy jak najszybciej**

**40.** Co to jest Internet?

**A)** **sieć urządzeń mobilnych połączona ze sobą**

**B)** dane przenoszone z pokolenia na pokolenie

**41.** O czym trzeba pamiętać, korzystając z otwartej sieci WIFI, np. w restauracji?

**A)** **żeby nie wpisywać żadnych haseł**

**B)** żeby otrzymać kupony



**42.** Czy bezpiecznie podać swoje imię i nazwisko w Internecie?

**A)** pewnie, nie ma co ukrywać

**B)** **nie, to niebezpieczne**

**43.** Czy podawanie adresu zamieszkania w Internecie jest bezpieczne?

**A)** **nie, jest niebezpieczne**

**B)** pewnie, że jest

**44.** Jakich danych nie powinniśmy podawać nieznanemu w Internecie?

**A)** **imienia i nazwiska**

**B)** adresu zamieszkania

**45.** Dlaczego nie podajemy osobistych informacji nieznanym w Internecie?

**A)** **może to być oszust i wykorzystać te informacje**

**B)** żeby nie było mu smutno

**46.** Gdy coś złego spotka nas w Internecie czy powinniśmy to zgłosić?

**A)** po co? To tylko internet

**B)** **oczywiście, że tak (dorostym)**

**47.** Komu zgłaszać problem z innym użytkownikiem Internetu?

**A)** nikomu, po co?

**B)** **rodzicom, policji, nauczycielom (dorostym)**

**48.** Czy poznana w Internecie koleżanka może okazać się kimś innym?

**A)** **tak, w Internecie łatwo nas oszukać**

**B)** nie, niby kim?

**49.** Dlaczego w sieci warto posługiwać się nickiem lub pseudonimem?

**A)** nie warto

**B)** **dzięki temu nie udostępniamy imienia i nazwiska potencjalnemu oszustowi, który może wykorzystać te dane**

**50.** Co zdrowiej robić?

**A)** **spędzać aktywnie czas na zewnątrz**

**B)** dzień i noc siedzieć przy komputerze



**51.** Czy wysyłanie zdjęć do nieznajomych jest bezpieczne?

**A)** tak, przecież tylko się dowie, jak wyglądam

**B)** **nie, nie powinniśmy dzielić się naszym wizerunkiem z nieznajomymi**

**52.** Czy wyśmiewanie kolegów w Internecie jest fajne i zabawne?

**A)** przecież to tylko żarty

**B)** **nie, to może kogoś bardzo urazić i mieć złe skutki oraz jest to przestępstwo**

**53.** Poznajesz super przyjaciółkę w Internecie. Ona chce się spotkać, co robisz?

**A)** super, od razu się zgadzam

**B)** **odmawiam i mówię o tym rodzicom, nie mam pewności czy to bezpieczne, może to być oszust**

**54.** Czy Internet posiada negatywne strony?

**A)** **tak, posiada wiele negatywnych stron**

**B)** nie posiada, Internet to najfajniejsza rzecz na świecie

**55.** Czy Internet posiada pozytywne strony?

**A)** **nie, to totalnie bez sensu i jest niebezpieczny**

**B)** oczywiście, że tak

**56.** Czy w Internecie zawsze znajdziemy prawdziwe newsy?

**A)** **nie, nie wszystko jest prawdą, to tak zwane FAKE NEWS**

**B)** pewnie, jeśli coś jest napisane w Internecie to musi być prawdą

**57.** Przed czym chronimy system korzystając z programów antywirusowych?

**A)** **wirusami**

**B)** nieznanymi stronami

**58.** Czy hasło w Internecie jest istotne?

**A)** **tak, musimy chronić swoje treści i dane**

**B)** nie

**59.** Gdzie najlepiej ukryć swoje hasło?

**A)** pod klawiaturą

**B)** **w głowie – zapamiętać**



**60.** Nie wszystkie informacje dostępne w Internecie są prawdziwe:

**A) prawda**

**B) fałsz**

**61.** Napotkałeś w Internecie wpisy obrażające Twojego kolegę.

Co powinieneś zrobić?

**A) przestać dalej, niech inni się pośmieją**

**B) powiadomić zaufaną osobę dorosłą lub policję**

**62.** Czy chcąc opublikować w Internecie zdjęcie z udziałem znajomej osoby, powinieneś zapytać ją o zgodę?

**A) nie ma takiej potrzeby**

**B) tak, zawsze należy zapytać o pozwolenie**

**63.** Co powinieneś zrobić, gdy ktoś nieładnie się do Ciebie zwraca w Internecie?

**A) odpowiedzieć mu w taki sam sposób**

**B) zgłosić zdarzenie dorosłemu lub do administratora strony**

**64.** Czy rozmawianie z nieznanym w sieci jest bezpieczne?

**A) nie jest, nie wiemy kto to i czego od nas chce**

**B) pewnie, a co mi zrobi przez Internet**

**65.** Jak mogą działać wirusy?

**A) uszkadzać system, narażać nas na niebezpieczeństwo poprzez kradzież naszych danych**

**B) zabezpieczyć system**

**66.** Które zdanie jest prawdą?

**A) w Internecie nie każdy jest tym, za kogo się podaje**

**B) w Internecie nikt nie kłamie**

**67.** W sieci ktoś nieznanomy prosi Cię o przesłanie Twojego zdjęcia. Co robisz?

**A) nie wysyłasz i mówisz o tym dorosłemu**

**B) odpowiadasz, że możesz wysłać, ale tylko jedno**



**68.** Czy mogę reagować, gdy jestem świadkiem przemocy w Internecie na innej osobie niż ja?

**A) koniecznie należy poinformować osobę, że to przestępstwo, reagować i zgłosić odpowiednim organom**

**B) to nie moja sprawa**

**69.** Co to jest weryfikacja dwuetapowa lub dwuskładnikowa?

**A) test na inteligencję**

**B) metoda autoryzacji nie tylko hasłem, ale i specjalnym dodatkowym kodem**

**70.** Pobieranie z Internetu gier komputerowych, piosenek i filmów to?

**A) przestępstwo, gdyż rozpowszechnianie plików w sieci jest nielegalne**

**B) nagroda za dobre zachowanie**

**71.** Co należy zrobić po włamaniu komputerowym?

**A) powiadomić odpowiednie organy, rodzinę i znajomych**

**B) zwrócić się o pomoc do specjalisty**

**72.** Błędy systemowe stwarzają możliwości ataków cybernetycznych

**A) prawda**

**B) fałsz**

**72.** Czym jest stalking?

**A) nękanie**

**B) rodzajem sportu**

**73.** Co to jest sieciorholizm?

**A) uzależnienie od Internetu**

**B) rodzaj sieci internetowej**





## PYTANIA TRUDNIEJSZE

1. Ile trzeba mieć lat, aby móc założyć profil na Facebooku?

**A) 13**

**B) 8**

2. Dlaczego nie powinniśmy wysyłać swoich zdjęć do nowo poznanej osoby w Internecie?

**A) nie wiemy, kto to i po co mu te zdjęcia**

**B) to może być oszust, który wykorzysta wiedzę o naszym wizerunku i naszych danych**

3. Gdzie można zgłosić cyberprzemoc?

**A) administratorowi strony**

**B) dorosłym, odpowiednim służbom i specjalistom**

4. Co to jest kontrola rodzicielska w Internecie?

**A) dostęp rodziców i dorosłych do sprzętu, kont internetowych i historii stron, które są odwiedzane**

**B) blokowanie niektórych nie stosownych i niebezpiecznych stron, które wzbudzają zagrożenie lub są niewłaściwe**

5. Jakie powinny być hasła?

**A) silne**

**B) poufne**

6. Czy ja mogę podpowiadać innym informacje z zakresu bezpieczeństwa w Internecie?

**A) oczywiście, jeśli tylko mam odpowiednią wiedzę i informacje na ten temat**

**B) nie, bo nie mam na to dyplomu, certyfikatu, szkolenia**

7. Obrażliwe komentowanie treści zamieszczanych w Internecie to?

**A) hejtowanie**

**B) spamowania**



**8.** Jakie dane bezpiecznie jest podawać w Internecie?

**A)** imię, nazwisko, data urodzenia

**B)** najlepiej żadne

**9.** Co to jest SPAM?

**A)** niechciane wiadomości

**B)** program do komunikacji

**10.** Co może zrobić wirus z naszym komputerem?

**A)** może uszkodzić system operacyjny

**B)** może wysyłać fałszywe wiadomości z naszego komputera

**11.** Co to jest malware?

**A)** złośliwe oprogramowanie

**B)** komunikator internetowy

**12.** W jaki sposób wirus komputerowy może dostać się do komputera?

**A)** poprzez pobranie programu z przypadkowej strony internetowej

**B)** poprzez pamięć USB lub inny dysk zewnętrzny, albo kliknięcie w załącznik w mailu

**13.** Co należy zrobić, gdy otrzymasz pocztę, która wygląda na SPAM?

**A)** usunąć bez otwierania

**B)** przeczytać, a następnie usunąć

**14.** W którym przypadku podawanie prawdziwych danych w Internecie jest bezpieczne?

**A)** włączając się w dyskusję na forum

**B)** podczas zakupów on-line na zaufanej stronie

**15.** Po czym poznasz, że ktoś włamał się na Twoje konto internetowe?

**A)** nie możesz się zalogować, pomimo wpisywania właściwych haseł

**B)** Twoi koledzy otrzymali od Ciebie maile, których Ty nie wysłałeś

**16.** Za jaką działalność administrator może usunąć konto użytkownika?

**A)** za łamanie regulaminu serwisu

**B)** za umieszczanie zbyt wielu postów



**17.** Informacje, które publikujesz w Internecie:

**A) pozostają w nim na zawsze**

**B) znikają na zawsze po ich usunięciu**

**18.** Programem antywirusowym powinniśmy zabezpieczać:

**A) smartphone**

**B) komputer**

**19.** Publiczne sieci wi-fi są bezpieczne:

**A) prawda**

**B) fałsz**

**20.** Publiczne sieci wi-fi są niebezpieczne:

**A) prawda**

**B) fałsz**

**21.** Jak nazywane jest upokorzenie i zastraszanie w Internecie?

**A) stalking**

**B) cyberprzemoc**

**22.** Kradzież tożsamości w Internecie to:

**A) np. przejęcie czyjegoś konta na portalu społecznościowym**

**B) np. stworzenie fałszywego profilu innej osoby**

**23.** Gdy skończysz korzystać z portalu społecznościowego, poczty email itp. pamiętaj o:

**A) usunięciu historii wyszukiwania**

**B) wylogowaniu**

**24.** Jak powinniśmy zabezpieczyć swoje dane w Internecie?

**A) nickiem**

**B) 2 etapowym uwierzytelnieniem oraz hasłem**

**25.** Korzystając z Internetu czym warto się posługiwać?

**A) pełnym imieniem i nazwiskiem**

**B) nickiem, pseudonimem, nazwą**



**26.** Co to znaczy być online?

**A)** aktualna dostępność w sieci

**B)** aktualna niedostępność w sieci

**27.** Co to znaczy być offline?

**A)** aktualna niedostępność w sieci

**B)** aktualna dostępność w sieci

**28.** Co pomaga w dobrej komunikacji w Internecie?

**A)** używanie słów: „proszę”, „dziękuję” i „przepraszam” tak, jak w codziennym życiu

**B)** używanie mnóstwa emotikon

**29.** Co to jest NICK?

**A)** nazwa komputera

**B)** wymyślone internetowe imię, ksywa bądź pseudonim, który nie zawiera naszego imienia, nazwiska i wieku w nazwie

**30.** Jakie informacje o sobie możesz bezpiecznie podać w sieci?

**A)** swoje zainteresowania

**B)** numer telefonu

**31.** Czy z całkowitą pewnością, możesz ustalić wiek osoby, z którą rozmawiasz w sieci?

**A)** tak, po informacji umieszczonej na jej profilu

**B)** nie mam takiej możliwości

**32.** Jakie konsekwencje niesie za sobą uzależnienie od Internetu?

**A)** brak odpoczynku, zaniedbanie nauki i obowiązków

**B)** napady złości, chwiejne nastroje, pogorszenie stosunków rodzinnych i towarzyskich

**33.** Co to jest cyberkradzież?

**A)** kradzież tożsamości, podszywanie się pod kogoś

**B)** kradzież pieniędzy, zaciąganie kredytu, zakupy w Internecie z obcego konta



- 34.** Jaki jest najprostszy sposób chronienia systemu w Internecie?  
**A)** zdrowy rozsądek, nie otwieranie linków niewiadomego pochodzenia  
**B)** program antywirusowy
- 35.** Silne hasło składa się z:  
**A)** liter i cyfr  
**B)** dużych i małych liter, cyfr, znaków specjalnych i co najmniej 10 znaków
- 36.** Czy silne hasło jest wystarczające w Internecie?  
**A)** tak, nikt go nigdy nie zgadnie  
**B)** nie, obecnie standardem jest stosowanie dwuetapowego uwierzytelnienia
- 37.** Co to jest NETYKIETA?  
**A)** portal społecznościowy  
**B)** zbiór zasad zachowania obowiązujących w Internecie
- 38.** Jaki jest nr telefonu zaufania dla dzieci i młodzieży?  
**A)** 116 111  
**B)** 222 011
- 39.** Czym jest phishing?  
**A)** sposób wyłudzenia informacji  
**B)** podszywanie się pod kogoś
- 40.** Zabezpieczenia biometryczne np. czytniki linii papilarnych. Co to jest?  
**A)** dostęp po zweryfikowaniu oka  
**B)** dostęp po zweryfikowaniu odcisku palca
- 41.** Złośliwy program, który nie potrzebuje nosiciela do rozprzestrzeniania się w sieci:  
**A)** koń trojański  
**B)** robak
- 42.** Złośliwe oprogramowanie, podające się za oprogramowanie znane i potrzebne użytkownikowi:  
**A)** koń trojański  
**B)** rootkit



**43.** Oprogramowanie zbierające dane o użytkowniku oraz wykradające poufne dane:

- ☐ spam
- ☒ spyware

**44.** Oprogramowanie pozwalające przejąć komputer przez osoby trzecie:

- ☒ rootkit
- ☐ robak

**45.** Co to jest FIREWALL?

- ☐ silne hasło zabezpieczające
- ☒ zapora sieciowa, która blokuje niepowołany dostęp do komputera lub sieci komputerowych

**46.** Który z programów zabezpiecza komputer przed internetowymi zagrożeniami?

- ☐ program antyszpiesujący
- ☒ firewall

**47.** Antywirus łącząc się za pomocą Internetu z bazą definicji najnowszych wirusów:

- ☒ wykonuje aktualizację
- ☐ wykonuje odnowienie

**48.** Aby dbać o swoje bezpieczeństwo w sieci należy:

- ☒ zapewnić swoim profilom w sieci status prywatny
- ☒ nie podawać swoich haseł

**49.** Jakim mianem określani są hakerzy działający legalnie lub tacy, którzy starają się nie wyrządzać szkód?

- ☒ white hat
- ☐ black hat

**50.** Jakim mianem określani są hakerzy działający nielegalnie i wyrządzający szkody?

- ☐ white hat
- ☒ black hat



**51.** Hakerzy używają zabawnych quizów serwisach społecznościowych, aby uzyskać dostęp do Twoich informacji

**A) prawda**

**B) fałsz**

**52.** W którym roku odbył się pierwszy dzień bezpiecznego Internetu?

**A) 2004**

**B) 2017**

**53.** Czym są ciasteczka?

**A) rodzajem reklam**

**B) niewielkie informacje zbierane o nas w celach marketingu**

**54.** Czym jest tryb „incognito” w przeglądarce?

**A) tryb nie zapisujący „cookies” i historii przeglądania itp.**

**B) tryb dający możliwość modyfikacji strony internetowej**

**55.** Co to jest SSL?

**A) protokół, służący do szyfrowania transmisji danych**

**B) serwer**

**56.** Rozwiń skrót SSL:

**A) Secure Sockets Layer**

**B) Socket Secure Layer**

**57.** Czym jest Sniffing?

**A) podszywanie się pod legalną firmę**

**B) podsłuch transmisji danych**

**58.** Na czym polega cyberbullying?

**A) wykorzystywanie Internetu do aktów przemocy**

**B) pomoc innym przez Internet**

**59.** Adres IP może być:

**A) stały**

**B) dynamiczny**



**60.** Adres IP może być:

**A)** publiczny

**B)** prywatny

**61.** Co to jest adres IP?

**A)** numer identyfikacyjny nadawany komputerom lub innym urządzeniom łączącym się z siecią, który zapewnia im prawidłową komunikację

**B)** liczba odwiedzanych codziennie stron internetowych

**62.** WWW to skrót od:

**A)** Wielka Wyszukiwarka Wiadomości

**B)** World Wide Web

**63.** Za pomocą czego sprawdzimy, czy dane połączenie jest bezpieczne?

**A)** zielonego zaznaczenia lub kłódki koło paska adresu

**B)** komunikatu: „Niebezpieczeństwo”

**64.** Kiedy korzystasz z komputera dostępnego dla innych osób, co powinieneś zrobić?

**A)** zastosować tryb prywatny w przeglądarce

**B)** korzystać z najpopularniejszych witryn

**65.** Unieruchamia skanery antywirusowe, a nawet może je niszczyć:

**A)** wirus Makro

**B)** wirus Retro

**66.** Forma oszustwa polegająca na podszywaniu się pod osobę budzącą nasze zaufanie:

**A)** phishing

**B)** stalking

**67.** Adresy stron www, pozwalające bezpiecznie się logować i podawać hasła, rozpoczynają się od:

**A)** css://

**B)** https://



**68.** Wirusy przyczepiają się najczęściej do plików z rozszerzeniem:

**A)** .exe i .com

**B)** .pdf

**69.** Czy Twoje relacje (np. instastory, snapy, itp.) znikają z Internetu?

**A)** znikają po 24 godzinach

**B)** nie znikają nigdy



## ZALECENIA DOTYCZĄCE UŻYTKOWANIA GRY



Zaleca się, aby po planszy gry wielkoformatowej poruszać się skacząc jak królik. Ten sposób gry zachęca dzieci do aktywności fizycznej i bardziej angażuje je w rozgrywkę.



Po planszy poruszamy się boso, w skarpetkach antypoślizgowych lub zwykłych. Przebywanie na planszy w obuwiu może prowadzić do uszkodzeń mechanicznych, zarysowań oraz szybszego zużycia.

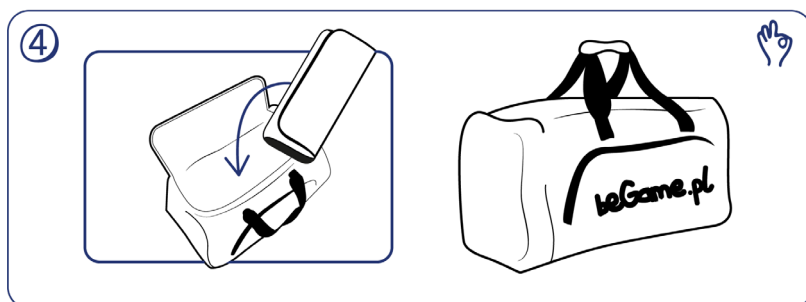
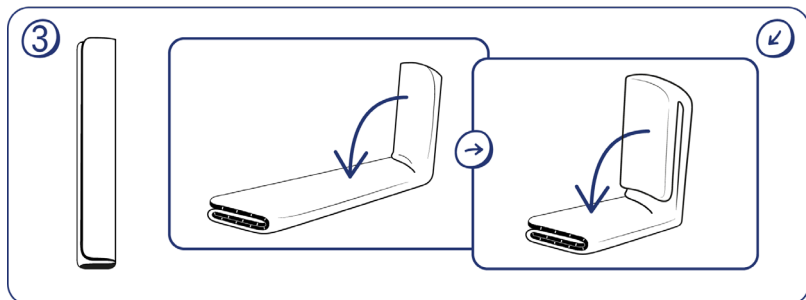
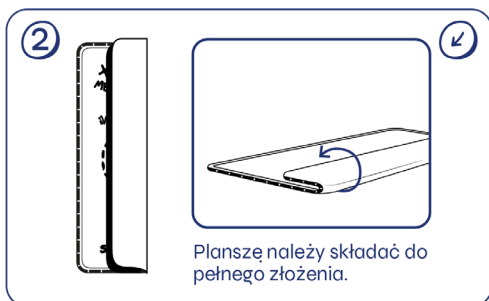
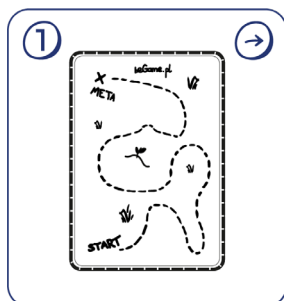


Nie zaleca się używania gry na powierzchniach ziarnistych lub granulowanych, takich jak boiska poliuretanowe. Powierzchnie te mogą barwić, niszczyć i przyspieszać zużycie maty gry.



Nie wolno grać na mokrej lub brudnej grze. W przypadku zmoczenia lub zabrudzenia, należy wyczyścić plansze.

# JAK SKŁADAĆ PLANSZĘ





# *beGame.pl*

Zobacz inne nasze gry z serii

# *beSafe*



Bycie pionkiem  
na naszych grach  
to czysta przyjemność!