

RÉFLEXES CYBER +

Livret d'animation

Sommaire

En quoi consiste le rôle d'animateur ?	4
---	----------

Quelle posture adopter en tant qu'animateur ?	6
--	----------

Comment lancer la simulation du jeu ?	7
--	----------

Quelles sont les astuces à mobiliser en cas de difficulté ?	9
--	----------

Contexte

RÉFLEXES CYBER + propose **de participer à une simulation de crise d'origine cyber**, à partir d'un scénario imaginé par l'ANSSI. L'objectif est de **sensibiliser aux enjeux d'une gestion de crise cyber d'origine**, la direction et les représentants des métiers d'une organisation, tout en **testant leurs réactions face aux cyberattaques**.

Chaque participant(e)s joue un rôle différent et doit réagir aux événements avec l'objectif de **répondre au mieux aux enjeux de la situation**.

En quoi consiste le rôle d'animation ?

Le rôle d'animation vise à **assurer le bon déroulé de la session**, et en particulier de la **simulation de la crise**. L'animateur est chargé de **rythmer le jeu**, via la distribution de cartes événements. Il peut également **réagir à des questions** ou des **actions des joueurs pour faire avancer la situation**.

L'animation est portée par 1 ou 2 personnes, en fonction des compétences et de l'aisance de chacun. En cas de répartition des joueurs par groupe, il faut **au moins 1 animateur par groupe** pour faire avancer la situation.



Compétences pré-requises au rôle d'animation

- **Être à l'aise avec l'animation de groupe** (prise de parole en public, interactions).
- **Disposer de connaissances de base sur les enjeux cyber** (ex : impacts métiers d'une cyberattaque, compréhension d'une « killchain »).

Si vous souhaitez monter en compétences sur le sujet, vous pouvez lire le guide de l'ANSSI intitulé « Crise cyber, les clés d'une gestion opérationnelle et stratégique », disponible gratuitement.

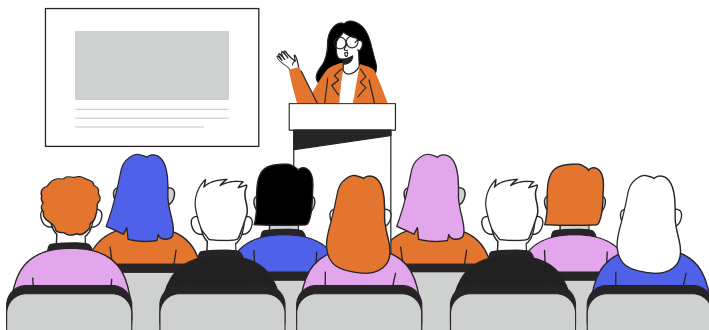
Se préparer à animer

Avant d'animer la séquence, il est essentiel d'avoir pris connaissance et compris :

- **Le livret « Règles du jeu »** (objectifs, type de joueurs, aspects logistiques).
- **Le scénario** (lecture des « cartes » événements).
- **Les rôles des joueurs** (lecture des « cartes rôles »).
- **Le déroulé détaillé et minuté de la session** (lecture de la fiche « minuté »).

Il est également important de **s'assurer que le kit d'animation a été imprimé** (cf. cartes événements, cartes rôles, chevalets).

Quelle posture adopter en tant qu'animateur ?



L'animateur se positionne comme le principal interlocuteur des joueurs tout au long de la séquence.

- **La bienveillance prime !** Les joueurs sont présents pour **être sensibilisés à un sujet plutôt anxiogène**. Ils vont également expérimenter une situation de stress au travers de la simulation. Il est donc important de pouvoir les **rassurer**, en leur rappelant qu'ils sont ici pour **expérimenter et apprendre**. Veillez donc à adopter une posture de pédagogue.
- Vous risquez également d'être **sollicités par les joueurs** qui auront des questions d'ordre logistique ou de fond. Si vous n'avez pas planifié la séquence, n'hésitez pas à **revoir en amont** l'ensemble des détails logistiques avec l'équipe organisatrice.
- **Vous êtes le maître du temps** de l'ensemble de la séquence : vous devez donc veiller à faire respecter le planning qui été programmé.

Comment lancer la simulation ?

La simulation proposée repose sur un jeu de rôles. Les joueurs sont donc invités **se mettre dans la peau de leur personnage**.

- En tant qu'animateur, vous simulez toutes les autres personnes qui partageraient des informations ou des demandes dans une situation de crise. **Les joueurs peuvent donc échanger avec vous**, en vous sollicitant, et en demandant des précisions, comme dans un **jeu de rôle** classique.

À noter : les joueurs prennent le rôle de **responsables métiers** (niveau stratégique) et ne peuvent donc pas gérer les aspects opérationnels de la crise. Vous vous positionnez donc comme un relais pour ce volet spécifique.

- **Chaque carte événement** précise la **manière** dont l'information **va être partagée** aux joueurs :
 - sous forme de **SMS** (distribution au joueur de la carte pour lecture personnelle).
 - sous forme de **mail** (distribution au joueur de la carte pour lecture personnelle).
 - sous forme d'**appel téléphonique** (lecture en aparté par l'animateur de la carte au joueur).
- Une fois le jeu lancé, les joueurs sont **libres de se réorganiser dans l'espace** (ex : petits groupes) pour faciliter la conduite du jeu ou le partage d'information.



Quelles sont les astuces à mobiliser en cas de difficulté ?

Lors du jeu, les joueurs doivent rapidement se rendre compte qu'ils sont face à une situation anormale et qu'ils doivent s'organiser pour réagir à l'attaque. **S'ils n'y arrivent pas**, voici quelques **conseils à adopter** pour faciliter la conduite du jeu.

- **Situation n° 1 : les joueurs n'arrivent pas à s'organiser face à la crise / ils n'établissent pas de points de situation**

Option 1 : Improviser la sollicitation d'un collaborateur ou d'une autorité qui demande si la cellule de crise a bien été activée et observer la manière dont réagissent les joueurs.

Option 2 : Si au bout de 30 minutes de simulation les joueurs n'arrivent toujours pas à s'organiser et n'ont pas établi un point de situation pour prendre du recul sur les impacts de la crise, vous pouvez utiliser une « convention d'exercice ».

Vous proposez alors une pause dans le jeu et sortez de votre rôle d'animateur pour partager des conseils méthodologiques (max 5 min). Invitez les joueurs à prendre du recul sur la situation en leur demandant :

- s'ils ont bien compris la situation et ses impacts (notamment du point de vue de leur métier) ;
- quels sont les grandes décisions qu'ils souhaitent prendre ;
- quelles sont les actions à lancer et comment.

Pour relancer le jeu, vous pouvez demander que chaque joueur s'exprime lors d'un tour de table et qu'il **partage au moins 3 points sur la situation en cours** (constats, propositions).

Assurez-vous que la **personne en charge de la main courante prenne note** de ces éléments. Une fois le tour de table réalisé, les joueurs devraient être plus à même de prendre une décision commune sur la conduite à tenir.

- **Situation n°2 : certains joueurs ne comprennent pas le scénario**

Exemple : le responsable de la communication n'a pas compris qu'on lui demandait de réfléchir à une stratégie de communication.

Il est ici possible d'improviser en lui demandant une nouvelle fois (ex : sous la forme d'un appel d'un journaliste) ou en sollicitant un autre joueur (ex : le responsable RH, qui devrait alors faire le lien avec le joueur concerné par le sujet).

Attention ! Certains événements (ex : une demande de positionnement sur une décision à prendre, une demande d'interview) conditionnent l'avancée du jeu. **Il est donc nécessaire d'attendre une décision des joueurs avant d'avancer dans le scénario.** Le minuté précise les phases de jeu et les réactions à attendre.

- **Situation n° 3 : les prises de décisions sont en contractions avec les objectifs de la séquence**

Exemple : la direction choisi de payer la rançon.

Vous pouvez refuser certaines mesures, soit en imaginant l'intervention d'une personne tierce, soit en sollicitant une « convention d'exercice » pour rappeler quels sont les objectifs de la séquence.

- **Situation n° 4 : des joueurs sont passifs, sans intérêt pour la simulation**

Exemple : le responsable des ressources humaines est effacé et ne propose pas de solutions métiers.

Il est ici possible de prendre le joueur à part pour lui demander un point de situation.

Vous pouvez inciter la personne à s'immerger en imaginant des événements qui lui sont spécialement destinés et qui demandent de réaliser une action personnelle.



RÉFLEXES CYBER +

Transformez une **menace abstraite**
en une **expérience concrète** de
gestion collective.

Un **outil clé en main** pour sensibiliser,
mobiliser et **préparer vos équipes**
à la **menace cyber.**