

Minuté Réflexes Cyber

Minuté : les étapes de l'animation

15 À 20 MINUTES

ÉTAPE 1

INSTALLATION DES JOUEURS

- À l'aide du support de briefing, partager aux joueurs la manière dont va se conduire la session.
- Distribuer les cartes rôles de manière aléatoire (les joueurs peuvent changer de rôle s'ils ne sont vraiment pas à l'aise).
- Distribuer les chevalets associés.
- Présenter la mise en situation.
- Laisser les joueurs prendre connaissance de leur rôle. Répondre aux interrogations éventuelles.

ENVIRON 1H

ÉTAPE 2

SIMULATION

- Toutes les 2 à 3 minutes environ, distribuer les cartes « événements » aux joueurs, selon les modalités indiquées (Mails et SMS : distribution pour lecture // Téléphone : partage de l'information en aparté au joueur).
- S'assurer que les objectifs de l'étape soient atteints pour continuer à dérouler le jeu.
- À la fin du temps défini, féliciter les joueurs pour leur participation à l'exercice et proposer une pause de 5 minutes.

30 À 45 MINUTES

ÉTAPE 3

DÉBRIEFING

- À l'aide du support de débriefing, inviter les joueurs à partager leurs impressions.
- Convier les observateurs à partager leurs retours.
- Dérouler le contenu de conclusion.



Minuté : les phases du scénario

Phases du scénario	Cartes évènements associées	Objectif du jeu	Conseil d'animation
Découverte de l'attaque	1 à 10	<ul style="list-style-type: none">• Les joueurs prennent connaissance des premiers impacts.• Les joueurs actent le passage en cellule de crise : ils se réorganisent et les fonctions « pilote de crise » et « main courante » sont activées.• Les joueurs partagent une analyse de la situation en organisant un premier point de situation.	Dans le cas où les joueurs n'ont pas encore organisé de point de situation à la fin de la première phase, il est possible de faire une pause dans le jeu pour les y inciter (voir les modalités pratiques dans le livret d'animation).
Maintien des activités	11 à 20	<ul style="list-style-type: none">• Les joueurs proposent des actions pour assurer la continuité des activités.• Les joueurs réfléchissent à une stratégie de communication (interne et externe).	Dans le cas où les joueurs se sentent dépassés et ne proposent pas d'actions de continuité d'activité, il est possible de faire faire une pause dans le jeu pour les y inciter (voir les modalités pratiques dans le livret d'animation).
Gestion de la fuite de données	21 à 30	<ul style="list-style-type: none">• Les joueurs adaptent la stratégie de communication.• Les joueurs alertent les autorités.• Les joueurs priorisent la reprise des activités.	