

# Cyberdéfense, jeu des 7 familles

## MISE EN ŒUVRE

- **Réalisation (1h30)**

Répartis en sept ateliers, les élèves créent un jeu de trente-cinq cartes. Chaque groupe travaille à l'élaboration d'une « famille » cybermenace (espionnage, cyberterrorisme, rançongiciel, vol d'informations, déstabilisation, sabotage et phishing) et conçoit à l'aide d'un corpus documentaire, cinq cartes : une carte définition, une carte situation, une carte mission, une carte action et une carte formation. Cette activité peut être menée en salle multimédia afin que les cartes soient finalisées informatiquement permettant ainsi de mobiliser des compétences du cadre de référence des compétences numériques.

- **Contenu du corpus documentaire**

Chacun des sept corpus documentaires se composent de quatre documents de nature variée avec des consignes précises. Les axes de réflexion abordés sont :

- Identifier des menaces (carte définition);
- Identifier des exemples concrets de cybermenaces (carte situation);
- Identifier des missions de la cyberdéfense (carte mission);
- Identifier des moyens d'actions et des stratégies françaises et européennes pour contrer les menaces (carte action);
- Identifier des métiers et formations cyberdéfense à partir des fiches métiers de la Défense nationale, de l'ONISEP et de la formation proposée par l'Université Rennes Sud (carte formation).

A ces documents, s'ajoutent des patrons de cartes à découper. Le verso de chacune des cartes peut faire l'objet d'un logo personnalisé propre à la classe notamment si le projet est mené par des élèves d'une classe Défense.

- **Règles du jeu**

Durée d'une partie : 20 minutes - nombre de joueurs ou binômes : 3 à 4

35 cartes - 7 cybermenaces :

- espionnage (signalétique jaune);
- cyberterrorisme (signalétique turquoise);
- rançongiciel (signalétique violette);
- vol d'informations (signalétique verte);
- déstabilisation (signalétique rouge);
- sabotage (signalétique bleue);
- « phishing » (signalétique noire).

Chaque cybermenace constitue « une famille » qui se compose de cinq cartes : une carte définition, une carte situation, une carte mission, une carte action et une carte formation. Le but du jeu est de reconstituer le plus grand nombre de « familles » cybermenace.

Distribuer 6 cartes à chaque joueur. Le reste constitue la pioche. Le joueur le plus jeune commence. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Les joueurs regroupent leurs cartes par « famille ». S'ils ont dès le début une « famille », ils la posent devant eux. Le premier joueur demande au joueur de son choix une carte d'une famille. S'il obtient cette carte, il peut redemander une autre carte au joueur de son choix et ainsi de suite. S'il ne l'obtient pas, il pioche et c'est au joueur suivant. Si la pioche est vide, il attend son tour.

La partie se termine quand toutes les cartes ont été utilisées et les « familles » reconstituées. Le gagnant est le joueur qui a reconstitué le plus de « familles ». À chaque fois qu'un joueur pose une famille devant lui, il explique l'intégralité du contenu des cartes aux autres joueurs qui, afin de susciter chez eux une écoute active, synthétisent les différentes informations dans un tableau de synthèse pour constituer une trace écrite pouvant être collée dans leur cahier de cours.