

LES 7 FAMILLES DE LA CYBERDÉFENSE

Règles du jeu :

Durée d'une partie : 20 à 30 minutes / nombre de joueurs ou de binômes : 3 à 4.

Contenu : 35 cartes, 7 cybermenaces :

- espionnage (signalétique jaune)
- cyber-terrorisme (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 5 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 ».

A 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 comme suit, pour constituer une trace écrite pouvant être collée dans leur cahier de cours.

Cybermenaces	Définitions	Situations	Missions	Actions	Formations
Espionnage					
Cyber-terrorisme					
Rançongiciel					
Vol d'informations					
Déstabilisation					
Sabotage					
« Phishing »					