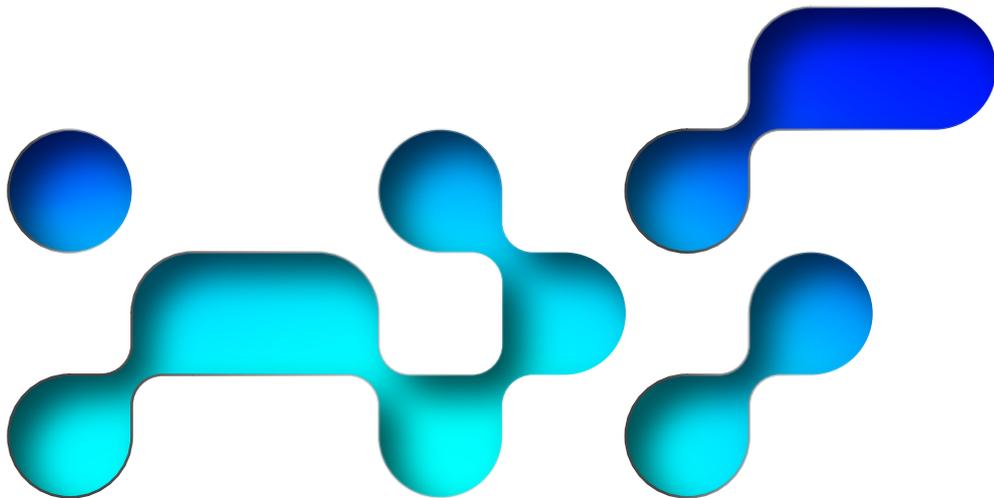


# **FICHE MÉTHODE** EXERCICE SUR TABLE

---

GRUPE DE TRAVAIL : GESTION DE CRISE CYBER  
ET ENTRAINEMENT



# EXERCICE SUR TABLE

Durée de l'exercice



Ressources nécessaires



Niveau de maturité



## CONTEXTE

L'**exercice sur table** ou *table-top* se déroule dans une **salle**, physique ou virtuelle, sur une période donnée et limitée. Le contexte d'une situation de crise est partagé pour inciter les participants à réfléchir aux solutions envisageables selon le cas rencontré.

L'exercice table-top est une étude de cas interactive et dynamique, qui permet d'impliquer les joueurs sur une durée limitée.

## OBJECTIFS

L'exercice table-top est souvent la première étape d'une **stratégie d'exercices**, car elle permet de faire **comprendre les enjeux** cyber et les spécificités des crises associées, les impacts métiers possibles et les risques encourus par l'organisation.

Il permet de s'entraîner à **la prise de décision** en situation de crise et à la **réflexion en groupe**.

Il vise aussi à **tester les processus** pour valider qu'ils fonctionnent, sans avoir besoin de les appliquer réellement d'un point de vue opérationnel.

## PUBLIC VISÉ

Au même titre que la sensibilisation, le table-top peut cibler un public particulier (comité exécutif, comité de direction, cellule décisionnelle/stratégique, etc.) et traiter une problématique bien spécifique (propagation d'un rançongiciel, exfiltration de données, campagne de hameçonnage, etc.).

## BONNES PRATIQUES

- Mettre en place un contexte ludique et dynamique (ex. changement de scénario) ;
- Faire attention à la gestion du temps et adapter la durée à la complexité.
- Réunir une diversité d'acteurs pour être le plus représentatif.

## BÉNÉFICES ATTENDUS

- **Valider, définir ou affiner des processus** : Le *table-top* est l'occasion d'avancer sur la **structuration** du dispositif de crise de l'organisation et de produire des éléments permettant d'**améliorer les processus** et les outils nécessaires à la gestion de crise.
- **Sensibiliser et permettre l'appropriation de processus par la population concernée** : Il permet aux joueurs de **s'approprier les processus** testés, d'en valider le contenu ou d'en découvrir les limites.
- **Définir et vérifier le processus des réflexes opérationnels** : cet exercice peut aborder **tout type de situation rencontrée** (stratégique, tactique, opérationnelle, technique, etc.) et vise à déduire des **axes d'amélioration** ;
- Travailler sur les **interfaces du dispositif** de crise en place.

## COMPÉTENCE / SAVOIR FAIRE À DÉVELOPPER

L'exercice vise à développer les **mécanismes de prise de décision** en amenant les acteurs à réfléchir ensemble au scénario proposé.

Les acteurs sont entraînés à résoudre des problématiques de manière pertinente dans le cadre d'une mise en situation réaliste. L'exercice donne en visibilité **les risques métiers à couvrir** (impacts de production, visibilité médiatique, etc.) et les décisions à prendre en fonction des **spécificités** de la crise cyber.



# EXERCICE SUR TABLE

## RESSOURCE ET PREPARATION NECESSAIRES

**Temps et ressources de préparation** : de 3 semaines à 2 mois

**Ressources avant l'exercice** : 2 ou 3 personnes

- Experts sur le sujet ciblé (complice métiers ou direction) ;
- Un coordinateur/responsable (éléments méthodologiques, pédagogie, format) ;
- Sponsor / leadership (validation, budget, besoin de mobilisation).

**Ressources pendant l'exercice** :

- Observateurs internes (mêmes équipes ou autres équipes) et/ou externes à l'organisation : cabinets, autorités nationales... ;
- Equipe animation (animation et logistique) ;
- Joueurs : 4-7 ou selon la taille du groupe à entraîner ;
- Documents de travail.

**Ressources après l'exercice** :

- Experts, joueurs et/ou observateurs dédiés pour l'animation de RETEX (grilles spécifiques macro ou micro et plan d'action).

## DURÉE ET JALONS CLÉS

- **Durée totale** : entre 1h et une demi-journée selon la complexité de l'exercice sur table ;
- **Préparation** : séances d'acculturation en amont de l'exercice ;
- **Accueil et briefing** : explication du déroulé de la journée et des objectifs visés et règles d'exercice ;
- **Description** du cas d'étude : contextualisation du scénario et des participants, mise en situation concrète, pragmatique et réaliste ;
- **Déroulé** de l'exercice ;
- **Debriefing** des joueurs ;
- **Retour d'expérience (RETEX)** à chaud.

## LOGISTIQUE ET OUTILLAGE

- En **présentiel** ou à **distance** ; possibilité de mettre en place un mode **hybride** si le groupe de décision à tester peut être amené à travailler en hybride en cas de crise ;
- **Documentation** imprimée ou préparée dans un dossier : 1 exemplaire prévu par joueur ainsi qu'un dossier numérique (si exercice à distance) ;
- **Contexte** de l'exercice (l'étude de cas à dérouler) ;
- Salle de réunion et outils de communication (visioconférence, messagerie instantanée, téléphone, etc.) ;
- Paperboard physique ou virtuel.

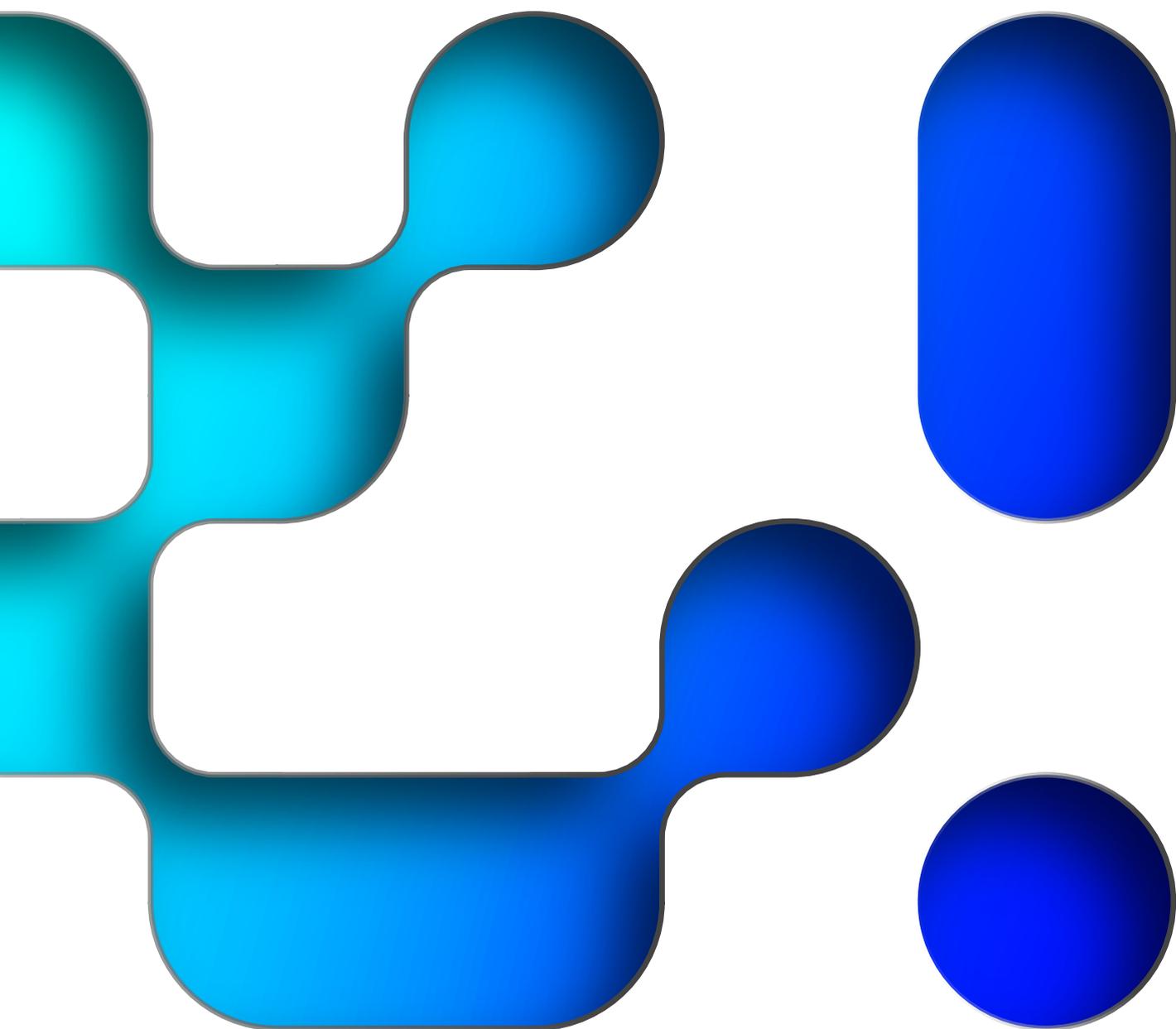
## LIMITES ET BIAIS

L'exercice ne permet pas de s'entraîner à la **coordination** et présente une **vision académique** de la gestion de crise. On ne teste pas les personnes qui participent à l'exercice mais le **processus en lui-même** : ce n'est pas un exercice pratique mais un exercice de réflexion.

L'exercice sur table est une préparation à la crise mais n'est **pas une fin en soi**;

## DIFFICULTÉS À ANTICIPER

Le mode hybride est très difficile à mettre en place : le limiter à un petit comité ou lorsque l'on veut spécifiquement se préparer au mode hybride au vu du fonctionnement de l'organisation.



CAMPUS CYBER  
5 - 7 RUE BELLINI  
92800  
PUTEAUX

<https://campuscyber.fr/>