

Ne pas diffuser aux
joueurs

Exercice « REMPARG22 »

Atelier 3 - Animation

1. Rappel sur la préparation
2. Types d'animation pendant l'exercice
3. Organisation et rôle de la cellule d'animation des organisations

1. RAPPEL SUR LA PRÉPARATION

Rappel sur les attendus de préparation

Ne pas diffuser aux joueurs

- *S'approprier les modalités et le scénario de l'exercice*
- *Définir les objectifs d'exercice pour la structure et les modalités de jeu*
- *Mobiliser les bonnes équipes au sein de sa structure vis-à-vis des objectifs*
- **Modifier le scénario en conséquence → Vous êtes ici !**
- **Intégrer les aspects logistiques pour l'exercice (réservation de salles, outillage de crise, partage de procédures, etc.)**
- **Préparer les joueurs pour l'exercice (brief sur leur rôle durant la crise à minima)**
- **Mener le RETEX de l'exercice**

2. TYPES D'ANIMATION PENDANT L'EXERCICE

Rappel sur les formats possibles

Ne pas diffuser
aux joueurs

Selon les objectifs de votre organisation, l'exercice va pouvoir prendre **différentes formes**:

Ateliers

- **Exercice sur table** (format plus léger, déroulement d'un scénario en mode présentation pour identifier les réactions de chaque partie prenante) ;
- **Atelier d'anticipation** (afin d'identifier les impacts du scénario sur l'organisation et les possibles évolutions de la crise, et pour identifier les actions à prendre sans jouer la gestion de crise).

Simulations

- **Exercice fonctionnel mono-cellule**
 - Au niveau opérationnel – équipes SI, SSI, Communication de crise, Métiers, etc.
 - Au niveau décisionnel – équipe dirigeante
- **Exercice fonctionnel multi-cellules**, combinant la cellule opérationnelle et décisionnelle.

Exemple d'animation pour le format « ateliers »

Ne pas diffuser
aux joueurs

- **Format** : déroulement d'un scénario en mode présentation (PPT ou papier) : contexte général, évènements globaux impactant (ex: incidents), demandes spécifiques (ex: demandes presse, point de situation, sollicitation d'un métier/fonction).
 - Actions des planificateurs :
 - Adapter le scénario du chronogramme ;
 - Passer sous forme de slides ou de sollicitation individuelles les stimuli (OpenEx peut également être utilisé).
- **Joueurs** :
 - Les joueurs sont idéalement réunis dans une même salle. Le scénario est diffusé sur grand écran ;
 - Chaque joueur à un rôle/fonction attribuée en amont de l'exercice ;
 - Ils sont invités à réagir aux différents stimuli déroulés (généraux ou spécifiques à une fonction) et indiquer quelles décisions/actions ils mèneraient face à une situation donnée.
 - Actions des planificateurs :
 - Assurer la logistique d'exercice (réservation d'une salle, matériel) ;
 - Briefer les joueurs sur les attendus de l'exercice.

Exemple d'animation pour le format « ateliers »

Ne pas diffuser
aux joueurs

- **Modalités d'animation** : Une à deux personnes sont chargées d'animer le jeu (diffusion générale ou spécifique des stimuli).
- **Rythme de bataille** : entre 40 à 60 planches (générales + spécifiques aux différentes fonctions)
 - Prendre en considération le temps de réflexion des joueurs dans le rythme d'exercice ;
 - Prévoir sur les slides des demandes de points de situation par intervalle (2 à 3) pour forcer les équipes à synthétiser leurs réflexions ;
 - Prévoir un créneau de RETEX à chaud.
 - **Actions des planificateurs** :
 - Adapter le scénario et le rythme d'exercice aux objectifs de l'organisation ;
 - Préparer la session de RETEX à chaud.

Exemple d'animation pour le format « simulations »

Ne pas diffuser
aux joueurs

- **Format** : simulation via l'envoi de stimuli aux participants mobilisés dans la cellule de crise (mails, appels téléphoniques).
 - Actions des planificateurs :
 - Adapter le scénario du chronogramme ;
 - Définir les modalités d'animation de la simulation (Openex, mails, téléphone) et renseigner les joueurs dans Openex ;
 - Adapter et mettre en forme les stimuli en fonction des supports choisis.
- **Joueurs** :
 - Les joueurs sont mobilisés à leur poste : en fonction des procédures de crise interne, ils sont invités à rejoindre leur cellule de crise (physique ou distancielle) et à se coordonner ;
 - Chaque joueur à un rôle/fonction attribuée en amont de l'exercice, respectant l'organisation de crise interne ;
 - Ils sont invités à réagir aux différents stimuli et prendre les décisions/actions adéquates.
- Actions des planificateurs :
 - Assurer la logistique d'exercice (salles, matériel) ;
 - Briefer les joueurs sur les attendus de l'exercice.

Exemple d'animation pour le format « simulations »

Ne pas diffuser
aux joueurs

- **Modalités d'animation :**

- Une cellule d'animation (entre 2 à 5 personnes) est chargée d'envoyer les stimuli et d'animer le jeu (Openex, appels, réponses à des questions) en fonction d'un niveau d'intensité choisi ;
- La mise en place d'une adresse mail d'animation est fortement recommandé en *back-up* de celle utilisée pour Openex.

→ Actions des planificateurs : assurer la logistique d'animation (personnel, matériel).

- **Rythme de bataille :** en fonction du niveau de maturité des équipes et des objectifs définis :

- Prévoir dans le chronogramme la tenue de points de situation internes et inter-cellules ;
- Prévoir un créneau de RETEX à chaud.

→ Actions des planificateurs :

- Adapter le scénario et le rythme d'exercice aux objectifs de l'organisation ;
- Préparer la session de RETEX à chaud.

A ce jour, les chronogrammes Openex contiennent **une pression médiatique minimale** :

- Des modèles **supplémentaires de stimuli** médiatiques seront rendus disponibles et pourront être utilisés et ajoutés par les planificateurs.
- Des « scripts » d'appels journalistiques seront également partagés pour renforcer l'animation (utilisé par l'animation locale ou centrale).

3. ORGANISATION ET RÔLE DE LA CELLULE D'ANIMATION DES ORGANISATIONS

Organisation et rôle de la cellule d'animation des organisations

Ne pas diffuser aux joueurs

Le rôle de l'animation

Le planificateur de l'exercice assure *de facto* l'animation de l'exercice. Il peut être appuyé par une équipe d'animation. Leur rôle est d'accompagner les joueurs pour garantir l'atteinte des objectifs définis précédemment. Pour cela, l'animation doit assurer :

- La bonne compréhension des objectifs de l'exercice avec la réalisation d'un briefing clair et d'une phase de questions / réponses ;
- L'implication de tous les joueurs à l'exercice en variant les destinataires des stimuli et en adaptant le scénario si nécessaire ;
- Une animation dynamique pour conserver l'attention de tous ;
- Un environnement d'exercice calme et apaisé pour éviter toute situation de stress ;
- Une bonne compréhension des points d'amélioration à mettre en œuvre et des leçons à tirer de l'exercice.

Quelques conseils pour bien orienter le jeu :

- *Ne pas être frustré de ne pas suivre le déroulé du chronogramme à 100%. Il est difficile de tout prévoir ;*
- *Insister sur les points qui ne sont pas réalisés par les joueurs : analyse des conséquences sur les biens essentiels, PCA, etc. ;*
- *Assurer la bonne compréhension des stimuli par les joueurs en étant le plus clair et vivant possible à l'oral ;*
- *Compléter les stimuli par Openex/mail par des stimuli oral si nécessaire pour assurer la compréhension des joueurs (par appel).*

Organisation et rôle de la cellule d'animation des organisations

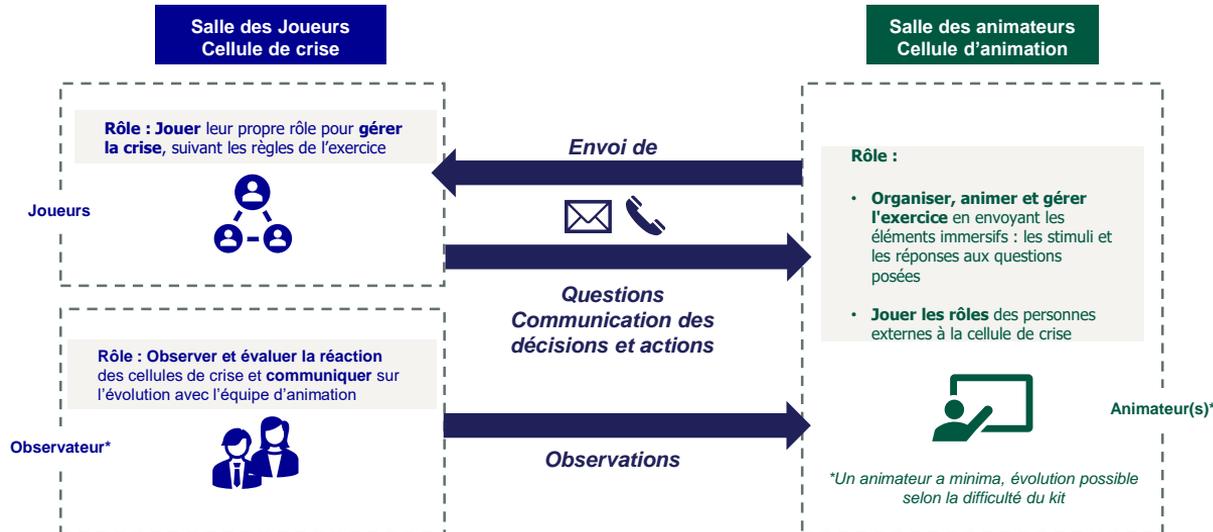
Ne pas diffuser aux joueurs

Organisation de la cellule d'animation

1 En tant qu'animateur, votre rôle sera d'accompagner les joueurs tout au long de l'exercice de crise. Cela passe par la mise en action du chronogramme et l'envoi des stimuli par téléphone/mail.

2

Plusieurs animateurs peuvent être désignés pour relayer les éléments d'animation aux joueurs et recevoir leurs consignes d'actions. Ces animateurs peuvent être également accompagnés pendant l'exercice par une personne technique de l'établissement pour contextualiser les stimuli avant envoi.



Check-list des actions pour la cellule d'animation des organisations

Ne pas diffuser aux joueurs

Pense-bête pour l'animation avant l'exercice

- ✓ Assurez-vous d'avoir les documents du kit à portée de main (scénario, kit d'animation, etc.) et prêts à être diffusés ;
- ✓ Assurez-vous d'avoir créé l'instance et/ou la boîte mail et d'y être connecté ;
- ✓ Briefez les éventuels animateurs qui vous accompagne ;
- ✓ Veillez à respecter le rythme de l'exercice sur le chronogramme et à *[si mail ou appels]* envoyer les stimuli au bon moment ;
- ✓ Soyez prêt à simuler les appels téléphoniques ainsi que les interventions orales ;
- ✓ Imprimez la grille d'évaluation d'exercice de crise pour les éventuels observateurs et lui remettre avant le début de l'exercice.