

« OPÉRATION HEXAGONE », un jeu de société éducatif

Fiche réalisée en collaboration avec l'association Les Jeunes IHEDN*



* « Les Jeunes IHEDN » est une association loi de 1901 qui regroupe les auditeurs jeunes formés par l'Institut des hautes études de défense nationale (IHEDN). Cette association existant depuis 1996, vise à sensibiliser le plus grand nombre, à commencer par la jeunesse sur plusieurs thématiques.

Les éléments évoqués ci-après pour déployer le jeu « OPÉRATION HEXAGONE » ne sont ni limitatifs, ni exhaustifs, et doivent être adaptés au contexte local et aux possibilités techniques des centres.

<p>Objectifs</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibiliser les jeunes volontaires sur les thématiques suivantes : défense, sécurité nationale, mémoire, citoyenneté. • Développer l'esprit de défense et de sécurité, l'esprit de citoyenneté et d'engagement, partager une mémoire commune. • Susciter l'intérêt des jeunes à travers un jeu scénarisé : les joueurs incarnent de jeunes agents de renseignement en formation qui utilisent leurs connaissances pour valider le niveau d'habilitation maximal et rejoindre le centre du jeu de plateau symbolisant le « cœur de l'État-major ».
<p>Éléments techniques (public, lieu, durée, matériel nécessaire, ressources humaines mobilisables)</p>	<p>Qui ?</p> <div style="display: flex; align-items: center; gap: 20px;"> <div style="text-align: center;">  <p>âge 15+</p> </div> <div style="text-align: center;">  <p>2-6 joueurs</p> </div> </div> <p>Il est également possible de composer entre 2 à 6 équipes de deux volontaires, soit jusqu'à 12 joueurs, permettant ainsi la participation d'une maisonnée et l'entraide en équipe.</p> <p>Quand ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Sur un temps dédié dans la journée, sur les temps démocratiques du soir, sur le temps libre. ✓ Parties d'une durée moyenne de 50 minutes. <div style="text-align: right;">  <p>50 minutes</p> </div> <p>Comment ?</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Rotation du (ou des) exemplaires du jeu(x) entre les maisonnées. ✓ Présentation en amont du jeu (thématiques et principales règles). ✓ Proposition de créneaux d'inscription aux volontaires. ✓ Participation intergénérationnelle possible (avec des encadrants ou possiblement avec des invités extérieurs en lien avec les thématiques pour permettre un échange). ✓ Plusieurs niveaux de difficultés (de 1 à 4) dans chaque carte. ✓ Une utilisation du jeu en « mode dégradé » est possible, en utilisant seulement les cartes de questions pour tester ses connaissances. <p>Matériel nécessaire</p> <ul style="list-style-type: none"> • Plusieurs exemplaires du jeu sont mis à disposition dans chaque département, à partir du premier semestre 2024. Se renseigner auprès des référents territoriaux.
<p>Recommandations / Écueils à éviter</p> 	<ul style="list-style-type: none"> • Se mettre en contact au préalable avec les chefs de projet départementaux pour convenir des modalités de mise à disposition du jeu (don ou prêt des exemplaires du jeu). • Tous les jeunes volontaires peuvent possiblement participer au jeu. En cas de difficulté à faire passer tous les effectifs, prioriser les jeunes de la coloration « Défense et mémoire » et/ou les jeunes volontaires. • Faire le lien entre ce jeu et les activités du tronc commun : la Journée défense et Mémoire (JDM), la Journée sécurité intérieure (JSI), les activités liées aux valeurs de la République • Faire le lien entre ce jeu et les activités de la coloration « Défense et mémoire » • Faire le lien entre les connaissances acquises dans le jeu et les activités du rallye de synthèse.
<p>Les règles du jeu</p>	<p>→ Un tutoriel vidéo à disposition des encadrants et des jeunes volontaires permet une prise en main rapide du jeu.</p> <p>- https://www.youtube.com/watch?v=VLcJQ2jb4NM</p> 
<p>Contacts</p> 	<p>- En savoir plus sur l'origine du jeu : https://www.jeunes-ihedn.org/operation-hexagone/</p> <p>- En savoir plus sur « Les Jeunes IHEDN » : https://www.jeunes-ihedn.org/</p> 



► RÈGLE DU JEU ◀

HXG [PRIORITAIRE]

RÉCEPTION :

PC_ATHENA

-- Message --

▶ A tous les jeunes agents autour de cette table.

▼ La dernière phase de votre formation d'élite se dresse devant vous.

Votre mission est de passer avec succès les épreuves de connaissances afin de valider le niveau d'habilitation maximal.

Votre parcours vous mènera dans les dédales de la forteresse au sein des différents services du ministère.

À vous de collecter les badges de renseignement en répondant correctement aux questions avant vos adversaires.

Vous pouvez les aider, mais sachez que seul le premier agent à atteindre le cœur de l'État-major avec le niveau requis remportera la partie.

▶ Action !

-- Fin de transmission --

▶ OBJECTIF ◀

Défiiez vos adversaires à l'aide de vos connaissances et soyez le premier joueur à vous rendre au centre de la forteresse en collectant un minimum de 20 badges de renseignement.



▶ CONTENU ◀

230 cartes questions, 54 cartes opération spéciale, 2 dés, 1 plateau, 6 pions, 120 badges de renseignement, 1 livret d'accompagnement comprenant la règle du jeu.

▶ PRÉPARATION ◀

Réorganisez le sabot des cartes questions en plaçant chaque paquet de cartes thématiques derrière l'intercalaire approprié. Sortez les cartes " opération spéciale " et placez les piles face cachée à côté du plateau. Chaque joueur récupère un capital de départ de 5 badges de renseignement et les place devant lui. Il choisit ensuite son pion et le place devant l'entrée du jeu, sur le plateau, constituant la zone de départ.

▶ DÉROULEMENT DU JEU ◀

Le joueur le plus âgé (ou le plus gradé) commence. Les joueurs à sa gauche suivent. Lancez les deux dés et déplacez votre pion du nombre de cases indiquées, dans le sens des flèches (un seul lancer par tour).

▶ VICTOIRE ◀

Le premier joueur à passer la sortie et à arriver au cœur de l'État-major avec 20 badges de renseignement gagnés remporte la partie. Le joueur n'est pas tenu d'obtenir exactement le score de dé requis ; il doit simplement avoir un score supérieur pour pouvoir sortir. Les joueurs restants peuvent poursuivre pour se départager.

▶ CASES “AU RAPPORT !” ◀



Lorsqu'un joueur tombe sur l'une de ces cases, il choisit le niveau de difficulté (1, 2, 3 ou 4) de la question qui va lui être posée (il ne pourra plus en changer pour ce tour). Le joueur précédent tire une carte de la couleur correspondante et lui pose la question du niveau choisi, puis lance un timer de 30 secondes. L'interrogateur se réserve le droit d'aider le joueur en ajoutant des compléments d'information à l'aide de ses connaissances personnelles ou de la rubrique “ S'éclairer ”  .

- ▶ En cas de bonne réponse, la carte est remise sous la pioche et le joueur gagne le nombre de badges de renseignement correspondant au niveau de la question.
- ▶ En cas de mauvaise réponse, la carte est remise sous la pioche et le joueur ne gagne aucun badge de renseignement.



▶ CASES “ATHÉNA” ◀

Le fonctionnement est identique aux cases “ Au rapport ! ” cependant, le choix de la catégorie thématique est laissé au joueur.

 **CULTURE**

1
Quel est l'hymne national de la France depuis 1795 ?

2
En 1939, quelle expression, utilisée par la presse française, décrit les débuts de la Seconde Guerre mondiale ?

3
Quel préfet fut chargé par le général de Gaulle d'unifier la résistance française en 1941 ?

4
Quel roi des Belges était surnommé le "Roi Chevalier" durant la Première Guerre mondiale ?

➤ **La Marseillaise** 1

 Rouget de Lisle compose le *Chant de guerre pour l'armée du Rhin* en 1792, inspiré de l'*Oratorio d'Esther*, composé par J.-B. Grétry. Il sera renommé en hommage aux volontaires marseillais venus combattre l'ennemi.

➤ **La « drôle de guerre »** 2

 La France entre en guerre sans mener de combats, période qualifiée de « *phony war* » (guerre fantôme) par les Anglais, qui, par erreur phonétique, donne « *funny war* » (drôle de guerre).

➤ **Jean Moulin (1899-1943)** 3

 Sous ses noms de code "Rex" puis "Max", il gère les mouvements de résistants et crée une Armée secrète (AS). Il meurt en 1943, arrêté par la police de sécurité de Klaus Barbie, officier SS.

➤ **Albert I^{er} (1875-1934)** 4

 Lorsque les Allemands envahissent la Belgique en 1914, il prend le commandement de l'armée et coopère avec les Alliés alors que le reste de son gouvernement se réfugie en France.

 **GÉOPOLITIQUE**

1
Quel nom désigne le représentant d'un État auprès d'un État étranger ou d'une organisation internationale ?

2
Quels sont les 3 premiers pays au rang des plus grandes zones économiques exclusives (ZEE) ?

3
En quelle année les forces françaises ont-elles quitté officiellement l'Afghanistan ?

4
Dans quel pays les Alliés ont-ils saboté une usine d'eau lourde durant la Seconde Guerre mondiale ?

➤ **Un ambassadeur** 1

 Plus haut rang de la hiérarchie diplomatique, il se doit de protéger les ressortissants de son pays, de négocier avec le gouvernement local et de défendre les intérêts de son pays.

➤ **États-Unis, France et Australie** 2

 À la 1^{re} place, les États-Unis avec 11,3 millions de km², puis la France avec 10 millions et l'Australie avec 8 millions. La France revendique une partie de la ZEE du Canada autour de Saint-Pierre-et-Miquelon.

➤ **2014** 3

 De 2001 à 2014, plus de 70 000 soldats français ont lutté contre le terrorisme dans 2 opérations internationales : la force internationale d'assistance et de sécurité (ISAF) de l'Otan, et "Enduring Freedom" menée par les Américains.

➤ **Norvège** 4

 Le résistant Joachim Rønneberg, et une petite équipe, a mené l'opération *Gunnarside* en 1943 afin de stopper les nazis dans leur programme de recherche nucléaire.

FORCE

Comment appelle-t-on les personnels de l'armée de l'Air et de l'Espace ?

Quel est le grade le plus bas au sein de l'armée de l'Air et de l'Espace ?

Quel corps de l'armée met en œuvre les systèmes d'information et de communication ?

De quel pays fait partie le seul escadron étranger présent sur le territoire français ?

► Les aviateurs 1

i Pilotes, navigateurs, techniciens, formateurs, logisticiens... Pour faire voler leurs avions, il faut toute une armée.

► Aviateur 2

i Son supérieur est l'aviateur de 1^{re} classe, le caporal puis le caporal-chef, le grade le plus élevé étant le général d'armée aérienne.

► Les transmissions 3

i Issue des sapeurs télégraphistes, "l'arme du commandement" est créée en 1942. Ils fêtent la Sainte-Gabriel.

► Singapour avec la RASF 4

i Depuis 1998, la base de Cazaux accueille des pilotes singapouriens car leur espace aérien est trop petit pour s'entraîner. Partenariat prévu jusqu'en 2035.

ÉCONOMIE

À qui appartient le système GPS de positionnement par satellites (Global positioning system) : aux américains ou aux chinois ?

Quel est le nom médiatique du Salon international de l'aéronautique et de l'espace de Paris, qui porte le nom de la ville où il se déroule ?

Depuis 2022, quelles sont les voitures utilisées par la BRI pour lutter contre les "go fast" ?

Quelle est la part du budget de la défense dans les dépenses globales de l'État en 2022 ?

► Aux américains 1

i Le monopole américain sur le GPS est contesté depuis plusieurs années par d'autres puissances spatiales, qui ont développé ou sont en train de développer leurs propres systèmes de positionnement par satellites. Parmi ces systèmes, on peut citer le système européen Galiléo, le système russe GLONASS ou encore le système chinois BeiDou.

► Le Salon du Bourget (SIAE) 2

i Le Salon du Bourget est aussi connu sous le sigle SIAE, qui signifie Salon International de l'Aéronautique et de l'Espace. Il est ouvert aux professionnels et au grand public, et propose des démonstrations en vol, des expositions, des conférences et des animations.

► Alpines A110 3

i Avec 250 chevaux, c'est l'Alpine A110 qui remporte le dernier appel d'offre de la gendarmerie en 2021, succédant à la Renault Mégane III RS (2011-2021).

► 0,13 / 14,5% 4

i Le ministère des Armées dispose de crédits répartis sur 2 missions : "Défense" (40,9 milliards d'euros) et "Anciens combattants, mémoire et liens avec la Nation" (2 milliards d'euros).



TECHNOLOGIE

1
Quelle arme principale est utilisée lors d'un combat sous-marin ?

2
Quel est le surnom donné au gaz asphyxiant utilisé pendant la Première Guerre mondiale ?

3
Quel objet est largué par les avions de patrouille maritime pour pister les sous-marins ?

4
Quels bâtiments de la Marine nationale ont été équipés de missiles de croisière navals en 2015 ?

➤ La torpille 1

📌 La torpille la plus puissante et rapide au monde est la F21, modèle français conçu par Naval Group en 2016.

➤ Gaz moutarde 2

📌 Avec une odeur proche de la moutarde ou de l'ail, il est aussi nommé "ypérite", du nom de la ville d'Ypres (Belgique), où les Allemands l'utilisent contre les Britanniques faisant 15 000 soldats intoxiqués et 1 millier de morts.

➤ La bouée acoustique 3

📌 Ces bouées aérolargables, dont la SonoFlash développée par Thalès, complètent les sonars, sous-marins et hélicoptères pour mieux contrer la menace de sous-marins indésirables toujours plus discrets.

➤ Les Frégates Européennes Multi-Missions (FREMM) 4

📌 Les 5 frégates (Aquitaine, Normandie, Provence, Languedoc, Auvergne, Bretagne) ont 4 missions : frappe dans la profondeur, lutte anti-sous-marine, lutte anti aérienne, protection de forces navales.



GOUVERNEMENT

1
Quel numéro d'urgence a été mis en place au sein de l'Union européenne dans tous les États membres depuis 2007 ?

2
Quel dispositif français d'alerte permet d'informer rapidement la population en cas d'enlèvement ?

3
Quel est le nom du réseau clandestin d'agents secrets français qui a opéré en France occupée pendant la Seconde Guerre mondiale et qui a été dirigé par Jean Moulin ?

4
Quel dispositif permet à la gendarmerie de participer à des opérations militaires à l'étranger en assurant des missions de police et de renseignement au profit des forces françaises et alliées ?

➤ Le 112 1

📌 Créé en 1991 par le Conseil des communautés européennes, c'est le numéro d'appel d'urgence européen unique et gratuit.

➤ Le plan Alerte enlèvement 2

📌 Depuis 2006, le procureur de la République, appartenant au tribunal de la zone de l'enlèvement présumé, décide de le déclencher ou non.

➤ Le réseau Alliance 3

📌 Le réseau Alliance était aussi connu sous le nom de réseau NAP (Noyautage des Administrations Publiques) ou de réseau Marie-Claire, du nom de sa fondatrice et cheffe, Marie-Madeleine Fourcade. Le réseau Alliance fournissait des informations stratégiques aux services secrets britanniques.

➤ La prévôté outre-mer 4

📌 Une formation de la gendarmerie nationale spécialisée dans la police judiciaire militaire auprès des forces armées françaises stationnées hors du territoire national. La prévôté outre-mer exerce également des missions de police générale, d'appui à la force et de renseignement dans le cadre d'interventions militaires françaises.

▶ ÉVÉNEMENTS “BATAILLE” ◀

Lorsqu'un joueur tombe sur une case “ Au rapport ! ” déjà occupée par un ou plusieurs autres joueurs, une bataille s'engage entre ces joueurs. Le dernier arrivé sur la case choisit un niveau de difficulté et une personne neutre tire une carte de la couleur correspondante et leur pose la question.

Le dernier joueur arrivé sur la case peut soumettre sa réponse en premier, si sa réponse n'est pas correcte, les autres joueurs engagés dans la bataille peuvent essayer de donner des réponses à tour de rôle.

Le premier des combattants à répondre correctement choisit entre gagner les badges correspondant au niveau de la question ou affaiblir un adversaire en récupérant le nombre de badge correspondant d'un des vaincus.



▶ CASES “OPÉRATION SPÉCIALE” ◀



Lorsqu'un joueur tombe sur l'une de ces six cases, il tire une carte " Opération spéciale " et la lit à voix haute. Il existe trois types de cartes :



Négative : le joueur perd un ou plusieurs " Badge de renseignement " suivant l'indication sur la carte. S'il n'en possède pas, la carte n'a alors aucun effet. La carte est ensuite remise sous la pioche.



Positive : le joueur gagne un ou plusieurs " Badge de renseignement " suivant l'indication sur la carte. S'il n'en possède pas, la carte n'a alors aucun effet. La carte est ensuite remise sous la pioche.



Action : elle n'est utilisable qu'une seule fois par le joueur, selon l'indication placée en bas de la carte. Une fois jouée, la carte est remise sous la pioche. Le nombre de cartes de type " action " que peut détenir un joueur est illimité.

Positive 

CYCLE IHEDN-JEUNES

Un beau diplôme à accrocher dans votre chambre, la Défense nationale n'a plus de secret pour vous.

EFFET

Vous gagnez 2 badges de renseignement.

[APPLICABLE DIRECTEMENT]

Action 

DISSUASION NUCLÉAIRE

Vous gardez votre bouton rouge à portée de main.

EFFET

Désignez un adversaire qui devra se défaire de deux badges de renseignement.

[UTILISABLE À TOUT MOMENT]

Négative 

INCIDENT PROTOCOLAIRE

Il vous semblait bien que ce journaliste ressemblait au chef de la délégation étrangère.

EFFET

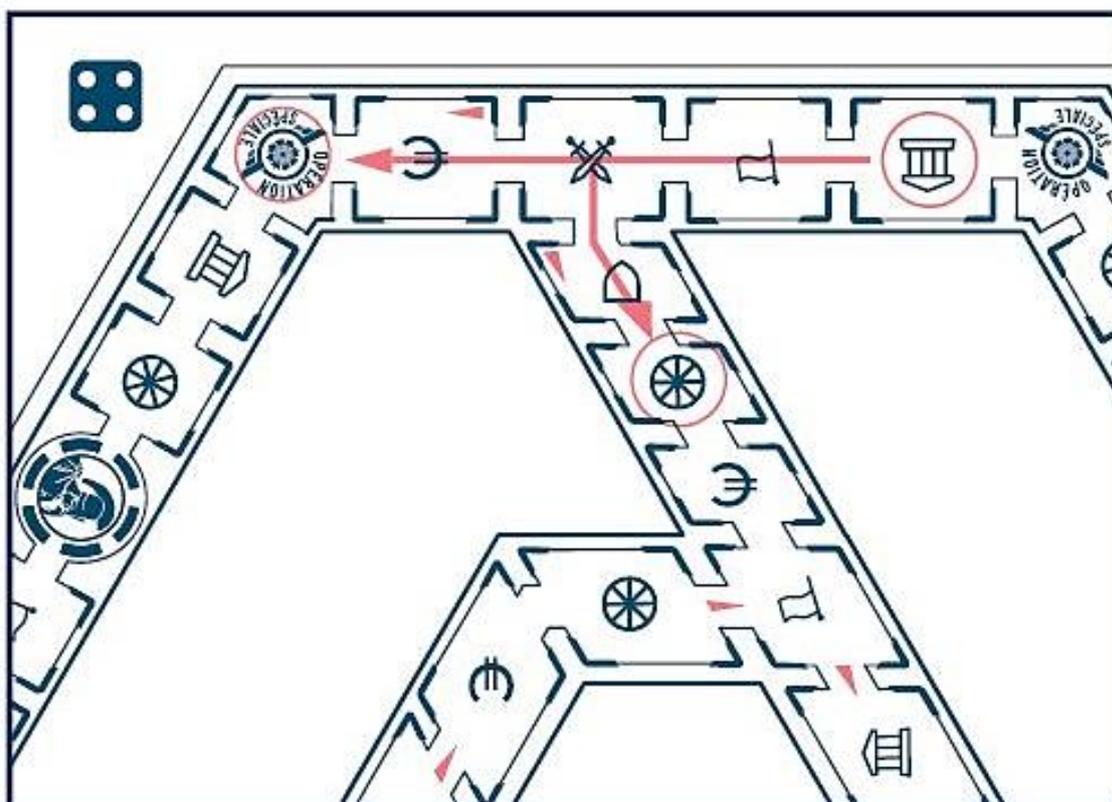
Vous perdez 1 badge de renseignement.

[APPLICABLE DIRECTEMENT]

▶ SENS DE DÉPLACEMENT DANS LE BÂTIMENT ◀

Les joueurs devront impérativement respecter le sens de déplacement du bâtiment, en suivant les flèches. Il n'est pas possible de reculer lors d'un déplacement.

Attention, une fois engagé vers l'hexagone central, il ne peut plus revenir en arrière. Le joueur n'aura donc plus l'occasion de tirer des cartes " Opération spéciale ".



Ministère de l'Éducation nationale
et de la Jeunesse

Délégation Générale au
Service National Universel

110 rue de Grenelle
75357 Paris SP 07

snu.gouv.fr



#SNUjemengage