

Phishingfeber

- Et rollespil om phishingmails.
- Kan spilles over Zoom og Teams eller ved fysisk deltagelse

Antal deltagere: 2-6 personer per gruppe.

Målet er at lære at skelne mellem ægte og falske historier om phishing og dermed blive bedre til at gennemskue phishingforsøg. I rollespillet skiftes spillerne til at fremlægge mails og beskeder for hinanden og forsøge at overbevise de andre om, hvorvidt det er et phishingforsøg eller ej. Vinderen er den, som gætter rigtigt flest gange.

Forberedelse:

1. De studerende deles ind i grupper på 2-6 deltagere.
2. Alle deltagere får et antal mails/beskeder:
 - a. Del et link til mappen "Mails Phishingfeber", hvor de studerende kan finde deres mails/beskeder. Hver fil i mappen er navngivet med et nummer mellem 1 og 33 (mails/beskeder som ikke er phishing) eller 40 og 74 (phishingmails og -beskeder).
 - b. Giv hver studerende et antal tilfældige tal mellem 1-33 og 40-74.

Antal studerende i gruppen	Antal tal pr. studerende
2	6
3	4
4	3
5	3
6	2

- c. De studerende går ind i mappen og finde de mails/beskeder, der svarer til tallene
 - d. Nederst af hvert dokument fremgår det, om det er et phishingforsøg eller ej (sand).
3. Udnævn en studerende i hver gruppe til at holde øje med tiden, så den ikke overskrides.

Spillets gang

1. Spillet starter med, at hver studerende for hver mail forbereder en fiktiv personlig historie, der beskriver situation, hvor man modtog mailen. Opfind fx en fantastisk historie om hvordan man lige havde været i Silvan og købt tre skruer, og samme dag fik man en mail fra Silvan om, at man havde vundet et hundehus... osv. Det skal være overdrevent og sjovt men alligevel muligt.
2. Den første studerende viser en af sine mails. Man skal passe på, at de andre studerende ikke kan se den nederste del af mailen, hvoraf det fremgår, om det er phishing eller ej.
3. Den studerende skal nu fortælle en historie, der passer til mailen. Opgaven er at snyde de øvrige studerende på holdet til at tro, at mailen er et phishingforsøg, når den i virkeligheden er ægte, og omvendt en ægte mail, når den faktisk er et phishingforsøg. Hvis mailen er ægte, kan man altså fortælle en historie, der sandsynliggør, at den er et phishingforsøg og omvendt. For at overbevise modstanderne er det godt at fortælle en masse detaljer, der lyder sandsynlige. Det kan være en god ide at læse dele af mailen op som en del af din historie. Tip: Man kan også forsøge at overbevise modstanderne om at din mail er en phishing mail, selvom den faktisk er det og omvendt.
Man har 2 minutter til at fortælle sin historie. Husk at holde styr på tiden.
4. Resten af holdet skal nu hver for sig afgøre, om de tror på, at mailen er ægte eller en phishingmail. De har 10 sekunder til at beslutte sig og viser derefter samtidigt enten thumbs up eller thumbs down. Thumbs up betyder, at de tror, at mailen er sand (altså ikke et phishingforsøg). Thumbs down betyder, at de tror, at mailen er et phishingforsøg.
Hvis en modstander ikke viser thumbs up/down samtidig med de andre, mister vedkommende 1 point.
5. Pointuddeling: Hver modstander får 1 point, hvis de gætter rigtigt, og 1 minuspoint, hvis de gætter forkert.
6. Vinderen: Spillet fortsætter indtil alle historier er blevet fortalt. Vinderen er den, som har fået flest points.