



IA : DANGER OU CHANCE ?

Jeu de l'Oie éducatif • Thème : Intelligence Artificielle & Énergie numérique • CM1 / CM2 • 20 min / partie

Règles du jeu

But du jeu : atteindre la case 20 (SORTIE) en premier OU avoir le plus de points à la fin du chronomètre de 20 minutes !

2 équipes de 3 à 4 élèves • Dé classique (1–6) • Questions sur l'IA et la consommation énergétique



Déroulement d'un tour

- L'équipe active lance le dé.
- Elle avance son pion du nombre de cases indiqué.
- Elle répond à la question ou réalise le défi de la case.
- Après la réponse, c'est au tour de l'autre équipe.



Points et pénalités

- Bonne réponse QCM / Vrai-Faux : **+1 point**
- Mauvaise réponse : **recule d'1 case**
- Défi réussi (vote équipe adverse) : **+2 points**
- Case Énergie réussie : **avance d'1 case bonus**



Cases Énergie (fond vert)

- Ces cases posent des questions sur l'impact environnemental de l'IA.
- Bonne réponse = **avance d'une case bonus** en plus !
- Ces cases sensibilisent à l'utilisation raisonnée de l'IA.



Cases Défis

- Lire le défi à voix haute à toute l'équipe.
- L'équipe a le temps indiqué sur la carte pour réaliser le défi.
- L'équipe adverse vote (pouce levé/baissé) pour valider.
- Réussite = **+2 points** pour l'équipe.



Types de cases sur le plateau

QCM — Question à 3 choix

Vrai/Faux — Affirmation à juger

Énergie — Impact environnemental

Défi — Créatif ou corporel

Chance — Avance d'1 case gratuite

Piège — Recule d'1 case



Note pour l'enseignant·e — Rotations

- Prévoir **6 plateaux identiques** pour 6 groupes simultanés.
- Chaque groupe de **11 à 17 élèves** se divise en 2 équipes (3–4 élèves chacune).
- Durée d'une partie : **20 min** maximum.
- Utiliser le chronomètre de **20 min** visible de tous (tableau ou iPad).
- À la fin du temps → l'équipe avec le **plus de points gagne**.
- Pour ranger : mettre toutes les cartes dans l'enveloppe de couleur correspondante.



Pour aller plus loin — Le volet Énergie

Les cases **Énergie IA** (fond vert) abordent la consommation réelle des IA. Profitez de ces moments pour lancer une discussion : « *Comment peut-on utiliser l'IA de manière responsable ?* »

Chiffre à retenir : entraîner un grand modèle d'IA consomme autant qu'**une ville entière pendant plusieurs heures**. Utiliser une petite IA adaptée à la tâche peut consommer **100 fois moins** !



The diagram shows a 4x5 grid of 20 squares, each representing a game board space. The squares are numbered 0 to 20. Arrows indicate a path from square 0 to square 20.

Number	Icon	Text	Color
0	🏠	DÉPART	Blue
1	?	Qu'est-ce que l'IA ? QCM	Blue
2	✅	Vrai ou Faux V/F	Orange
3	⚡	Énergie IA BONUS CASE	Green
4	🤖🧠	Défi Créatif +2 pts	Purple
5	?	L'IA apprend QCM	Blue
6	★	Chance ! +1 CASE	Green
7	✅	Vrai ou Faux V/F	Orange
8	⚡	Énergie IA BONUS CASE	Green
9	?	Deepfakes QCM	Blue
10	💀	Piège ! -1 CASE	Red
11	🤖🧠	Défi Créatif +2 pts	Purple
12	✅	Vrai ou Faux V/F	Orange
13	?	IA & Créativité QCM	Blue
14	⚡	Énergie IA BONUS CASE	Green
15	★	Chance ! +1 CASE	Green
16	✅	Vrai ou Faux V/F	Orange
17	?	IA Responsable QCM	Blue
18	🤖🧠	Défi Final +2 pts	Purple
19	🏁	SORTIE !	Orange
20	🏁	SORTIE !	Orange

Arrows indicate the path: 0 → 9 → 10 → 19 → 20. Additionally, there are vertical arrows from 0 to 9, 4 to 5, and 14 to 15.

●

Dé



Pion orange

? CARTES QUESTIONS — QCM

À découper et plastifier si possible • 1 paquet par plateau • La réponse correcte est soulignée en vert

? Questions à Choix Multiples — Cases bleues

QCM Case 1 / 5

Comment une IA apprend-elle à faire des choses ?

- A En posant des questions aux humains
- B En lisant des livres dans une bibliothèque
- C En analysant des millions d'exemples et de données**

Réponse C. Une IA apprend en trouvant des motifs dans d'immenses quantités de données, comme reconnaître des visages après avoir vu des milliers de photos.

QCM Case 5

Qu'est-ce qu'un deepfake ?

- A Un très bon gâteau au chocolat
- B Une vidéo où un visage ou une voix est remplacé par un autre**
- C Un super jeu vidéo en réalité virtuelle

Réponse B. Les deepfakes sont des vidéos truquées très réalistes. Il faut toujours vérifier les sources avant de croire une vidéo !

QCM Case 9

Qu'est-ce que l'IA *ne peut pas* faire ?

- A Créer une chanson ou un dessin
- B Commander une pizza seule sur internet
- C Avoir une vraie opinion personnelle**

Réponse C. L'IA peut faire des choses surprenantes, mais elle n'a pas de conscience ni d'émotions. Elle suit des règles et des données.

QCM Case 13

Les IA peuvent-elles être créatives ?

- A Oui, elles créent sans aucune limite
- B Non, elles ne font que copier bêtement
- C Oui, mais à partir de ce que les humains leur ont appris**

Réponse C. Les IA produisent des œuvres étonnantes, mais elles s'appuient sur des données humaines. Ce n'est pas la même créativité qu'un humain !

QCM Case 17

Peut-on demander n'importe quoi à une IA ?

- A Oui, elle sait tout faire
- B Non, elle a des limites et des règles de sécurité**
- C Oui, si on paie assez cher

Réponse B. Les IA sont programmées pour refuser certaines demandes dangereuses ou illégales. C'est important pour protéger les utilisateurs.

QCM Bonus

Qui est responsable si une IA fait une erreur ?

- A Personne, c'est juste une machine
- B L'IA elle-même
- C Les humains qui l'ont créée et ceux qui l'utilisent**

Réponse C. Les créateurs et utilisateurs d'une IA ont une responsabilité. C'est pourquoi il faut toujours vérifier ce que dit une IA !

✂️ couper ici



CARTES VRAI/FAUX + ÉNERGIE

Cases jaunes (V/F) et cases vertes (Énergie IA avec case bonus)



Vrai ou Faux — Cases jaunes

VRAI / FAUX Case 2

« Les robots sont toujours plus intelligents que les humains. »

VRAI

FAUX ✓

FAUX. Les IA sont très fortes dans des tâches précises, mais elles ne comprennent pas le monde comme un humain.

VRAI / FAUX Case 7

« Une IA peut avoir des émotions comme un humain. »

VRAI

FAUX ✓

FAUX. Une IA peut simuler des émotions, mais elle ne ressent rien. Elle imite des patterns émotionnels présents dans ses données.

VRAI / FAUX Case 12

« L'IA peut apprendre de ses erreurs, comme un humain. »

VRAI ✓

FAUX

VRAI. Elle utilise ses erreurs pour améliorer ses prédictions futures. C'est le principe de l'apprentissage automatique !

VRAI / FAUX Case 16

« L'IA sait toujours si une décision est juste ou injuste. »

VRAI

FAUX ✓

FAUX. L'IA ne comprend pas les valeurs humaines. Elle peut reproduire des injustices si ses données de départ en contenaient.

✂️ couper ici

⚡ Cartes Énergie IA — Cases vertes (bonne réponse = +1 case bonus !)

⚡ ÉNERGIE +1 case si réussi !

Quel est le principal impact environnemental des grandes IA ?

A Elles consomment de l'eau fraîche

B ✓ Elles consomment énormément d'électricité

C Elles polluent directement l'air

Réponse B. Les grands modèles d'IA consomment autant d'électricité qu'une ville entière pour s'entraîner ! Il faut les utiliser avec modération.

⚡ ÉNERGIE +1 case si réussi !

Entraîner un grand modèle d'IA produit autant de CO₂ que :

A Un trajet en voiture d'1 kilomètre

B Un vol Paris–New York

C ✓ 5 voitures pendant toute leur vie

Réponse C. C'est énorme ! C'est pourquoi des chercheurs travaillent à créer des IA plus économes en énergie.

⚡ ÉNERGIE +1 case si réussi !

Comment réduire l'impact écologique de l'IA au quotidien ?

A L'utiliser le plus possible pour s'entraîner

B ✓ Utiliser des IA légères adaptées à chaque tâche

C Laisser l'IA allumée en permanence

Réponse B. Une petite IA spécialisée consomme jusqu'à 100 fois moins qu'un grand modèle généraliste. Choisir le bon outil, c'est aussi protéger la planète !

⚡ BONUS

💬 Discussion libre : *Comment toi, à l'école ou à la maison, tu pourrais utiliser l'IA de façon plus raisonnée ?*

Pas de bonne/mauvaise réponse. Toute réflexion argumentée rapporte +1 point (vote de la classe).



CARTES DÉFIS

Cases violettes • L'équipe adverse vote pour valider • Réussite = +2 points



Défis créatifs — Cases violettes (+2 pts si réussi)

DÉFI Case 4

Défi Vocal !

Racontez une blague en imitant la voix d'un assistant vocal (robotique, un peu monotone). Chaque membre de l'équipe doit faire au moins un son !

🕒 30 secondes 🌟 +2 points

L'équipe adverse lève le pouce si le défi est réussi avec humour et créativité !

DÉFI Case 11

Défi Mime !

Mimez un robot qui apprend à danser pour la toute première fois. Sans parler ! Les autres joueurs votent si c'est réussi.

🕒 20 secondes 🌟 +2 points

Critère de réussite : le mouvement doit évoquer clairement un robot qui découvre la danse !

DÉFI Case 18

Défi IA Détraquée !

Formulez cette phrase comme une IA qui bugue (répétitions, sons étranges, coupures aléatoires) : « *Je suis une intelligence artificielle* ». Soyez créatifs !

🕒 25 secondes 🌟 +2 points

Chaque élève de l'équipe doit proposer sa propre version bugguée !

DÉFI BONUS

Défi Chaussettes !

Imaginez ce que répondrait une IA si on lui demandait *pourquoi les chaussettes disparaissent dans la machine à laver*. Répondez comme si vous étiez l'IA !

🕒 30 secondes 🌟 +2 points

La réponse doit être logique, précise et drôle — comme une vraie IA qui analyse trop sérieusement !

DÉFI CRÉATIF

Défi Métiers !

En 20 secondes, citez le plus de métiers possibles où l'IA peut **aider** les humains (sans les remplacer !). 1 point par métier cité.

🕒 20 secondes 🌟 1 pt/métier

Exemples : médecin, architecte, agriculteur, enseignant, pilote... La coopération humain-IA est la clé !

DÉFI ÉNERGIE

Défi Éco-IA !

Inventez un slogan de 10 mots maximum pour convaincre les gens d'utiliser l'IA de façon plus responsable. Le plus créatif gagne !

🕒 30 secondes 🌟 +2 points

Exemple : « L'IA, oui, mais avec modération ! » Soyez créatifs et convaincants !



FICHE DE SCORES & ROTATIONS

1 fiche par plateau • Réutilisable (effaçable) ou à photocopier en plusieurs exemplaires



Fiche de scores — Partie en cours

Tour	● Équipe 1 : _____	● Équipe 2 : _____	Case atteinte
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			
8			
TOTAL ★			🏆 Gagnant :

..... ✂️ couper ici



Fiche de rotations — 6 groupes

Notez les noms des élèves de chaque groupe. Durée par rotation : **20 minutes**. Signal sonore ou minuterie visible recommandé.

Plateau 1 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____

Plateau 2 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____

Plateau 3 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____

Plateau 4 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____

Plateau 5 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____

Plateau 6 — Rotation ____

● Eq.1 : _____

● Eq.2 : _____

Gagnant : _____



Matériel pour 1 plateau

- 1 **plateau imprimé** (cette fiche, page 2)
- 1 **dé standard** (6 faces)
- 2 **pions** (petits objets colorés, gommes...)
- 1 **paquet de cartes** QCM (6 cartes)
- 1 **paquet de cartes** Vrai/Faux (4 cartes)
- 1 **paquet de cartes** Énergie (3+1 cartes)
- 1 **paquet de cartes** Défis (6 cartes)
- 1 **fiche de scores** + crayon (ou ardoise)
- 1 **chronomètre** 20 min (ou iPad avec l'appli)



Rangement rapide entre rotations

Prévoir **4 enveloppes colorées** par plateau :

- Bleue : cartes QCM
- Jaune : cartes Vrai/Faux
- Verte : cartes Énergie
- Violette : cartes Défis

Les pions restent sur la case 0. La fiche de score est effacée.

Temps de remise en place : moins de 2 minutes !