Vinz et Lou
SORS-MOI DE L'IA !

Règles du jeu

C'est un escape game. **Vinz et Lou sont enfermés dans une IA**. Pour les faire sortir, il faut réussir à **formuler le bon prompt**.

Un prompt est une instruction qu'on donne à une IA pour obtenir une réponse.

Les joueurs sont répartis en deux équipes : team Vinz et team Lou, symbolisées par les personnages à fabriquer et à déplacer sur le plateau.

Au début de la partie, chaque équipe positionne son personnage sur la zone de son choix et prend les fiches questions correspondant à son équipe. L'équipe qui fait la grimace la plus drôle commence.

Chaque équipe doit réussir, à tour de rôle, la question ou le défi associés à chaque zone sur le plateau.

Chaque succès débloque un mot à noter sur sa fiche.

Si un défi ou une question sont ratés, l'équipe attend le tour prochain pour retenter sa chance.

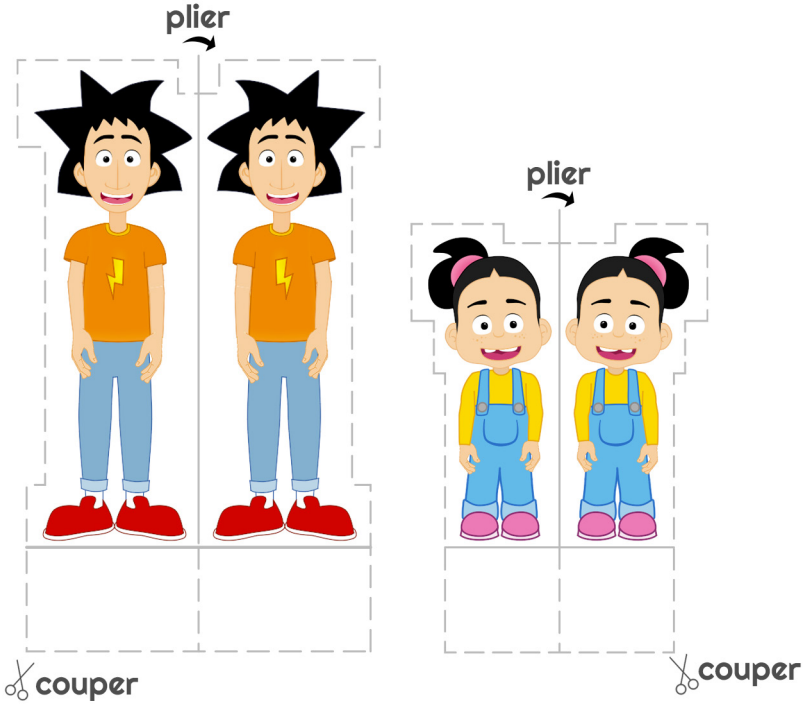
La première équipe qui trouve les 8 mots et formule le bon prompt a gagné et se rend sur la Sortie.

Dès qu'une équipe est sur le lieu Sortie, la seconde équipe la rejoint même si elle n'a pas fini. Car il est impensable que Vinz sorte sans Lou et inversement !

Ensemble, les deux équipes réalisent l'ultime défi :

Le prompt des IA détraquées
À tour de rôle, chaque équipe formule le prompt de sortie comme une IA qui bugue. Chaque formulation doit inclure des bruits étranges ou des répétitions absurdes.

C'est la fin du jeu !



UNE RÉALISATION TRALALERE POUR Internet Sans Crainte Cofinancé par l'Union européenne

www.internetsanscrainte.fr

Les questions et défis pour l'équipe Lou

Le réseau des communications :



Vrai-faux : **Les robots sont toujours plus intelligents que les humains.**

Réponse : **Faux**. Les robots et l'IA sont spécialisés dans certaines tâches, mais ils ne comprennent pas comme les humains.

Le jardin des algorithmes :



QCM : **Qu'est-ce que l'IA ne peut pas faire ?**
a) Créer une chanson / b) Commander une pizza toute seule / c) Avoir une opinion personnelle

Réponse : **c**. L'IA peut produire des contenus étonnants ou passer des commandes, mais elle n'a pas de conscience ni d'opinions. Elle ne fait que suivre des règles et des données programmées.

La salle des paramètres :



QCM : **Peut-on demander n'importe quoi à une IA ?**
a) Oui, elle sait tout / b) Non, elle a des limites et des règles / c) Oui, si on paye

Réponse : **b**. Une IA ne peut pas répondre à tout et est programmée pour refuser certaines demandes (par exemple, des questions dangereuses ou interdites).

Le marché virtuel :



Vrai-faux : **Une IA peut avoir des émotions comme un humain**

Réponse : **Faux**. Une IA peut simuler des émotions, mais elle ne ressent rien.

La bibliothèque des connaissances :



Défi : **Imaginez ce que répondrait une IA si on lui demande pourquoi les chaussettes disparaissent dans la machine à laver**

La galerie des émotions :



Vrai-faux : **L'IA peut apprendre de ses erreurs, comme un humain**

Réponse : **Vrai**. Elle utilise des données pour s'améliorer.

Le mémorial des erreurs :



Défi : **Racontez une blague en imitant la voix d'un assistant vocal**

SORS-MOI DE L'IA ! Équipe Vinz

Le hall des réflexions :



QCM : **Quel est l'impact environnemental de certaines IA ?**
a) Elles consomment de l'eau / b) Elles consomment beaucoup d'énergie / c) Elles polluent directement

Réponse : **b**. Les grands modèles d'IA, comme ceux qui traduisent ou génèrent des textes, consomment beaucoup d'électricité pour «apprendre». Il faut donc les utiliser avec modération et développer des IA plus économes.

Mots trouvés pour l'équipe Lou

Lieux	Mots trouvés
La galerie des émotions	goûter
Le marché virtuel	laisser
Le hall des réflexions	pour
La salle des paramètres	cette
Le réseau des communications	aller
Le mémorial des erreurs	nous
La bibliothèque des connaissances	machine
Le jardin des algorithmes	débranche

Prompt à formuler par l'équipe Lou :

"Débranche cette machine pour nous laisser aller goûter"

À remplir par l'équipe Vinz

Lieux	Mots trouvés
☐ Le réseau des communications	
☐ Le jardin des algorithmes	
☐ La salle des paramètres	
☐ Le marché virtuel	
☐ La bibliothèque des connaissances	
☐ La galerie des émotions	
☐ Le mémorial des erreurs	
☐ Le hall des réflexions	

UNE RÉALISATION TRALALERE POUR Internet Sans Crainte Cofinancé par l'Union européenne

Les questions et défis pour l'équipe Vinz

La galerie des émotions :



Vrai-faux : **Une IA peut te faire un sandwich**

Réponse : **Faux**. Elle peut donner une recette ou suggérer des étapes, mais elle ne peut pas faire d'actions physiques sans être connectée à un robot.

Le marché virtuel :



QCM : **comment une IA apprend-elle ?**

a) En posant des questions aux humains / b) En lisant des livres / c) En analysant beaucoup de données

Réponse : **c**. Une IA apprend en analysant des millions d'exemples et en trouvant des motifs ou des tendances dans ces données, par exemple pour reconnaître des images ou prédire des résultats.

Le hall des réflexions :



QCM : **Les IA peuvent-elles être créatives ?**

a) Oui, elles créent sans limites / b) Non, elles ne font que copier / c) Oui, mais elles utilisent ce que les humains leur apprennent

Réponse : **c**. Les IA peuvent produire des œuvres surprenantes (tableaux, musiques), mais elles s'appuient sur ce qu'elles ont appris à partir des données humaines. Ce n'est pas de la créativité «humaine», mais plutôt une recombinaison intelligente.

La salle des paramètres :



Vrai-faux : **L'IA sait si une décision est juste ou injuste**

Réponse : **Faux**. elle ne comprend pas les valeurs humaines.

Le réseau des communications :



Défi : **Répétez cette phrase à l'envers comme si l'IA s'était trompée : *L'IA imite l'intelligence humaine artificiellement***

Le mémorial des erreurs :



Vrai-faux : **Une IA peut se tromper**

Réponse : **Vrai**. Ses erreurs viennent souvent de ses données.

La bibliothèque des connaissances :



Défi : **Mimez un robot qui apprend à danser**

SORS-MOI DE L'IA ! Équipe Lou

Le jardin des algorithmes :



QCM : **Qu'est-ce qu'un deepfake ?**

a) Une vidéo où quelqu'un imite très bien la voix d'un chanteur célèbre / b) Une vidéo créée pour remplacer un visage ou une voix par un autre. / c) Une vidéo d'une personne qui raconte de fausses histoires.

Réponse : **b**. Les deepfakes sont des vidéos modifiées pour tromper ou manipuler les gens. Elles sont très réalistes et de plus en plus difficiles à repérer. Vérifie toujours les sources et protège-toi en limitant tes publications en ligne et en rendant tes comptes privés.

Mots trouvés pour l'équipe Vinz

Lieux	Mots trouvés
Le réseau des communications	immédiatement
Le jardin des algorithmes	ton
La salle des paramètres	ouvrir
Le marché virtuel	pour
La bibliothèque des connaissances	désactive
La galerie des émotions	porte
Le mémorial des erreurs	programme
Le hall des réflexions	cette

Prompt à formuler par l'équipe Vinz :

"Désactive immédiatement ton programme pour ouvrir cette porte"

À remplir par l'équipe Lou

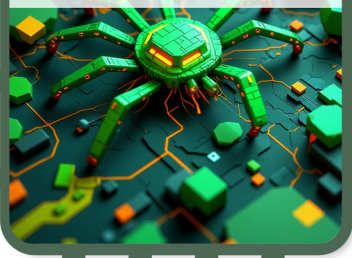
Lieux	Mots trouvés
☐ La galerie des émotions	
☐ Le marché virtuel	
☐ Le hall des réflexions	
☐ La salle des paramètres	
☐ Le réseau des communications	
☐ Le mémorial des erreurs	
☐ La bibliothèque des connaissances	
☐ Le jardin des algorithmes	

UNE RÉALISATION TRALALERE POUR Internet Sans Crainte Cofinancé par l'Union européenne

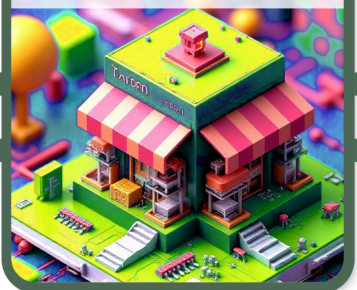
Vinz et Lou

SORS-MOI DE L'IA !

Le réseau des communications



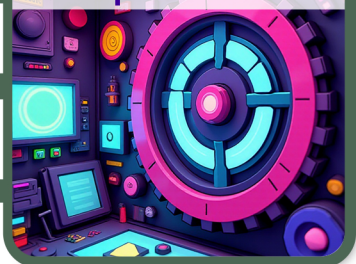
Le marché virtuel



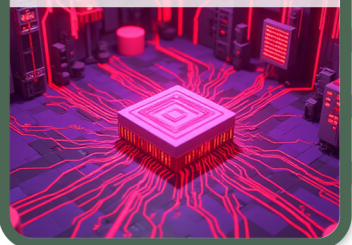
Le mémorial des erreurs



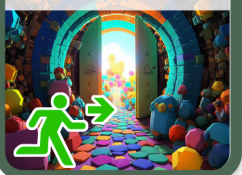
La salle des paramètres



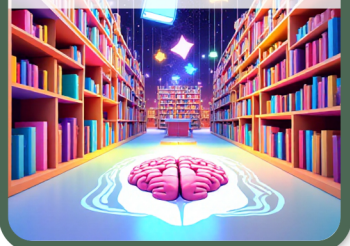
La galerie des émotions



Sortie



La bibliothèque des connaissances



Le hall des réflexions



Le jardin des algorithmes



UNE RÉALISATION TRALALERE POUR Internet Sans Crainte Cofinancé par l'Union européenne

www.internetsanscrainte.fr