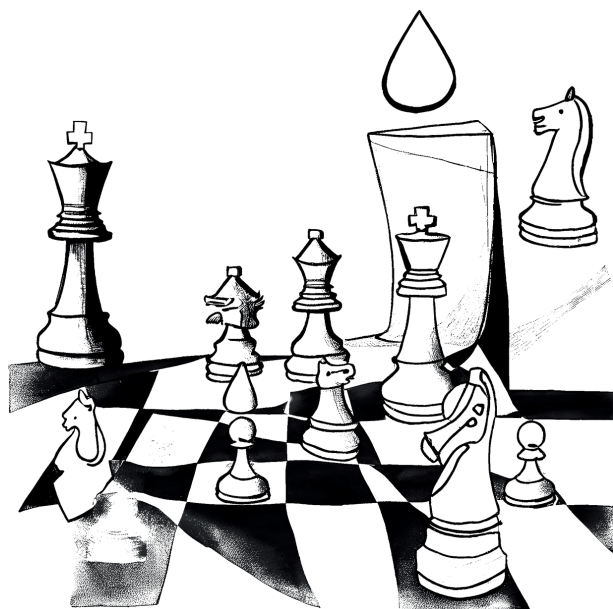


HISTOR'IA



Règles du jeu

Centre LEARN - EPFL
CC-BY-SA

Histor'IA est un jeu qui invite à explorer les grandes étapes de l'histoire de l'intelligence artificielle. Il permet de revenir sur son évolution à travers les imaginaires culturels, les innovations techniques, les enjeux économiques, les décisions politiques et les débats de société.

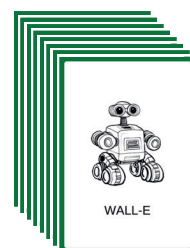
But du jeu

Les joueur-se-s doivent replacer dans l'ordre les grands événements qui ont marqué l'histoire de l'intelligence artificielle. Le jeu se décline en 4 catégories : **IMAGINAIRES**, qui retracent la place de l'IA dans la culture et la science-fiction ; **AVANCÉES**, qui présentent les grandes découvertes scientifiques ; **SERVICES**, qui mettent en avant les applications concrètes de l'IA dans notre quotidien ; et **INNOVATIONS**, qui montrent les ruptures technologiques décisives.

Contenu du jeu

Le jeu contient des **Cartes Événements**, des **Cartes Années** et des **Cartes Solutions**.

32 Cartes Événements



8 Cartes
IMAGINAIRES



8 Cartes
AVANCÉES

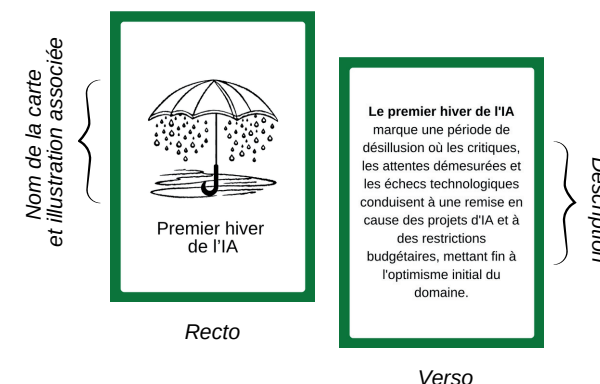


8 Cartes
SERVICES



8 Cartes
INNOVATIONS

Sur chaque carte, on retrouve les informations suivantes :



32 Cartes Années



8 Cartes
IMAGINAIRES



8 Cartes
AVANCÉES

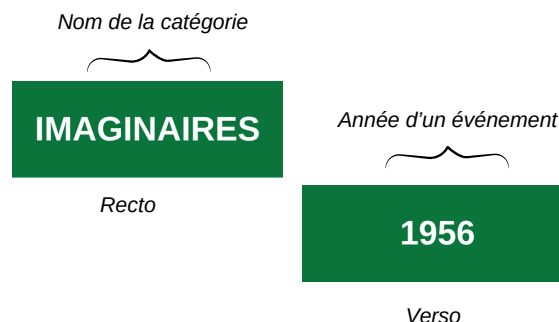


8 Cartes
SERVICES



8 Cartes
INNOVATIONS

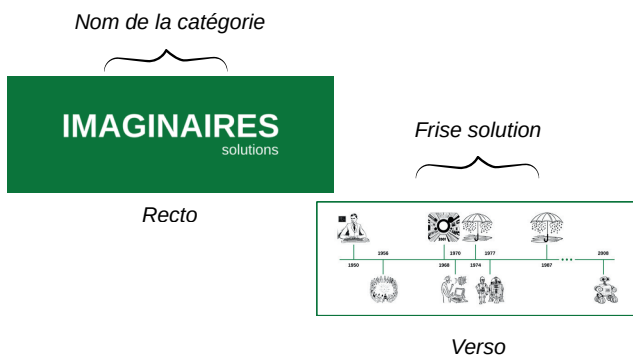
Sur chaque carte, on retrouve les informations suivantes :



4 Cartes Solutions



Sur chaque carte, on retrouve les informations suivantes :



Préparation du jeu

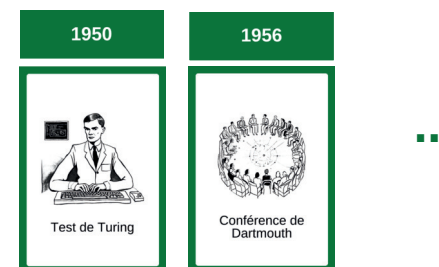
- Formez des groupes de joueur·se·s (3 à 6 personnes par groupe).
- Commencez par la catégorie **IMAGINAIRES**.
- Disposez les **Cartes Années** de la catégorie sur la table, dans l'ordre chronologique.
- Distribuez les **Cartes Événements** entre les élèves du groupe (selon l'effectif).

Déroulement du jeu

Début du jeu

- Chaque joueur·se lit sa ou ses cartes à voix basse pour lui·elle-même.
- La première personne qui pense savoir placer sa carte commence.
 - Si personne ne se lance, c'est la personne la plus jeune qui commence.
- Le·la joueur·se lit sa carte à voix haute (recto et verso) à l'ensemble du groupe.
 - Les indices figurant au verso doivent être entendus de toutes et tous, car ils apportent des repères historiques et créent des liens entre les cartes.
- La carte est placée sous la date jugée correcte.
 - Le groupe peut discuter, et c'est l'avis général qui prévaut.
- Si une autre personne sait placer sa carte, elle le fait. Sinon, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

- La manche se termine quand les 8 cartes de la catégorie ont été placées.



Validation

- L'enseignant·e remet alors la **Carte Solution** correspondante.
- Le groupe vérifie et corrige si nécessaire.

Suite de la partie

- Rangez les **Cartes Années** et les **Cartes Événements** de la catégorie terminée.
- Conservez uniquement la **Carte Solution**.
- Recommencez avec la catégorie suivante, dans l'ordre : **AVANCÉES**, **SERVICES** et **INNOVATIONS**.

Fin du jeu

Le jeu se termine lorsque les quatre frises ont été complétées et validées. L'enseignant·e revient alors sur les moments clés pour souligner que l'IA a une histoire, façonnée autant par les avancées techniques que par les contextes culturels, économiques, politiques et sociaux.