Les jeux de Cap IA

Les règles des neuf jeux de la formation
Version stagiaire

Règles et buts **Dans l'appli Cap IA**
Vidéos d'une minute

Cap IA – L'intelligence artificielle au service de l'action syndicale · ARTIS / FGTE-CFDT · Version 2026

Les neuf jeux

Jeu	Format	Durée	Ce qu'il fait travailler
1 · Sait faire ?	Quiz en direct ou en solo	10 mn	Ce que l'IA fait seule, ou pas
2 · Monte ta tournée	Toute la salle, ou en solo	40 mn	La bonne couche pour chaque tâche
3 · Trois chargements	Vote de la salle	15 mn	L'effet du harness
4 · Le tri des garde-fous	Toute la salle, ou en solo	15 mn	Ce qu'on ne confie jamais
5 · Ma tournée minimale	À deux : chauffeur·se et coach	20 mn	Son propre harness
6 · La bonne consigne	Toute la salle, ou en solo	10 mn	La consigne qui livre à la bonne adresse
7 · Les stations-quiz	Tout au long des 2 jours	3 mn par station	Ancrer les apports, faire gagner sa tournée
8 · L'échelle de Dilts	À deux : coach et explorateur·rice	25 mn	Prendre du recul sur ses deux jours
9 · Le cap de la Boussole	Toute la salle, ou en solo	10 mn	Une IA qui garde le cap de vos intentions

Comment jouer : ouvrez **ia.marc-renault.com/app** (QR code), inscrivez-vous et rejoignez votre tournée. Quand l'animateur·rice lance un jeu, il s'affiche sur votre téléphone. Chaque règle existe aussi en vidéo : **ia.marc-renault.com/videos**.

1 · Sait faire ?

Une tâche syndicale s'affiche. Trois réponses possibles :

Réponse	Signification
Sait faire	Le modèle seul y arrive
Avec un harness	Il lui faut un document, une recherche, une mémoire ou un connecteur
Ne pas lui confier	Une décision humaine, des données sensibles, ou rien ne garantit le résultat

Répondez vite : les plus rapides gagnent un bonus.

2 • Monte ta tournée

Six tâches syndicales réelles. Pour chacune, choisissez la **couche indispensable** du harness parmi quatre. Discutez une minute dans votre tournée avant de voter. 10 points pour la couche indispensable, 5 pour une couche utile.

3 • Trois chargements

Votre tournée a traité la même tâche trois fois : chauffeur seul, avec les colis (un accord), avec la feuille de route (des consignes). Pour chaque critère, votez pour l'essai qui l'emporte. Il n'y a pas de mauvaise réponse.

4 • Le tri des garde-fous

Dix données du quotidien syndical. Pour chacune : **oui**, **avec précaution** ou **jamais** dans un outil d'IA grand public ? L'explication s'affiche après la correction.

5 • Ma tournée minimale

À deux. Le ou la chauffeur·se choisit une tâche de son mandat. Couche par couche, le coach pose la question ; vous répondez à voix haute, puis vous classez la couche : **indispensable**, **utile** ou **pas besoin**. À la fin, écrivez une première action concrète. Puis on inverse les rôles.

6 • La bonne consigne

Cinq besoins, trois consignes possibles pour chacun. Choisissez celle qui livrera le meilleur résultat.

7 • Les stations-quiz

Neuf stations, une par séquence. L'animateur·rice ouvre la station sur votre téléphone ou vous donne son code. Trois questions, 10 points par bonne réponse au premier essai.

8 • L’échelle de Dilts

À deux. Relisez vos deux jours et votre rapport à l’IA en montant six niveaux avec un·e coach : environnement, comportements, capacités, croyances et valeurs, identité, au-delà de soi. À chaque niveau, positionnez-vous : **ressource**, **tension** ou **manque**. Au sommet, redescendez et écrivez une action pour votre mandat. Seul votre positionnement est enregistré, de façon anonyme, et votre action seulement si vous choisissez de la partager.

9 • Le cap de la Boussole

Cinq situations où l’IA « réussit » la tâche, mais perd le cap : un tract qui pousse à l’affrontement sans négociation, un ton qu’on durcit encore… Choisissez ce que ferait une consigne Boussole, reliée à ses intentions supérieures et à ses garde-fous.