

3-4 12+ 20'

# Memor'IA



Centre LEARN - EPFL  
CC-BY-NC-SA

## But du jeu

**Memor'IA** est une variante du jeu de memory, conçue pour découvrir les enjeux environnementaux de l'intelligence artificielle.

Les joueurs doivent associer un concept à sa définition, favorisant ainsi la mémorisation active de notions essentielles.

Le but du jeu est de découvrir et de mémoriser des concepts clés liés à l'IA et à ses impacts environnementaux, en retrouvant les paires formées par les cartes.

## Contenu du jeu

Le jeu est constitué de 15 paires de cartes thématiques.

Chaque paire est composée de :

- Une **Carte image**, illustrant un concept accompagné de son nom.
- Une **Carte explication**, présentant le même concept avec sa définition.

Les cartes d'une même paire partagent la même couleur pour faciliter le repérage.

Centres  
de données



Carte  
image

Centres  
de données

Lieux où des milliers de  
serveurs tournent 24h/24 pour  
stocker et traiter des données.

Carte  
explication

## Déroulement

Mélangez et disposez toutes les cartes face cachée sur la table.



Le premier joueur retourne deux cartes :

- Si elles forment une paire (un même concept et sa définition), il les remporte, les place l'une au-dessus de l'autre (la **Carte image** en au-dessus, et la **Carte explication** en dessous) et les lit à voix haute. Il peut alors rejouer.
- Si elles ne correspondent pas, il les retourne face cachée, et c'est au joueur suivant de jouer.

La partie se poursuit jusqu'à ce que toutes les paires aient été retrouvées.

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque toutes les paires ont été retrouvées.

Le joueur ayant récolté le plus de cartes remporte la partie.

En cas d'égalité, les joueurs *ex aequo* se partagent la victoire.

## Pour aller plus loin

Pour aller plus loin, vous pouvez demander aux élèves de récupérer les **Cartes image** et les placer dans le tableau ci-dessous afin de reconstituer les étapes clés du cycle de vie de l'IA.

Fabrication	Utilisation	Fin de vie

Ressources

## Proposition de correction

Fin de vie	Utilisation	Fabrication
Déchets électroniques	Équipements utilisés	Extraction
Recyclage	Infrastructures réseaux	Raffinage
Incineration	Centres de données	Assemblage
Réparation		

Ressources

Électricité	Eau douce	Énergies fossiles	Produits chimiques	Matériaux premiers
-------------	-----------	-------------------	--------------------	--------------------