

Le guide d'animation



5 pouvoirs pour se poser de meilleures questions sur l'IA

Culture, décision, société, technologie, vigilance : 5 pouvoirs
pour prendre du recul et questionner l'IA sous tous les angles.

Ouvrir un débat impertinent, adapté au contexte.

Repérer les consensus, les tensions et les angles morts.



5 pouvoirs pour questionner les usages de l'IA, en équipe et en solo, en réunion et en formation, en prenant en compte le contexte.

CULTUR.IA Représentations Comment l'équipe se représente l'IA ?

DECID.IA Prise de décision Qui décide vraiment de ce que l'IA fait ?

SOCIET.IA Impacts Qu'est-ce que les usages de l'IA font au monde ?

TECH.IA Socle technologique Comment maîtriser la technologie liée à l'IA ?

VIGIL.IA Vigilance Comment détecter ce que l'IA ne montre pas ?

Animer une session avec ce jeu permet de :

- Sortir du « pour ou contre » et éclairer ce qui se joue réellement dans les pratiques.
- Déplacer la discussion centrée “outil” (et qui risque d'être vite obsolète) vers les enjeux culturels, décisionnels, sociétaux, technologiques et de vigilance. Des sujets plus ouverts, qui parlent à tous et qui s'inscrivent dans un temps long.
- Créer un cadre porteur pour aborder des questions clés que l'on traite peu, ou pas encore.
- Faire dialoguer métiers, niveaux de responsabilité, expertises et degrés de familiarité avec l'IA. Les néophytes comme les plus rodés ont leur mot à dire.
- Rendre visibles les accords, les désaccords, les zones floues et ce qui mérite d'être approfondi.
- Identifier les questions à travailler, les arbitrages à faire ou les initiatives à lancer.

Les cartes favorisent la médiation et les échanges de points de vue sur un sujet sensible.

Public cible et contexte d'activation

POTENT.IA s'adresse à tout groupe confronté à des questions sur les usages de l'IA : comités de direction, équipes projet, participants de formation, managers de proximité. Il n'est pas réservé aux profils techniques. La coexistence de néophytes et d'utilisateurs avertis, d'opérationnels et de décideurs, est précisément ce qui enrichit les échanges.

Les contextes adaptés : séminaire de direction, atelier de travail, formation, journée d'équipe orientée enjeux stratégiques ou RH.

Nombre de participants

Un jeu fonctionne de 4 à 20 participants, répartis en sous-groupes de 4 à 6 personnes.

En deçà de 4, les échanges peuvent manquer de diversité de points de vue. Au-delà de 20, prévoir éventuellement plusieurs animateurs (et plusieurs jeux) et choisir un mode de jeu qui permette une consolidation des résultats.

Et si le temps manque, concentrer la session sur deux ou trois familles de cartes plutôt que cinq peut être une solution.

Avant de commencer

L'animateur prépare la session avant que le groupe arrive. Il choisit le format (Brise-glace, Découverte, Atelier...) et les familles de cartes à jouer.

Les cartes de présentation sont posées sur la table ou affichées, visibles de tous. Le Plan de jeu A3 est placé au centre de chaque table de joueurs.

Pour un groupe qui découvre POTENT.IA, il est utile de présenter les 5 pouvoirs avant de distribuer les cartes et de donner les grands principes du jeu selon le format et la règle du jeu qui sont choisis par l'animateur. Quelques minutes suffisent.

Posture de l'animateur

L'animateur n'a pas besoin d'être expert en IA. Son rôle est de créer les conditions du débat, pas d'y prendre position.

Quelques repères concrets :

- Ne pas répondre aux questions des cartes. Le silence après une question est une invitation, pas un vide à combler. Laisser le groupe travailler.
- En cas de désaccord fort, nommer la tension sans la résoudre : « Vous n'êtes pas d'accord ; c'est exactement ce que le jeu cherche à rendre visible. »
- Avec un groupe silencieux, inviter chacun à noter un mot ou une réaction avant d'ouvrir la discussion collective. Ça débloque.
- Les couleurs des cartes permettent de suivre la dynamique sans interrompre les échanges : d'un coup d'œil, l'animateur voit quels pouvoirs sont sur la table, lesquels restent peu explorés, et peut choisir le bon moment pour élargir ou déplacer la discussion.





La structure de jeu pensée pour l'animation et l'interactivité

POTENT.IA propose une architecture simple : 5 pouvoirs, 5 familles de cartes, 5 angles pour questionner l'IA. CULTUR.IA, DECID.IA, SOCIET.IA, TECH.IA et VIGIL.IA. Ils abordent les représentations, la décision, les impacts sur la société, la maîtrise technologique et la vigilance.

Au total, il y a à disposition **45 questions ouvertes**.

Chaque carte propose également 5 pistes : autant de points d'entrée pour lancer la discussion, relancer un groupe ou déplacer le regard.

225 façons d'engager le débat, sans réponse attendue ni parcours imposé.

Pour l'animateur, cette structure offre une matière immédiatement disponible tout en lui laissant la latitude sur la façon de l'utiliser.

Une structure modulaire

Il n'est pas nécessaire de jouer toutes les cartes pour animer une session.

L'animateur compose son format selon son objectif, son public et le temps disponible : 15 minutes pour un brise-glace, 30 minutes pour explorer un pouvoir, 90 minutes pour mettre en jeu les 5 pouvoirs, ou une séquence plus longue pour prolonger les échanges par une feuille de route.

Le même jeu permet de construire des interventions très différentes, de la découverte à l'atelier de travail.

Le cadre proposé est suffisamment structuré pour sécuriser l'animation, suffisamment ouvert pour permettre à chaque animateur de construire le format qui lui convient.

Un jeu ouvert, sans bonnes ou mauvaises réponses

C'est un jeu collaboratif et interactif, pas un jeu compétitif ou didactique. Il est conçu pour générer des débats. Il crée les conditions d'une confrontation constructive des points de vue.

5 pouvoirs de l'IA



CULTUR.IA : Comment votre équipe se représente l'IA ?

DECID.IA : Qui décide vraiment de ce que fait l'IA chez vous ?

SOCIET.IA : Qu'est-ce que vos usages de l'IA font au monde ?

TECH.IA : Comment maîtrisez-vous la technologie de votre IA ?

VIGIL.IA : Comment détectez-vous ce que l'IA ne montre pas ?

POTENT.IA

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

5 pouvoirs avec 9 cartes chacun

Quelles décisions deviennent automatiques avec l'IA faute d'attention ?

5 pistes pour le rebond d'idées

1. Les moins stratégiques
2. Les plus stratégiques
3. Les plus urgentes
4. Les plus polémiques
5. ...

Decid.ia #D6
Votre prise de décision

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

1 question ouverte par carte

Zone de rebond avec des **mots-clés inspirants** sous chaque question

Chaque carte est numérotée pour faciliter le repérage. Ce numéro n'induit aucun ordre ni priorité, c'est juste un repère.

L'inspiration du graphisme

Le graphisme de POTENT.IA joue avec des références multiples au pouvoir et à ses représentations.

La figure centrale emprunte à la fois à l'imaginaire de la République, à la verticalité emblématique de la Statue de la Liberté et aux cariatides des temples grecs antiques.

Détournées et réassemblées, ces références composent une allégorie contemporaine : une figure qui ne brandit ni flambeau ni attribut d'autorité, mais déroule les questions du jeu.

Les cinq étoiles et les cinq couleurs matérialisent les cinq pouvoirs de POTENT.IA.

Un parti pris graphique volontairement décalé pour remettre la question du pouvoir au centre : face à l'IA, quel pouvoir exerçons-nous, partageons-nous ou choisissons-nous de (re)prendre ?

5 couleurs pour voir les pouvoirs en jeu

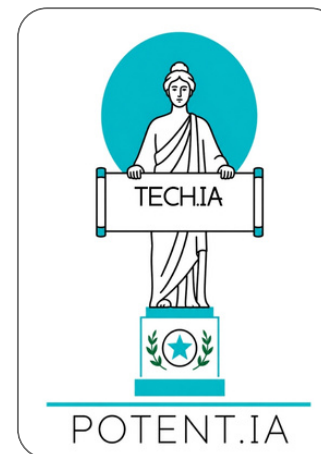
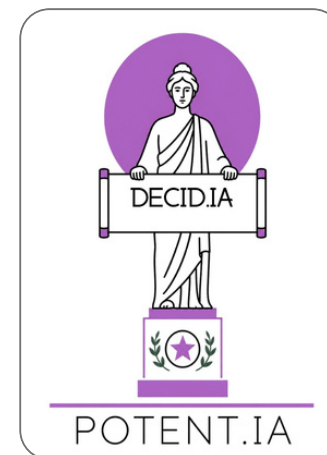
Les 5 pouvoirs de POTENT.IA ont chacun leur couleur : or pour CULTUR.IA, violet pour DECID.IA, vert pour SOCIET.IA, bleu pour TECH.IA et orange pour VIGIL.IA.

Ce code couleur permet d'identifier immédiatement les différentes familles de cartes et facilite la prise en main du jeu.

Pour l'animateur, les couleurs sont de véritables repères visuels pendant la session. D'un coup d'œil, même à distance, il peut voir quelles cartes sont sur la table, quels pouvoirs les joueurs activent, sur quelles dimensions les échanges se concentrent ou, au contraire, lesquelles restent peu explorées.

Cette lecture visuelle permet de suivre la dynamique du groupe sans l'interrompre, de repérer des tendances et de choisir le bon moment pour relancer, déplacer ou élargir la discussion.

Les couleurs ne servent donc pas seulement à distinguer les cartes : elles rendent visible ce qui se joue dans le groupe.





POTENT.IA

(Re)prendre le pouvoir sur l'IA

Les cartes en introduction pour la prise en main rapide du jeu

Co-cr  ation & Ambition



Val  rie Cailliez et Catherine Champeyrol, cofondatrices de la collection Jeuxdenjeux, cosignent toute la m  thode POTENT.IA.

Le jeu questionne **les pouvoirs de l'IA sur 5 axes**, et lance la discussion sur des **enjeux de gouvernance**.

Il favorise la **prise de recul** sur les pouvoirs que l'on conc  de, ou pas,    l'IA.

Sans parti pris, les cartes animent le **d  bat**.

POTENT.IA

Tous droits r  serv  s    2026 - jeuxdenjeux.com

Composition du jeu



46 cartes jouables r  parties en 5 familles de 9 cartes chacune et 1 carte blanche.

Chaque carte lance **une question ouverte** et sugg  re **5 pistes**.
225 fa  ons de lancer le d  bat.

6 cartes de pr  sentation facilitent la **prise en main rapide du jeu**.
Au total 52 cartes.

Mat  riel pour jouer : jeu, crayons, papier, documents t  l  chargeables    imprimer (voir la carte QR code).

POTENT.IA

Tous droits r  serv  s    2026 - jeuxdenjeux.com

Temps de jeu



Brise-glace : la m  me carte pour tous, 15 minutes de d  bat

D  couverte : jouer un Pouvoir en 30 minutes

Atelier : jouer les 5 Pouvoirs en 90 minutes

S  minaire : 90 minutes d'atelier + 90 minutes de feuille de route

Strat  gie : atelier sur mesure avec les coauteures
contact@jeuxdenjeux.com

POTENT.IA

QR code : tout pour animer une session



Enrichissez l'exp  rience avec :

- le **guide** d'animation
- le **plan de jeu**    compl  ter durant la partie afin de retracer les   changes et id  es cl  s
- les **vid  os** inspirantes de la cha  ne JEUXDENJEUX



POTENT.IA

Tous droits r  serv  s    2026 - jeuxdenjeux.com



POTENT.IA

(Re)prendre le pouvoir sur l'IA

Les cartes en introduction pour la prise en main rapide du jeu

Avec **4 suggestions** de règles du jeu

- Mode délibéré (on choisit les cartes)
- Mode aléatoire (on tire au hasard les cartes à jouer)
- Bingo
- Mode Rebond avec l'IA

Règle du jeu – option 1 Mode délibéré



1. Poser votre contexte
2. Choisir un pouvoir à explorer
3. Lire les 9 cartes de la famille
4. Choisir ensemble 3 cartes clés
5. Débattre et s'accorder pour répondre aux 3 cartes clés
6. Identifier consensus, tensions et initiatives à prendre
7. Répéter les étapes 2 à 6 pour chaque pouvoir
8. Retour d'expérience à chaud :
Que produit cette session ?

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

Règle du jeu – option 2 Mode aléatoire



1. Poser votre contexte
2. Former 5 pioches des 5 Pouvoirs
3. Tirer une carte dans chacune
4. Débattre et s'accorder pour répondre aux 5 cartes tirées
5. Identifier consensus, tensions et initiatives à prendre
6. Répéter les étapes 2 à 5 selon le temps disponible
7. Retour d'expérience à chaud :
Que produit cette session ?

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

Règle du jeu – option 3 Mode Bingo



1. Poser votre contexte
2. Choisir un Pouvoir à explorer
3. Par groupe de 2 à 5 joueurs, choisir 3 cartes clés dans la famille, les photographier/noter
4. Débattre et se concerter pour répondre aux 3 cartes
5. Mutualiser les travaux des groupes. Pour chaque choix de carte identique, crier "Bingo !"
6. Retour d'expérience à chaud :
Que produit cette session ?

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

Règle du jeu – option 4 Mode Rebond avec l'IA



1. Jouer une session complète (règle du jeu option 1, 2 ou 3)
2. Transcrire les réponses faites lors de la session, les soumettre à l'IA
3. Interroger une IA générative :
"Qu'est-ce que l'équipe n'a pas vu ?"
4. Lire la réponse de l'IA
5. Rebondir en équipe : qu'est-ce qu'on assume, conteste, ajoute ?
6. Retour d'expérience à chaud :
Que produit cette session ?

Tous droits réservés © 2026 - jeuxdenjeux.com

POTENT.IA

POTENT.IA

En option, la Carte Blanche : à vous la liberté !

La Carte Blanche donne la liberté de s'approprier les contenus et de les adapter à son terrain de jeu : contexte, enjeux, actualité ou objectifs de la session.

Elle offre trois possibilités :

- ajouter une question qui mérite d'être mise en discussion
- imaginer une nouvelle famille de cartes pour explorer un autre pouvoir à confronter avec l'IA
- inventer une règle du jeu adaptée à la dynamique du groupe.

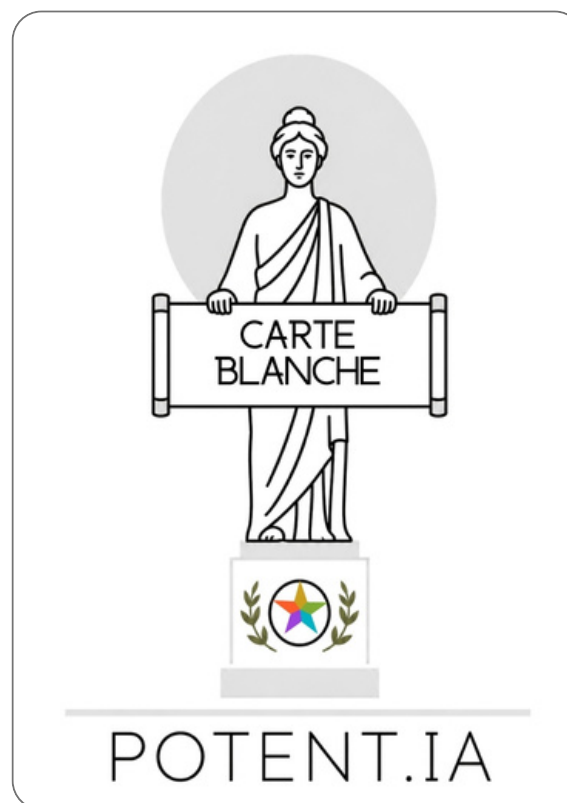
Pour l'animation, c'est aussi une façon de rebondir sur ce qui émerge en cours de session.

- Une question reste en suspens ?
- Un sujet inattendu apparaît ?
- Un angle mérite d'être approfondi ?

La Carte Blanche ouvre un espace pour les saisir et les mettre en jeu. Elle permet ainsi de faire de chaque session une expérience singulière et d'enrichir POTENT.IA au-delà des cartes proposées.

C'est un espace de liberté pour adapter, enrichir et réinventer le jeu.

Cette carte est à la discrétion de l'animateur, qui choisit de la proposer ou non aux joueurs. C'est une option, pas une obligation.



Carte Blanche

Cette carte vous accorde
trois pouvoirs :

1. **Ajouter** une question qui manque au jeu
2. **Enrichir** le jeu avec une famille de cartes inédite
3. **Inventer** vos propres règles du jeu

POTENT.IA

Fin d'une session

La session génère de la matière : accords partiels, désaccords identifiés, questions sans réponse, angles à creuser. Cette matière disparaît si elle n'est pas captée.

En fin de session, l'animateur peut proposer au groupe de noter les deux ou trois questions qui appellent un traitement prioritaire, et d'identifier qui prend en charge quoi. Le Plan de jeu A3 prévoit des espaces de synthèse à cet effet.

L'objectif n'est pas de tout résoudre. C'est d'identifier ce qui mérite d'être travaillé, et par qui.

Ce qu'une session peut produire

Selon le contexte et les objectifs fixés en amont, une session POTENT.IA peut produire des résultats très concrets :

- Une cartographie des usages actuels de l'IA dans l'organisation : ce qui est en place, ce qui est en tension, ce qui n'est pas encore questionné.
- Des arbitrages posés sur qui décide quoi : gouvernance IA, périmètres de responsabilité, processus de validation.
- Des axes à inscrire dans un plan de formation, de veille ou de développement des compétences.
- Des principes d'usage partagés, premier socle d'une charte IA interne.

POTENT.IA n'est pas un jeu de team building. C'est un outil de travail.

