# ATELIER A

*Flashcards menteuses*

**Objectifs :** Mémoriser le vocabulaire et les méthodes du chapitre, et débusquer les deux cartes qui mentent.
**Matériel :** un ordinateur ou un téléphone, site **MathaCoeur**. **Durée :** 15 minutes

## La règle du jeu

Douze cartes défilent une à une, dans un ordre à chaque fois différent. La question est au recto, la réponse au verso : on retourne la carte autant de fois qu'on veut, dans les deux sens.

**Deux de ces douze cartes portent une réponse fausse.** À vous de les démasquer.

## Trois boutons

1. **Juste** — la réponse est correcte : la carte ne revient plus.
2. **J'hésite** — la carte repart en fin de liste et reviendra plus tard.
3. **Carte menteuse !** — vous accusez cette carte. Deux emplacements au plus ; un clic suffit à retirer une accusation.

La partie s'arrête quand la pile est vide *et* que deux cartes sont désignées. L'écran vous dira alors combien de vos deux accusations sont justes : s'il en manque, la chasse est à refaire.

## Pour faire valider

1. Laissez la page des flashcards **ouverte sur l'écran final**, celui qui annonce les deux cartes démasquées. Pour chacune, sachez dire **en quoi la réponse est fausse** et **quelle est la bonne réponse** : le professeur vous le demandera.
2. Montrez votre écran au professeur, qui validera l'atelier sur la fiche de suivi.
3. Une fois l'atelier validé, rangez cette fiche.

★ AIDES ★

**1.** Le cours reste à votre disposition : ce n'est pas un contrôle. Chaque carte porte un renvoi discret vers la définition ou l'exemple concerné.

**2.** L'une des deux cartes fausses se trahit toute seule : une **autre carte du jeu la contredit**. Comparez entre elles les cartes qui parlent du même sujet.

**3.** L'autre est plus discrète : l'énoncé de la réponse est juste, c'est **un seul élément de l'exemple** qui cloche. Relisez les exemples jusqu'au bout.

**4.** Un doute sur une carte « méthode » ? Vérifiez que les conditions d'emploi sont respectées, et testez l'exemple donné en calculant vous-même les premiers termes.

**5.** Toujours bloqué ? Les deux cartes menteuses sont f dix et f douze. Il reste à trouver en quoi elles mentent, et la bonne réponse.