ATELIER E

Le cercle a menti deux fois

Objectifs : Mémoriser les définitions et les théorèmes du chapitre, et repérer une réponse fausse.

Matériel : Un écran **Durée :** 20 min — sans calculatrice

La règle du jeu

Le jeu se trouve sur le site MathaCoeur, à l'adresse

`https://mathacoeur.com/documents/104-E.html`

Il comporte **12 cartes**, chacune identifiée par un code (F1, F2…) inscrit au-dessus du texte, sur ses deux faces. Ces codes sont dans le désordre : impossible de situer une carte en comptant. **Deux de ces douze cartes portent une réponse fausse.** À vous de les débusquer. Cet atelier peut se faire seul ou à deux, en s'interrogeant mutuellement.

1. Les cartes défilent une par une, dans un ordre aléatoire. Cherchez la réponse, puis cliquez sur la carte pour la retourner, **autant de fois que vous le souhaitez**.

2. Chaque carte porte au recto un **renvoi au cours** : en cas de doute, allez vérifier avant de vous prononcer. C'est le cœur de l'atelier.

3. Prononcez-vous ensuite : « **Juste** » (la carte ne reviendra plus), « **J'hésite** » (elle repart en fin de liste), « **Carte menteuse !** » (elle occupe l'un des deux emplacements affichés en haut de l'écran ; une croix permet de l'en retirer).

4. Le jeu s'arrête lorsque plus aucune carte n'est à examiner **et** que les deux emplacements sont occupés.

5. L'écran indique alors si vos deux cartes sont les bonnes, si une seule l'est — il précise laquelle — ou si aucune ne l'est. Dans les deux derniers cas, la chasse est à refaire.

6. Le bouton **Réinitialiser**, en haut à droite, relance le jeu depuis le début à tout moment.

★ AIDES ★

1. Ne vous fiez pas à votre impression : une réponse fausse est écrite exactement comme une réponse juste. Le seul juge est le cours, et le renvoi figure au recto de chaque carte.

2. Les deux erreurs ne sont pas de même nature. L'une est **franche** : l'énoncé lui-même est faux, et une autre carte du jeu le contredit. L'autre est **subtile** : la réponse est juste, seul un élément de l'exemple qui l'accompagne ne l'est pas — et il n'est pas forcément en fin de liste.

3. Contrôlez systématiquement les exemples numériques : dessinez un cercle à main levée, placez le point, et lisez son abscisse et son ordonnée. Un signe se vérifie en quelques secondes, sans aucun calcul.

4. Les deux cartes menteuses renvoient, l'une au **théorème 2**, l'autre à la **définition 4**. Relisez ces deux encadrés du cours, puis reprenez la chasse.

5. Les deux cartes menteuses sont **f quatre** et **f dix**.

Pour faire valider

1. Laissez affiché l'**écran final**, celui qui nomme les deux cartes menteuses, et gardez cette fiche sur la table.

2. Présentez votre **fiche de suivi** au professeur : il vous posera une question avant de la tamponner. Sachez dire, pour chaque carte menteuse, **en quoi la réponse est fausse** et **quelle est la bonne réponse**.

3. Une fois l'atelier validé seulement, rangez cette fiche.