ATELIER E

Cartes menteuses

Objectifs : Mémoriser le vocabulaire, les définitions et les théorèmes, et repérer une réponse fausse.
Matériel : Un ordinateur **Durée :** 15 minutes — sans calculatrice

La règle du jeu

Le jeu 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.

Ouvrir les flashcards sur **MathaCoeur**. Les aides sont sur la page suivante.

1. Les 12 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 est placée dans 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 vous dit 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.

ATELIER E

Aides progressives

★ 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 sur chaque carte.

2. Les deux erreurs ne sont pas de même nature. L'une est **franche** : l'énoncé lui-même est faux, et il contredit un théorème du cours. L'autre est **subtile** : la réponse est juste, c'est l'exemple numérique qui l'accompagne qui ne l'est pas.

3. Prenez l'habitude de **vérifier les exemples numériques** : ils se contrôlent en quelques secondes de tête. Une probabilité vaut toujours au plus 1 ; un produit de trois facteurs égaux se recalcule vite.

4. Les deux cartes menteuses sont f dix et f cinq. Relisez dans le cours l'encadré auquel chacune renvoie, puis trouvez l'erreur de chacune.

Pour faire valider

1. Laissez la page des flashcards **ouverte sur l'écran final**, celui qui affiche les deux cartes menteuses. 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 et votre **fiche de suivi** au professeur.

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