# ATELIER F

*Les cartes menteuses*

**Objectifs.** Mémoriser les rangs de la numération décimale et leur valeur ; distinguer le *chiffre* du *nombre* de dixièmes, de centièmes… ; repérer une affirmation fausse.
**Matériel.** L'enveloppe des 9 cartes de l'atelier F. **Durée.** 20 min.

## Règle du jeu

Chaque carte porte une **question** d'un côté et une **réponse** de l'autre. Le code (**F1**, **F2**…) est le même sur les deux faces.

**Attention : deux cartes mentent.** Leur réponse est fausse.

1. Pose le paquet côté **question** visible.
2. Lis la question, réponds dans ta tête, puis retourne la carte.
3. Compare : la carte dit-elle vrai ?
4. Quand tu crois avoir trouvé une carte menteuse, note sur ton cahier son **code** et la **bonne réponse**.
5. Va chercher le corrigé et vérifie.

**N'écris rien sur les cartes**, et range-les avant de partir.

## Deux pièges de difficulté différente

L'une des deux cartes menteuses se repère **tout de suite** : sa réponse est franchement fausse.

L'autre est **beaucoup plus discrète** : presque tout y est juste, et seul un détail cloche. Relis chaque réponse jusqu'au bout, y compris les exemples chiffrés.

*Les aides sont en bas de la page.*

★ AIDES ★

1. Ne cherche pas les menteuses au hasard : vérifie chaque carte l'une après l'autre, en t'appuyant sur ton cahier (Définitions 1 et 2).
2. Les deux cartes menteuses sont la carte sept et la carte deux. Il te reste à trouver l'erreur de chacune, puis la bonne réponse.