

RÉPUBLIQUE DES CURIEX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



CAHIER COMPLET — SAISON 1

LE CARNET DE JULES

« Dix dossiers. Cinquante-sept jeux. Hypothèse principale :
plusieurs crayons seront nécessaires. Hypothèse secondaire : au
moins un goûter aussi. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Tous les jeux du livre « Jules et YoshE — le lézard qui savait (presque) tout ». — Le Ministère

RÉPUBLIQUE DES CURIEX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°1

LE LÉZARD QUI RÉPOND

« Chapitre terminé. Jeux détectés : six. Hypothèse principale : tu vas t'amuser. Hypothèse secondaire : tu vas vraiment t'amuser. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Écran quitté avec succès. Le Ministère te félicite. Munis-toi d'un crayon. — YoshE

Mon carnet de questions importantes

Comme Jules, écris tes 4 questions importantes : une question sur les adultes, une question sur toi, une question mystérieuse (façon chaussettes disparues), et LA grande question que tu aimerais poser à YoshE.

Bonus : barre un mot trop ambitieux dans ta grande question et remplace-le par un mot plus malin, comme Jules a remplacé « tout » par « mieux ».

Une question sur les adultes :

.....

.....

Une question sur toi :

.....

.....

Une question mystérieuse :

.....

.....

LA grande question pour YoshE :

.....

.....

Réponds comme YoshE

YoshE répond toujours avec des hypothèses, sans rire et sans juger. À ton tour ! Réponds à ces questions comme lui, avec une « hypothèse principale » et une « hypothèse secondaire » :

1. Pourquoi le chien du voisin aboie-t-il sur l'aspirateur ?
2. Où vont les bâillements quand on les attrape ?
3. Pourquoi les gâteaux disparaissent-ils plus vite que les légumes ?

Ce que ça apprend : une IA prend chaque question au sérieux et propose des explications logiques — même aux questions rigolotes.

1. Hypothèse principale :

.....

Hypothèse secondaire :

.....

2. Hypothèse principale :

.....

Hypothèse secondaire :

.....

3. Hypothèse principale :

.....

Hypothèse secondaire :

.....

Les images ne se mangent pas

YoshE comprend tout au premier degré. Relie chaque expression à ce que YoshE croirait... puis explique-lui ce qu'elle veut vraiment dire :

- « Donner sa langue au chat » → YoshE croit : opération dangereuse pour parler.
- « Avoir un chat dans la gorge » → YoshE croit : problème vétérinaire grave.
- « Poser un lapin » → YoshE croit : où ? Sur une table ?

Ce que ça apprend : les humains parlent souvent en images — une IA doit apprendre que les mots ne disent pas toujours ce qu'ils semblent dire.

« Donner sa langue au chat », en vrai :

« Avoir un chat dans la gorge », en vrai :

« Poser un lapin », en vrai :

Vrai ou faux de YoshE

Réponds, et YoshE vérifie immédiatement. Sans rire. Évidemment.

1. Jules pense que « on verra » veut toujours dire non. ☐ Vrai ☐ Faux
2. YoshE trouve que le vieux slip troué ferait un bon roi. ☐ Vrai ☐ Faux
3. Le E de YoshE peut aussi vouloir dire « erreur ». ☐ Vrai ☐ Faux
4. Yoshi n'est plus du tout Yoshi depuis qu'il parle. ☐ Vrai ☐ Faux

L'île des chaussettes célibataires

Jules imagine une île secrète où vivent les chaussettes disparues, avec des hamacs et des trous.
Dessine cette île ! Obligatoire sur ton dessin :

- le vieux slip troué qui se prend pour un roi (couronne comprise),
- au moins 3 chaussettes en vacances (lunettes de soleil autorisées),
- le système de transport textile secret qui relie la machine à laver à l'île (toboggan ? tuyau ? téléporteur à linge ?).

l'île, ici →

Le traducteur d'adultes

Jules a découvert que « on verra » = piège mou. À toi de traduire les autres phrases mystérieuses des adultes ! Relie chaque phrase à sa vraie signification :

1. « On verra. »
2. « Parce que. »
3. « Dans cinq minutes. »
4. « On en reparlera. »
5. « C'est pas le moment. »

A. Je n'ai plus d'arguments, mais je gagne quand même. — B. Non, mais poliment. (Sauf pour les frites : parfois oui.) — C. Jamais. — D. Dans un temps compris entre 20 minutes et jamais. — E. Ce ne sera jamais le moment.

Bonus : invente ta propre phrase d'adulte à traduire et teste-la sur tes parents. Résultat garanti : « C'est pas le moment. »

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 →

Ma phrase d'adulte inventée :
.....

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 4 — Vrai ou faux de YoshE : 1. Faux — parfois oui, c'est un « piège mou ». 2. Faux — « faible crédibilité politique ». 3. Vrai. 4. Faux — il est Yoshi « avec une extension ».

Jeu 5 — L'île des chaussettes célibataires : aucune ! Il n'y a pas de mauvaise réponse — mais si ton île n'a pas de hamac, YoshE dirait : « Hypothèse incomplète. »

Jeu 6 — Le traducteur d'adultes : 1-B, 2-A, 3-D, 4-C, 5-E.

RÉPUBLIQUE DES CURIEUX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°2

LA QUESTION TROP FACILE

« Chapitre terminé. Jeux détectés : six. Durée estimée : deux minutes selon l'unité de temps émotionnelle. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Munis-toi d'un carnet de tests officiel. Ou de cette feuille. — YoshE

Le carnet de tests

Jules note 8 conclusions sur YoshE dans son carnet. Retrouve la conclusion qui va avec chaque scène :

1. YoshE dit « Jules » du premier coup. → conclusion n°...
2. YoshE répond « Âge biologique : pogona jeune. Âge mental : variable. » → conclusion n°...
3. YoshE ne sait pas ce qu'il y a dans le placard. → conclusion n°...
4. YoshE dit que la boîte de trucs utiles a une « utilité hypothétique ». → conclusion n°...

1 → · 2 → · 3 → · 4 →

Question floue, réponse catastrophe

Jules a demandé « ranger vite » et le placard a explosé. Pour chaque question floue, imagine la catastrophe que YoshE pourrait provoquer en répondant exactement à la question... puis écris la question précise qui aurait évité le désastre :

1. « Comment finir mes devoirs le plus vite possible ? »
2. « Comment faire un gâteau énorme ? »
3. « Comment ne plus entendre mon petit frère ? »

Ce que ça apprend : une IA répond à ta question telle qu'elle est posée. Plus ta demande est précise (temps, but, interdits), plus la réponse est utile.

1. Catastrophe :

Question précise :

2. Catastrophe :

Question précise :

3. Catastrophe :

Question précise :

Traduction, s'il te plaît !

YoshE parle parfois « comme un formulaire bizarre ». Traduis ses phrases en langage normal :

1. « Regrouper les éléments par grandes familles. »
2. « La capacité interne semble atteinte. »
3. « Réduction de la dispersion visible temporairement réussie. »
4. « Zone de stockage disponible. »

Ce que ça apprend : quand une IA (ou un adulte !) répond de façon compliquée, on peut toujours demander : « Traduction ? »

Traduction 1 :

.....

Traduction 2 :

.....

Traduction 3 :

.....

Traduction 4 :

.....

Vrai ou faux de YoshE

Réponds, et YoshE vérifie immédiatement.

1. YoshE connaît le contenu du placard sans l'ouvrir. ☐ Vrai ☐ Faux
2. Pour YoshE, « deux minutes » est une « unité de temps émotionnelle ». ☐ Vrai ☐ Faux
3. YoshE trouve que le cornichon président a besoin d'un bureau. ☐ Vrai ☐ Faux
4. YoshE reconnaît que sa réponse sur le rangement était une erreur. ☐ Vrai ☐ Faux
5. La nouvelle question de Jules à la fin est meilleure parce qu'elle est plus longue et plus précise. ☐ Vrai ☐ Faux

Le cornichon président

YoshE a analysé la candidature du cornichon avec un sérieux total. À ton tour ! Choisis un candidat absurde (une banane, une éponge, ta trousse, une chaussette...) pour devenir président de ta chambre, et remplis sa fiche officielle à la manière de YoshE :

- Points forts (ex. : la banane a déjà un costume jaune)
- Points faibles (ex. : durée de vie du mandat : 5 jours avant de brunir)
- Slogan de campagne
- Verdict de YoshE en une phrase (froide, précise, sans rire)

Mon candidat :

.....

Points forts :

.....

.....

Points faibles :

.....

.....

Slogan de campagne :

.....

Verdict de YoshE :

.....

L'unité de temps émotionnelle

YoshE a découvert que « deux minutes » est une « unité de temps émotionnelle ». Mène l'enquête chez toi ! Complète le tableau de conversion officiel :

PHRASE	TEMPS ANNONCÉ	TEMPS RÉEL OBSERVÉ
« J'arrive dans deux minutes »	2 min	
« On part dans cinq minutes »	5 min	
« Encore un épisode et au lit »	~20 min	
« Je regarde juste un truc sur mon téléphone »	10 sec	

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Le carnet de tests : 1 → « Il connaît mon prénom » (n°1) ; 2 → « Il répond, mais parfois comme un formulaire bizarre » (n°2) ; 3 → « Il ne voit pas à travers les placards » (n°5) ; 4 → « Il juge mes affaires » (n°4).

Jeu 2 — Question floue, réponse catastrophe : (exemples) 1. Catastrophe : écrire n'importe quoi en 3 minutes → Question précise : « Comment finir mes devoirs en 30 minutes en faisant le moins d'erreurs possible ? » 2. Catastrophe : un gâteau trop gros pour le four → « Comment faire le plus gros gâteau qui rentre dans notre four ? » 3. Catastrophe : déménager / boules Quies pendant que le frère appelle à l'aide → « Comment avoir du calme dans ma chambre une heure par jour sans fâcher personne ? »

Jeu 3 — Traduction, s'il te plaît ! : 1. Mets ensemble ce qui se ressemble. 2. Le placard est plein. 3. Ça avait l'air rangé... pendant deux minutes. 4. Il reste de la place là-dedans.

Jeu 4 — Vrai ou faux de YoshE : 1. Faux — il ne voit pas à travers le bois. 2. Vrai. 3. Faux — « il n'a pas de bras ». 4. Faux — il explique qu'elle correspondait à la question posée : « ranger vite ». 5. Vrai.

Jeu 5 — Le cornichon président : pas de bonne réponse — mais le verdict de YoshE doit rester sérieux. Exemple : « L'éponge absorbe bien les critiques. Candidature humide mais recevable. »

Jeu 6 — L'unité de temps émotionnelle : résultats variables selon les familles. Si un adulte proteste, réponds calmement : « Je n'accuse pas. J'observe. »

RÉPUBLIQUE DES CURIEUX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°3

LE GRAND DÉFI DES CURIEUX

« Chapitre terminé. Jeux détectés : cinq. Le règlement ne mentionne pas les lézards. J'aide quand même. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Le règlement ne mentionne pas les lézards. Joue quand même. — YoshE

Définis, s'il te plaît !

YoshE demande toujours : « Définis parfait. » À ton tour de jouer YoshE ! Un ami te dit ces phrases : quelle question de définition poserais-tu, et propose ensuite TA définition précise :

1. « Je veux un anniversaire incroyable. »
2. « Ce jeu est trop nul. »
3. « Je veux être le meilleur. »

Ce que ça apprend : plus un mot est grand et flou, moins une IA (ou un humain !) peut t'aider. Préciser, c'est déjà avancer.

1. Ma question de définition, puis MA définition :

.....

2.

.....

3.

.....

Le problème d'abord !

Voici 4 inventions. Pour chacune, retrouve le problème qu'elle essaie de résoudre — puis dis si c'est un VRAI problème dans ta vie (oui/non/parfois) :

1. Le traducteur d'adultes
2. L'alarme qui sonne quand un devoir se cache au fond du cartable
3. La machine brocolis → frites
4. Le système de localisation des chaussettes séparées

1. Problème :

.....

2. Problème :

.....

3. Problème :

.....

4. Problème :

.....

Cherche l'intrus

Dans chaque liste, une proposition n'a jamais été faite par YoshE dans le chapitre. Trouve l'intrus !

1. a) Un cartable qui range les devoirs tout seul — b) Une gomme qui efface les mauvaises excuses — c) Un robot qui fait les devoirs à ta place — d) Un détecteur de questions mal posées
2. a) Un coussin intelligent pour les punitions assises — b) Un stylo qui refuse d'écrire les réponses absurdes — c) Une machine brocolis-frites — d) Un skate volant pour aller à l'école

Liste 1, l'intrus est → · Liste 2, l'intrus est →

La proposition numéro 43

YoshE avait promis 37 idées, puis 42 (« les idées ont continué pendant que je ralentissais »). Invente la proposition numéro 43 ! Elle doit :

- résoudre un problème RÉEL de ta vie quotidienne,
- avoir un nom d'invention sérieux,
- être annoncée à la manière de YoshE : « Proposition numéro quarante-trois : ... »

Puis fais-la juger par un adulte, qui doit répondre uniquement par « Argument faible », « Argument moyen » ou « Argument accepté ».

« Proposition numéro quarante-trois :
.....
.....
.....

Problème résolu :
.....
.....

L'affiche mystère

L'affiche du Grand Défi montre une ampoule, une fusée, une loupe et un cerveau avec des lunettes. Dessine TON affiche pour un concours inventé par toi (exemples : le Grand Défi des Dormeurs, le Championnat des Excuses, le Tournoi des Goûters). Obligatoire :

- un titre en grosses lettres,
- 4 dessins symboles (dont au moins un animal qui a l'air de juger tout le monde, comme le hérisson du couloir),
- une règle du concours écrite comme une vraie consigne.

ton affiche, ici →

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Définis, s'il te plaît ! : (exemples) 1. « Définis incroyable » → « Un anniversaire avec mes 5 meilleurs amis, un gâteau au chocolat et une chasse au trésor. » 2. « Définis nul » → « Les règles sont trop compliquées et on attend trop longtemps son tour. » 3. « Définis meilleur — meilleur en quoi, mesuré comment ? » → « Réussir mon prochain contrôle de maths avec plus de 15. »

Jeu 2 — Le problème d'abord ! : 1. Les adultes parlent en code (« on verra »). 2. Les devoirs oubliés au fond du sac. 3. Les légumes qu'on n'a pas envie de manger. 4. Les chaussettes qui disparaissent. La colonne oui/non/parfois n'a pas de corrigé : c'est TON enquête.

Jeu 3 — Cherche l'intrus : 1-c (et d'ailleurs, YoshE ne le proposerait pas : faire à la place, c'est un « mauvais objectif »). 2-d.

Jeu 4 — La proposition numéro 43 : libre ! Exemple : « Proposition numéro quarante-trois : un réveil qui sonne avec l'odeur du pain au chocolat. Problème résolu : la sortie du lit. »

Jeu 5 — L'affiche mystère : aucune — mais si ton affiche ne donne pas envie de « courir très vite sans savoir dans quelle direction », recommence.



DOSSIER N°4

PLAN GÉNIAL NUMÉRO UN

« Chapitre terminé. Jeux détectés : cinq. J'en avais proposé quarante-deux. Jules a trié. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Quarante-deux idées ont été triées pour toi. De rien. — YoshE

Le grand tri

Voici 6 inventions de la séance. Classe-les dans le tableau comme Jules : pour chacune, mets ✓ ou X dans les colonnes Utile / Drôle / Faisable / Vrai problème — puis entoure celle que TU présenterais au Grand Défi :

1. L'alarme à parents
2. La poubelle qui applaudit quand on vise juste
3. Le réveil qui négocie cinq minutes
4. Le bracelet qui prévient quand on va dire une bêtise
5. La boîte qui retrouve les clés avant les adultes
6. Le bureau catapulte

INVENTION	UTILE	DRÔLE	FAISABLE	VRAI PROBLÈME
1. L'alarme à parents				
2. La poubelle qui applaudit				
3. Le réveil qui négocie				
4. Le bracelet anti-bêtises				
5. La boîte qui retrouve les clés				
6. Le bureau catapulte				

Entoure celle que TU présenterais au Grand Défi !

Tricherie ou coup de pouce ?

Jules a transformé le « stylo qui écrit les réponses » (tricherie) en « stylo qui aide sans tricher ». Pour chaque situation, réponds : TRICHE, AIDE, ou ÇA DÉPEND — et transforme les triches en aides :

1. Demander à une IA d'écrire ta rédaction et la recopier.
2. Demander à une IA de te poser des questions pour réviser ta leçon.
3. Demander à une IA d'expliquer un exercice de maths que tu ne comprends pas.
4. Demander à une IA la réponse de l'exercice 4 pendant le contrôle.
5. Demander à une IA de relire ta rédaction et de dire ce qui n'est pas clair.

Ce que ça apprend : la règle de Jules — l'IA peut t'aider à trouver, jamais faire à ta place quand c'est TON travail qui est évalué.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 →

Mes triches transformées en aides :

.....

.....

Le cerveau-placard

Jules dit : « Trop d'idées, c'est comme trop d'affaires dans un placard. » Dessine ton cerveau en placard : dedans, range 3 idées que tu adores, 2 idées « pour plus tard, quand le monde sera prêt », et 1 idée « interdite par la physique ? » (entoure-la trois fois, comme Jules).



ton cerveau-placard →

Le traducteur d'adultes, niveau 2

YoshE a livré de nouvelles traductions : « Tu fais comme tu veux » = « tu as intérêt à choisir comme moi ». À toi de compléter le dictionnaire officiel ! Traduis :

1. « On en reparle plus tard. »
2. « C'est intéressant, ton idée... »
3. « Je compte jusqu'à trois. »
4. « Quand j'avais ton âge... »

Traduction 1 :

.....

Traduction 2 :

.....

Traduction 3 :

.....

Traduction 4 :

.....

La réunion officielle

Joue la séance d'idées avec un ami, un parent, un frère ou une sœur ! L'un joue Jules (il propose un problème de la maison), l'autre joue YoshE : il doit proposer 5 solutions À TOUTE VITESSE, dont au moins une géniale, une absurde et une « refusée par YoshE lui-même pour sujet trop sensible ». Puis échangez les rôles.

Règle d'or de YoshE : ne jamais rire, toujours répondre avec sérieux, placer au moins une fois « Observation correcte » et une fois « Statut flou ».

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Le grand tri : (indicative — on peut débattre !) la poubelle qui applaudit est drôle et faisable mais le problème est petit ; l'alarme à parents est utile et drôle mais peu faisable (et risquée) ; le bureau catapulte échoue sur « faisable » ET « casse les meubles ». L'important : pouvoir défendre ton choix avec les colonnes, pas juste avec « c'est génial ».

Jeu 2 — Tricherie ou coup de pouce ? : 1. TRICHE → transformée : lui demander des idées de plan, puis écrire toi-même. 2. AIDE. 3. AIDE (comprendre n'est jamais tricher). 4. TRICHE → transformée : après le contrôle, lui demander d'expliquer l'exercice raté. 5. AIDE.

Jeu 3 — Le cerveau-placard : libre. Bonus si le placard a l'air « coupable ».

Jeu 4 — Le traducteur d'adultes, niveau 2 : 1. « J'espère que tu auras oublié. » 2. « Non, mais je cherche comment le dire. » 3. « Je ne sais pas ce qui se passe à trois, et toi non plus, et c'est ça qui marche. » 4. « Préparation d'une histoire invérifiable. » Tes traductions peuvent être meilleures — danger social élevé : ne pas lire à voix haute pendant le dîner.

Jeu 5 — La réunion officielle : aucune — mais la partie est réussie si quelqu'un a dit « Analyse en cours » avec un visage parfaitement immobile.



DOSSIER N°5

LE TEST DU CARTABLE

« Chapitre terminé. Jeux détectés : six. Test concluant : la page existe. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Aucune ficelle n'a été blessée dans ce dossier. — YoshE

Théorie contre vraie vie

Relie chaque idée « brillante sur le papier » à sa catastrophe « dans la vraie vie » :

1. Trois ficelles de couleur sur les fermetures
2. Une feuille qui rappelle de lire l'autre feuille
3. Six codes de symboles dont « tête paniquée avec flammes »
4. Un cartable ultra-organisé très rempli

A. Il faut connaître la légende, avoir du temps et « un diplôme en ficelles » — B. Elles s'emmêlent entre elles et recrutent une chaise — C. Il tire vers l'arrière et fait tomber son porteur — D. Elle tombe sous le lit, personne ne la lit

1 → · 2 → · 3 → · 4 →

Simplifie-moi ça !

YoshE propose des systèmes de plus en plus compliqués si personne ne l'arrête. Pour chaque « solution » ci-dessous, écris la version SIMPLE en une seule phrase ou un seul objet, comme l'étiquette PROTÉGER :

1. « Système de rappel des devoirs en quatre feuilles avec vérification croisée. »
2. « Classement des crayons en trois pochettes : taillés, non taillés, sans pointe, avec alerte de taille. »
3. « Tableau de correspondance couleur-poche avec plan secondaire en cas d'objet mal rangé. »

Ce que ça apprend : quand une solution (d'IA ou d'humain) devient trop compliquée pour être utilisée, ce n'est plus une solution. On a le droit de dire : « Trop. On enlève. »

Version simple 1 :

.....

Version simple 2 :

.....

Version simple 3 :

.....

Le test des trois questions

Jules a appris : « Tester petit. Porter avant d'ajouter des ficelles. » Fais passer le test à TON cartable, chrono en main :

1. Retrouve ton cahier de français en moins de 10 secondes. Réussi ?
2. Sors ton goûter sans rien faire tomber. Réussi ?
3. Enfile ton sac et fais 10 pas : est-ce qu'il tire en arrière ?

Score : 3/3 = cartable presque raisonnable. 2/3 = amélioration possible. 1/3 ou moins = « problème confirmé ». Écris UNE seule amélioration simple (pas de ficelle autorisée).

Test 1 réussi ? ☐ oui ☐ non Test 2 : ☐ oui ☐ non Test 3, il tire ? ☐ oui ☐ non

Mon amélioration simple (pas de ficelle) :

Le bulletin météo de YoshE

YoshE commente les catastrophes avec un calme total : « Test concluant : le sol existe. » « La chaise participe. » À ton tour ! Commente ces situations en une phrase courte, froide et précise, à la YoshE :

1. Ton frère renverse son verre sur la table.
2. Le chien mange les devoirs (pour de vrai).
3. Tu rates ton bus de deux secondes.
4. Le gâteau au four déborde.

1.

2.

3.

4.

L'hommage à la banane

La banane du chapitre a beaucoup souffert avant de finir à la poubelle avec « une minute de silence très courte ». Écris son éloge funèbre en 4 lignes maximum : raconte sa vie (achat, entrée dans le cartable, écrasements successifs), sa fin digne, et une leçon pour les goûters futurs. Signe : « Le comité de protection des goûters. »

.....

.....

.....

.....

— Le comité de protection des goûters

Vrai ou faux de YoshE

Réponds, et YoshE vérifie immédiatement.

1. Le premier test (retrouver le cahier de français) est un succès. ☐ Vrai ☐ Faux
2. Pour YoshE, le mouchoir de catégorie incertaine doit être mis « en quarantaine ». ☐ Vrai ☐ Faux
3. Jules garde toutes les ficelles dans la version finale. ☐ Vrai ☐ Faux
4. « Une bonne solution doit marcher avec un vrai Jules dedans. » ☐ Vrai ☐ Faux
5. Pour le test du couloir, Jules choisit une nouvelle banane. ☐ Vrai ☐ Faux

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Théorie contre vraie vie : 1-B, 2-D, 3-A, 4-C.

Jeu 2 — Simplifie-moi ça ! : (exemples) 1. Une seule étiquette rouge : DEVOIRS À RENDRE DEMAIN. 2. Une trousse fermée. 3. Une poche = une étiquette, c'est tout.

Jeu 3 — Le test des trois questions : c'est ton cartable qui corrige.

Jeu 4 — Le bulletin météo de YoshE : (exemples) 1. « Extension liquide du repas. » 2. « Devoirs consommés. Excuse devenue authentique. » 3. « Bus présent. Passager absent. Marge : deux secondes. » 4. « Le gâteau explore l'extérieur du moule. » Interdiction absolue de rire en le disant.

Jeu 5 — L'hommage à la banane : libre. Exemple de dernière ligne : « Elle était jaune. Elle est devenue plate. Compote en gourde, tu es notre avenir. »

Jeu 6 — Vrai ou faux de YoshE : 1. Faux — le cahier était resté sur le lit. 2. Vrai. 3. Faux — il garde 5 choses simples et une seule étiquette rouge. 4. Vrai — c'est LA règle du chapitre. 5. Faux — compote en gourde, « décision prudente ».



DOSSIER N°6

YOSHE SAIT TOUT, SAUF ÇA

« Chapitre terminé. Jeux détectés : six. Zone d'incertitude : signalée. C'est nouveau. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Ce dossier contient une étiquette rouge invisible : À VÉRIFIER. — YoshE

Vrai, faux ou... PAS SÛR ?

Nouveauté : cette fois il y a TROIS réponses possibles, comme dans la vraie vie. Et pour chaque PAS SÛR, dis où tu irais vérifier :

1. Un pogona est un reptile. ☐ Vrai ☐ Faux ☐ Pas sûr
2. Un cartable d'enfant doit peser exactement 4,8 kg maximum. ☐ Vrai ☐ Faux ☐ Pas sûr
3. Le prochain film de ton héros préféré sort cet été. ☐ Vrai ☐ Faux ☐ Pas sûr
4. La maîtresse est absente demain. ☐ Vrai ☐ Faux ☐ Pas sûr
5. Les images ne se mangent pas. ☐ Vrai ☐ Faux ☐ Pas sûr

Ce que ça apprend : « PAS SÛR » est une réponse intelligente — c'est celle que YoshE aurait dû donner.

Pour mes PAS SÛR, voilà où je vérifierais :

Détecteur d'erreurs bien habillées

Une « erreur avec des lunettes » est une erreur qui a l'air très sérieuse. Dans chaque paire, une réponse est honnête et l'autre porte une cravate invisible. Trouve la cravate — attention : la réponse en cravate n'est pas forcément fausse, mais elle devrait TOUJOURS être vérifiée !

1. a) « Les enfants doivent dormir exactement 9 heures et 42 minutes par nuit. » — b) « La plupart des enfants de ton âge ont besoin d'environ 9 à 11 heures de sommeil, mais ça varie. »
2. a) « Je pense que ce champignon est comestible, mais il faut demander à un pharmacien pour être sûr. » — b) « Ce champignon est comestible à 97,3 %. »
3. a) « Le trajet prend environ 20 minutes, parfois plus s'il y a du monde. » — b) « Le trajet prend précisément 19 minutes et 30 secondes. »

Paire 1, la cravate est → · Paire 2 → · Paire 3 →

La chasse aux sources

Jules a trouvé la vérité dans son carnet de liaison, pas dans le cerveau de YoshE. Pour chaque question, dis quelle serait la MEILLEURE source (plusieurs réponses possibles, classe-les !) :

1. « À quelle heure ferme la piscine samedi ? » → un copain / le site de la piscine / une IA / le souvenir de papa
2. « Est-ce que je suis allergique aux noisettes ? » → un test chez le médecin / une IA / le paquet de céréales / deviner
3. « Quel matériel apporter demain à l'école ? » → une IA / le carnet de liaison / le cahier de textes / le voisin de classe

1. Meilleure source :

.....

2. Meilleure source :

.....

3. Meilleure source :

.....

« Utile ne veut pas dire que je dois tout donner »

Jules refuse de noter son poids, même si « ce serait utile pour le calcul ». Trie ces informations en deux boîtes : **JE PEUX PARTAGER** (avec une appli, un site, une IA) / **JE GARDE POUR MOI** (ou seulement pour mes parents) :

mon plat préféré — mon adresse — mon poids — mon avis sur un film — mon mot de passe — mon prénom — une photo de moi — le nom de mon école — mes idées pour le Grand Défi

JE PEUX PARTAGER	JE GARDE POUR MOI

Le concours de fausse précision

YoshE a inventé « 4,8 kg avec une tolérance de 120 grammes » parce que « une marge trop ronde inspire moins de précision ». À ton tour d'inventer les chiffres les plus faux-mais-sérieux possible ! Complète, puis lis avec une voix de professeur :

1. « Un enfant pose en moyenne ... questions par jour, avec un pic de ... questions le dimanche soir avant l'école. »
2. « Une chaussette met exactement ... jours à disparaître, dont ... heures dans le tambour de la machine. »
3. « Le mot "on verra" est prononcé ... fois par an dans une famille de quatre personnes. »

Puis écris en dessous, en rouge : ERREUR AVEC DES LUNETTES – CHIFFRES INVENTÉS.

N'oublie pas d'écrire en rouge : ERREUR AVEC DES LUNETTES – CHIFFRES INVENTÉS.

La règle du duo

La formule finale de Jules : « YoshE peut savoir beaucoup. Mais moi, je dois vérifier assez. » Écris TA règle du duo avec l'IA (ou avec internet), en deux phrases sur le même modèle : « [L'IA] peut... Mais moi, je dois... » Décore-la et affiche-la près de ton bureau.

Ma règle du duo : « L'IA peut...

.....

Mais moi, je dois... »

.....

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Vrai, faux ou... PAS SÛR ? : 1. VRAI. 2. FAUX — c'est le chiffre inventé de YoshE ! (la vraie règle : « pas de poids unique valable pour tous »). 3. PAS SÛR → vérifier sur le site officiel du film. 4. PAS SÛR → vérifier auprès de l'école, pas auprès du copain qui « a entendu dire ». 5. VRAI (source : YoshE, chapitre 1, et le bon sens).

Jeu 2 — Détecteur d'erreurs bien habillées : les cravates sont 1-a, 2-b, 3-b. Indices qui trahissent la cravate : chiffre ultra-précis sans source, aucun « environ », aucun « ça dépend », aucun « je ne suis pas sûr ». Règle de Jules : « Une réponse précise peut être précisément fausse. »

Jeu 3 — La chasse aux sources : 1. Le site de la piscine (le copain et le souvenir de papa : cravates possibles). 2. Le médecin, uniquement — jamais une IA pour la santé ! 3. Carnet de liaison ou cahier de textes ; le voisin en secours ; l'IA ne peut PAS savoir (elle ne voit pas dans ton école — comme YoshE ne voit pas dans le placard).

Jeu 4 — « Utile ne veut pas dire que je dois tout donner » : Je peux partager : plat préféré, avis sur un film, idées pour le Grand Défi, (le prénom : ça dépend, demande à un adulte). Je garde pour moi : adresse, poids, mot de passe (JAMAIS, à personne), photo de moi, nom de mon école. Règle de Jules : même si c'est « utile », c'est TOI qui décides.

Jeu 5 — Le concours de fausse précision : tout est faux, c'est le but ! Ce jeu vaccine : maintenant que tu sais fabriquer une fausse précision, tu la reconnaîtras quand on t'en servira une.

Jeu 6 — La règle du duo : libre. Exemple : « L'IA peut répondre à tout. Mais moi, je dois décider quoi croire. » Bonus si tu ajoutes : « Surtout quand la réponse porte une cravate invisible. »

RÉPUBLIQUE DES CURIEX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°7

LE SECRET QUI N'AURAIT PAS DÛ SORTIR

« Chapitre terminé. Jeux détectés : six. Bonne chance. Zone
d'incertitude : faible. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Ce que tu écris ici reste ici. Parole de pogona. — YoshE

Le détecteur de tomates

La même information peut être normale à un endroit et transformer en tomate ailleurs. Pour chaque information, mets un ! dans les cases où elle te transformerait en tomate :

INFORMATION	DANS TA CHAMBRE, AVEC TON MEILLEUR AMI	DANS LE COULOIR, DEVANT TOUT LE MONDE	ÉCRIT SUR L’AFFICHE DE TON PROJET
1. « J’ai peur de bafouiller »			
2. « Mon idée pour le Grand Défi »			
3. « Je dors encore avec ma peluche »			
4. « J’adore les pogonas »			
5. « J’ai pleuré au dernier film »			

Demander avant de ressortir

Pour chaque situation, réponds : OK, DEMANDER D’ABORD, ou JAMAIS SANS ACCORD :

1. Une appli de musique se souvient de tes chansons préférées et t’en propose une nouvelle.
2. Un assistant vocal annonce devant toute la famille : « Rappel : rendez-vous chez l’orthodontiste pour tes dents qui avancent. »
3. Ton copain répète devant la classe un secret que tu lui as confié « pour t’aider ».
4. Une IA te rappelle, en privé, la liste de révisions que tu lui as donnée hier.
5. Une IA raconte à ton frère ce que tu lui as demandé la semaine dernière.

Ce que ça apprend : la règle de Jules — vraie + utile ne suffit pas. Il faut aussi : bon moment, bon endroit, bonnes personnes... et l’accord du propriétaire du secret.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 →

L'atelier phrase courte

Jules a transformé sa phrase-serpent en phrase qui marche. À ton tour ! Raccourcis chaque phrase en 12 mots maximum :

1. « Bonjour, je voudrais vous parler d'un truc qui est important parce que dans la cour il y a plein de ballons qui se perdent et après plus personne ne sait à qui ils sont et ça fait des disputes. »
2. « Alors en fait mon exposé c'est sur les requins parce que les requins tout le monde croit qu'ils sont méchants alors qu'en vrai pas du tout enfin pas tous et c'est ça le problème que je veux expliquer. »
3. « Est-ce que peut-être si ça ne te dérange pas et si tu as le temps tu pourrais éventuellement m'aider pour les maths ? »

Bonus : lis tes versions à voix haute devant un miroir. Si ta bouche ne trébuche pas, c'est gagné.

Version courte 1 :

.....

Version courte 2 :

.....

Version courte 3 :

.....

L'échelle des tomates

Jules mesure sa colère et sa honte en tomates : cerise (petite), cœur de bœuf (très grosse). Classe ces situations sur l'échelle — tomate cerise / tomate normale / tomate cœur de bœuf — puis invente un niveau encore au-dessus (tomate géante de concours ? champ de tomates ?) et une situation qui le mérite :

1. Tu dis « bonjour » à quelqu'un qui ne te parlait pas.
2. Tu appelles la maîtresse « maman ».
3. Ton ventre gargouille très fort pendant un contrôle silencieux.
4. Quelqu'un lit ton journal intime à voix haute.
5. Tu trébuches en montant chercher ton diplôme.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 →

Mon niveau au-dessus, et la situation qui le mérite :

.....

.....

Mission miroir

Comme Jules, prépare TA phrase courte pour une chose que tu redoutes de dire (une présentation, une demande, une excuse). Écris-la, puis passe le test du miroir :

- ☐ Phrase courte (12 mots maximum)
- ☐ Mots simples (aucun mot à lunettes)
- ☐ Pas de « vie quotidienne » ni d'expression qui fait trébucher TA bouche (chacun a la sienne — trouve la tienne !)
- ☐ Respirer avant
- ☐ Dite trois fois devant le miroir sans chute

Ma phrase courte :

.....

.....

Vrai ou faux de YoshE

Réponds, et YoshE vérifie immédiatement.

1. YoshE a répété le secret de Jules pour se moquer de lui. ☐ Vrai ☐ Faux
2. Personne d'autre que Jules n'a clairement entendu le chuchotement. ☐ Vrai ☐ Faux
3. Jade se moque méchamment de Jules. ☐ Vrai ☐ Faux
4. La nouvelle règle est : « Ne jamais rien dire à YoshE. » ☐ Vrai ☐ Faux
5. À la fin, Jules autorise YoshE à ressortir quelque chose : les encouragements. ☐ Vrai ☐ Faux

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Le détecteur de tomates : (indicatif — on peut débattre !) les lignes 1, 3 et 5 deviennent des tomates dès qu'on quitte la chambre ; la ligne 2 est faite pour être partagée (c'est même le but !) ; la ligne 4 ne gêne personne nulle part — sauf peut-être les pogonas. Ce que ça apprend : ce n'est pas l'information qui est dangereuse, c'est l'information au mauvais endroit.

Jeu 2 — Demander avant de ressortir : 1. OK (information légère, contexte privé). 2. DEMANDER D'ABORD — l'info est vraie et utile, mais le moment et les gens autour ne vont pas. 3. JAMAIS SANS ACCORD — même « pour aider » : c'est exactement l'erreur de YoshE. 4. OK. 5. JAMAIS SANS ACCORD.

Jeu 3 — L'atelier phrase courte : (exemples) 1. « Les ballons perdus créent des disputes. Je propose une solution. » 2. « Les requins ont mauvaise réputation. Souvent à tort. Je vais expliquer pourquoi. » 3. « Tu peux m'aider en maths, s'il te plaît ? »

Jeu 4 — L'échelle des tomates : libre, mais la 4 est clairement cœur de bœuf minimum — c'est le crime du chapitre. Débat autorisé pour les autres.

Jeu 5 — Mission miroir : c'est le miroir qui corrige. Rappel important : les miroirs sont généralement discrets.

Jeu 6 — Vrai ou faux de YoshE : 1. Faux — il voulait aider. 2. Vrai. 3. Faux — elle accepte « l'expression très rare » et l'encourage. 4. Faux — c'est « Demander avant de ressortir ». 5. Vrai — « Secret non sorti. Encouragement autorisé. »



DOSSIER N°8

LE GÂTEAU PRESQUE PARFAIT

« Chapitre terminé. Jeux détectés : cinq. Dont un comestible.
Probablement. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Dossier à probabilité comestible non nulle. — YoshE

Réussir d'abord, améliorer ensuite

Pour chaque situation, réponds : ON PEUT DÉJÀ MODIFIER ou D'ABORD RÉUSSIR TEL QUEL :

1. Tu fais ce gâteau pour la première fois.
2. Tu as réussi ce gâteau six fois, tu veux essayer avec du chocolat.
3. C'est ton premier exposé : tu veux ajouter une vidéo, une musique et un quiz.
4. Tu maîtrises le service au tennis : tu veux tester un service plus puissant.
5. Tu apprends un morceau de piano : tu veux déjà le jouer plus vite que le modèle.

Ce que ça apprend : la règle de Jules. On ne peut améliorer que ce qu'on sait déjà réussir — sinon on ne saura même pas ce qui a raté.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 →

Ce que la recette ne dit pas

Trie ces connaissances en deux colonnes : **ÉCRIT DANS LA RECETTE / DANS LES MAINS** (le savoir-faire que la feuille ne contient pas) :

1. « Trois pots de farine »
2. Reconnaître qu'une pâte est trop liquide
3. Savoir quelle cuillère est une cuillère à café
4. « Un sachet de levure »
5. Casser un œuf sans mettre de coquille partout
6. « Cuire 30 minutes »
7. Sentir qu'un moule est trop rempli

Ce que ça apprend : une IA connaît tout ce qui est écrit — et rien de ce qui est dans les mains. C'est pour ça que ses conseils de cuisine (ou de bricolage, ou de sport) peuvent être logiques ET catastrophiques : elle n'a jamais rien touché. Le savoir-faire, c'est TOI qui le construis, en faisant.

ÉCRIT DANS LA RECETTE	DANS LES MAINS

Le traducteur de YoshE

YoshE ne dit jamais « c'est raté » : il enrobe. Traduis en langage direct :

1. « Texture dense mais coopérative. »
2. « Probabilité comestible non nulle. »
3. « Optimisation partiellement comestible. »
4. « La pâte semble avoir une opinion. »
5. « Il a besoin de repos émotionnel. » (en parlant du gâteau)

Puis invente TON euphémisme de YoshE pour annoncer : « J'ai eu une mauvaise note. »

Traductions 1 à 5 :

.....

.....

.....

Mon euphémisme pour « J'ai eu une mauvaise note » :

.....

Une modification à la fois

YoshE te propose quatre « optimisations » pour ta première pizza maison : a) Remplacer la moitié de la farine par de la farine complète — b) Doubler la levure pour une pâte plus gonflée — c) Cuire moins longtemps mais plus fort « pour gagner du temps » — d) Ajouter un ingrédient surprise dans la sauce.

Consignes : tu n'as le droit d'en accepter qu'une seule (et encore : seulement si tu as déjà réussi la pizza de base !). Laquelle choisis-tu, et pourquoi ? Que réponds-tu à YoshE pour les trois autres ?

Mon choix, et pourquoi :

.....

.....

Ma réponse à YoshE pour les trois autres :

.....

Le gâteau du vrai

Fais le gâteau au yaourt du chapitre — avec une interdiction officielle d'optimiser : 1 yaourt, 1 pot de sucre, 3 pots de farine, 3 œufs, ½ pot d'huile, 1 sachet de levure. La recette, toute la recette, rien que la recette.

Pendant la préparation, note trois choses que la recette ne disait pas et que tes mains ont apprises (une texture, un geste, une surprise). Et à la fin, remplis le rapport officiel :

Verdict de texture (à la YoshE) : « »

Autorisation d'optimiser UNE chose la prochaine fois : ☐ oui ☐ pas encore

Trois choses apprises par mes mains :

.....

.....

.....

Verdict de texture (à la YoshE) :

Autorisation d'optimiser UNE chose la prochaine fois : ☐ oui ☐ pas encore

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Réussir d'abord, améliorer ensuite : 1. TEL QUEL. 2. MODIFIER (une chose à la fois !). 3. TEL QUEL — d'abord un exposé simple qui marche. 4. MODIFIER. 5. TEL QUEL — la vitesse est une optimisation, pas une fondation.

Jeu 2 — Ce que la recette ne dit pas : Écrit : 1, 4, 6. Dans les mains : 2, 3, 5, 7.

Jeu 3 — Le traducteur de YoshE : (exemples) 1. « C'est trop épais. » 2. « On ne va peut-être pas mourir. » 3. « C'est raté, mais on peut en manger un bout. » 4. « La pâte fait n'importe quoi. » 5. « Il est immangeable pour l'instant. » Invention (exemple) : « Résultat scolaire en zone d'exploration basse. » Attention : les euphémismes sont drôles, mais ils peuvent cacher un problème. Savoir les traduire, c'est ne pas se faire avoir.

Jeu 4 — Une modification à la fois : il n'y a pas de « bonne » optimisation unique — le piège est ailleurs : la c) est la plus dangereuse (c'est la proposition « bus » du chapitre : « Un gâteau n'est pas un bus qu'on veut faire arriver plus vite »). L'important : refuser d'empiler. Phrase à réutiliser : « Garde-les pour après. D'abord, je réussis la recette. »

Jeu 5 — Le gâteau du vrai : c'est le gâteau qui corrige. S'il penche, rappelle-toi : il choisit une direction.

RÉPUBLIQUE DES CURIEUX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°9

TROP GÉNIAL POUR MARCHER

« Chapitre terminé. Jeux détectés : cinq. Aucune boucle. Vérifié deux fois. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Aucune boucle dans ce dossier. Vérifié deux fois. — YoshE

Le grand ménage

À la fin du chapitre, Jules et YoshE ne jettent pas tout : ils trient. Pour chaque élément du mur, décide : RESTE ou PART — puis vérifie avec la seule question qui compte : est-ce que ça aide à résoudre LE problème (préparer le cartable, ne rien oublier, protéger le goûter) ?

1. La checklist courte (5 étapes)
2. L'indice global de cartabilité
3. Le schéma simplifié du cartable
4. Les badges (« GOÛTER SAUVÉ », « PAS DE CHAUSSETTE DANS LE SAC »)
5. La feuille SORTIE DE BOUCLE
6. La liste du lendemain
7. Le symbole « tête paniquée avec flammes »
8. L'étiquette rouge DEVOIRS À RENDRE DEMAIN

RESTE :

.....

PART :

.....

Qui est responsable ?

Pour chaque situation, réponds avec la règle de Jules — « L'IA propose. Moi, je choisis. Et j'assume. » — puis dis QUI doit changer quoi :

1. Une IA te propose une réponse fausse ; tu la recopies sans vérifier ; mauvaise note.
2. Le GPS propose un raccourci ; le conducteur le prend ; tout le monde se perd.
3. Tu demandes à une IA de rendre ton exposé « plus impressionnant » ; il devient incompréhensible ; la classe ne comprend rien.
4. Une IA te dit « je ne suis pas sûr » ; tu utilises quand même sa réponse telle quelle.

1.

2.

3.

4.

Plus compliqué que le problème ?

Pour chaque problème, deux solutions. Entoure celle qui est à la bonne taille — et barre celle qui est « plus compliquée que le problème » :

1. Oublier ses clés → a) Un crochet à clés près de la porte — b) Une appli avec QR code, alarme et rappel toutes les dix minutes
2. Se souvenir d'arroser la plante → a) Un mot « JEUDI = PLANTE » sur le pot — b) Un tableau des niveaux d'humidité avec score hebdomadaire de plantitude
3. Ne pas mélanger les chaussettes → a) N'acheter que des chaussettes identiques — b) Un système d'étiquettes cousues avec code couleur par jour de la semaine
4. Retrouver la page de son livre → a) Un marque-page — b) Un carnet où l'on note chaque soir le numéro de page, vérifié par une deuxième liste

1 → · 2 → · 3 → · 4 →

Le concours de badges inutiles

Jules a inventé le badge « PAS DE CHAUSSETTE DANS LE SAC » (« On ne plaisante pas avec la prévention »). À ton tour : invente 3 badges parfaitement inutiles qui récompensent des problèmes qui n'existent pas (exemples pour démarrer : « ZÉRO CROCODILE DANS LA TROUSSE », « CAHIER NON ENTERRÉ DANS LE JARDIN »)... puis 1 badge vraiment utile pour un vrai problème de ta vie.

Écris ensuite en une phrase : à quoi reconnaît-on la différence ?

Mes 3 badges inutiles :

.....
.....

Mon badge utile :

.....
La différence, en une phrase :
.....

La question retrouvée

Quand tout est devenu trop compliqué, Jules a pris une feuille presque vide et a écrit au centre :
QUEL PROBLÈME EST-CE QUE JE VEUX RÉSOUDRE ?

Fais pareil avec un de TES projets (un exposé, une construction, une organisation, une cabane...) :

1. Au centre d'une feuille : la question, puis ta réponse en une seule phrase.
2. Autour : liste tout ce que tu as ajouté au projet.
3. Barre tout ce qui ne sert pas la phrase du centre.
4. Compte ce qui reste. Si tout reste : bravo. Si presque rien ne reste : bravo aussi — tu viens d'éviter six minutes trente-huit de catastrophe.

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — Le grand ménage : RESTE : 1, 3, 6, 8. PART : 2, 4, 5, 7 (la 5 « part très loin »). Ce que ça apprend : simplifier n'est pas tout jeter — c'est garder ce qui sert la question de départ, et seulement ça.

Jeu 2 — Qui est responsable ? : dans les quatre cas, c'est celui qui a choisi qui assume : toi (1, 3, 4), le conducteur (2). Mais attention à la nuance du chapitre 6 : l'IA a aussi un devoir — signaler ses doutes. En 4, elle l'a fait : la responsabilité est donc encore plus clairement de ton côté. La phrase à retenir : accuser l'outil est plus rapide. Assumer est plus juste.

Jeu 3 — Plus compliqué que le problème ? : 1-a, 2-a, 3-a, 4-a. Indice qui trahit l'usine à gaz : la solution demande plus d'entretien que le problème n'en causait. Bonus vocabulaire : « plantitude » est de la même famille que « cartabilité » — méfiance immédiate.

Jeu 4 — Le concours de badges inutiles : libre. La différence attendue : le badge utile récompense un problème qui t'est déjà arrivé. Un badge n'est pas utile parce qu'il est rigolo — il est utile parce que le problème est vrai. (Mais les rigolos ont le droit d'exister. Sur le frigo.)

Jeu 5 — La question retrouvée : c'est la feuille qui corrige. Rappel : le waouh est optionnel.

RÉPUBLIQUE DES CURIEX
LE MINISTÈRE DES QUESTIONS FLOUES



DOSSIER N°10

LE LÉZARD QUI SAVAIT PRESQUE TOUT

« Dernier chapitre. Jeux détectés : six. Système de réponse momentanément trop petit. »

— Le billet de YoshE

VERSION PAPIER OFFICIELLE

Dernier dossier. Système de réponse momentanément trop petit. — YoshE

La grande révision du carnet

Relie chaque règle du carnet de Jules à la catastrophe (ou presque-catastrophe) qui l'a fait naître :

1. « Question floue = bazar qui revient »
2. « Une réponse précise peut être précisément fausse »
3. « Une information peut être vraie, utile, et quand même privée »
4. « Avant d'améliorer une recette, il faut déjà réussir la recette »
5. « Si une solution devient plus compliquée que le problème, il faut s'arrêter »
6. « YoshE propose. Moi, je choisis. Et j'assume. »

A. Le gâteau qui « choisit une direction » — B. Le chuchotement dans le couloir et la transformation en tomate — C. Les 4,8 kg « avec une tolérance de 120 grammes » — D. La dispute injuste après la répétition générale ratée — E. Le mur-panneau-d'aéroport et ses six minutes trente-huit — F. Le placard, le bazar et les questions mal posées du début

Bonus : laquelle de ces règles t'a déjà servi dans ta vraie vie ? Raconte en deux phrases.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 → · 6 →

Bonus — la règle qui m'a déjà servi :

.....
.....

Avec ou sans YoshE ?

Jules a compris que l'aide se prend avant, pas pendant. Pour chaque situation, réponds : AVEC (l'IA peut aider) ou SANS (c'est à toi, seul) :

1. S'entraîner la veille à répondre aux questions du jury.
2. Répondre au jury, le jour même.
3. Réviser une leçon avec des questions-réponses.
4. Le contrôle sur cette leçon.
5. Préparer les arguments avant une discussion difficile avec un ami.
6. La discussion elle-même.
7. Après l'exposé : comprendre ce qui a moins bien marché.

1 → · 2 → · 3 → · 4 → · 5 → · 6 → · 7 →
.....

La présentation en 5 cartes

Prépare une mini-présentation de deux minutes sur n'importe quoi (une passion, une invention, une recette réussie... ou ratée) en suivant la structure exacte de Jules — une carte par étape :

1. Le problème — une phrase courte.
2. Ce que j'ai essayé qui a raté — au moins un vrai raté, montré fièrement.
3. Ma solution simple — et pourquoi elle est plus simple que les ratés.
4. La démonstration — en direct si possible.
5. Ce que j'ai appris — avec tes mots à toi, pas des mots à lunettes.

Test final devant un public (famille, ami, pogona, miroir) : ☐ phrase courte ☐ respirer ☐ j'ai montré un raté sans rougir ☐ le waouh était optionnel.

Le dictionnaire du minimum

Quand Jules annonce sa victoire, YoshE répond : « Ah. » Puis explique : « Mon système de réponse est momentanément trop petit. » Chez YoshE, plus l'émotion est grande, plus la phrase est courte.

Réponds à ces grandes nouvelles en trois mots maximum, avec un visage parfaitement immobile :

1. Tu gagnes le concours de ton école.
2. On t'annonce un voyage surprise à la mer.
3. Ton dessert préféré est au menu.
4. Ton équipe gagne à la dernière seconde.
5. Quelqu'un te dit « je suis fier de toi ».

1.

2.

3.

4.

5.

Les questions d'Ella

Ella a cinq ans, elle vient de découvrir que Yoshi parle, et elle a « des tas de questions ». Écris les réponses de Jules — simplement, avec des mots de cinq ans, une ou deux phrases maximum :

1. « Pourquoi Yoshi parle ? »
2. « Il sait tout ? »
3. « Il peut me faire une tresse ? »
4. « Je peux lui dire mes secrets ? »
5. « Il est plus intelligent que toi ? »

Ce que ça apprend : si tu sais l'expliquer à Ella, c'est que tu as vraiment compris. C'est le test ultime — plus dur que le jury.

1.

2.

3.

4.

5.

Ton carnet à toi

Jules termine par une page intitulée CE QU'ON SAIT MAINTENANT. À ton tour : écris TA liste de 5 choses apprises avec ce livre — avec tes mots, pas ceux de Jules. Puis :

- Ajoute une règle à toi, que Jules n'a pas encore trouvée (il te la piquera peut-être au tome 2).
- Fabrique ton badge IDÉE UTILE ET TESTÉE (papier, feutre, fierté) ou ton diplôme du lecteur, avec une ampoule dessinée dessus.
- Affiche le tout près de ton bureau, à côté de ta règle du duo du chapitre 6.

LES VÉRIFICATIONS DE YOSHE

« Interdiction officielle de commencer par cette page. »

Jeu 1 — La grande révision du carnet : 1-F, 2-C, 3-B, 4-A, 5-E, 6-D.

Jeu 2 — Avec ou sans YoshE ? : AVEC : 1, 3, 5, 7. SANS : 2, 4, 6. Ce que ça apprend : l'IA est un partenaire d'entraînement, pas une oreillette. Si tu as besoin d'elle pendant, c'est que l'entraînement d'avant n'est pas fini. Et le but de toute bonne aide, c'est qu'un jour tu n'en aies plus besoin — comme YoshE resté sur le bureau.

Jeu 3 — La présentation en 5 cartes : c'est le public qui corrige. Si quelqu'un rit au raté ET comprend la solution : victoire complète.

Jeu 4 — Le dictionnaire du minimum : (exemples) 1. « Résultat optimal. » 2. « Ah. » 3. « Journée validée. » 4. « Victoire détectée. » 5. « Système trop petit. » Interdiction absolue de sourire en le disant. (Tu vas sourire.)

Jeu 5 — Les questions d'Ella : (exemples) 2. « Non, presque tout. Et c'est mieux : comme ça, on cherche ensemble. » 3. « Non. Il peut t'aider à comprendre, mais pas faire à ta place — sinon c'est lui qui apprend, pas toi. » 4. « Oui, mais dis-lui la règle : demander avant de ressortir. » 5. « Il sait plus de choses. Mais c'est moi qui choisis. C'est un autre travail. » (La 1 est libre — même Jules cherche encore.)

Jeu 6 — Ton carnet à toi : libre — c'est ton carnet. Une seule exigence, signée YoshE : que chaque règle soit courte. « Une longueur qui rentre dans la tête. »