

RÉPUBLIQUE DES CURIEUX
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. »