

RÉPUBLIQUE DES CURIEX
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 » :

- 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
- 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
- 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
- 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.