IMPRESSION

Classe de 28 élèves, un écran par élève — ateliers « capacités attendues » : 1 h 55.

Hypothèses de calcul. 28 élèves répartis en **15 groupes** (4 seuls, 9 binômes, 2 groupes de 3), soit **17 exemplaires en circulation** à un instant donné (1 exemplaire pour 1 ou 2 élèves, 2 exemplaires pour 3 ou 4). Au moment le plus chargé, environ 80 % des groupes sont sur les cinq ateliers « capacités attendues » B, D, E, F et G, répartis selon leur durée ; les cinq autres ateliers se partagent ensuite la classe (C, H et J se font sur écran). Chaque quantité est augmentée d'une **marge de 10 %** puis arrondie à l'entier supérieur, avec un **plancher de 4 exemplaires**. Pour l'impression A3, chaque fichier totalise un **multiple de 4 fiches** : les exemplaires ajoutés vont aux ateliers longs ou ludiques (A, F, G).

Atelier	Contenu d'un exempl.	Type	Ex. atelier	Ex. corrigé	Remarque
A	Énoncé + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 12 cartes**	Conso.	5	4	25 min, ludique, souvent à 3 ou 4. **4 jeux de cartes**, fichier à part.
B	Énoncé + aides (A5 r/v)	Cap. att.	4	4	Le plus court des obligatoires (15 min).
C	Règle du jeu + aides (A5 r/v) (flashcards sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	15 min. Auto-correctif : pas de corrigé.
D	Énoncé + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 12 dominos**	Cap. att.	4	4	20 min. **4 jeux de dominos**, fichier à part.
E	Énoncé + aides (A5 r/v)	Cap. att.	4	4	20 min.
F	Énoncé sur deux pages, aides retournées (A5 r/v)	Cap. att.	5	4	25 min.
G	Planche manga + consignes (A5 r/v)	Cap. att.	6	4	Le plus long (35 min). Planche au recto.
H	Fiche de consignes seule (QCM sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	20 min. Auto-correctif.
I	Énoncé + aides (A5 r/v)	Approf.	4	4	35 min.
J	Fiche de consignes seule (parcours sur MathaCoeur)	Approf.	4	—	25 min. Auto-correctif.
—	Fiche de suivi		28	—	Une par élève.

Impression A3 en une fois

A3 paysage, **sortie face dessous** (retourner le paquet : la première feuille est dessus) ; recto-verso en retournement bord **court**. Mêmes exemplaires que ci-contre, sans emplacement perdu.

`101-impression_A3_RV.pdf`	36 fiches A5 r/v (A à G, I) → **9 feuilles** recto-verso
`101-impression_A3_R.pdf`	36 fiches A5 (corrigés, H, J) → **9 feuilles**
`101-FS_A3.pdf`	28 fiches de suivi → **7 feuilles**
`101-A_Jeu_A3_R.pdf`	4 jeux de 12 cartes → **2 feuilles**
`101-D_Jeu_A3_R.pdf`	4 jeux de 12 dominos → **2 feuilles**

Fiches A5. Coupe verticale, puis horizontale ; empiler **haut-gauche, bas-gauche, haut-droite, bas-droite** : les fiches sortent dans l'ordre des ateliers.

Cours : `101-Cours_RV_A3.pdf`, une feuille A3 recto-verso (bord court) par élève, pliée au milieu ; ou `101-Cours_RV.pdf`, en A4 recto-verso (4 pages).

Fichiers du professeur :

`101-impression_prof_A3_RV.pdf` (notes de présentation | fiche de validation) → **1 feuille** recto-verso, bord court, coupée au milieu : deux A4 recto-verso ;

`101-impression_prof_A3_R.pdf` (cette fiche, puis les 17 pochettes) → **9 feuilles** recto, coupées au milieu.

Découpe des jeux de cartes, sans tri

Un fichier par jeu ; on coupe un jeu après l'autre. Paquet **retourné face dessus** (il sort face dessous), tourné pour que **les cartes se lisent à l'endroit**. À chaque coupe, on empile dans l'ordre de lecture : **ce qui est en haut ou à gauche va dessus**.

1. Coupe en deux : la moitié du haut sur celle du bas. **2.** Coupe en bandes : la bande du haut dessus, puis les suivantes dessous. **3.** Coupe en cartes : la carte de gauche dessus, puis les suivantes dessous.

La pile donne les jeux complets les uns sous les autres : compter 12 cartes par enveloppe. Nombre de jeux choisi pour remplir les feuilles A3 (pair pour un jeu de 12 cartes).

À noter : les ateliers, les cartes et les dominos sont **réutilisés d'une année sur l'autre** (les élèves écrivent sur leur cahier) : une plastification des cartes de l'atelier A et des dominos de l'atelier D est un bon investissement.