IMPRESSION

Classe de 28 élèves, un écran par groupe pour G et H — travail autonome d'environ 2 h, dont 1 h 15 d'ateliers « capacités attendues » (A, C, D).

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). En début de séance, presque tous les groupes se portent sur les trois ateliers « capacités attendues » : **A, C et D absorbent le pic**. Les jeux (C, D) se font plutôt à 3 ou 4 : un jeu par groupe suffit. E (remédiation) ne concerne qu'une partie de la classe ; F (BD) attire. G et H se font sur écran : seules les consignes sont imprimées. Marge de **10 %** incluse, arrondie au-dessus. Pour l'impression A3, chaque fichier totalise un **multiple de 4 fiches**.

Atelier	Contenu d'un exempl.	Type	Ex. atelier	Ex. corrigé	Remarque
A	Fiche A5 recto, aides à l'envers	Cap. att.	6	5	Souvent fait seul ou à deux : le plus demandé.
B	Énoncé + aides (A5 r/v)	Conso.	4	2	30 min.
C	Consignes + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 24 cartes**	Cap. att.	6	3	30 min. **5 jeux de cartes**, fichier à part. +1 consigne pour un groupe de 4.
D	Consignes + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 12 dominos**	Cap. att.	6	3	20 min. **6 jeux de dominos**, fichier à part.
E	Énoncé + aides (A5 r/v)	Remed.	3	2	Remédiation : public restreint.
F	Planche BD + consignes (A5 r/v)	Approf.	5	3	Le plus long (35 min), ludique. Planche au recto.
G	Fiche de consignes seule (parcours sur MathaCoeur)	Approf.	4	—	35 min : occupe longtemps. Auto-correctif : pas de corrigé.
H	Consignes + aides (A5 r/v) (QCM sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	20 min. Auto-correctif : pas de corrigé.
—	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.

`105-impression_A3_RV.pdf`	28 fiches A5 r/v (B à F, H) → **7 feuilles** recto-verso
`105-impression_A3_R.pdf`	28 fiches A5 (A, corrigés, G) → **7 feuilles**
`105-FS_A3.pdf`	28 fiches de suivi → **7 feuilles**
`105-C_Jeu_A3_R.pdf`	5 jeux de 24 cartes → **5 feuilles**
`105-D_Jeu_A3_R.pdf`	6 jeux de 12 dominos → **3 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 : `105-Cours_RV_A3.pdf`, une feuille A3 recto-verso (bord court) par élève, pliée au milieu ; ou `105-Cours_RV.pdf`, en A4 recto-verso.

Fichiers du professeur :

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

`105-impression_prof_A3_R.pdf` (cette fiche, puis les 14 pochettes) → **8 feuilles** recto, coupées au milieu (la dernière demi-feuille reste blanche).

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 24 cartes (C) ou 12 dominos (D) par enveloppe. Nombre de jeux choisi pour remplir les feuilles A3 (pair pour un jeu de 12 dominos).

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 C et des dominos de l'atelier D est un bon investissement. G et H demandent un ordinateur par groupe.