Imprimer le chapitre

Hypothèses et réglages

34 élèves, marge de **10 %**. **Modalité** : libre, seul ou à deux, 8 élèves seuls au plus, soit **21 postes** occupés au même instant. Obligatoires (B, C, D) : environ 1,5 fois les postes, soit 32, répartis selon la durée ; un jeu de cartes = un poste ; corrigés : 4, 6 pour l'obligatoire le plus long (D). Les ateliers servent aux deux classes.

Photocopieuse A3, noir et blanc, **format réel** (sans mise à l'échelle), sortie **face dessous** (retourner le tas d'un bloc avant la coupe), recto-verso en **retournement bord court** pour tout le chapitre, sans exception. Chaque fichier s'imprime **une fois** : il contient déjà tous les exemplaires.

Document	Pourquoi ce nombre	Exempl.
601-impression_A3_RV.pdf — 6 feuilles A3 recto-verso		
Atelier C (QCM, A5 r/v)	obligatoire, 30 min ; 10 postes, portés à 12 pour remplir les feuilles	12
Atelier D (BD, A5 r/v)	obligatoire, le plus long (40 min)	12
601-impression_A3_R.pdf — 21 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier B (règle des flashcards)	obligatoire, 20 min ; une règle par jeu	10
Ateliers A, E, F, G	bonus : A court (10 min), E, F, G de 25 à 30 min	4, 4, 4, 4
Corrigés A, B, C, E, F, G	consultation courte	4 chacun
Corrigé D	l'obligatoire le plus long	6
Pochettes (A4)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
601-B_Cartes_A3_RV.pdf — 5 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards B	un jeu = un poste ; autant de jeux que de règles, nombre pair	10 jeux
601-G_Cartes_A3_R.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Cartes G	autant de jeux que de fiches	4 jeux
601-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
601-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
601-impression_PROF.pdf — 1 feuille A3 recto-verso, un exemplaire		
Dossier du professeur	notes, cette fiche, aide à la validation	1

Fiches A5 : couper et empiler

Retourner le tas d'un bloc, puis retirer les **pochettes**, au-dessus. Deux coupes au massicot, **verticale** puis **horizontale** ; empiler les paquets **haut-gauche, bas-gauche, haut-droite, bas-droite** (le premier au-dessus) : les fiches se suivent dans l'ordre du tableau. Glisser chaque paquet dans sa pochette au fur et à mesure.

Jeux de cartes : règle de découpe

Retourner le tas d'un bloc : paquet face dessus, cartes à l'endroit ; à chaque étape (coupe en deux, en bandes, en cartes), on empile dans l'ordre de lecture : ce qui est **en haut ou à gauche va dessus**. La pile finale contient les jeux complets les uns sous les autres : compter **9 cartes** par enveloppe pour le jeu B (chaque carte avec son verso), **12 cartes** pour le jeu G.

Matériel à préparer

Enveloppes : 10 pour les cartes B, 4 pour les cartes G. Chaque enveloppe est rangée dans la pochette de son atelier.

Octobre 2026 : le stock imprimé en août et septembre est conservé ; seuls ce dossier et les pochettes ont été imprimés (dossier Réimpressions).