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 : environ 1,5 fois les postes, pour que chacun garde le choix de l'ordre ; un jeu de cartes = un poste ; corrigés : 4, 6 pour l'obligatoire le plus long. 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.
603-impression_A3_RV.pdf — 13 feuilles A3 recto-verso		
Atelier A (A5 r/v)	obligatoire, le plus long (25 min) ; 32 fiches obligatoires pour 21 postes	12
Atelier B (QCM, A5 r/v)	obligatoire, le plus court (15 min)	10
Atelier C (BD, A5 r/v)	obligatoire, 20 min ; tracés longs au compas	10
Atelier D (copies, A5 r/v)	bonus de 15 min ; marge de 10 %	6
Atelier H (problèmes, A5 r/v)	bonus de 20 min, tracés au compas	6
Corrigés D et H (A5 r/v)	consultation courte	4 chacun
603-impression_A3_R.pdf — 18 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier E (consigne des dominos)	une fiche par jeu	4
Atelier F (construction)	bonus de 15 min, apprécié	6
Atelier G (consigne des cartes)	une fiche par jeu	4
Corrigé A	l'obligatoire le plus long	6
Corrigés B, C, E, F, G	consultation courte	4 chacun
Pochettes (A4)	8 d'ateliers puis 8 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
603-E_Dominos_A3_R.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Dominos E	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	4 jeux
603-G_Cartes_A3_RV.pdf — 2 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards G	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	4 jeux
603-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
603-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
603-impression_PROF_A3_RV.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 **12 dominos** par enveloppe pour le jeu E, **9 cartes** pour le jeu G (chaque carte avec son verso).

Matériel à préparer

Enveloppes : 4 pour les dominos E et 4 pour les cartes G. Chaque enveloppe est rangée dans la pochette de son atelier. Compas et règle graduée pour A, C, F et H ; feuille de brouillon pour la question 4 de A (pliage).