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 (32 fiches pour 21 postes), pour que chacun garde le choix de l'ordre ; un jeu de cartes = un poste ; corrigés : 4, 6 pour les obligatoires les plus longs (A et C, 20 min). 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.
605-impression_A3_RV.pdf — 4 feuilles A3 recto-verso		
Atelier C (BD, A5 r/v)	obligatoire, 20 min ; avec A, le plus demandé de la première heure	12
Atelier G (A5 r/v)	bonus, 25 min, le plus long : élèves rapides, peu nombreux à la fois	4
605-impression_A3_R.pdf — 23 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier A (fiche)	obligatoire, 20 min	12
Atelier B (QCM)	obligatoire, 15 min : le plus court, il tourne plus vite	8
Atelier D (règle des dominos)	une règle par jeu	4
Atelier E (copies à corriger)	bonus, 15 min ; quatre postes à la fois suffisent	4
Atelier F (règle des flashcards)	une règle par jeu	4
Corrigés A et C	consultation courte ; 6 pour les deux obligatoires les plus longs	6, 6
Corrigés B, D, E, F, G	consultation courte : 4 suffisent	4 chacun
Pochettes (A4)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
605-D_Dominos_A3_R.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Dominos D (12 dominos)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	4 jeux
605-F_Cartes_A3_RV.pdf — 2 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards F (9 cartes)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	4 jeux
605-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
605-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
605-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 D, **9 cartes** pour le jeu F (chaque carte avec son verso).

Matériel à préparer

Enveloppes : 4 pour les dominos D, 4 pour les cartes F. Chaque enveloppe est rangée dans la pochette de son atelier.