Valider les ateliers

La validation dure moins de 30 secondes

Elle n'est pas une vérification : l'élève s'est déjà corrigé lui-même sur le corrigé, au stylo vert. On regarde que le travail a été fait et corrigé, on tamponne, on passe. Les valeurs de la colonne de droite servent à balayer la page d'un coup d'œil, pas à tout relire. La consigne de validation de chaque atelier est recopiée telle quelle depuis son corrigé. **Trois ateliers demandent une phrase à l'oral** : **B**, **E** et **F**.

Atelier	Ce qui doit être écrit sur le cahier	Ce que je repère d'un coup d'œil
A Poser, estimer, vérifier Oblig. • 20 min	Quatre blocs numérotés. Dans chacun : l'estimation, l'opération posée, une phrase réponse. L'estimation est le point à regarder — c'est elle qu'on oublie.	1 : **21,37 €** • 2 : **26,70 €** 3 : **31,97 €** • 4 : **0,4 s** En 2, les 35 L sont une donnée inutile **À montrer** : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.
B Le reste décide Oblig. • 15 min	Quatre lignes, numéro puis lettre, du type « 1. C ». S'il s'est trompé, la bonne réponse réécrite au stylo vert.	**1. C 2. B 3. A 4. C** **À l'oral** : expliquer à l'oral pourquoi il faut un voyage de plus à la question 3, mais pas un carton de plus à la question 4.
C L'intendante du Vélodrome Oblig. • 20 min	Quatre blocs, un par bulle de la planche : l'opération posée et une phrase réponse. C'est **leur présence** qui compte, pas leur formulation ; c'est l'atelier le plus long à rédiger.	1 : **0,75 L** par joueur 2 : $0{,}75 \times 6 = 4{,}5$ 3 : **elle ne s'arrête jamais** 4 : **7 verres**, il reste **10 cL** **À montrer** : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.
D La chaîne du Vélodrome Bonus • 10 min	**La liste des douze codes**, rien d'autre. C'est l'atelier le plus rapide à valider. Les dominos retournent dans l'enveloppe : un jeu incomplet est perdu pour l'année.	**D1 – D8 – D10 – D4 – D7 – D12 – D2 – D5 – D9 – D3 – D6 – D11** puis retour à D1 **À montrer** : montrer ton cahier avec la liste des douze codes corrigée au stylo vert.
E Copies à corriger Bonus • 15 min	Trois blocs : ce qui est faux, **pourquoi**, et le résultat exact. Le « pourquoi » est l'objet de l'atelier : s'il manque, le travail n'est pas fait.	1 : **8,2** (zéro des dixièmes) 2 : $148 = 12 \times 12 + 4$, 12 cartons 3 : **1,05 L** (zéro au quotient) **À l'oral** : dire à l'oral laquelle des trois erreurs tu aurais pu faire toi aussi.
F Vrai ou piège ? Bonus • 15 min	**Deux codes** de cartes, et pour chacun la bonne réponse rétablie. Rien d'autre : les cartes justes ne se recopient pas. Compter les neuf cartes avant de tamponner.	Les deux intruses : **F7** et **F1** F7 : on aligne **les virgules** F1 : $0{,}75 \times 6 = 4{,}5$ **À l'oral** : dire quelle carte piège t'a résisté le plus longtemps, et pourquoi.
G Deux problèmes de match Bonus • 25 min	Six blocs numérotés : l'opération posée et une phrase réponse. En 3, la multiplication de contrôle doit figurer ; en 5, une justification en une phrase.	1 : **103 €** • 2 : **47 €** 3 : **20,60 €** ($20{,}60 \times 5 = 103$) 4 : **17 équipes**, reste **7** 5 : **15 lots** • 6 : **0,6 L** **À montrer** : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.

Trois réflexes

Le stylo vert d'abord. S'il n'y a pas de trace de correction, l'élève n'est pas allé chercher le corrigé : le renvoyer le faire avant de tamponner. C'est le seul motif de refus.

Ne pas recorriger. Une réponse encore fausse après auto-correction se signale d'un mot, sans reprendre l'exercice. Si l'erreur revient chez plusieurs élèves, elle vaut une reprise collective en fin d'heure plutôt qu'autant d'explications individuelles.

Les cartes retournent dans l'enveloppe. Pour les ateliers D et F : un jeu incomplet est perdu pour l'année. À vérifier d'un regard avant de tamponner, le comptage est plus rapide que la recherche.