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.
606-impression_A3_RV.pdf — 11 feuilles A3 recto-verso		
Atelier A (A5 r/v)	obligatoire, le plus long ; 32 fiches environ pour les trois obligatoires (1,5 fois 21 postes)	12
Atelier B (A5 r/v)	obligatoire ; un de plus pour remplir une feuille	13
Atelier D (A5 r/v)	bonus court et attrayant (BD) ; un de plus pour remplir la dernière feuille	6
Atelier E (A5 r/v)	bonus, selon l'attrait et la durée, marge de 10 %	5
Atelier G (A5 r/v)	bonus long, élèves rapides ; réimprimé en octobre 2026 avec 3 de réserve	8
606-impression_A3_R.pdf — 21 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Gabarits de l'atelier A	une enveloppe par fiche A	12
Atelier C (fiche)	obligatoire ; règle du jeu des familles	9
Atelier F (fiche)	une règle par jeu de cartes	5
Corrigé A	obligatoire le plus long : 6	6
Corrigés B et C	consultation courte : 4	4 et 4
Corrigés D, E, F, G	consultation courte : 4	4 chacun
Pochettes (A4)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
606-C_Familles_A3_R.pdf — 6 feuilles A3 recto		
Jeu des familles C	un jeu = un poste ; nombre pair	6 jeux
606-F_Cartes_A3_RV.pdf — 3 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards F	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	6 jeux
606-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
606-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
606-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 **18 cartes** par enveloppe pour le jeu C, **9 cartes** pour le jeu F (chaque carte avec son verso).

Matériel à préparer

Enveloppes : 12 pour les gabarits de l'atelier A (8 gabarits chacune), 6 pour les cartes C, 6 pour les cartes F. Chaque enveloppe est rangée dans la pochette de son atelier.