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. **Trois ateliers demandent une phrase à l'oral : B, D et F.**

Atelier	Ce qui doit être écrit sur le cahier	Ce que je repère d'un coup d'œil
A Angles et gabarits Oblig. • 25 min	Six numéros. Pour 1 et 2, des noms d'angles à trois lettres ; pour 3, un **angle tracé à la règle** le long du gabarit ; pour 4 à 6, un numéro de gabarit et une conclusion (égaux ou non, droit ou non). *Validation : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.*	1 : **D** ; **[DE)**, **[DF)** ; $\widehat{EDF}$ 2 : $\widehat{FGH}$, $\widehat{LJK}$, $\widehat{JKL}$, $\widehat{JLK}$ 3 : **gabarit 7** • 4 : **2 et 5, pas égaux** 5 : **gabarit 1, égaux** • 6 : **non, aigu**
B Nom et nature d'un angle Oblig. • 15 min	Une ligne par question, numéro puis lettre, du type « 1. B ». Huit lignes. *Validation : **dire quelle proposition fausse t'a tenté, et pourquoi elle est fausse.***	**1. B 2. C 3. A 4. C** **5. B 6. A 7. A 8. B**
C Le jeu des familles Oblig. • 15 min	**Six lignes de trois codes** (énoncé, justification, conclusion), rien d'autre. Les 18 cartes retournent dans l'enveloppe. *Validation : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.*	**E4 – J2 – C5** **E1 – J6 – C3** **E6 – J4 – C1** **E2 – J5 – C6** **E5 – J3 – C2** **E3 – J1 – C4**
D Le compas de Massalia Bonus • 15 min	Dix numéros de trous, chacun suivi d'un mot. *Validation : **dire ce que veulent dire « aigu » et « obtus ».***	1 **Massalia** • 2 **équerre** • 3 **Thalès** 4 **égaux** • 5 **Euclide** • 6 **deux** 7 **gabarit** • 8 **le coin** • 9 **pointu** 10 **émoussé**
E La chasse aux erreurs Bonus • 20 min	Six numéros de copies, chacun avec « juste » ou « faux » ; pour une copie fausse, la réponse corrigée. La copie 6 a la bonne réponse mais une mauvaise raison : c'est la raison qui doit être corrigée. *Validation : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.*	1 faux $\widehat{BOE}$ • 2 **juste** 3 faux **pas adjacents** • 4 faux $\widehat{COD}$ 5 faux **supplémentaires** • 6 faux **opposés**
F Les flashcards menteuses Bonus • 15 min	**Deux codes** de cartes, et pour chacun la bonne réponse rétablie. Rien d'autre : les cartes justes ne se recopient pas. Les 9 cartes retournent dans l'enveloppe. *Validation : **dire quelle carte menteuse t'a résisté le plus longtemps, et pourquoi.***	Les deux menteuses : **F1** et **F3** F1 : **. . . , obtus, plat, plein** F3 : **ils sont égaux**
G L'horloge de Saint-Charles Bonus • 30 min	Six numéros. Les questions 5 et 6 demandent une **justification** : la propriété des angles opposés par le sommet pour 5, les intervalles pour 6. Toute justification correcte convient. *Validation : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.*	1 **3 intervalles, droit** • 2 **6 et 12** 3 **droit 3 h, 9 h ; plat 6 h ; nul 12 h** 4 **5 h obtus ; 2 h aigu** 5 $\widehat{COD}$ **; quatre droits** • 6 **tort, aigu**

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 et les gabarits retournent dans l'enveloppe. Ateliers A (8 gabarits), C (18 cartes) et F (9 cartes) : un jeu incomplet est perdu pour l'année. À vérifier d'un regard avant de tamponner.