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 que chacun garde le choix de l'ordre ; un jeu de cartes = un poste ; corrigés : 4, 6 pour les obligatoires les plus longs. 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.
607-impression_A3_RV.pdf — 11 feuilles A3 recto-verso		
Atelier A (A5 r/v)	obligatoire, 20 min ; 12 des 32 postes des obligatoires	12
Atelier B (QCM, A5 r/v)	obligatoire, le plus court (15 min)	10
Atelier C (BD, A5 r/v)	obligatoire, 20 min	10
Atelier E (A5 r/v)	bonus, 15 min ; un de plus pour remplir la dernière feuille	6
Atelier G (A5 r/v)	bonus, 20 min ; un de plus pour remplir la dernière feuille	6
607-impression_A3_R.pdf — 17 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier D (fiche de règle)	une fiche par jeu de flashcards	4
Atelier F (fiche de règle)	une fiche par jeu des familles	4
Corrigés A et C	les deux obligatoires les plus longs (20 min)	6 chacun
Corrigés B, D, E, F, G	consultation courte	4 chacun
Pochettes (A4)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
607-D_Cartes_A3_RV.pdf — 2 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards D (9 cartes)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches	4 jeux
607-F_Familles_A3_R.pdf — 4 feuilles A3 recto		
Jeu des familles F (18 cartes)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches	4 jeux
607-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
607-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
607-impression_PROF.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 du fichier recto. 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 **9 cartes** par enveloppe pour le jeu D (chaque carte avec son verso), **18 cartes** pour le jeu F.

Matériel à préparer

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