Combien d'exemplaires ?

Comment ces nombres sont estimés

Pour une classe de **34 élèves** (les ateliers resservent d'une classe à l'autre), qui choisissent librement de travailler seuls ou à deux : avec 8 élèves seuls et 13 binômes, 21 postes sont occupés en même temps. Les trois obligatoires offrent **32 postes** (A : 12, B : 12, C : 8) : chacun peut choisir par lequel commencer. La colonne « besoin » estime le nombre de postes pris au même moment, marge de 10 % comprise ; les nombres retenus rendent chaque fichier A3 plein.

	Support	Ce qui joue sur le nombre	Besoin	Fiches	Corrigés
A	Fiche A5 recto	Obligatoire et long (25 min), seul ou à deux : c'est le plus chargé	8 à 11	**12**	**6**
B	Fiche A5 recto-verso	Obligatoire mais court (15 min) : rotation rapide. Corrigé recto-verso	7 à 10	**12**	**4**
C	Fiche A5 recto + jeu	Obligatoire, ludique, à 2, 3 ou 4 : une fiche par jeu	6 à 8	**8**	**4**
D	Fiche A5 recto-verso	Bonus attirant (BD), seul ou à deux	5 à 6	**6**	**4**
E	Fiche A5 recto + jeu	Bonus très court (10 min), à deux	3 à 4	**4**	**4**
F	Fiche A5 recto-verso	Bonus, seul ou à deux	3 à 4	**4**	**4**
G	Fiche A5 recto-verso	Bonus de manipulation, attirant ; une fiche et un guide-âne par poste	5 à 6	**6**	**4**

Autre matériel	Nombre	Fichier A3 et remarque
Jeu des familles C (18 cartes)	**8 jeux**	`608-C_Familles_A3_R.pdf`, recto seul
Flashcards E (9 cartes)	**4 jeux**	`608-E_Cartes_A3_RV.pdf`, recto-verso
Guide-âne G (réutilisable)	**6**	avec les fiches recto, dans `608-impression_A3_R.pdf`
Bandes G (consommable)	**36 pages**	`608-G_Bandes_A3.pdf` : une page A5 pour 2 élèves (à couper au pointillé), soit 72 élèves. Les élèves découpent leurs bandes
Fiches de suivi	**68**	`608-FS_A3.pdf`, pour les deux classes
Traces écrites	**8**	`608-Trace_A3.pdf`, pour les absents et les élèves trop lents
Pochettes de rangement	**14**	une par atelier et une par corrigé, à la fin de `608-impression_A3_R.pdf`

Fichiers A3 : ce qui sort de chaque impression

`608-impression_A3_RV.pdf` — 32 fiches recto-verso : B (12), D (6), F (4), G (6), corrigé B (4). **8 feuilles.**

`608-impression_A3_R.pdf` — 56 fiches recto : A (12), C (8), E (4), corrigés A (6), C, D, E, F, G (4 chacun), guide-âne (6), puis les 14 pochettes. **14 + 7 feuilles.**

Impression en noir et blanc, sortie **face dessous** (retourner le tas d'un bloc, pochettes au-dessus), retournement **bord court**. Deux coupes au massicot (verticale puis horizontale) ; on empile les paquets haut-gauche, bas-gauche, haut-droite, bas-droite : les fiches sont dans l'ordre ci-dessus.

Jeux de cartes : la 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 pour le jeu E.