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.
610-impression_A3_RV.pdf — 4 feuilles A3 recto-verso		
Atelier B (QCM, A5 r/v)	obligatoire ; aides au verso ; 12 postes	12
Atelier F (BD, A5 r/v)	bonus court et attractif	4
610-impression_A3_R.pdf — 23 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier A (fiche d'exercices)	obligatoire le plus long (25 min) ; 12 postes	12
Atelier C (recherche)	obligatoire ; 10 postes	10
Atelier D (carte mentale)	bonus ; la carte à coller est imprimée à part	4
Atelier E (règle du jeu)	une règle par jeu de dominos	4
Atelier G	bonus, pour les plus rapides	4
Corrigé A	obligatoire le plus long	6
Corrigés B, C	consultation courte	4, 4
Corrigés D, E, F, G	consultation courte	4 chacun
Pochettes (A4, 14 pages)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
610-E_Dominos_A3_R.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Dominos E (12 par jeu)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	4 jeux
610-D_Carte_A3.pdf — 9 feuilles A3 recto, huit cartes A6 par feuille		
Carte à coller D (A6)	une par élève, deux classes, portée au multiple de 8	72
610-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
610-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
610-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. Les cartes à coller D se coupent de la même façon, puis **une coupe verticale de plus** sépare les deux cartes A6.

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 **12 dominos** par enveloppe pour le jeu E.

Matériel à préparer

Enveloppes : 4 pour les dominos E, rangées dans la pochette E. **Cartes à coller** : dans la pochette D, avec de la **colle**. Règles graduées et équerres de prêt pour les ateliers A et G.