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.
611-impression_A3_RV.pdf — 3 feuilles A3 recto-verso		
Atelier D (BD, A5 r/v)	bonus court et attractif ; 6 postes, porté à 8 pour remplir la dernière feuille	8
Atelier F (chasse aux erreurs, A5 r/v)	bonus ; aides au verso	4
611-impression_A3_R.pdf — 25 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier A (fiche d'exercices)	obligatoire le plus long (25 min) ; 12 postes sur les 32 des obligatoires	12
Atelier B (consigne du jeu)	obligatoire ; une consigne par jeu de cartes ; 10 postes	10
Atelier C (problèmes)	obligatoire, 25 min ; 10 postes	10
Atelier E (consigne des flashcards)	une consigne par jeu de cartes	4
Atelier G	bonus, pour les plus rapides	4
Corrigés A, C	les deux obligatoires de 25 min	6, 6
Corrigés B, D, E, F, G	consultation courte	4 chacun
Pochettes (A4, 14 pages)	7 d'ateliers puis 7 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
611-B_Cartes_A3_R.pdf — 10 feuilles A3 recto		
Jeu des familles B (18 cartes)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de consignes, nombre pair	10 jeux
611-E_Cartes_A3_RV.pdf — 2 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards E (9 cartes)	un jeu = un poste ; autant de jeux que de consignes, nombre pair	4 jeux
611-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
611-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
611-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, enveloppes

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 B (recto seul) et **9 cartes** pour le jeu E (chaque carte avec son verso). **Enveloppes** : 10 pour les cartes B, 4 pour les cartes E, rangées dans la pochette de leur atelier.