IMPRESSION

Classe de 28 élèves, un écran par élève — ateliers « capacités attendues » : 1 h 35.
Hypothèses de calcul. 28 élèves répartis en **15 groupes** (4 seuls, 9 binômes, 2 groupes de 3), soit **17 exemplaires en circulation** à un instant donné (1 exemplaire pour 1 ou 2 élèves, 2 exemplaires pour 3 ou 4). Au moment le plus chargé, environ 80 % des groupes sont sur les trois ateliers « capacités attendues » B, C et E, répartis selon leur durée ; les cinq autres ateliers se partagent ensuite la classe. Chaque quantité est augmentée d'une **marge de 10 %** puis arrondie à l'entier supérieur, avec un **plancher de 4 exemplaires**. Pour l'impression A3, chaque fichier totalise un **multiple de 4 fiches**.

Atelier	Contenu d'un exempl.	Type	Ex. atelier	Ex. corrigé	Remarque
A	Règle du jeu + aides (A5 r/v) (flashcards sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	15 min. Auto-correctif : pas de corrigé.
B	Énoncé + aides (A5 r/v)	Cap. att.	6	4	30 min, souvent fait à plusieurs.
C	Énoncé + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 12 cartes**	Cap. att.	5	4	35 min. **4 jeux de cartes**, fichier à part.
D	Consignes + aides (A5 r/v) (parcours sur MathaCoeur)	Approf.	4	—	25 min. Auto-correctif : pas de corrigé.
E	Énoncé + aides (A5 r/v)	Cap. att.	5	4	30 min, question Python comprise.
F	Planche manga + consignes (A5 r/v)	Conso.	4	4	30 min. Planche au recto.
G	Consignes + aides (A5 r/v) (QCM sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	20 min. Auto-correctif.
H	Énoncé + aides (A5 r/v)	Conso.	4	4	25 min.
—	Fiche de suivi		28	—	Une par élève.

Impression A3 en une fois

A3 paysage, **sortie face dessous** (retourner le paquet : la première feuille est dessus) ; recto-verso en retournement bord **court**. Mêmes exemplaires que ci-contre, sans emplacement perdu.

`103-impression_A3_RV.pdf`	36 fiches A5 r/v (A à H) → **9 feuilles** recto-verso
`103-impression_A3_R.pdf`	20 corrigés A5 (B, C, E, F, H) → **5 feuilles**
`103-FS_A3.pdf`	28 fiches de suivi → **7 feuilles**
`103-C_Jeu_A3_R.pdf`	4 jeux de 12 cartes → **2 feuilles**

Fiches A5. Coupe verticale, puis horizontale ; empiler **haut-gauche, bas-gauche, haut-droite, bas-droite** : les fiches sortent dans l'ordre des ateliers.

Cours : `103-Cours_RV_A3.pdf`, une feuille A3 recto-verso (bord court) par élève, pliée au milieu ; ou `103-Cours_RV.pdf`, en A4 recto-verso.

Fichiers du professeur :

`103-impression_prof_A3_RV.pdf` (notes de présentation | fiche de validation) → **1 feuille** recto-verso, bord court, coupée au milieu : deux A4 recto-verso ;

`103-impression_prof_A3_R.pdf` (cette fiche, puis les 13 pochettes) → **7 feuilles** recto, coupées au milieu.

Découpe des jeux de cartes, sans tri

Un fichier par jeu ; on coupe un jeu après l'autre. Paquet **retourné face dessus** (il sort face dessous), tourné pour que **les cartes se lisent à l'endroit**. À chaque coupe, on empile dans l'ordre de lecture : **ce qui est en haut ou à gauche va dessus**.

1. Coupe en deux : la moitié du haut sur celle du bas. **2.** Coupe en bandes : la bande du haut dessus, puis les suivantes dessous. **3.** Coupe en cartes : la carte de gauche dessus, puis les suivantes dessous.

La pile donne les jeux complets les uns sous les autres : compter 12 cartes par enveloppe. Nombre de jeux choisi pour remplir les feuilles A3 (pair pour un jeu de 12 cartes).

À noter : les ateliers et les cartes sont **réutilisés d'une année sur l'autre** (les élèves écrivent sur leur cahier) : une plastification des cartes de l'atelier C est un bon investissement.