IMPRESSION

Classe de 28 élèves, un écran par élève — travail autonome d'environ 2 h (un peu moins sur un chapitre de 3 h).

Hypothèses de calcul. 28 élèves répartis en **15 groupes** environ (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). Les quantités tiennent compte de la durée de chaque atelier, du nombre d'élèves qui le prennent (les quatre « capacités attendues » A à D sont faites par tous, la remédiation E par quelques-uns) et d'une **marge de pic d'environ 50 %**, le choix libre concentrant les groupes sur certains ateliers en début de séance ; un **plancher de 4 exemplaires** est appliqué. Les ateliers en ligne B, G et H ne demandent qu'une fiche de consignes. Pour l'impression A3, chaque fichier est complété jusqu'à un **multiple de 4 fiches** : les exemplaires ajoutés vont à l'atelier A (le plus long des obligatoires), à la planche F (ludique) et au corrigé de A.

Atelier	Contenu d'un exempl.	Type	Ex. atelier	Ex. corrigé	Remarque
A	Énoncé, aides retournées (A5 recto)	Cap. att.	7	5	30 min, le plus long des obligatoires.
B	Consignes + aides (A5 r/v) (carte mentale sur MathaCoeur)	Cap. att.	4	—	Sur ordinateur. Auto-correctif.
C	Énoncé + aides (A5 r/v) **+ 1 jeu de 24 cartes**	Cap. att.	4	4	25 min, joué à 3 ou 4. **4 jeux**, fichier à part.
D	Énoncé + aides (A5 r/v)	Cap. att.	6	4	20 min, fait par tous.
E	Énoncé sur deux pages, aides retournées (A5 r/v)	Remed.	4	4	Remédiation : quelques élèves seulement.
F	Planche manga + consignes (A5 r/v)	Conso.	6	4	30 min, ludique : très demandé.
G	Consignes + aides (A5 r/v) (parcours sur MathaCoeur)	Approf.	4	—	Sur ordinateur, 30 min. Auto-correctif.
H	Fiche de consignes seule (QCM sur MathaCoeur)	Conso.	4	—	Sur ordinateur. Auto-correctif.
—	Fiche de suivi	Cap. att.	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.

`107-impression_A3_RV.pdf`	28 fiches A5 r/v (B, C, D, E, F, G) → **7 feuilles** recto-verso
`107-impression_A3_R.pdf`	32 fiches A5 (A, H, corrigés A, C, D, E, F) → **8 feuilles**
`107-FS_A3.pdf`	28 fiches de suivi → **7 feuilles**
`107-C_Jeu_A3_R.pdf`	4 jeux de 24 cartes → **4 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 : `107-Cours_RV_A3.pdf`, une feuille A3 recto-verso (bord court) par élève, pliée au milieu ; ou `107-Cours_RV.pdf`, en A4 recto-verso.

Fichiers du professeur :

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

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

Découpe des jeux de cartes, sans tri

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 24 cartes par enveloppe (une feuille A3 = un jeu).

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.