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 (B, C, D, E) : environ 1,5 fois les postes ou plus, 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.
602-impression_A3_RV.pdf — 12 feuilles A3 recto-verso		
Atelier A (aides au dos)	bonus court, en début de chapitre	6
Atelier C (aides au dos)	obligatoire, le plus long (35 min)	8
Atelier D (BD au dos)	obligatoire ; atelier le plus demandé	12
Atelier E (QCM, aides au dos)	obligatoire	8
Ateliers G et H (aides au dos)	bonus ; H complète la dernière feuille	6, 8
602-impression_A3_R.pdf — 22 feuilles A3 recto, pochettes comprises		
Atelier B (consigne du jeu)	obligatoire ; une fiche par jeu	12
Atelier F (règle du jeu)	bonus ; une fiche par jeu	8
Corrigé C	obligatoire le plus long	6
Corrigés B et D	obligatoires ; un de plus pour remplir la dernière feuille	5, 5
Corrigés A, E, F, G, H	consultation courte	4 chacun
Pochettes (A4)	8 d'ateliers puis 8 de corrigés, **au-dessus du tas**	1
602-B_Cartes_A3_R.pdf — 6 feuilles A3 recto		
Jeu B, 9 cartes	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches	12 jeux
602-B_Complement_A3_R.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Jeu B, 3 cartes (E2, M3, S4)	trois compléments par planche A4	4 planches
602-F_Cartes_A3_RV.pdf — 4 feuilles A3 recto-verso		
Flashcards F	un jeu = un poste ; autant de jeux que de fiches, nombre pair	8 jeux
602-FS_A3.pdf — 17 feuilles A3 recto		
Fiche de suivi	une par élève, deux classes (63 élèves)	68
602-Trace_A3.pdf — 2 feuilles A3 recto		
Trace écrite (A5 paysage)	élèves absents ou trop lents	8
602-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

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. Jeu B : **9 cartes** de 602-B_Cartes, puis **3 cartes** de 602-B_Complement (E2, M3, S4), soit 12 par enveloppe. Jeu F : **9 cartes** par enveloppe, chaque carte avec son verso. **Enveloppes** : 12 pour B, 8 pour F, rangées dans la pochette de leur atelier.