Valider les ateliers

La validation dure moins de 30 secondes

Elle n'est pas une vérification : l'élève s'est déjà corrigé lui-même. On regarde que le travail a été fait, on tamponne, on passe ; la colonne de droite sert à balayer, pas à relire. Pour **A**, **C**, **D**, **F** et **G**, il s'agit seulement de *montrer la correction au stylo vert*. **B et E se valident à l'oral** : leur consigne est reprise mot pour mot dans leur ligne.

Atelier	Ce qui doit être écrit sur le cahier	Ce que je repère d'un coup d'œil
A Cent petits carrés Oblig. • 20 min	Cinq numéros. Pour 1 et 2, le comptage puis l'égalité. Pour 3 à 5, les conversions **avec leur unité** : le calcul peut rester mental.	1 : $1\ dm^2 = 100\ cm^2$ 2 : $1\ m^2 = 100\ dm^2$ 3 : 200 • 250 • 370 (cm^2) 4 : 3 • 3,5 • 0,27 (dm^2) 5 : 300 • 150 (dm^2) • 2 • 0,35 (m^2)
B Cartes menteuses Oblig. • 15 min	**Deux codes** de cartes, et pour chacun la bonne réponse rétablie. Rien d'autre : les cartes justes ne se recopient pas.	Les deux intruses : **B4** et **B8** B4 : annonçait $1\ m^2 = 10\ dm^2$; c'est $100\ dm^2$ B8 : dernier exemple faux ; 27 cm^2 font $0{,}27\ dm^2$ **À l'oral** : dire quelle carte piège tu as trouvée en dernier, et pourquoi elle t'a résisté. Les neuf cartes retournent dans l'enveloppe
C Le pavement de Pompéi Oblig. • 20 min	Quatre blocs numérotés, calcul puis phrase réponse. C'est l'atelier le plus long à rédiger : c'est la **présence** des quatre blocs qui compte, pas leur formulation.	1 : **100** tesselles — 10×10 2 : le panneau **A** — $3\ dm^2 = 300\ cm^2 > 250\ cm^2$ 3 : **100** dalles — 10×10 4 : $250\ dm^2$ — $\times 100$
D Vrai départ Bonus • 10 min	Une ligne par question, numéro puis lettre, du type « 1. B ». S'il s'est trompé, la bonne réponse réécrite au stylo vert.	**1. B 2. C 3. B 4. A 5. A** La 5 est celle qui résiste : elle demande de tout ramener à la même unité
E Le paquet de copies Bonus • 15 min	Quatre blocs, un par prénom : juste ou faux, l'explication de l'erreur, la correction. Théo est juste — écrire « rien à corriger » suffit.	Nils **faux** — $\times 10$ au lieu de $\times 100$ Awa **faux** — $\div 10$ au lieu de $\div 100$ Théo **juste** Sacha **résultat juste, règle fausse** **À l'oral** : dire à l'oral pourquoi la règle de Sacha ne marche pas toujours.
F La chaîne des aires Bonus • 15 min	**La suite des douze codes**, rien d'autre. C'est l'atelier le plus rapide à valider : si la chaîne boucle, tout est juste.	**F1 – F6 – F12 – F3 – F8 – F2 – F7 – F5 – F10 – F9 – F4 – F11** et retour à F1 Les douze dominos retournent dans l'enveloppe
G Le grand rangement Bonus • 20 min	Trois numéros : le rangement des dix aires, l'aire de la chambre, les trois unités manquantes. Les conversions intermédiaires doivent apparaître, sinon rien ne prouve qu'il n'a pas rangé les nombres écrits.	1 : $0{,}3\ dm^2$ … $2{,}5\ m^2$ (croissant) 2 : $11{,}5\ m^2$ 3 : dm^2 • dm^2 • m^2

Trois réflexes

Le stylo vert d'abord. S'il n'y a pas de trace de correction, l'élève n'est pas allé chercher le corrigé : le renvoyer le faire avant de tamponner. C'est le seul motif de refus.

Ne pas recorriger. Une réponse encore fausse se signale d'un mot. L'erreur qui revient ici est $\times 10$ au lieu de $\times 100$: si elle touche plusieurs élèves, elle vaut une reprise collective en fin d'heure.

Les cartes retournent dans l'enveloppe. Neuf cartes pour B, douze dominos pour F : un jeu incomplet est perdu pour l'année.