Valider les ateliers

La validation dure moins de 30 secondes

Elle n'est pas une vérification : l'élève s'est déjà corrigé lui-même sur le corrigé, au stylo vert. On regarde que le travail a été fait et corrigé, on tamponne, on passe. Les valeurs de la colonne de droite servent à balayer la page d'un coup d'œil, pas à tout relire. **Deux ateliers demandent une phrase à l'oral** : D et E.

Atelier	Ce qui doit être écrit sur le cahier	Ce que je repère d'un coup d'œil
A Programmes de calcul Oblig. • 25 min	Des chaînes de calcul fléchées (« 4 → 8 → … »), une par programme ; en 2b et 3, la chaîne remontée puis la vérification. *Validation : montrer ton cahier avec la correction au stylo vert.*	1 : ×2, +1, ×3 • **33** • **63** 2 : **10** • **19** • **28** • entrée **5** 3 : **7** • 4 : programme **A**
B La chaîne des répétitions Oblig. • 15 min	**Une ligne de 12 codes**, rien d'autre. Les dominos retournent dans l'enveloppe. *Validation : montrer la liste des codes corrigée au stylo vert.*	**B5 B9 B2 B11 B7 B1** **B12 B4 B8 B3 B10 B6**, puis B5
C Le robot livreur Oblig. • 25 min	Le plan collé, avec au moins deux chemins tracés ; les programmes 3 et 4 écrits avec des cartes (plusieurs solutions possibles). *Validation : montrer sur ton plan le chemin de la question 2.*	1 : **boulangerie B** • 2 : **pharmacie P** 3 : par ex. → 3 ↑ 3 → 4 ↓ 3 4 : par ex. A1 TG A5 TD A6 • 5 : case à gauche de P
D Le tour de Tonton Marius Bonus • 15 min	Cinq chaînes fléchées ; en 3, une phrase (on retrouve son nombre) ; en 5, la chaîne remontée. *Validation : **dire le nombre de Tonton Marius et comment tu l'as trouvé.***	1 : **7** • 2 : **12** • 3 : le nombre choisi 4 : **30** • 5 : **7** Attendu à l'oral : 7, en remontant le programme de Lou
E La chasse aux bugs Bonus • 15 min	Six lignes : « juste », ou le bug en une phrase et la bonne réponse. *Validation : **expliquer à l'oral le bug de la copie de Sam.***	1 : **13** • 2 : **5** • 3 : **juste** 4 : **TD A3** • 5 : **5 fois** • 6 : **31** Attendu à l'oral : le robot regarde vers le bas, sa droite est la gauche de la feuille
F Le chemin le plus riche Bonus • 20 min	Deux sommes, puis des programmes en flèches avec leurs sommes ; la recherche peut laisser plusieurs essais. *Validation : montrer ton chemin le plus riche et sa somme, corrigés au stylo vert.*	1 : **18,3** • 2 : **26** • 3 : 3 →, 3 ↓ 4 : →→→↓↓↓ **31,5** 5 : ↓→↓→↓→ **14**

Le matériel

Atelier B : les **12 dominos** retournent dans l'enveloppe ; un jeu incomplet ne boucle plus. Atelier C : le plan du quartier est un **consommable**, un par élève, collé dans le cahier (paquet à part, 613-C_Plan).