



RALLYE MATHÉMATIQUE DE SAVOIE

CYCLE III

2004-2005

LE PRINCIPE:

Tous les élèves d'une classe sont réunis dans une salle et disposent d'une heure pour résoudre une série de problèmes. Ils peuvent utiliser tous les documents et matériels qu'ils veulent mais ne doivent recevoir aucune aide.

LES OBJECTIFS:

- Faire des mathématiques en résolvant des problèmes, dans un contexte plaisant.
- Valoriser le travail en équipe.
- Apprendre à développer collectivement une stratégie de jeu (choix des jokers).
- Inciter au débat mathématique.
- Impliquer tous les élèves que ce soit à l'intérieur de la classe ou à l'intérieur du groupe scolaire, aucune classe n'étant exclue a priori.
- Responsabiliser les élèves par la prise en charge totale des problèmes à résoudre (**L'enseignant n'ayant pas à intervenir de quelque manière que ce soit**)

LE REGLEMENT:

Déroulement:

- Il s'agit d'une compétition collective, à savoir que c'est la classe entière qui participe à l'épreuve.
- Les classes sont réparties en trois catégories: CE2, CM1, CM2.
- **Les classes à cours multiples** concourent dans la catégorie correspondant au **niveau le plus élevé** de leur classe dès lors qu'il comprend **au moins 5 élèves**.
- Une liste de **16 problèmes** est proposée à la classe entière.
- A chaque problème correspond une valeur en points (**de 5 à 20**).
- Ces problèmes sont identiques pour les trois niveaux : CE2, CM1, CM2.
- Chaque classe s'engage à résoudre **8 des 16 problèmes proposés**, dans le cas contraire des pénalités sont infligées (25 pts par problème en plus ou en moins !).
- Les enfants disposent **d'une heure**, sans l'aide de l'enseignant, pour s'organiser, lire, choisir et résoudre les problèmes.

Réponses:

- Chaque classe dispose d'un seul bulletin réponse.
- Les élèves cochent sur la feuille réponse les 8 problèmes choisis.
- Les élèves n'inscrivent sur le bulletin réponse que les réponses aux 8 problèmes choisis.

Calcul des scores:

- Chaque classe dispose d'un même **capital de 200 points**.
- Si le problème est **réussi**, l'équipe marque les **points** correspondants qui **s'ajoutent** au capital.
- Si la solution proposée est **fausse**, les **points** correspondants sont **retranchés** du capital.
- Chaque équipe dispose de **deux jokers** qu'elle peut utiliser pour **doubler** la valeur du problème de son choix. En cas d'échec, le nombre de points retranché du capital sera doublé également.

Classement et récompenses

Chaque classe recevra un diplôme de participation qui pourra être d'or, d'argent ou de bronze. Des prix seront attribués aux classes gagnantes par catégories CE2, CM1 et CM2.

ORGANISATION

Le rallye se déroulera en trois temps: une épreuve blanche suivie de deux manches officielles donnant lieu à un classement.

Nature de l'épreuve	Dates d'envoi	Dates de passation dans votre école	Date limite de retour à votre IEN
Epreuve d'entraînement	Le 03/12/2004	Décembre	Cette épreuve ne donnant pas lieu à un classement, vous pouvez ne pas l'envoyer l'IEN et vous inscrire par mél ou retour de la fiche ci-dessous avant le 17/12/04
Première manche	Le 28/01/2005	Du 07 au 11 février 2005	Le 4 mars 2005
Deuxième manche	Le 11/03/2005	Du 21 au 25 mars 2005	Le 1 avril 2005

ENTRAINEMENT

Il est possible d'entraîner les élèves de manière complémentaire en organisant des épreuves par équipes à l'intérieur de sa classe ou de son école.

Les épreuves des années précédentes sont accessibles sur le site départemental à l'adresse suivante : <http://www.ac-grenoble.fr/savoie/Disciplines/Mathématique>