



RALLYE MATHÉMATIQUE DE SAVOIE

CYCLE III

2005-2006

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.

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	29/11/2005	Semaine du 5 au 9/12 2005	Cette épreuve ne donnant pas lieu à un classement, il n'est pas utile de l'envoyer l'IEN. Il suffit de vous inscrire par courriel ou retour de la fiche ci-dessous avant le 9/12/2005
Première manche	31/01/2006	Semaine du 6 au 11/02 2006	17/02/2006
Deuxième manche	28/03/2006	Semaine du 3 au 7/04/2006	14/04/2006

Les épreuves des manches 1 et 2 ne seront envoyées qu'aux classes inscrites par courrier électronique. En cas de non réception des fichiers aux dates indiquées veuillez prendre contact avec votre conseiller pédagogique

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>

✂.....

BULLETIN D'INSCRIPTION RALLYE MATHÉMATIQUE 2006

A retourner à l'IEN de votre circonscription avant le 9/12/2005
(un bulletin par classe)

nom de l'école	
niveau de la classe: CE2, CM1, CM2	
nombre d'élèves dans chaque niveau de la classe	
nom de l'enseignant de la classe	