

1. Objectifs

- Proposer aux élèves des classes de 4^{ème} de SEGPA de la circonscription de **faire des mathématiques** en résolvant des problèmes*.
- Mettre les élèves en situation :
 - de **recherche en équipe** : émettre des hypothèses, faire des essais et les vérifier, débattre, critiquer, s'accorder sur une solution et argumenter sa communication...
 - de **production collective** d'énoncés de problèmes.
- Créer de la **motivation** en permettant aux équipes de se mesurer à d'autres équipes d'autres établissements.
- **Responsabiliser les élèves** et favoriser **l'engagement de tous**.
- **Développer des compétences méthodologiques** et des **compétences relatives aux TUIC**.

2. Organisation

Le R@llye se déroule en **2 manches**. Les problèmes de la 1^{ère} manche sont choisis par les organisateurs parmi les propositions des professeurs. Ceux de la 2^{ème} manche sont proposés par les classes et sélectionnés par les organisateurs. La diffusion des problèmes, la transmission des réponses, la consultation des résultats et l'envoi des énoncés produits se font sur internet.

Toutes les classes de 4^{ème} des SEGPA de la circonscription d'Arras ASH peuvent participer.

L'inscription implique :

- la participation aux 2 manches,
- le respect du règlement et du calendrier,
- l'engagement à produire des énoncés de problèmes pour la 2^{ème} manche.

Afin de familiariser les élèves à la démarche de résolution de problèmes en équipe, les enseignants organisent des **entraînements** dans leur classe avant la première manche.

3. Règlement

L'inscription, le téléchargement des problèmes, la saisie des réponses, la consultation des résultats et l'envoi des énoncés produits se font sur internet **par les élèves**.

Adresse de l'application web : <http://www.plen.fr/rallyemath/> (code d'accès de chaque établissement fourni par les organisateurs dès que le site est ouvert).

Tous les élèves des classes participantes sont répartis par l'enseignant en **équipes hétérogènes de 3** (ou de 4 exceptionnellement).

Les équipes s'inscrivent en ligne jusqu'au 6 décembre 2018. Elles se donnent un nom et un mot de passe (8 caractères minimum).

Au départ, toutes les équipes disposent de **100 points**.

Chaque problème a une valeur en points. Si un problème est résolu, les points sont ajoutés au score de l'équipe. S'il ne l'est pas, ils sont enlevés.

* Des problèmes « **pour chercher** » (nombres et calcul, géométrie, grandeurs et mesures, organisation et gestion de données, raisonnement logique).

Les équipes effectuent leurs recherches et concourent indépendamment les unes des autres. L'enseignant veille à ce qu'elles ne se communiquent ni les réponses, ni les démarches de résolution avant la fin de la manche.

1^{ère} manche :

- Etalée sur 4 semaines, elle se compose de **3 épreuves de 45 min** comportant chacune plusieurs problèmes ; l'enseignant place les 3 épreuves dans son emploi du temps comme il le souhaite.
- Pendant les épreuves, ***l'enseignant est en retrait***, il n'intervient pas dans le travail des élèves, il fournit uniquement les outils qu'une équipe pourrait demander.
- Dès qu'une épreuve est terminée, les réponses sont transmises par l'intermédiaire d'un formulaire sur le site web, sous la forme de textes ou de documents numériques.

Attention, une seule saisie possible par épreuve et par équipe.

- Les résultats de toutes les équipes sont publiés sur le site.

2^{ème} manche :

- ***Chaque classe crée des énoncés de problèmes.***
- Après validation par l'enseignant, les énoncés sont transmis avec une résolution possible.
- La 2^{ème} manche se déroule ensuite comme la 1^{ère}.

4. Calendrier

Jusqu'au 6 décembre 2019

- Inscription des équipes en ligne par les élèves et envoi aux organisateurs, par les enseignants, d'énoncés pour la 1^{ère} manche avec leurs solutions (au minimum 1 problème numérique, 1 problème de grandeurs et mesures, 1 problème géométrique et 1 problème logique).

Jusqu'au 20 décembre 2019

- Entraînements en classe (ne pas utiliser les énoncés envoyés).

Du 13 janvier au 3 février 2020

- ***Epreuves de la 1^{ère} manche.***

Transmission des réponses en ligne par les équipes.

Le 13 février 2020

- Publication des réponses et des résultats de la 1^{ère} manche.

Du 6 mars au 24 mars 2020

- Envoi en ligne, par la classe, d'énoncés pour la 2^{ème} manche.

Du 28 avril au 2 juin 2020

- ***Epreuves de la 2^{ème} manche.***

Transmission des réponses en ligne par les équipes.

Le 25 juin 2020

- Publication des réponses de la 2^{ème} manche et du classement final.

5. Rôle de l'enseignant

- Il propose aux organisateurs des énoncés pour la 1^{ère} manche avec leurs solutions (au minimum 1 problème numérique, 1 problème de grandeurs et mesures, 1 problème géométrique et 1 problème de logique).
- Il explique à la classe les règles du *R@llye* et les modalités d'attribution des points.
- Il constitue les équipes hétérogènes de sa classe et organise leur inscription en ligne en veillant à ce que les noms d'équipes soient décents.
- Avant chaque épreuve, il lit les problèmes à haute voix à toute la classe.
- Pendant l'épreuve, il est en retrait, il n'intervient pas dans le travail des élèves, il ne les aide pas, il ne leur donne aucun conseil et aucune piste, il fournit uniquement les outils qu'une équipe pourrait demander.
- Il veille à ce que les équipes ne se communiquent ni les réponses, ni les démarches de résolution avant la fin de la manche.
- Il organise la saisie des réponses de chaque équipe sur le site web.
- Il permet à la classe de créer des problèmes pour la 2^{ème} manche ; il valide les énoncés avant de les envoyer aux organisateurs avec les solutions.
- Il permet aux élèves de consulter les résultats.