

Rallye Games Of maths

Le rallye est organisé la semaine du 24 février 2020 et durera 50 minutes.

Le nombre d'exercices à résoudre dépend du niveau de la classe :

- ✓ quatre problèmes en classe de (5ème -12 ans).
- ✓ Six problèmes en classe de (4ème – 13 ans)
- ✓ Huit problèmes en classe de (3ème – 14 ans)

Au début de l'épreuve, le professeur de mathématiques lit le règlement de l'épreuve, distribue à le sujet et met à la disposition des élèves, uniquement sur leur demande, les outils nécessaires au travail à leur travail.

Chaque classe choisit, après concertation entre les élèves, sa propre modalité de travail:

- Les élèves peuvent communiquer, se mettre en petits groupes, se répartir les exercices, ... et doivent surtout ne pas oublier de se mettre d'accord sur les solutions à retenir et communiquer en fin de séance.
- L'esprit d'initiative, la motivation et la recherche de chaque élève de la classe est primordiale à la réussite de cette activité.
- La classe propose une réponse unique pour chaque question. Les traces de recherches seront prises en compte.

Durant l'épreuve, les élèves peuvent recourir à tous les outils disponibles: règles, papiers calque, compas, équerres, ciseaux, pâte à modeler, solides, récipients, calculatrices, rapporteurs, ...

Toutefois, la lecture de notes de cours de livres ainsi que toute communication avec l'extérieur (téléphone, Internet,...) est strictement interdite. Aucune aide (piste, relecture d'une consigne, coups de pouces...) ne doit être apportée aux élèves par l'enseignant.

Chaque problème a une valeur en nombre d'étoiles (de 2 à 10). Pour chacun des problèmes correctement résolu, le nombre d'étoiles correspondant est attribué.

À la fin de l'épreuve, la classe devra remettre à son enseignant une copie unique reprenant la solution de chaque problème. L'enseignant se charge de publier, le jour même ou le lendemain, les réponses de la classe directement sur la page « Réponses du Twinspace ». (Lien hypertexte vers un google document).