

Faites des maths en jouant, Jouez en faisant des maths ! Mettez votre classe au Défi !

Le « Rallye Mathématique sans frontière Occitanie-Pyrénées » au service des maths poursuit sa route.

Le site web est accessible à l'adresse :

<http://rallyemath-espe.univ-tlse2.fr/index.php>

C'est sur ce site du Rallye que :

- vous [inscrivez](#) votre classe (**notez bien votre identifiant et votre mot de passe !**),
- vous téléchargez les [sujets](#),
- vous déposez les [réponses](#) de votre classe après chaque manche.

Vous y trouvez aussi :

- les [scores](#) de votre classe,
- des éléments de [réponses](#),
- quelques propositions de [prolongements](#),
- les sujets des [années précédentes](#),
- des liens, des [informations](#) particulières que nous pensons utiles.

Calendrier 2022 – 2023

- Première manche : Mardi 22 Novembre 2022. *On peut participer à une manche isolée.*
- Deuxième manche : Lundi 23 Janvier 2023. *Exceptionnellement, en raison de contraintes de classe,*
- Troisième manche : Jeudi 16 mars 2023 *les dates peuvent être modifiées. Les réponses sont alors à déposer au plus vite.*

Les réponses de votre classe sont à déposer sur le [site du rallye](#) dans les meilleurs délais après la date de la manche.

Quels enjeux pour le rallye mathématique ?

Dans le jeu et dans les activités entre deux manches, le rallye mathématique est un outil de plus pour votre classe :

- un outil pédagogique pour faire vivre les mathématiques à travers les problèmes tout au long de l'année ;
- un outil pour observer les élèves dans un moment privilégié de résolution de problèmes et analyser leurs démarches ;
- un outil pour mettre l'accent sur l'apport de la coopération pour résoudre un problème ;
- un outil pour faire évoluer l'image des mathématiques et des problèmes dans la classe ;
- un outil de liaison et de concertation pour un apprentissage par cycle.

En quoi consiste le rallye ?

Le rallye est organisé en trois manches **d'une durée de 50 minutes**. Il s'agit d'un concours par **classes entières**. Ainsi, tous les élèves doivent communiquer et participer à la solution retenue par la classe. La classe résout des problèmes (parmi les cinq proposés), puis en choisit obligatoirement **trois (et trois seulement)** qu'elle pense avoir « justes ».

Pour chaque problème retenu, la classe donne une réponse unique, rédigée par les élèves. Ils peuvent utiliser tous les outils disponibles dans la classe, à leur demande : règle, papiers lignés, quadrillés, pointés, papier calque, compas, équerre, ciseaux, pâte à modeler, solides, récipients, calculettes, ... pas seulement des crayons. **Toutefois, toute communication avec l'extérieur (téléphone, internet...) est interdite**. Pour chaque manche à laquelle la classe participe, un bonus de 10 étoiles est attribué. Chaque problème a une valeur en nombre d'étoiles (de 2 à 10). Pour chacun des trois problèmes choisis, s'il est résolu correctement, le nombre d'étoiles correspondant est attribué.

Qui peut participer ?

Toute classe de cycle 2 (CP, CE1, CE2) ou de cycle 3 (CM1, CM2, 6^e) peut participer au rallye. Dans le cas d'une classe de l'école primaire à plusieurs niveaux (cycles 2 et 3), la classe peut être organisée de façon à ce que chaque groupe de niveau concoure au rallye qui lui correspond.

Il suffit de s'inscrire sur le site internet du rallye, à la page [Inscriptions](#).

Quel rôle pour le professeur ?

Il inscrit sa classe. Le jour de l'épreuve, il lit la consigne et met à la disposition des élèves, uniquement sur leur demande, les outils nécessaires au travail de la classe. Pendant l'épreuve, il ne doit pas apporter son aide. Il ne donne ni réponse, ni piste. Il donne, le jour même ou le lendemain, les moyens aux élèves de déposer leurs réponses directement sur le site à la page [Réponses](#).

Après l'épreuve, en fonction des comportements des élèves, il peut prolonger ce moment par un travail sur les notions mathématiques abordées dans les problèmes proposés, par un travail d'argumentation et par un travail réflexif sur les comportements sociaux durant l'épreuve.

Quels objectifs pour le rallye mathématique ?

Faire résoudre des problèmes "pour apprendre à chercher" sur les nombres et calculs, les grandeurs et mesures, l'espace et la géométrie ou la logique. Il constitue un moment privilégié pour chercher, modéliser, représenter, raisonner, calculer, communiquer. Les élèves devront :

- émettre des hypothèses, faire des choix, contrôler des réponses
- argumenter, communiquer leurs démarches
- construire des démarches transversales :
 - dans la gestion du temps,
 - en coopérant au sein et entre des groupes dans la classe.

À bientôt pour le Rallye !