

Préparation au rallye et fiche de route 2016/2017

1. Ce que vous devez prévoir avant le rallye :

- Organisation des groupes d'élèves :
Pour les rencontres inter-écoles, veillez à ce que les groupes soient constitués par des élèves de différentes classes.
- Organisation du matériel :
Le matériel **nécessaire à chaque élève** est à préparer par l'enseignant de la classe et ses élèves.
Le matériel **à projeter par l'enseignant** est à préparer en un seul exemplaire et ce à destination des élèves réunis dans une même pièce. Le nombre d'exemplaires dépend donc du nombre de salles utilisées le jour du rallye. Le matériel **destiné à la validation ou à l'aide** peut être préparé en deux ou trois exemplaires afin de permettre plusieurs points de validation dans la salle.
Cependant, concernant la préparation du matériel pour **chaque groupe**, n'hésitez pas à vous organiser entre collègues en fonction du nombre de groupes réunis. Pensez à imprimer une feuille de route par groupe.
Une horloge murale (ou tout autre repère temporel) permettra aux élèves d'organiser leur temps de recherche.

Rallye C2	Situation 1	Situation 2	Situation 3
	<p><u>Matériel pour l'enseignant :</u> - le Fubuki n°1 (à projeter ou format A3) - la correction des 3 Fubukis</p> <p><u>Matériel pour chaque élève :</u> - un crayon à papier et une gomme</p> <p><u>Matériel pour chaque groupe :</u> - le Fubuki n°1 (en A4 ou en A3) - le Fubuki n°2 (en A4 ou en A3) - le Fubuki n°3 (en A4 ou en A3) optionnel (à la fin du rallye)</p>	<p><u>Matériel pour l'enseignant :</u> - feuilles A3, silhouette du bateau et de la maison - feuilles de correction (si possible sur papier calque) - feuille bateau incomplète + tableau (format A5 – aide étape1) - tableau indiquant le nombre de chaque figure pour la maison (aide étape 2)</p> <p><u>Matériel pour chaque élève :</u> - 1 paire de ciseaux - colle</p> <p><u>Matériel pour chaque groupe :</u> - paire de ciseaux - colle - feuille A4 silhouette du bateau (étape1) - feuille A4 silhouette de la maison (étape 2) - enveloppe contenant les figures découpées avant le rallye</p>	<p><u>Matériel pour l'enseignant :</u> - le modèle de rangement des robots</p> <p><u>Matériel pour chaque élève :</u> - une paire de ciseaux - un crayon à papier et une gomme</p> <p><u>Matériel pour chaque groupe :</u> - la feuille de placement des robots (format A4) - les robots-boutons à découper (Bob, José, Véronique, Georges, Olivier, Robert, Noémie, Martine, Fabien) - le tableau à double-entrée pour les déplacements</p>
Validation C2	A la table de validation	A la table des élèves	A la table des élèves

Rallye C3	Situation 1	Situation 2	Situation 3
-----------	-------------	-------------	-------------

	<p><u>Matériel pour l'enseignant :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le Fubuki n°1 (à projeter ou format A3) - la correction des 2 Fubukis - le Kakuro n°1 (à projeter ou format A3) - la correction des 2 Kakuros <p><u>Matériel pour chaque élève :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - un crayon à papier et une gomme <p><u>Matériel pour chaque groupe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - le Fubuki n°1 (en A4 ou en A3) - le Fubuki n°2 (en A4 ou en A3) - le Kakuro n°1(en A4 ou en A3) - le Kakuro n°2 optionnel (à la fin du rallye) 	<p><u>Matériel pour chaque élève :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - un compas, - des ciseaux, - des feuilles de papier, - des crayons de papier et gommés. <p><u>Matériel pour le groupe classe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des cylindres suffisamment hauts, du papier cartonné, - de la ficelle - des morceaux de bois, - des réglettes cartonnées, - des bandes correspondants au diamètre du cylindre (Aide n°1) 	<p><u>Matériel pour chaque élève :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - photocopie de la situation de départ (1 par élève) - un compas, - des ciseaux, - des feuilles de papier, - des crayons de papier et gommés. <p><u>Matériel pour chaque groupe :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - des règles, des équerres <p><u>Matériel pour le groupe classe:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - feuilles de 4 couleurs différentes (correspond au puzzle représenté), - des cadres de référence (33x33) (outil pour permettre la validation)
Validation C3	A la table de validation	A la table de validation	A la table des élèves

2. Déroulement sommaire du rallye.

- Regroupement de tous les élèves et présentation du rallye par un enseignant.
- Répartition des groupes d'élèves dans les salles avec leur feuille de route.
- Enchaînement des trois épreuves du rallye et du fubuki ou kakuro pour les groupes les plus rapides.
- Prises de photos.
- Bilan différé en classe.

RALLYE CYCLE 3		Prénoms des membres de l'équipe	
Feuille de route			
	Situation 1 : Fubukis et kakuro (40 min)	Situation 2 : Le disque d'or (30 min)	Situation 3 : Le puzzle (40 min)
Heure de début de l'épreuve	Fubuki 1 : Fubuki 2 : Kakuro 1 :	Disque d'or :	Puzzle :
Aides données	Fubuki 1 : OUI / NON Au bout de 10 minutes Fubuki 2 : OUI / NON Au bout de 20 minutes Kakuro 1 : OUI / NON Au bout de 15 minutes Kakuro 1 : OUI / NON Au bout de 20 minutes	Au bout de 20 minutes : OUI / NON Au bout de 25 minutes : OUI / NON	Au bout de 20 minutes : OUI / NON Au bout de 25 minutes : OUI / NON
Heure de fin de l'épreuve	Fubuki 1 : Fubuki 2 : Kakuro 1 : Kakuro 1 :	Disque d'or :	Puzzle :
Problème résolu	Fubuki 1 : OUI / NON Fubuki 2 : OUI / NON Kakuro 1 : OUI / NON	Nombre de disques d'or :	Puzzle réussi : OUI / NON

Entourer OUI ou NON selon les cases.

RALLYE CYCLE 2 Feuille de route		Prénoms des membres de l'équipe	
	Situation 1 : Fubuki (30 min)	Situation 2 : Le bateau et la maison (40 min)	Situation 3 : Les robots-boutons (50 min)
Heure de début de l'épreuve	Fubuki 1 : Fubuki 2 :	Bateau : Maison :	Placer les deux robots-boutons : Ecrire le programme :
Aides données	Fubuki 2 : OUI / NON Au bout de 20 minutes Fubuki 2 : OUI / NON Au bout de 25 minutes	Bateau : OUI / NON Au bout de 15 minutes Maison : OUI / NON Au bout de 25 minutes	Placer les deux robots-boutons : OUI / NON Au bout de 10 min Aide 2 : OUI / NON Au bout de 15 min Aide 3 : OUI / NON Au bout de 25 min
Heure de fin de l'épreuve	Fubuki 1 : Fubuki 2 :	Bateau : Maison :	Placer les deux boutons : Ecrire le programme :
Problème résolu	Fubuki 1 : OUI / NON Fubuki 2 : OUI / NON	Maison : OUI / NON Bateau : OUI / NON	Placer les deux robots-boutons : OUI / NON Ecrire le programme : OUI / NON

Entourer OUI ou NON selon les cases.