

Défi mathématiques - REGLEMENT

Le défi mathématique est ouvert à toutes les classes du CP au CM2.

La participation au défi mathématique implique l'acceptation et le respect du présent règlement.

ORGANISATION

Le défi s'effectue en deux temps :

- 3 semaines d'entraînement (cf. tableau ci-dessous) les défis seront disponibles sur le site de l'Inspection Académique dès le vendredi précédant le début de l'entraînement. Ces entraînements seront entièrement gérés par les enseignants et ne seront pas communiqués à la circonscription.
- 1 semaine pour le défi officiel. Chaque classe participante devra renvoyer les réponses de chacun des groupes à la circonscription qui se chargera de la correction.
- La correction sera effectuée par l'équipe de circonscription après réception de la totalité des fiches réponses des groupes.
- Les réponses au défi officiel vous seront communiquées dans les meilleurs délais.

Nous vous invitons, après envoi des fiches réponses et communication de la correction, à faire une synthèse dans votre classe en confrontant les réponses de chacun des groupes pour les épreuves réalisées.

La liste des lauréats sera communiquée par la circonscription aux intéressés.
Aucun classement inter écoles ne sera donné.

Les élèves devront travailler par groupes de 3 ou 4.

Les classes à plusieurs niveaux font concourir les élèves dans leur niveau de classe.

Tous les élèves d'une même classe disposent d'une séance ou plusieurs d'environ une heure pour résoudre, en classe, un maximum de problèmes parmi ceux proposés. Ils peuvent utiliser tous les documents et matériels qu'ils veulent, l'enseignant peut intervenir pour s'assurer de la bonne compréhension des énoncés mais doit laisser les élèves résoudre les énigmes.

Les classes d'enseignement spécialisé : les enseignants pourront choisir pour chaque domaine, parmi les différents niveaux, des exercices correspondant aux objectifs des projets personnalisés de scolarisation de leurs élèves.

Chaque énigme est affectée d'un certain nombre de points et le score s'obtient en additionnant les points des problèmes dont la solution donnée est correcte.

JOKER

Chaque équipe pourra augmenter son total de points en utilisant le JOKER.

Le JOKER permet de doubler les points de l'énigme choisie par l'équipe.

CALENDRIER

	Semaine du 4 au 8 mars	Semaine du 11 au 15 mars	Semaine du 18 au 22 mars	Semaine du 1 au 5 avril
Défi n°1 entraînement	X			
Défi n°2 entraînement		X		
Défi n°3 entraînement			X	
Défi officiel				X