

Rallyes mathématiques et interactivité

Depuis 25 ans, un foisonnement de nouvelles compétitions mathématiques s'est fait jour. Peu d'entre elles se sont intéressées aux possibilités d'internet, sinon pour publier des pages d'énoncés et de solutions. Les années à venir devraient voir se développer un nouveau type de compétitions : les rallyes interactifs en ligne.

Un des précurseurs des compétitions en ligne a été le rallye mathématique de l'Académie de Nice dans les années 1995 - 1998, mais il semble désormais être revenu à une formule plus classique.

On peut également citer le concours Edouard Lucas, organisé dans l'Académie d'Amiens par l'Association pour le Développement de la Culture Scientifique depuis l'année 2000, mais qui s'éteint cette année après la défection du soutien académique.

La plupart des compétitions mathématiques proposent aujourd'hui leurs énoncés sur leur site internet, mais généralement sous forme de pages statiques, sans exploiter l'interactivité d'internet en organisant des épreuves directement en ligne. Pourtant, ce type de compétition se développe à l'étranger.

On peut citer par exemple les épreuves de pré-qualification nationales organisées en vue de sélectionner les participants au *World Puzzle Championship* organisé par la World Puzzle Federation. Ces épreuves s'adressent à un public adulte non scolaire. Plusieurs pays organisent des épreuves en ligne où le temps mis pour répondre à chaque question est pris en compte. On ne peut bien sûr vérifier que chaque compétiteur est seul derrière sa machine, mais les épreuves suivantes se déroulent sur table, sans aucune aide extérieure possible.

Il faut reconnaître que l'absence de politique claire et volontariste en matière d'équipement

informatique des établissements scolaires et de formation des enseignants aux TICE n'a pas facilité l'évolution des compétitions destinées à un public scolaire vers une utilisation d'internet. La disparité entre établissements et entre les pratiques pédagogiques est encore beaucoup trop grande pour que de telles compétitions aient pu jusqu'à aujourd'hui espérer toucher un large public.

Mais les choses changent petit à petit, puisque l'usage des TICE est de plus en plus inscrit explicitement dans les programmes et qu'il devient obligatoire. Il faut seulement espérer que les moyens ne seront pas oubliés pour former l'ensemble des enseignants (actuellement, seuls ceux qui sont volontaires sont formés) et pour équiper les établissements, de façon cohérente si possible (chacun a en mémoire le plan « informatique pour tous » des années 1985-86 et ses choix technologiques discutables).

D'autres initiatives laissent présager une évolution dans les années à venir. Nous avons sélectionné deux épreuves auxquelles nous vous incitons à inscrire vos classes.

- Le concours *Wims*, créé en 2003, et devenu aujourd'hui le *Concours Archimède*, a fait le choix l'internet (voir l'encadré en page ci-contre).
- La FFJM offre la possibilité de participer aux quarts de finale de son championnat directement en ligne et de se qualifier pour les demi-finales.

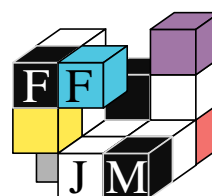
*Vous envisagez
de créer
une compétition
mathématique
interactive ?
Faites-vous
connaître auprès la
rédaction
de Tangente
Education*

LE RALLYE DES RALLYES

Le 24^e Championnat international de jeux mathématiques

La Fédération Française des Jeux Mathématiques annonce le lancement du 24^e Championnat international des jeux mathématiques et logiques. Rappelons qu'il existe deux modes de participation : individuelle ou scolaire.

- **Pour participer individuellement**, il faut se procurer le questionnaire disponibles sur le site www.ffjm.org. On peut les imprimer, mais aussi **participer directement en ligne** (ces «quarts de finale» sont ouverts jusqu'au 10 janvier 2010).
- **Pour faire participer leurs élèves aux quarts de finale scolaires** (ces épreuves de qualification auront lieu le **jeudi 4 février 2010**), les enseignants de collège et de lycée doivent inscrire leurs élèves auprès de l'instance nationale organisatrice. Pour le territoire français, l'inscription doit se faire sur le site de la FFJM www.ffjm.org. Il est à noter que deux compétitions sont proposées : le **Championnat des jeux mathématiques et logiques** et le **Championnat des jeux littéraires**. On peut inscrire ses élèves à l'une ou à l'autre ou au combiné des deux épreuves, le *Trophée Lewis Carroll*. Pour tout renseignement complémentaire, contacter Patricia (01 44 26 08 37, lundi et mercredi de 8 h 30 à 16 heures ou pmaltempi@wanadoo.fr).
- La suite des épreuves du Championnat des jeux mathématiques et logiques :
 - demi-finales régionales le samedi 20 mars 2010**
 - finale internationale fin août 2010 à Paris**
- La suite des épreuves du Championnat des jeux littéraires
 - une **épreuve d'écriture d'un texte à contraintes** se déroulera entre le 4 février et le 30 avril, qui conduira à un classement national dans chacune des catégories 6^e-5^e, 4^e-3^e et 2nde-1^{re}-Terminale.
- La suite des épreuve du combiné (Trophée Lewis Carroll)
 - une **finale nationale** se déroulera dans le cadre du 11^e Salon de la culture et des jeux mathématiques organisé **fin mai 2010** Place Saint-Sulpice à Paris.



Fédération
Française
des Jeux
Mathématiques

Trophée Lewis Carroll 2009 : Valbonne raffle la mise

Palmarès des collèges

- 1^{er} Collège International de Valbonne, Sophia-Antipolis, Alpes-Maritimes
- 2^e Collège Saint Joseph, Remiremont, Vosges
- 3^e Collège André Malraux, Marseille, Bouches-du-Rhône

Palmarès des lycées

- 1^{er} Lycée International de Valbonne, Sophia-Antipolis, Alpes-Maritimes
- 2^e Lycée Boucher de Perthes, Abbeville, Somme
- 3^e Lycée Maximilien Perret, Alfortville, Val-de-Marne

Ce classement a pris en compte :

- le nombre de participants au Trophée
- le nombre total des participants aux Jeux Mathématiques et aux Jeux Littéraires
- le total des 5 meilleurs scores en catégorie 6^e-5^e et des 5 meilleurs scores en catégorie 4^e-3^e ou des 10 meilleurs scores en lycée.

Le Concours Archimède interactif

Modalités générales :

- La date : **Jeudi 17 décembre 2009** dans la journée
- La durée : 1 heure
- Le public : classes de tous niveaux, de la sixième à la terminale.
- Les questions : 24 (en QCM pour les collèges) + 2 questions subsidiaires dont la réponse est un mot ou un nombre.
- Modalités de la session Internet : le professeur ouvre la session en arrivant dans son établissement et chaque élève peut se connecter via un navigateur. Il a exactement une heure pour passer son épreuve à partir de sa connexion (les temps élèves sont indépendant les uns des autres...).
- Inscription (prix par élève) : 2 euros.
- Dotation : nationale et par établissements (livres, jeux, calculatrices, logiciels).

Modalités particulières :

- Pour les collèges, possibilité de passer le concours sous forme d'une épreuve « papier » (prix de l'inscription : 2,5 euros par élève).
- **Pour les utilisateurs du Manuel Tangente Interactif 2nde :**
 - **Inscription gratuite** et automatique (chaque professeur recevra juste après les vacances de la Toussaint les instructions nécessaires).
 - **Concours « blanc » d'entraînement** avec les sujets de l'an dernier.

Les inscriptions seront ouvertes **à partir du 15 septembre** pour tous les établissements sur

www.concours-archimede.com/

