

Rallye mathématique pédestre du 14 mars 2019

Votre numéro d'équipe :

Bienvenue à ce rallye mathématique pédestre en équipe !

- **Un rallye mathématique** : c'est un parcours avec des étapes (il y en aura 4) et, lors de chaque étape, une énigme mathématique à résoudre.
- **Pédestre** : au rythme de la marche, on prend le temps de réfléchir, d'observer... et aussi d'être prudent. Allez-y tranquilles mais déterminés !
- **En équipe** : vous êtes différents et complémentaires ; gardez le sourire et partagez les tâches
 - Tâche 1 : tenir la feuille de route et le plan au verso.
 - Tâche 2 : tenir et remplir la feuille-réponses
(sur laquelle vous notez la réponse à chaque problème)
 - Tâche 3 : tenir le fil rouge des « formes sur le chemin » (voir ci-dessous)
 - Tâche 4 : tenir le fil rouge du « tableau de Jules »
 - Tâche 5 : récupérer chaque énoncé, le lire aux autres et le garder.

Les deux fils rouges du rallye

1. Des formes sur le chemin

Sur la feuille des « formes », il y a 19 photos : à vous de repérer sur votre chemin où la photo a été prise.

Quand vous avez repéré une forme, notez son numéro sur une gommette et collez la gommette au bon endroit sur le plan au verso de la feuille de route.

Vous devez repérer au moins 10 « formes »

2. Le tableau de Jules

Jules Flandrin est un peintre dauphinois célèbre. Vous devrez reconstituer l'un de ses tableaux à partir des 7 pièces de tangram que vous allez recevoir tout au long du chemin. Gardez-les précieusement jusqu'à l'arrivée.

Trois types d'équipe : le type *alpha*, le type *gamma* et le type *delta*

Quel est le type de votre équipe ?

Divisez le n° de votre équipe par 3.

Si ça tombe juste, votre équipe est du type *alpha*.

Si vous obtenez un reste égal à 1, votre équipe est du type *gamma*.

Si vous obtenez un reste égal à 2, votre équipe est du type *delta*.

Selon le type vous partez plus ou moins vite.

Votre équipe est une équipe *alpha*, allez dans la salle *alpha* : vous devez résoudre deux ou trois énigmes avant de démarrer.

Votre équipe est une équipe *gamma*, allez dans la salle *gamma* : vous devez résoudre une ou deux énigmes avant de partir ; vous résoudrez la troisième à l'arrivée.

Votre équipe est une équipe *delta*, vous allez partir tout de suite, et vous résoudrez les énigmes à l'arrivée

En route... Décodez le message ci-dessous pour vous rendre à la 1ère étape

BCQACLBCX JY PSC. AMLRMSPLCX J'CAMJC KYRCPLCJJC. QRMN QSP JY NJYAC.

(le secret : décalez chaque lettre de 2 rangs dans l'ordre alphabétique)