



Défi Team Up 2023

Instructions pour les enseignantes et enseignants : En personne

Ce document fournit les instructions pour organiser le Défi Team Up en personne. Les instructions ne doivent être utilisées qu'à titre de suggestion; les enseignantes et enseignants doivent se sentir libres d'apporter des modifications afin de convenir à leur classe. Il faudrait idéalement quatre élèves par équipe, mais cela importe davantage pour la partie relais que pour les trois autres parties.

Préparation du matériel

Avant d'organiser le Défi Team Up, nous recommandons aux enseignantes et enseignants de préparer chaque partie comme indiqué ci-dessous. Les élèves peuvent également utiliser du papier brouillon et des calculatrices.

Partie	Instructions
Travail d'équipe	Imprimez une copie des problèmes par élève et une feuille-réponse par équipe.
Casse tête de nombres croisés	Imprimez une copie de la feuille de casse-tête et des feuilles d'indices par équipe.
Casse tête logique	Imprimez une feuille d'indices et une feuille-réponse par élève.
Relais	Imprimez une copie des problèmes et une feuille-réponse par équipe. Découpez les feuilles de problèmes sur les lignes pointillées.

Travail d'équipe : Environ 30 à 40 minutes

1. L'épreuve contient 15 problèmes de difficulté croissante. Les membres de l'équipe sont encouragés à collaborer pour résoudre les problèmes et doivent décider d'une stratégie pour partager le travail. Il est peu probable qu'il y ait suffisamment de temps pour que chaque membre de l'équipe puisse répondre à toutes les questions.
2. Les réponses finales doivent être écrites sur la feuille-réponse du travail d'équipe.

Casse-tête de nombres croisés : Environ 20 à 30 minutes

1. L'équipe doit se diviser en deux paires : une paire prend les indices horizontaux et l'autre paire prend les indices verticaux. L'équipe écrit ses réponses sur la feuille partagée du casse-tête de nombres croisés au fur et à mesure qu'elles avancent dans le casse-tête.
2. Le casse-tête de nombres croisés est conçu de telle sorte que certains indices permettent de trouver directement un nombre, d'autres dépendent de la réponse d'un autre indice, et d'autres encore nécessitent une planche de casse-tête partiellement complétée. Comme chaque paire au sein d'une équipe travaille sur une série d'indices différente, les paires devront travailler ensemble pour résoudre complètement le casse-tête.
3. Si les équipes ont du mal à commencer le casse-tête, les enseignantes et enseignants peuvent les diriger vers les indices horizontaux 5, 10, 19 et 22, ou vers les indices verticaux 3, 7, 12 et 27.



Casse-tête logique : Environ 20 à 30 minutes

1. Les élèves utilisent les indices pour résoudre le casse-tête. Notez que les indices ne sont pas donnés dans un ordre précis et que les élèves devront parfois combiner les informations données dans plusieurs indices différents.
2. Les élèves peuvent travailler sur le case-tête individuellement, par deux ou en équipe. Des feuilles-réponse sont fournies à tous les élèves afin que les membres de l'équipe aient la possibilité de travailler individuellement puis de comparer leur travail afin de trouver une solution sur laquelle ils sont tous d'accord.
3. Les élèves sont encouragés à utiliser la feuille-réponse pour écrire toute information qu'ils connaissent grâce aux indices afin de les aider à trouver la réponse finale.
4. Si les élèves ont du mal à commencer le case-tête, les enseignantes et enseignants peuvent les diriger vers les indices 1 et 6.
5. Les équipes ne remettent qu'une seule feuille-réponse au casse-tête logique.

Relais : Environ 5 à 10 minutes par relais

1. Le “relais de pratique” est conçu pour être utilisé comme un tour d'entraînement afin que les élèves puissent comprendre le fonctionnement du relais. Les questions du relais de pratique sont plus faciles que celles du reste du relais. De plus, les questions du joueur 1 sont les plus faciles de tous les relais.
2. Chaque membre de l'équipe se voit attribuer un numéro : 1, 2, 3 ou 4. Chaque numéro correspond à un problème spécifique dans chaque relais. Les joueuses et joueurs 2, 3 et 4 ont besoin de la réponse des joueuses et joueurs 1, 2 et 3, respectivement, pour résoudre leur problème. Cela est indiqué dans le problème par la phrase “Remplacez N ci-dessous par le numéro que vous avez reçu”. Cependant, les joueuses et joueurs 2, 3 et 4 devraient pouvoir travailler sur leur problème pendant qu'ils attendent la réponse de leur coéquipières/coéquipiers.
3. Les quatre membres de l'équipe ne doivent voir aucun des problèmes du relais à l'avance et ne doivent pas se parler pendant le relais.
4. Avant le début du relais, chaque élève doit avoir son problème de relais face cachée devant lui. Le joueur 1 doit avoir la feuille-réponse.
5. Une fois le relais commencé, tous les joueuses et joueurs peuvent retourner leur feuille et commencer à travailler sur leur problème. *Même les joueuses et joueurs 2, 3 et 4 devraient être en mesure de travailler sur leur problème immédiatement.*
6. Lorsque la joueuse ou le joueur 1, 2 ou 3 pense avoir la bonne réponse à son problème, il ou elle inscrit sa réponse sur la feuille-réponse et passe la feuille à la joueuse suivante ou au joueur suivant. Les élèves ne doivent écrire que la partie numérique de leur réponse et **ne pas** inclure d'unités. Lorsque la joueuse ou le joueur 4 pense avoir trouvé la bonne réponse à son problème, il inscrit sa réponse sur la feuille-réponse et attend que son enseignante ou enseignant la vérifie.



7. Si les quatre réponses sont correctes, le relais est terminé ! Dans le cas contraire, l'enseignante ou enseignant marque le relais comme incorrect et remet la feuille-réponse au joueur 1 pour que l'équipe puisse réessayer. La feuille-réponse prévoit un espace pour deux essais pour chaque relais.