

Règlement du challenge

Les "Rambot Games" Saison 4 se dérouleront le 11 juin 2020 à la salle Patenôtre de Rambouillet. Au cours de cette journée, les élèves présenteront les robots qu'ils ont réalisés sur la scène de la salle Patenôtre et assisteront dans la salle de spectacle aux prestations des équipes des autres classes.

Tout au long de l'année les classes seront tutorées par les apprentis ingénieurs du C.F.I. Delorozoy (Montigny le Bretonneux).

Article 1 : Ce challenge s'adresse à tous les élèves des classes des cycles 2, 3 et 4 (CE2 à 3ème) du bassin d'éducation de Rambouillet. Il doit être la démonstration d'un esprit d'équipe où chacun peut intervenir en apportant ses connaissances et ses compétences.

Article 2 : Chaque classe participant au projet ne proposera qu'une seule prestation, avec un ou plusieurs robots. Elle peut apporter du petit matériel de réparation, une tablette ou un micro-ordinateur pour la programmation des robots.

Article 3 : La prestation robotique :

- durera moins de 3 minutes,
- se déroulera sur un plateau de 2m x 3m, réalisé par la classe (sur carton, papier, bandes de plastique, bois...),
- la classe prendra en charge le transport de son plateau,
- le plateau pourra comporter des éléments 2D et/ou 3D décorés selon la thématique du challenge,
- aura pour thème « La ville de demain »,
- devra comporter le nom d'une ville (fictive ou existante) sur un élément du décor (panneau routier, panneau publicitaire, graffiti, ...),
- Pour les cycles 2 et 3 : passer par une entrée et une sortie matérialisées sur le plateau, sous un élément du décor et déplacer un élément du décor. Un bonus sera attribué si le programme intègre une boucle et un test conditionnel (explicités dans le journal du programmeur et/ou lors de la présentation orale),
- Pour le cycle 4 : passer par une entrée et une sortie matérialisées sur le plateau, sous un élément du décor et déplacer un élément du décor. Intégrer une boucle, un test conditionnel et utiliser deux capteurs différents (explicités dans le journal du programmeur et/ou lors de la présentation orale).

Article 4 : les supports de présentation

- **la présentation de l'équipe :** chaque classe/équipe devra présenter sur scène un nom, un logo et une bande annonce (maximum 1min30 réalisée par les élèves).

- **la présentation orale :** chaque classe/équipe devra présenter oralement le travail réalisé pendant l'année (maximum 5 minutes), à l'aide d'un support numérique, et répondra aux questions éventuelles du jury concernant la réalisation de leur projet, les obstacles rencontrés, les solutions envisagées, la répartition des tâches au sein de l'équipe.

- **le journal du programmeur :** chaque équipe devra présenter au jury un journal du programmeur dans lequel seront notifiés le logiciel utilisé, les algorithmes (captures d'écran du programme) et les capteurs (si utilisés).

Tous les supports de présentations seront à adresser à Christian Fève via filesender (destinataire : christian.feve@ac-versailles.fr) au plus tard le 22 mai 2020.

Article 5 : Un jury attribuera un score pour chaque prestation. La grille d'évaluation sera fournie au préalable aux classes participantes, qui connaîtront ainsi les critères d'évaluation.