

Le Cyber r@llye scientifique est un grand jeu éducatif organisé par les Francas à destination des enfants et des adolescents rassemblés par groupes. Il va leur permettre par la création d'un défi, la valorisation de connaissances liées à leurs territoires, l'apprentissage du raisonnement scientifique et l'usage coopératif des technologies numériques.

Il s'intègre facilement dans tous les temps scolaires, périscolaires ou de loisirs.

Les centres de loisirs du mercredi ou des accueils périscolaires journaliers offrent les cadres privilégiés pour animer le Cyber r@llye.

Le Cyber r@llye scientifique (en lien au socle commun et à la stratégie numérique pour l'école) répond aux programmes scolaires comme aux objectifs pédagogiques d'un centre de loisirs éducatifs,

- apprendre à raisonner logiquement;
- maîtriser des techniques de l'information et de la communication, par l'apprentissage de la recherche d'informations à des fins éducatives et culturelles;

- maîtriser la langue française : rédiger et résoudre un défi, comprendre une consigne, prendre part à un débat;
- découvrir les défis des autres territoires, donnant ainsi des repères sur des périodes de l'Histoire, des faits économiques, culturels, scientifiques et techniques.

Par des recherches sur Internet, des calculs, des petites expériences, plus généralement par la réflexion collective et aidés par un comité scientifique et pédagogique, les groupes découvrent les défis proposés par les autres équipes et par des partenaires. Chaque défi est propre au territoire de vie du groupe, de telle sorte que, par exemple, le défi de Porto-Novo ne puisse pas ressembler à celui de Cajarc et surtout pour enrichir les découvertes.

Tous les défis des années précédentes sont sur : www.cyberallyefrancas.fr

COMMENT PARTICIPER ?

QUELQUES IDÉES DE DÉFI

Les thèmes sont variés : industrie locale (exemple des premiers vélos construits à l'usine Peugeot de Sochaux), technique de construction de bâtiments (exemple du tablier central du nouveau pont Jacques-Chaban-Delmas de Bordeaux), richesse naturelle (exemple de l'orchidée qui donne la vanille), inventeur (exemple du premier essai du scaphandre autonome sur une plage de Bandol), histoire (exemple de la Nébuleuse de la Lyre M57 photographiée à l'Observatoire de Toulouse), etc.

**NI COMPÉTITION,
NI COURSE DE VITESSE :
JUSTE LE PLAISIR DE
DÉCOUVRIR DE NOUVELLES
CONNAISSANCES, DE MIEUX UTILISER
LES TECHNIQUES D'INFORMATION ET DE
COMMUNICATION, D'ÉCHANGER AVEC
D'AUTRES JEUNES ISSUS DES QUATRE
COINS DE FRANCE (DE MÉTROPOLE
ET D'OUTRE-MER) ET
D'AUTRES PAYS.**

RESSOURCES

Des liens et des ressources pédagogiques pour animer votre projet (dossier participants, dossier pédagogique, qu'est-ce qu'un défi ?...) sont disponibles sur www.cyberallyefrancas.fr

LA RÈGLE DU JEU

Des enfants et des adolescents de 8 à 17 ans (clubs, centres de loisirs, établissements scolaires, familles...) créent un défi en lien avec leur environnement naturel, industriel, patrimonial, scientifique... Ils le mettent en ligne, puis échangent et coopèrent lors d'un grand r@llye Internet pour répondre aux questions et énigmes posées par les autres groupes.

UNE PARTICIPATION FRANCOPHONE

Les équipes issues de toute la France métropolitaine et d'Outre-Mer pourront échanger avec des jeunes d'autres pays comme l'Algérie, le Bénin, la Roumanie et d'autres pays qui rejoindront l'édition 2018.

CALENDRIER

S'inscrire en ligne avant **mars 2018** sur : www.cyberallyefrancas.fr
Proposer un défi avant début mai. Être disponible quelques heures entre le **15 et le 23 mai 2018**.

