

# INSTRUCTIONS GÉNÉRALES À L'ATTENTION DES JUGES.

Bienvenue chers juges et chères juges à votre finale de la FIRST LEGO LEAGUE !...

Différentes équipes de votre région vont célébrer ensemble l'esprit de la FLL en cherchant l'inspiration dans les sciences et la technologie. Pendant la compétition, les équipes se rencontreront autour de défis de robotique et présenteront leur projet répondant au challenge FLL de l'année.

En tant que juge, vous aurez un rôle essentiel dans la FLL. Vous devrez juger chacune des différentes équipes de la FLL. Vous devrez aussi valoriser leur travail et vous devrez les accompagner dans leur inspiration et les motiver.

« Juger » peut être perçu comme une épreuve compliquée et inhabituelle c'est pourquoi pour vous aider à bien vous y préparer, voici un dossier avec diverses informations utiles.

Dans ce dossier vous pourrez trouver des informations d'ordre général que vous pourrez utiliser pour préparer au mieux votre mission de juge :

- un lexique
- les fonctionnements des différents jurys
- quelques conseils

Trois types de Jury siègent à la FLL.

- Les valeurs fondamentales / L'esprit d'équipe
- Le design du Robot
- Le projet

En complément des instructions générales, s'ajoutent les informations inhérentes à chacun des jurys (voir documents joints).

Chaque Finale est différente. Pour l'anticiper au mieux (en plus de la lecture de ce dossier) il y aura aussi communication autour de l'organisation à l'aide par exemple de plans, cartes et de réunions...

Veuillez, s'il vous plait, être certain(e) que quand vous vous engagez à être présent(e), vous le serez vraiment... La FLL compte sur vous !!!

Tout ce travail en amont autour de l'organisation sera l'assurance, le jour J, d'une journée réussie et plaisante pour tous... Equipes, Visiteurs, Vous !... Et autres Bénévoles...

Nous espérons vous avoir fourni les informations nécessaires à ce stade de l'aventure...

Rassurez-vous, vous serez bien accompagné pendant les réunions de jurys et vous y recevrez d'autres informations et instructions supplémentaires. Cependant si vous avez des questions ou des remarques, n'hésitez surtout pas à nous les adresser.

Nous tenons vraiment à vous remercier pour votre investissement dans la FLL.

Merci de nous donner de votre temps et de votre expérience.

Nous espérons que cette expérience vous apportera d'excellents moments et de riches souvenirs...

Nous sommes heureux de vous accueillir dans la FLL !!!

Erwan Gallée

Coordinateur de la FLL France

Sciences.asso.medio@gmail.com

## Information Supplémentaires :

– Pour plus de renseignements sur le défi de l'année, vous pouvez consulter les documents suivants :

- PROJET
- MISSIONS
- REGLES
- MISES A JOUR
- JURYS

– Informations pour cette finale :

- Personnes à contacter
- Location
- Site Web

# LES 10 CONSEILS POUR ÊTRE UN BON JUGE.

## **10 : En profiter et s'amuser avec les équipes**

Dans la FLL, nous garderons toujours à l'esprit qu'il s'agit surtout et avant tout de s'amuser. L'objectif de la FLL est bien que les enfants pratiquent avec enthousiasme les sciences et la technologie.

Chaque finale est un aboutissement de tout le travail que les équipes ont fourni lors de la saison. Cela doit donc rester un moment sérieux, l'aboutissement d'un travail, avec des équipes en compétition... mais sans pour autant perdre l'amusement et le « Fun » tous ensemble.

## **9 : Etre bienveillant à l'égard du travail des autres et porter soi-même les valeurs fondamentales de la FLL et l'esprit d'équipe.**

La bienveillance dans le travail et l'esprit d'équipe sont des valeurs essentielles qui sont les fondements de la FLL.

Un prix spécial est décerné pour récompenser l'équipe avec le meilleur esprit (Jury des Valeurs Fondamentales et de l'esprit d'équipe). Mais attention un souci à ce niveau peut impacter la réussite de l'équipe dans toutes les catégories de jurys.

## **8 : Encourager la curiosité des enfants vers les carrières technologiques et d'ingénierie**

Vous donnerez aux enfants la chance de pouvoir partager les savoirs dus aux métiers d'ingénieurs, scientifiques, programmeurs et éducateurs. Vous partagerez vos expériences ... sans pour autant partager votre agenda.

Vous serez professionnel et montrerez aux enfants que leur travail est réussi et apprécié.

Vous manifesterez de l'intérêt lors des présentations et discussions. Vous resterez abordable et à l'écoute.

## **7 : Respecter les enfants**

SVP, vous ne ferez aucun commentaire négatif devant les équipes, les coaches, les familles.

Vous devrez accorder à toutes les équipes le bénéfice du doute en ce qui concerne l'aide qui pourrait être apportée par les adultes dans leur projet. Si vous suspectiez une équipe de ne pas avoir fait le travail, ce serait votre rôle de le prouver plutôt que de rester dans la supposition ou de simplement l'affirmer.

## **6 : Respecter le déroulement du jury**

Vous respecterez le programme. Les enfants auront un programme encore plus chargé que vous...

Rappelez-vous de la philosophie et du sens des récompenses et souvenez-vous qu'un jugement dans sa globalité est subjectif. N'essayez pas de vous immiscer dans toutes les mécaniques du programme.

Et surtout, ni vous ne divulguez les résultats ni vous n'en parlerez devant les enfants, coaches, familles.

## **5 : Evaluer complètement et équitablement chaque équipe**

Chaque jury devra évaluer plusieurs domaines de performance d'une équipe.

Les domaines de performance seront tous évalués de manière équitable.

Toutes les Valeurs Récompensées par les jurys ont une égale importance.

Vous serez objectif. Vous baserez vos jugements sur l'observation des équipes qui se succéderont et sur les grilles d'évaluation que vous complèterez lors de leur passage.

Vous identifierez les conflits d'intérêt que vous auriez eu avant la compétition, et vous vous abstenrez de vous impliquer dans des discussions à propos d'équipes avec lesquelles vous auriez déjà eu des démêlés.

## **4 : Prendre l'âge et l'expérience des équipes en considération**

Vous voudrez bien prendre l'âge des participants en compte dans l'évaluation des équipes.

Certaines compétences, connaissances et capacités s'acquièrent avec l'âge et l'expérience : c'est le cas dans la vie, d'une manière générale, et plus particulièrement encore dans la FLL.

Vous verrez parfois de nouvelles équipes de jeunes adhérer davantage dans leur attitude aux valeurs de la FLL que des équipes ayant déjà l'expérience de cette compétition.

### **3 : Récompenser l'excellence et mettre en valeur les réussites des projets.**

Pour qu'une équipe puisse prétendre à une récompense, elle doit être évaluée comme étant exemplaire dans le plus possible de domaine de performance.

Les prix doivent être distribués objectivement aux équipes en veillant à ne pas récompenser 2 fois la même équipe pour 2 catégories différentes de jurys.

### **2. Etre explicite et constructif dans ses entretiens avec les équipes.**

Vous voudrez bien être clair dans vos commentaires avec et sur les équipes.

Cela vous aidera quand il faudra délibérer et classer les différentes équipes les unes par rapport aux autres.

Ex : Le commentaire ciblé et spécifique :

« La bonne volonté que montre cette équipe pour aider les autres équipes est exemplaire » vous éclairera plus et vous aidera davantage que le commentaire suivant, plus général :

« Cette équipe était trop bien et super polie !!! Elle nous a montré un formidable travail !!! »

### **1. Retourner à 10 encore !!!**

# DÉROULEMENT, INSTRUCTIONS ET CONSEILS

Afin de déterminer quelle équipe remportera quelle récompense, des jurys sont là pour évaluer les équipes pendant la FLL.

Les récompenses seront attribuées aux équipes en prenant en considération quelques règles. Par exemple, une équipe ne pourra pas être récompensée dans plus d'une catégorie (sauf pour la performance du robot et autres récompenses bonus...) De plus ceux qui voudraient gagner le prix des champions devraient être dans le haut des 40/100 du score de la performance du robot.

Globalement les sessions de jurys se déroulent ainsi :

## Sessions de Jurys

Pendant son passage devant les juges, l'équipe devra exposer un aspect spécifique de la FLL : Le Projet, Le Design du Robot ou Les valeurs fondamentales, l'esprit d'équipe. Chaque jury aura des échanges positifs et constructifs avec les équipes et il remplira pour chacune d'elles sa grille spécifique d'évaluation.

Juger est un procédé globalement subjectif qui requiert des compétences particulières de la part des jurys.

Les jurys mettront tout en œuvre pour que les équipes puissent se sentir à l'aise, valorisées et écoutées. Celles-ci doivent sentir que le jugement sera impartial. Cette confiance envers le jugement des jurys est très importante.

*CONSEIL : Prenez des notes sur des feuilles séparées (écrire ses commentaires sur des pages blanches, pas sur les fiches d'évaluations qui seront données ensuite aux équipes...).* Cela facilitera les délibérations et les comparaisons entre les équipes durant le reste de la journée.

*Organisez vos fiches d'évaluations et partagez les tâches avec les autres membres de votre jury. N'attendez pas que toutes les équipes soient passées pour compléter vos fiches car vous ne vous souviendrez plus de tout...*

## Nominations

Une fois que toutes les équipes sont passées devant les 3 jurys, ceux-ci choisissent qui a été la meilleure dans leur catégorie.

Un formulaire d'évaluation est prévu pour aider et accompagner les juges dans l'analyse et la critique de chaque équipe.

La délibération finale prendra en compte les notes de chacun et ces formulaires remplis tout au long de la journée par les juges. Aucun parent, coach ou équipe ne pourra assister à cette délibération.

Les juges pourront valoriser des équipes méritantes, mais éloignées des podiums avec des récompenses supplémentaires, bonus...

## Classement

Toutes les équipes seront classées, séparément, par chaque catégorie de jury.

Ce classement s'effectuera à partir des fiches de critères d'évaluation.

Chaque équipe aura un numéro de rang dans chaque jury.

Les équipes avec des prix bonus devront aussi être classées.

## Décision des juges

Finalement, les différents classements seront regroupés.

Les récompenses seront attribuées aux équipes en se basant sur les règles de la FLL.

Cette délibération peut se faire avec tous les juges ou avec seulement les juges d'une même catégorie.

Une fois les décisions prises et les équipes classées, les récompenses seront distribuées aux équipes.

## **La cérémonie des récompenses**

Pour finir, les récompenses seront décernées aux équipes lors d'une cérémonie finale. Selon les choix de l'organisation, les juges pourront remettre les prix et parfois avec un court discours.

Après la cérémonie, les fiches d'évaluations seront retournées aux équipes.

Les juges ne devront rien divulguer à propos des classements et des délibérations. Bien sûr ils pourront aborder des questions générales avec les équipes après la remise des prix mais ils ne répondront à aucune questions concernant les déroulements des jurys, ex : « J'ai voulu voter pour votre équipe mais les autres juges ne m'ont pas suivi. » Cela discréditerait les juges et leur décision.

Vous pourrez féliciter les équipes et leur prodiguer des conseils à partir de la fiche d'évaluation afin qu'elles sachent comment s'améliorer l'année suivante.

# LES RÉCOMPENSES, LES PRIX

Le prix des champions reconnaît l'équipe qui aura pleinement intégré toutes les valeurs de la FLL à travers la démonstration réussie d'un travail excellent et innovant à la fois dans la robotique et dans le projet.

Cela regroupera 4 éléments : l'esprit d'équipe, le projet, la robotique (incluant les performances du robot).

Pour prétendre à ce titre, une équipe doit être très bien classée par tous les jurys.

L'équipe doit également être dans les meilleures, 40% des scores du concours de robot.

Ce sera durant les délibérations finales que les jurys décideront de l'équipe qui recevra cette récompense.

Selon la taille de la finale, il pourra y avoir aussi une 2ème et une 3ème place.

De plus, selon l'envergure de la finale, l'Organisation pourra décider de décerner une récompense par catégorie de jury.

Les prix seront alors les suivants :

## La récompense pour le meilleur esprit d'équipe/ valeurs fondamentales

**Inspiration:** Cette récompense reconnaît une équipe qui emportée par son expérience dans la FLL, génère et dispense un formidable enthousiasme et un super esprit.

**Travail d'équipe :** Cette récompense reconnaît la capacité de tous les membres d'une équipe à accomplir plus tous ensemble que chacun individuellement. Leur capacité à partager les mêmes objectifs, une forte communication, résoudre rapidement des problèmes avec efficacité.

**Bienveillance dans le travail :** Cette récompense reconnaît la capacité des membres d'une équipe à toujours montrer du respect à l'égard des autres équipes. L'équipe sait qu'une compétition amicale, dans la bonne entente est compatible avec l'envie de gagner, dans et hors des terrains de jeux.

## La récompense pour le meilleur projet

**Recherche :** Cette récompense reconnaît la capacité d'une équipe à utiliser diverses ressources pour formuler clairement le problème qu'elle a identifié.

**Solution innovante :** Cette récompense reconnaît la capacité d'une équipe à avoir réfléchi à une solution exceptionnelle, innovante et créative avec un bon potentiel pour résoudre le problème identifié.

**Présentation :** Cette récompense reconnaît la capacité d'une équipe à exposer clairement le problème, à le communiquer ainsi que la solution proposée.

## La récompense du Design du Robot

**Design du robot :** Cette récompense reconnaît la capacité d'une équipe à avoir conçu et développé un robot durable, efficace et capable de performances lors des missions qui lui sont imparties.

**Programme :** Ce prix récompense une équipe qui utilise les principes de programmation, y compris le code circulation, clair, concis et réutilisable qui permet à leur robot d'effectuer les missions de façon autonome et cohérente.

**Stratégie et innovation :** Cette récompense reconnaît la capacité d'une équipe à utiliser des pratiques d'ingénierie à travers le développement d'une stratégie pour concevoir et construire un robot innovant et performant.

## La récompense de la performance du Robot

Ce prix récompense l'équipe qui aura le plus de points pendant les jeux de robots.

Les équipes peuvent concourir jusqu'à 3 matchs de 2 minutes 30 et leur plus grand score compte.

Les points des finales et autres jeux ne comptent pas pour cette récompense.

## Récompenses bonus et locales

Selon la région, des récompenses supplémentaires peuvent être attribuées.

*Ex : Meilleur Coach, Finale des Robot, Meilleur Bénévole...*

## GLOSSAIRE

### Challenge :

Chaque année, il y a un thème autour duquel travailleront les équipes : c'est le challenge.

Le challenge c'est : les missions (robot) et le projet.

Le challenge regroupe toutes les tâches que les équipes auront à accomplir pendant la saison.

### Zone de matchs

C'est l'endroit où se déroulent les jeux de robots et il est fait de plusieurs tables de compétition.

Souvent, cette zone est clairement délimitée pour être sûr que les équipes ont assez d'espace.

Souvent, seulement les arbitres, les membres des 2 équipes et le MC sont autorisés dans cette zone.

Souvent, c'est dans ce lieu que sont décernées les récompenses lors de la finale.

### Table de compétition

La table de compétition est à la fois la table, le terrain et la mission modélisée qui sera utilisée dans les tournois de robots. Il y a des règles spécifiques pour savoir comment agencer chaque terrain, la table et les modélisations.

Ces règles sont listées dans le document « Création du terrain ».

### L'esprit d'équipe/ valeurs fondamentales

Les valeurs fondamentales avec l'esprit d'équipe est la valeur pilier du programme de la FLL.

Ces sont ces valeurs liées à l'esprit d'équipe qui distinguent la FLL des autres tournois pour enfants.

En acceptant ces valeurs liées à l'esprit d'équipe, les participants apprennent que l'envie de gagner et la compétition amicale peuvent et doivent coexister. Aider les autres est un principe fondamental du travail de groupe.

Les valeurs fondamentales, de l'esprit d'équipe sont :

-Nous sommes une équipe.

-Nous travaillons pour trouver des solutions avec notre coach pour nous servir de guide.

-Nous savons que notre coach n'a pas toutes les réponses. Nous apprenons ensemble.

-Nous adhérons à l'esprit d'une compétition amicale.

-Ce que nous avons découvert est plus important que ce que nous gagnerons.

-Nous partageons nos expériences avec les autres.

-Nous sommes bienveillants et respectueux mais aussi « coopétiteurs » dans tout ce que nous entreprenons.

-Nous avons du FUN !

### Les délibérations

Les juges délibèrent quand toutes les sessions de jurys sont terminées.

Ils décident quelle équipe aura quelle récompense dans le respect des règles et des instructions de la FLL.

La délibération se fait seulement avec les juges et les arbitres.

### Bienveillance dans le travail et « Coopétition ».

Une équipe de laquelle on dira qu'elle a de la Bienveillance dans le travail et de la coopétition est une équipe avec un esprit sportif : elle est compétitrice mais respectueuse des règles et des autres.

Dans la FLL c'est courant de voir des équipes en aider d'autres face à des problèmes qui surviennent lors des tournois. Nous appelons cela la coopétition : mélange du mot coopération et compétition.



## **Jurys**

Les jurys sont des groupes de juges.

Chaque jury passe en revue toutes les équipes dans une catégorie.

Il remplit un formulaire d'évaluation pour chaque équipe.

Il joint aussi des commentaires écrits sur le formulaire à l'attention des équipes.

## **La salle des juges**

Chacun des jurys a une salle attribuée pour recevoir toute la journée les équipes.

Il s'agit des salles des juges.

Cela dépend des finales, mais parfois les coaches, les supporters, les familles sont autorisés à entrer ou non dans la salle avec l'équipe.

Parfois le terme « salle des juges » sert seulement à nommer le lieu interdit au public où les juges se retrouvent ensemble, à l'abri des regards et des oreilles, pour délibérer librement.

## **Missions**

Une mission est une tâche spécifique à effectuer dans les jeux de robot de la FLL.

En réalisant une mission durant la compétition de robotique, l'équipe gagne des points.

Les points de toutes les missions d'un match sont additionnés et cela donne le score de l'équipe pour le match.

Chaque mission a des règles spécifiques, précisées dans le document « missions ».

## **Stands**

La zone de stand est l'endroit dédié aux équipes : elles peuvent s'y retrouver pour faire une pause, travailler sur leur robot, être juste ensemble et partager des moments avec les autres équipes.

Parfois des activités spéciales sont organisées dans cette zone.

## **Projet/ Recherche**

La FLL est plus qu'une compétition de robots.

Chaque équipe doit faire ses propres recherches scientifiques et technologiques en fonction du thème annuel.

Dans leur projet, les équipes doivent prendre des initiatives et utiliser d'elles-mêmes des sources d'informations variées afin d'en apprendre le plus possible par les scientifiques et les ingénieurs sur le problème qu'elles ont à traiter.

Finalement les équipes devront réfléchir à une solution innovante et/ou créative qu'elles pourront proposer lors de la finale.

## **Foire aux Questions / Mise à jour du règlement**

Pendant la saison, il arrive souvent qu'en fonction des questions des équipes, le défi et les missions soient mises à jour.

Ces mises à jour sont postées sur le site mail dans la rubrique « Update » or « Q et A ». Elles sont un important supplément aux instructions.

Il y a des mises à jour pour les missions mais aussi pour le projet.

## **Design du robot**

Les équipes doivent concevoir, programmer et construire un robot entièrement autonome en utilisant le système LEGO MINDSTORMS.

Le robot doit être complètement construit en LEGO et programmé à partir d'une sélection donnée de logiciel.

## **Matches**

Avec leur robot qu'elles ont conçu, programmé et construit, les équipes concourent dans des jeux de robots dans lesquels elles pourront gagner des points en réalisant des missions.

Les jeux de robots sont complètement séparés des sessions des jurys.

### **Tour (Round)**

C'est un tour ordinaire de jeux de robots dans lequel l'équipe a 2 minutes 30 pour réaliser le plus possible de missions.

Quand le temps est écoulé, un arbitre évalue la réussite de la mission et attribue les points.

Une équipe jouera toujours en même temps qu'une autre qui jouera sur une table de compétition adjacente.

Chaque équipe jouera 3 tours par finale et seulement le plus grand score sera pris en compte.

Pour les règles spécifiques, voir le document correspondant.

### **La grille d'évaluation / Le formulaire d'évaluation**

Ce formulaire est utilisé par les juges pour évaluer les performances des équipes.

Il y a un formulaire pour chaque catégorie de jury, soit 3 formulaires distincts :

Design du robot, projet et esprit d'équipe.

La grille d'évaluation précise les différents critères à utiliser pour juger.

Ces formulaires sont à la disposition des équipes avant la finale (elles savent ainsi sur quels points elles seront évaluées).

A la fin de la finale, la grille d'évaluation complétée est retournée aux équipes.

Ce formulaire d'évaluation est LE support central indispensable des jurys de FLL.