

Rallye maths à l'école

Paul Doumer

Nos objectifs :

- Développer le goût pour la recherche mathématique chez les élèves.
- Favoriser la résolution de problèmes, la coopération et la différenciation.
- Mettre en place une continuité du CP au CM2 autour de situations de recherche

motivantes

Axe 1 : Mise en place d'énigmes mathématiques hebdomadaires

Principe :

- Une énigme / semaine (de la rentrée jusqu'à la P4) affichée en classe.
- Chaque élève réfléchit, dans la semaine, dans son « cahier du chercheur et des découvertes ».
- Le vendredi, résolution en groupe classe de l'énigme et trace écrite de la stratégie de résolution la plus efficace.

Ce cahier sert de référence pour les prochaines résolutions en maths : énigmes, rallyes, défis. ...

- En période 5, création d'énigmes par les élèves pour les proposer aux autres classes, à partir de photos, éventuellement prises lors d'une balade mathématiques.

Enigme 4 *

- a) Si je coupe les tomates en deux, combien j'aurai de morceaux de tomates ?
- b) Si je coupe les tomates en quatre, combien j'aurai de morceaux de tomate ?



Enigme 4 **

- a) Maman a acheté trois boîtes de pêches comme celle-ci.
Combien a-t-elle de pêches au total ?
- b) Si je coupe chaque pêche de cette boîte en 4, combien de morceaux aurai-je ?



Enigme 4 ***

Pour faire 20 mètres de clôture, il faut 5 gros poteaux de 1m50 chacun.

Quelle longueur totale de poteaux faut-il pour une clôture de 80 m ?

Donne ta réponse en mètres.



Exemple d'énigmes pour une semaine
Possibilité de différencier auprès de quelques élèves en difficulté

Axe 2 : organisation de rallyes mathématiques interclasses

Principe :

- Une matinée de rallyes mathématiques / période
- Des situations riches et motivantes
- Toute l'école est impliquée, du CP au CM2.
- Les élèves sont répartis en groupes multi-âges, constitués de 4 à 5 élèves.

Constitution des groupes : Chaque élève se positionne sur un niveau, selon ses compétences ou son ressenti.

- Niveau 1 : CP / CE1 / CE2 en difficulté
- Niveau 2 : CE2 et CM1 / CM2 fragiles
- Niveau 3 : CM1 / CM2 à l'aise

Ce fonctionnement vise à responsabiliser les élèves tout en garantissant des groupes cohérents et favorables à la coopération.

Fonctionnement de la matinée :

- Chaque équipe peut choisir, selon son niveau, de ne pas traiter un ou deux problèmes.
- Chaque équipe dispose d'un joker : il peut être posé sur un seul problème et permet de doubler le nombre de points obtenus pour ce problème.

Ce système encourage la réflexion stratégique, la coopération et la prise de décision collective.

À l'issue de chaque rallye, les points sont comptabilisés. Les équipes arrivées en tête dans chaque niveau sont récompensées. Les formes de récompenses pourront être symboliques afin de valoriser l'investissement et l'esprit d'équipe.

Rallye maths niveau 2

Vous pouvez choisir deux problèmes que vous n'allez pas résoudre.
Nous éliminons les problèmes n° et

Vous pouvez choisir qu'un problème soit votre joker, ses points seront doublés.
Notre joker est le problème n°

Pour chaque problème, entourez votre réponse.

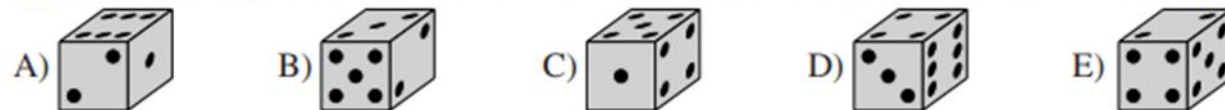
Prénom	Nom	Classe

Exemple de problèmes proposés lors des rallyes

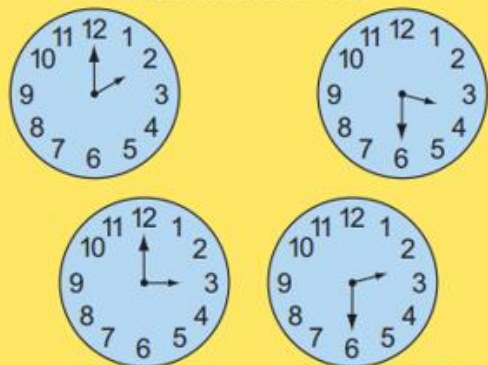
6 Dans le jeu d'Océane, une coquille vaut 6 et une bille vaut 1. Lequel de ces dessins représente une valeur de 16 ?



10 Un dé normal a des faces avec 1, 2, 3, 4, 5 et 6 points et la somme des points de deux faces opposées vaut toujours 7. Dans les dés vus ci-dessous, un seul peut être un dé normal. Lequel ?

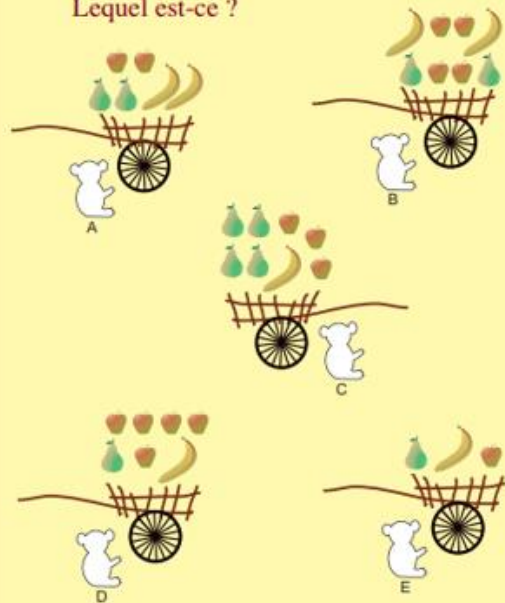


7 Parmi ces quatre pendules, une retarde de 30 minutes, une avance de 30 minutes, une retarde de 1 heure et une est à l'heure. Quelle heure est-il ?



Nombre de points à gagner : 12

8 Dans un de ces dessins, il y a exactement la moitié des fruits qui sont des pommes. Lequel est-ce ?



Nombre de points à gagner : 10

07 - L'âge de la maîtresse

8 points

Ma maîtresse refuse de dire son âge. Mais elle dit que, si on multiplie son âge par 4 et qu'on retire 9 au résultat, on obtient 87. Quel est l'âge de ma maîtresse ?



01 - A chacun son métier

8 points

Sophie est fleuriste. Elle déjeune au restaurant, sur une table de quatre, avec ses amis qui possèdent : une épicerie, une pâtisserie et une bijouterie. A table, Sophie est à la gauche de Romain. Claude est à la droite du propriétaire de l'épicerie. Armand, assis en face de Romain, n'est pas pâtissier. Retrouve le métier de chacun.

