

Rallye Maths en Seine-Maritime



	La ville	La côte d'Albâtre	La campagne	La Seine
matHernelle				
Épreuve 1	Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout.	Déterminer la quantité d'objets ayant été ajoutée à une collection à partir de ses quantités initiale et finale.
Épreuve 2	Reproduire des assemblages de solides ou de formes planes (au maximum cinq).	Mémoriser un motif répétitif simple. Reconnaitre un motif répétitif. Décrire oralement des motifs répétitifs. Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.	Recherche du tout ou d'une partie dans un problème de parties-tout. Rechercher le tout dans un problème de groupements. Rechercher la valeur d'une part dans un problème de partage équitable.	Trouver la position finale à partir d'une position initiale et d'un déplacement sur une piste du type du jeu de l'oie ou sur la bande numérique.
Épreuve 3	Comprendre la notion de rang.	Comprendre la notion de rang.	Mémoriser un motif répétitif simple. Reconnaitre un motif répétitif. Décrire oralement des motifs répétitifs. Prolonger l'amorce d'un motif répétitif et verbaliser la règle de prolongement utilisée.	Rechercher la valeur d'un part dans un problème de partage équitable.
	Manche 1 CP-CE1 2 problèmes additifs en une étape du type parties-tout 2 problème additif en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP)	Manche 2 1 problème additif en une étape du type parties-tout 2 problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP) 1 problème multiplicatif en une étape (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP)	Manche 3 3 problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP) 2 problèmes multiplicatifs en une étape (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP) 1 problème atypique	Manche 4 3 problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP) 2 problèmes multiplicatifs en une étape (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP) 1 problème atypique
Variante CE1	1 problème atypique ///	Variante problème additif de comparaison en une étape	Variante problème additif de comparaison en une étape	Variante problème mixte en deux étapes (une étape additive et une étape multiplicative)
CE2-CM1	2 problèmes additifs en une étape du type parties-tout 2 problèmes multiplicatifs de type « parties-tout » en une étape 1 problème atypique	1 problème additif en une étape du type comparaison 1 problème mixte (en trois étapes au CE2) 1 problème de comparaison multiplicative en une étape 1 problème atypique	2 problèmes mixtes (en trois étapes au CE2) 1 problème de comparaison multiplicative en une étape 2 problèmes atypiques	2 problèmes mixtes (en trois étapes au CE2) 1 problème mettant en jeu des produits cartésiens 2 problèmes atypiques
Variante CM1	Variante Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes	Variante Résoudre des problèmes additifs en deux ou trois étapes	Variante Résoudre des problèmes d'optimisation	Variante Résoudre des problèmes de dénombrement
CM2-6e	1 problème mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre 1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2) 1 problème en une ou plusieurs étapes en utilisant les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe 1 problème portant sur des assemblages de cubes 1 problème d'optimisation	1 problème mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre 1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2) 1 problème en une ou plusieurs étapes en utilisant les données d'un tableau à simple ou double entrée, d'un diagramme en barres ou d'une courbe 1 problème portant sur des assemblages de cubes 1 problème d'optimisation	1 problème à une ou plusieurs étapes impliquant des durées 1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2) Dans des situations d'équiprobabilité, recenser toutes les issues possibles d'une expérience aléatoire en deux étapes dans un tableau ou dans un arbre afin de déterminer des probabilités 1 problème préparant à l'utilisation d'algorithmes 1 problème d'optimisation	1 problème à une ou plusieurs étapes impliquant des durées 1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2) Dans des situations d'équiprobabilité, recenser toutes les issues possibles d'une expérience aléatoire en deux étapes dans un tableau ou dans un arbre afin de déterminer des probabilités 1 problème préparant à l'utilisation d'algorithmes 1 problème d'optimisation