

Rallye Maths « Animal »

	M1 : les forêts	M2 : les mers et les rivières	M3 : les déserts (chauds et froids)	M4 : le ciel
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. Reconnaître 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. Reconnaître 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.

CP-CE1				
	2 problèmes additifs en une étape du type parties-tout	1 problème additif en une étape du type parties-tout		
	2 problème additif en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP)	2 problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP)	3 problèmes additifs en deux étapes (champ numérique inférieur ou égal à 30 au CP)	3 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)	2 problèmes multiplicatifs en une étape (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	1 problème atypique	1 problème atypique	1 problème atypique
Variante CE1	///	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)

Rallye Maths « Animal »

	Les forêts M1 (P2)	Mers et rivières M2 (P3)	Les déserts (chauds et froids) M3 (P4)	Le ciel M4 (P5)
CE2-CM1	2 problèmes additifs en une étape du type parties-tout	1 problème additif en une étape du type comparaison		
		1 problème mixte (en trois étapes au CE2)	2 problèmes mixtes (en trois étapes au CE2)	2 problèmes mixtes (en trois étapes au CE2)
	2 problèmes multiplicatifs de type « parties-tout » en une étape	1 problème de comparaison multiplicative en une étape	1 problème de comparaison multiplicative en une étape	1 problème mettant en jeu des produits cartésiens
	1 problème atypique	1 problème atypique	2 problèmes atypiques	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 mettant en jeu les longueurs des côtés d'un polygone et son périmètre	1 problème à une ou plusieurs étapes impliquant des durées	1 problème à une ou plusieurs étapes impliquant des durées
	1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2)	1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2)	1 problème mixte en plusieurs étapes (3 au CM2)	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 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	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	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 portant sur des assemblages de cubes	1 problème portant sur des assemblages de cubes	1 problème préparant à l'utilisation d'algorithmes	1 problème préparant à l'utilisation d'algorithmes
	1 problème d'optimisation	1 problème d'optimisation	1 problème d'optimisation	1 problème d'optimisation