

02 Mars 2025

## LE RALLYE : CONSIGNES ET ÉPREUVES

- Ce Rallye comporte des épreuves qui s'adressent à la classe. Le nombre d'épreuves dépend de la catégorie choisie par l'enseignant-e lors de l'inscription. Les classes inscrites comme CP ont 6 épreuves à résoudre, les classes inscrites comme CE1 ont 7 épreuves à résoudre et les classes inscrites comme CE2 ont 8 épreuves à résoudre. Durant une heure, la classe s'organise pour trouver un maximum d'épreuves et remplir l'unique feuille-réponse.
- Pour de plus amples informations sur les consignes de passation, veuillez vous référer à [la gazette n°1](#) publiée au mois de septembre et/ou visualiser [l'animation](#) proposée sur notre site.
- L'enseignant-e s'organise pour faire passer les épreuves à sa classe autour de la semaine des mathématiques, **entre le 03 mars et le 21 mars 2025**.
- Tous les outils sont autorisés : calculatrice, compas, papier calque, ciseaux, crayons de couleurs, jeu de cubes, etc.
- Chaque épreuve comporte trois niveaux, indiqués par les symboles :  
★ (facile)                      ★★ (moyen)                      ★★★ (difficile)
- Les élèves chercheront à répondre aux trois niveaux de chaque épreuve. L'enseignant-e pourra les aider à résoudre le premier niveau de chaque épreuve. On les laissera en revanche résoudre seul-es les autres niveaux.
- Le sujet pourra être reproduit par photocopie autant que nécessaire. Il est conçu pour une impression A4 recto-verso (avec des pages blanches pour les découpages).
- L'enseignant-e **peut inciter les élèves à proposer un commentaire** (des lignes sont prévues à cet effet sur la feuille-réponse).
- L'enseignant-e responsable doit envoyer la feuille-réponse **par la poste** avant :

le **24 mars 2025** dernier délai

Pensez, s'il vous plaît, à agraffer le tout et à mentionner "Rallye Cycle 2" sur l'enveloppe.



- Les réponses aux épreuves seront publiées dans la gazette n°4 qui sera disponible sur notre site le 29 mars. La correction détaillée et le tableau d'honneur seront publiés dans le courant du mois de mai avec la gazette n°5 et accompagnés de diplômes pour chaque classe. Les lots pour les classes gagnantes seront envoyés durant le mois de juin.

**Pages suivantes, le matériel conseillé, les énoncés des épreuves et la feuille réponse.**



# LE MATÉRIEL (CONSIGNES)

## Le tableau de suivi des recherches

L'utilisation de cette feuille n'est pas obligatoire mais permet aux élèves de suivre l'état de leurs recherches. Il faut imprimer la page 2 en A4 ou en A3 pour un accrochage au tableau ou la projeter à l'aide d'un vidéoprojecteur. Voici la version numérique : [Tableau de suivi des recherches](#).

## Épreuve 1 : Deux pommes trois pains (CP-CE1-CE2)

Il est possible d'imprimer les vignettes de la page 3 pour favoriser la manipulation et la recherche. Il est conseillé de plastifier les pièces ou d'utiliser un papier fort à l'impression pour plus de confort de manipulation.

## Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)

Crayons de couleurs, crayon à papier.

## Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)

Il faut imprimer la page 4 puis découper chacune des pièces.

Chaque pièce possède une lettre (A, B ou C). Cela est nécessaire pour les identifier facilement et savoir à quel puzzle elles correspondent.

Il est conseillé de plastifier les pièces ou d'utiliser un papier fort à l'impression pour plus de confort de manipulation.

## Épreuve 4 : Différentes vues (CP-CE1-CE2)

Un jeu de cubes est nécessaire pour construire les différents solides. Cela peut être un jeu de cubes à empiler mais il est préférable d'avoir un jeu de cubes qui peuvent s'assembler.

Il faudra de plus imprimer la page 5 et la disposer sur une table de manière à ce que les élèves puisse placer leur structure de petits cubes dessus. Ils pourront ainsi se déplacer autour de la table pour observer la structure sous différents points de vue.

Vous pouvez plastifier cette feuille ou utiliser un papier fort à l'impression pour davantage de confort d'utilisation.

## Épreuve 5 : BIGO (CP-CE1-CE2)

Aucun matériel particulier.

## Épreuve 6 : Animaux à colorier (CP-CE1-CE2)

Crayon à papier, gomme.

## Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)

Aucun matériel particulier.

## Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)

Une calculatrice si besoin.



## LE MATÉRIEL : LE TABLEAU DE SUIVI DES RECHERCHES

Recherche en cours Nom des groupes	Niveaux	Épreuve résolue (oui/non)	Épreuve vérifiée (oui/non)	Feuille-réponse complétée (oui/non)
Épreuve 1 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 2 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 3 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 4 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 5 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 6 (CP-CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 7 (CE1-CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			
Épreuve 8 (CE2)	★			
	★★			
	★★★			
	★★★★			



# LE MATÉRIEL

## Matériel pour l'épreuve 1 (optionnel)

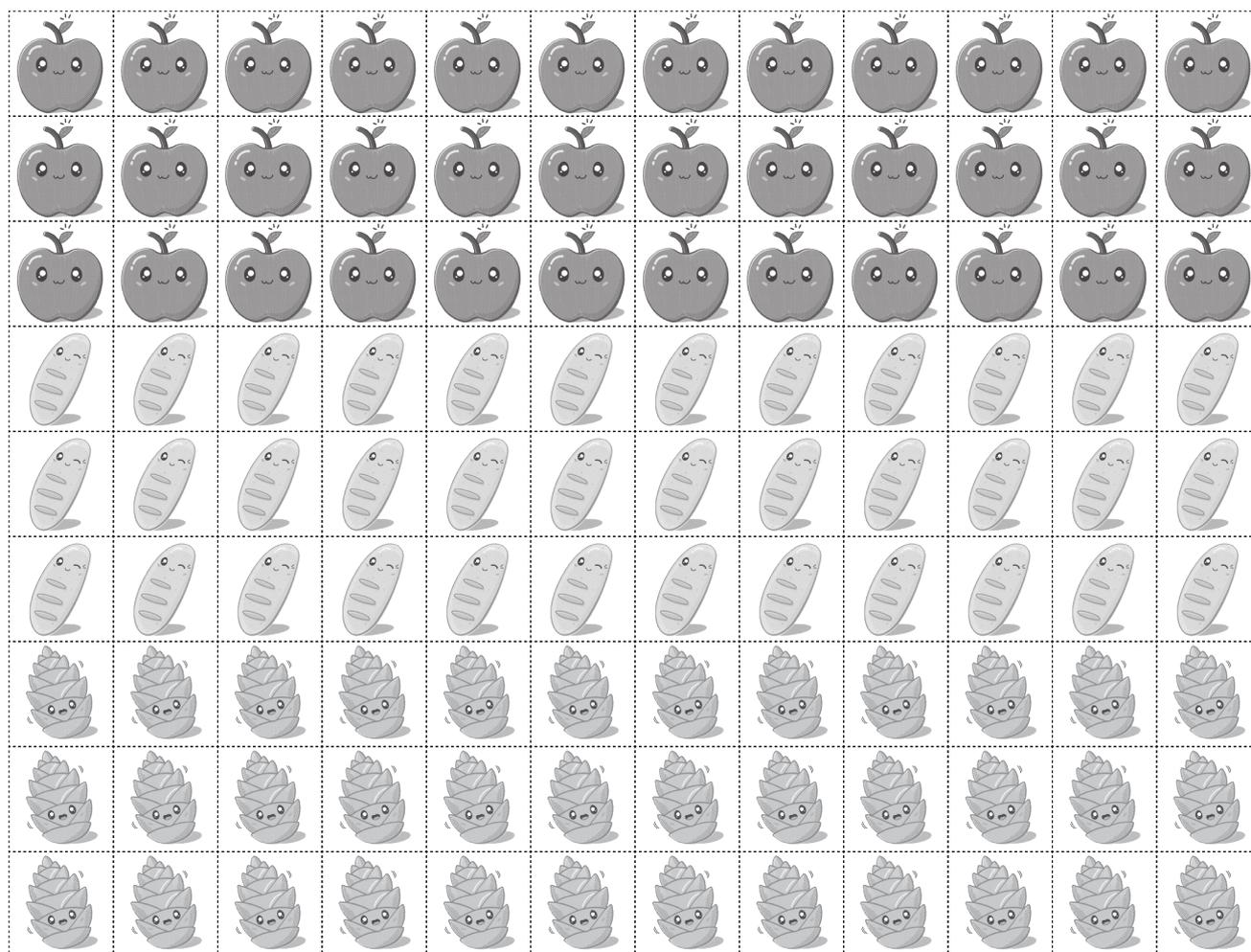
Ce matériel n'est pas obligatoire pour réaliser l'épreuve 1. Les élèves peuvent tout à fait dessiner ou écrire lisiblement "Pomme", "Pain" et "Pomme de pain" dans les cases.

Les images peuvent néanmoins favoriser la manipulation et la recherche de solution.

Il est préférable de les imprimer sur papier fort.

Il faut découper, à l'avance, chacune des pièces selon les pointillés.

Il y en a largement assez pour que plusieurs groupes travaillent sur cette épreuve en même temps.



## Matériel pour l'épreuve 3 (nécessaire)

Il s'agit des pièces qui seront utilisées dans l'épreuve 3.

Il faut imprimer la page 4 puis découper chacune des pièces.

Chaque pièce possède une lettre (A, B ou C). Cela est nécessaire pour les identifier facilement et savoir à quel puzzle elles correspondent.

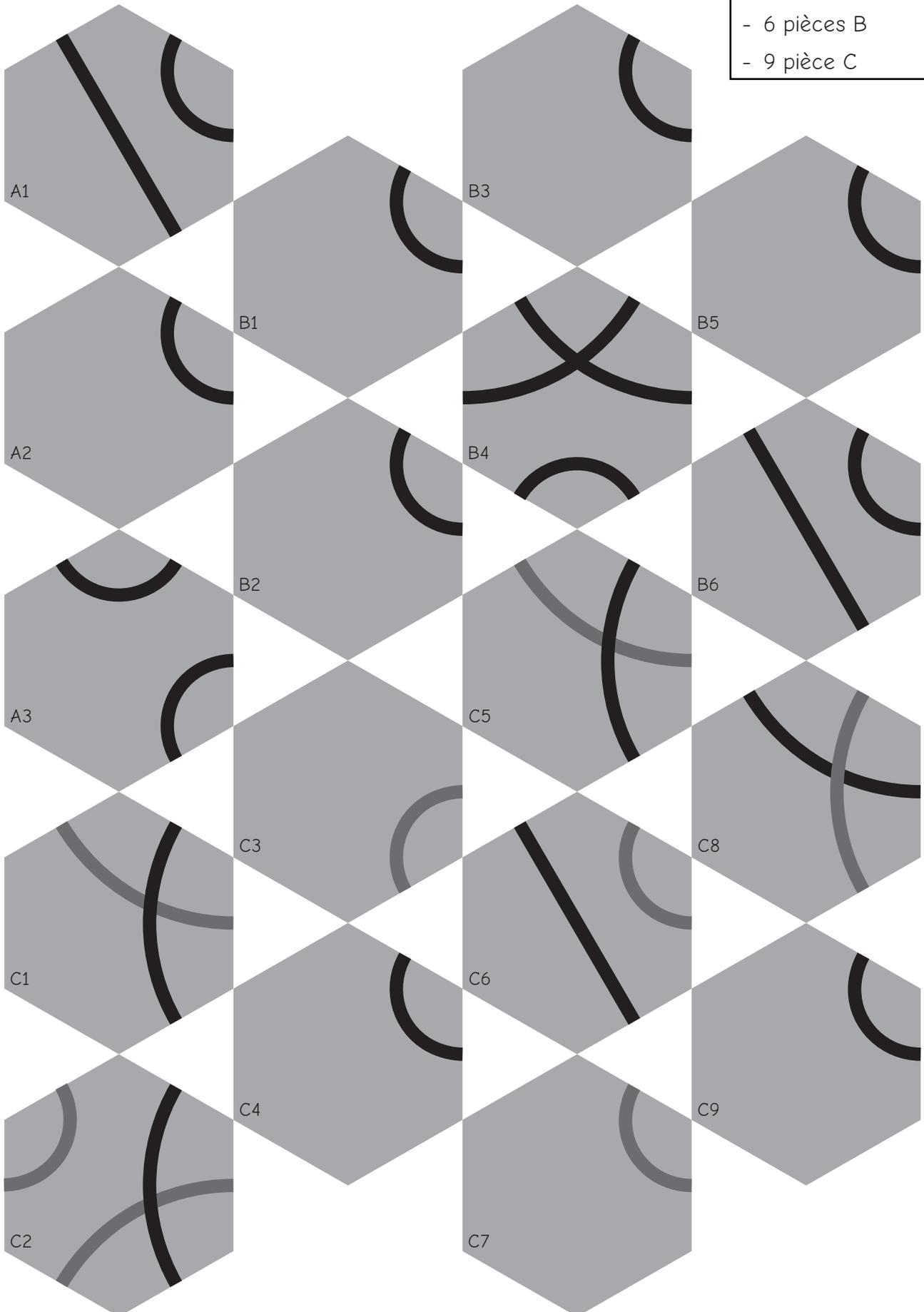
Il est conseillé de plastifier les pièces ou d'utiliser un papier fort à l'impression pour plus de confort de manipulation.



# LE MATÉRIEL

Matériel pour l'épreuve 3 (nécessaire)

Il y a un total de :  
- 3 pièces A  
- 6 pièces B  
- 9 pièces C



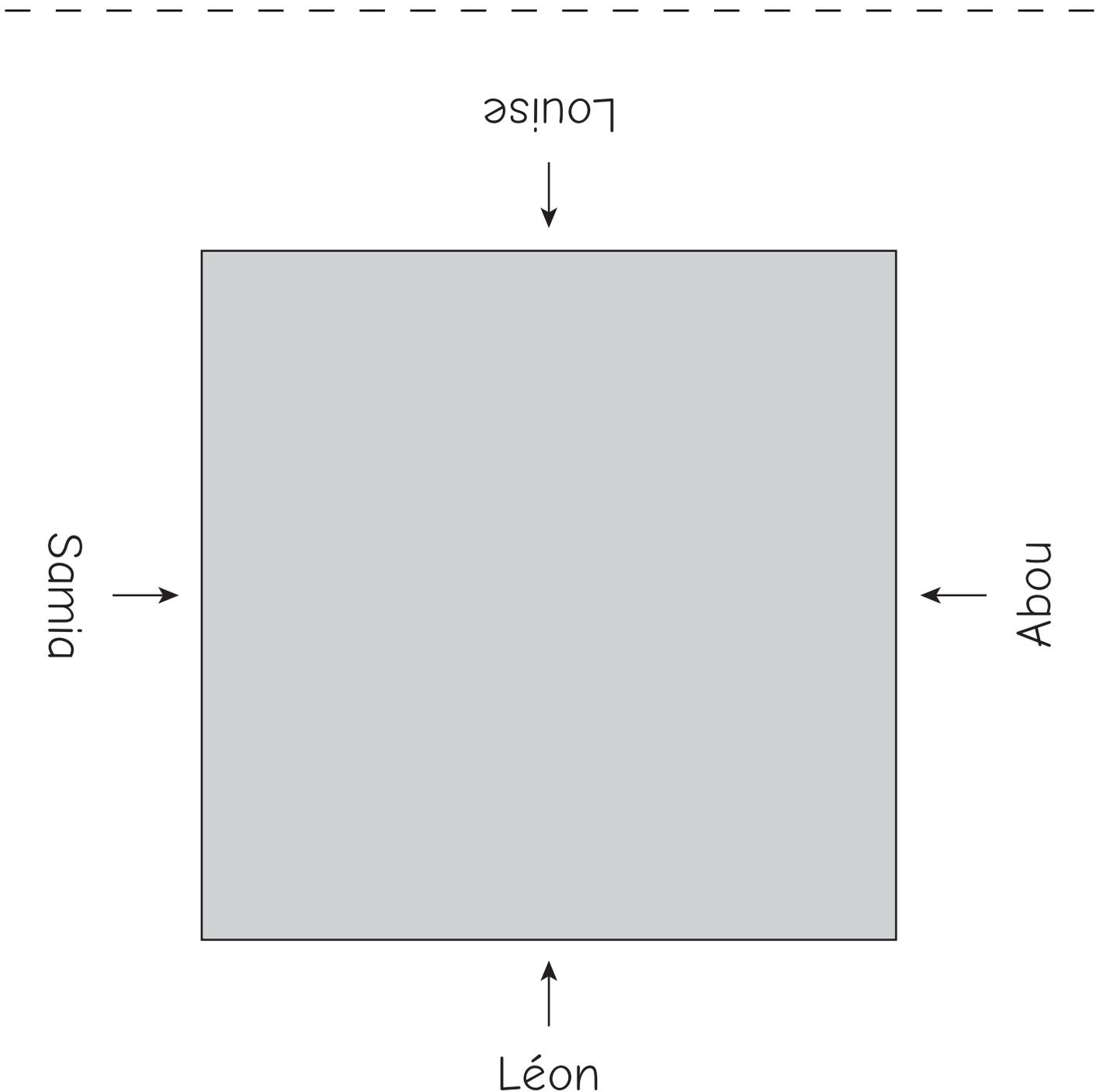


# LE MATÉRIEL

## Matériel pour l'épreuve 4 (fortement conseillé surtout pour les classes de CP)

Cette feuille est à disposer sur une table de manière à ce que les élèves puisse placer leur structure de petits cubes dessus. Ils pourront ainsi se déplacer autour de la table pour observer la structure sous différents points de vue.

Vous pouvez plastifier cette feuille ou utiliser un papier fort à l'impression pour davantage de confort d'utilisation.





# Épreuve 1 : Deux pommes trois pains (CP-CE1-CE2)

On dispose de trois types de symboles :



une pomme



un pain

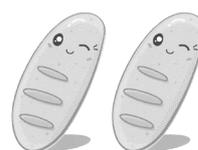


une pomme de pain

Une pomme de pain vaut une pomme et deux pains.



1 pomme



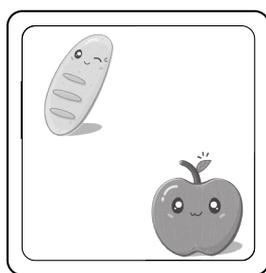
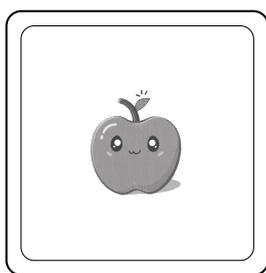
2 pains

Une pomme "deux" pains

On dispose des cartes sur la table.

Il faut compter le nombre de pommes et le nombre de pains qu'il y a au total.

Par exemple :

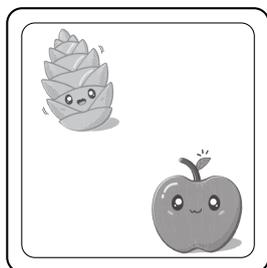
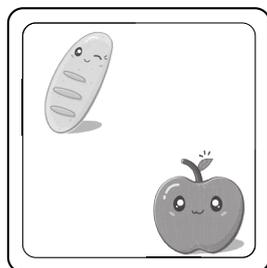
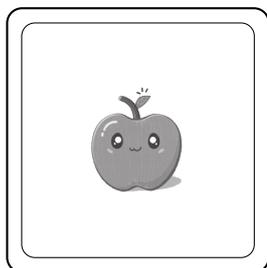


Il y a :  
3 pommes  
et  
3 pains.



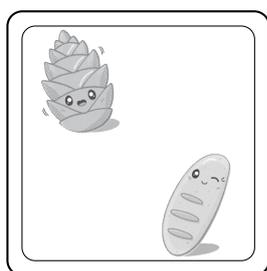
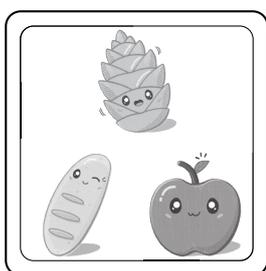
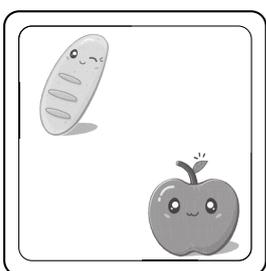
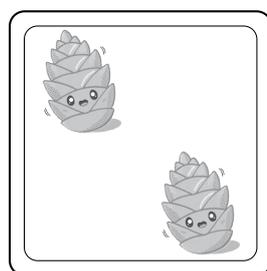
Combien y a-t-il de pommes et de pains dans chacun des cas ?

①



Il y a :  
..... pommes  
et  
..... pains.

②



Il y a :  
..... pommes  
et  
..... pains.

# Épreuve 1 : Deux pommes trois pains - suite (CP-CE1-CE2)



Complète les cartes avec les symboles manquants. Attention, chaque zone en pointillé doit être remplie par un des trois symboles. Tu peux dessiner ou utiliser les gommettes mises à ta disposition.

③

--	--	--	--

Il y a :  
6 pommes  
et  
6 pains.

④

--	--	--	--

Il y a :  
5 pommes  
et  
9 pains.

⑤

--	--	--	--

Il y a :  
6 pommes  
et  
9 pains.



Complète les cartes avec les symboles manquants. Attention, chaque zone en pointillé doit être remplie par un des trois symboles. Tu peux dessiner ou utiliser les gommettes mises à ta disposition.

⑥

--	--	--

Il y a :  
4 pommes  
et  
5 pains.

⑦

--	--	--	--

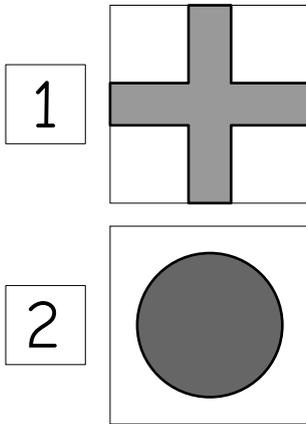
Il y a :  
8 pommes  
et  
12 pains.

Librement inspiré du jeu **2 pommes 3 pains** créé par Tommy Paupe, Clément Gustave et Clara Louise Martin. Jeu édité par *Prétexte*.

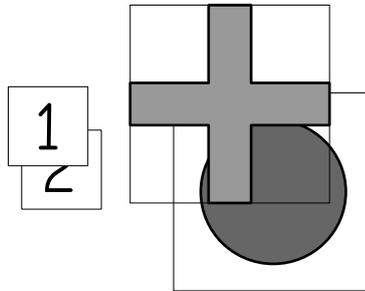
## Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)

Deux transparents sur lesquels on a imprimé des figures sont posés l'un sur l'autre.  
Tu dois colorier dans chacun des cas la figure formée par cette superposition.  
Attention, la carte n°1 se place au-dessus de la carte n°2 .

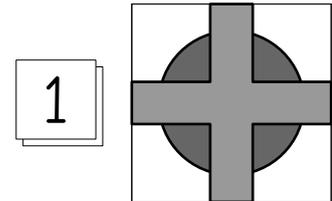
Les deux cartes



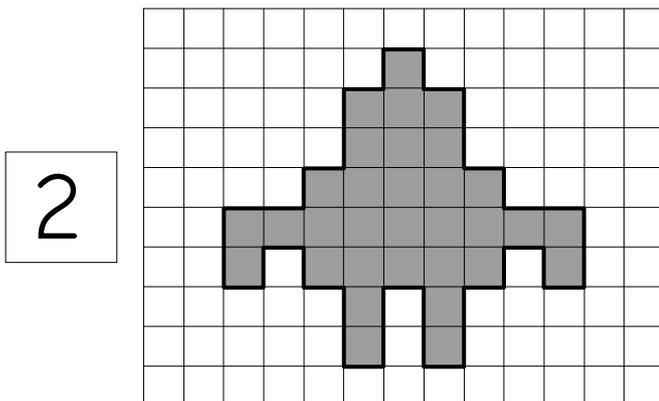
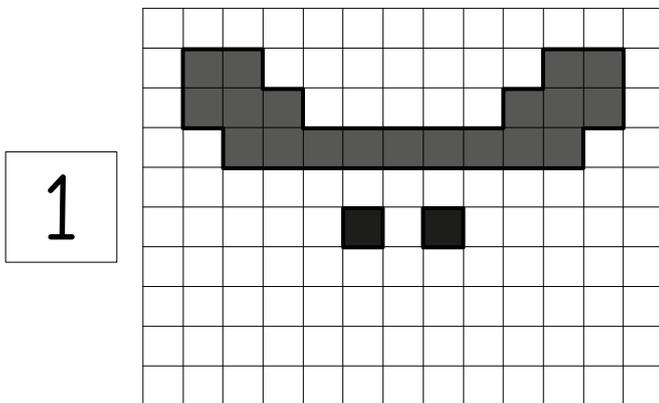
Tu les places l'une sur l'autre.



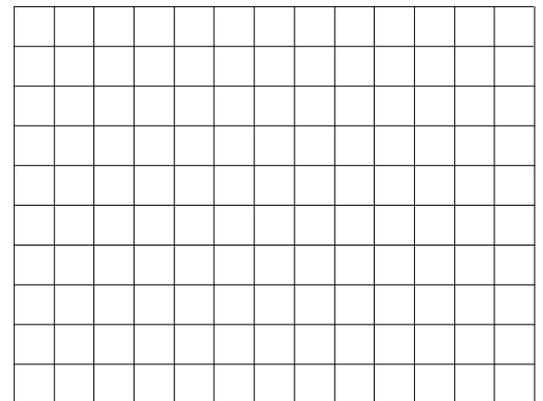
Tu obtiens le résultat suivant.



Réalise la superposition des deux cartes à l'aide de trois couleurs différentes.



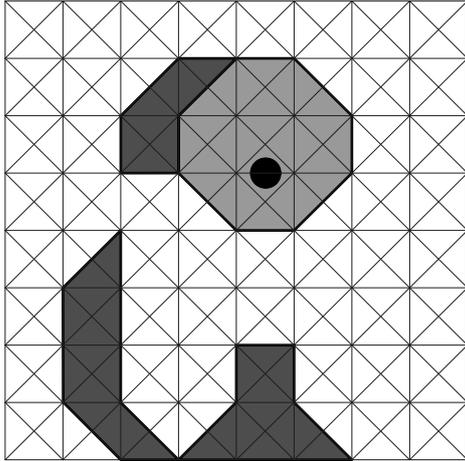
Résultat



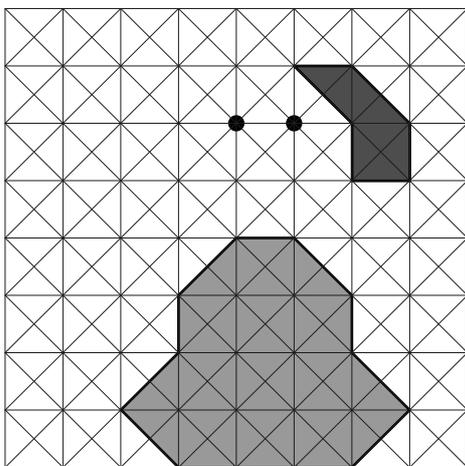
# Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)



1



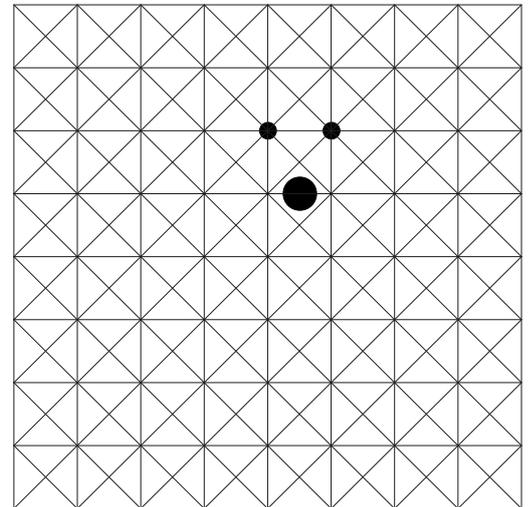
2



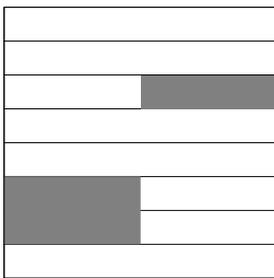
Réalise la superposition des deux cartes à l'aide de deux couleurs différentes.

Résultat

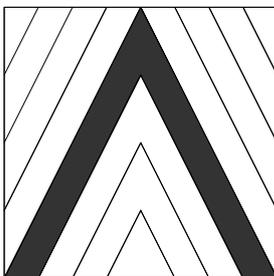
1  
2



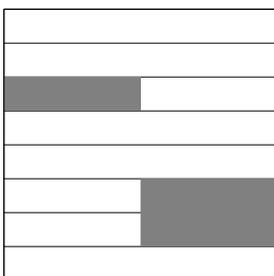
1



2



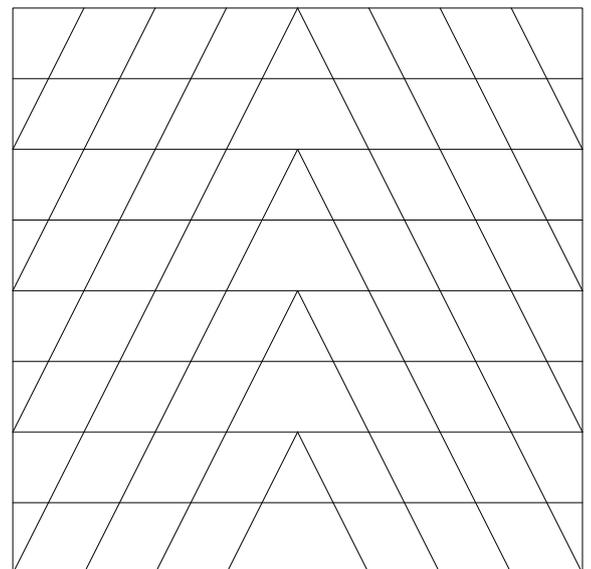
3



Réalise la superposition des trois cartes à l'aide de deux couleurs différentes.

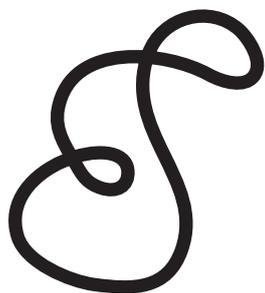
Résultat

1  
2  
3

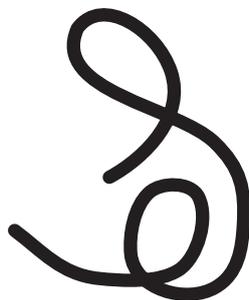


### Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)

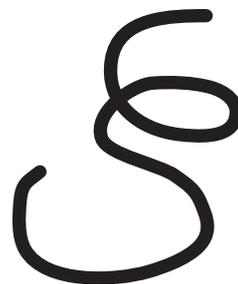
Dans cette épreuve, tu dois compléter les puzzles de manière à faire apparaître une seule ligne. Cette ligne doit former une boucle fermée comme ceci :



Oui



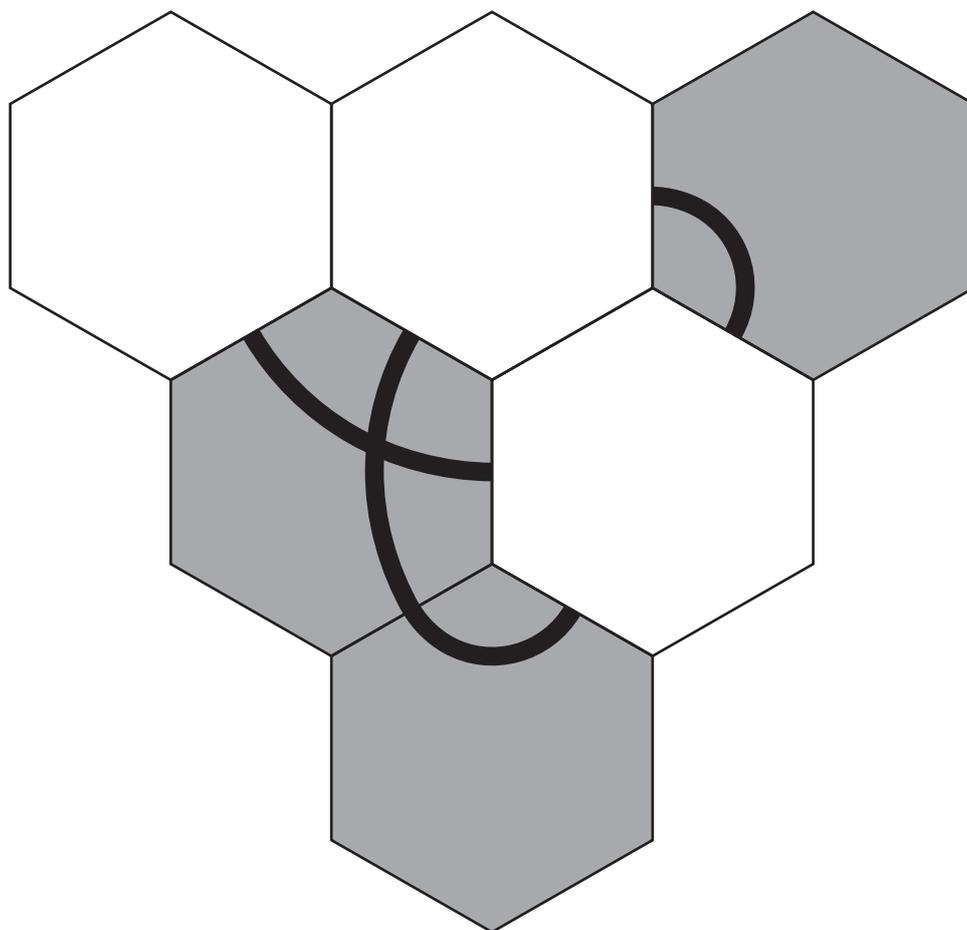
Non



Non



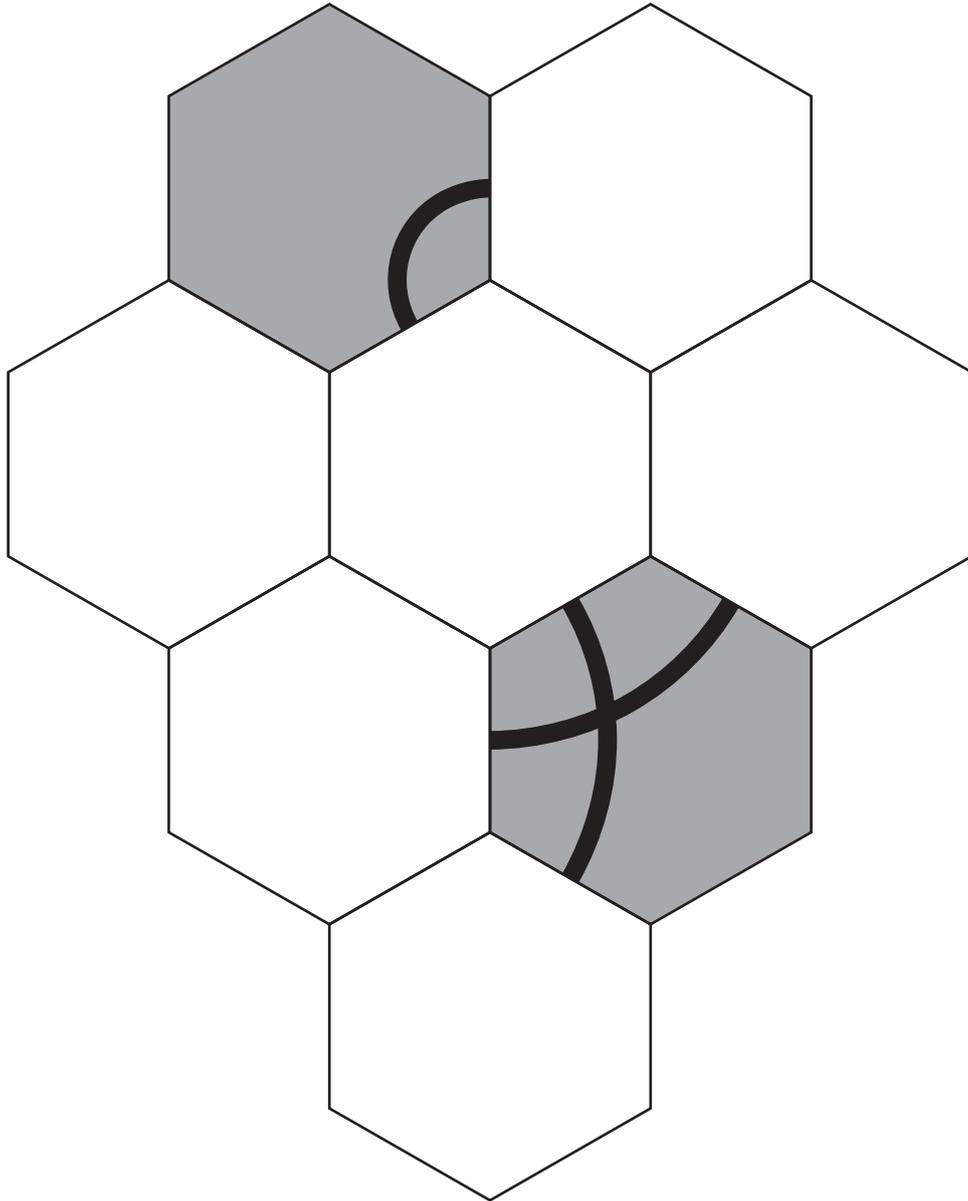
Dans le puzzle suivant, trois pièces sont déjà posées. Il faut prendre les trois pièces A (A1, A2 et A3) et les assembler pour obtenir une boucle.



### Épreuve 3 : Hexapuzzle - suite (CP-CE1-CE2)



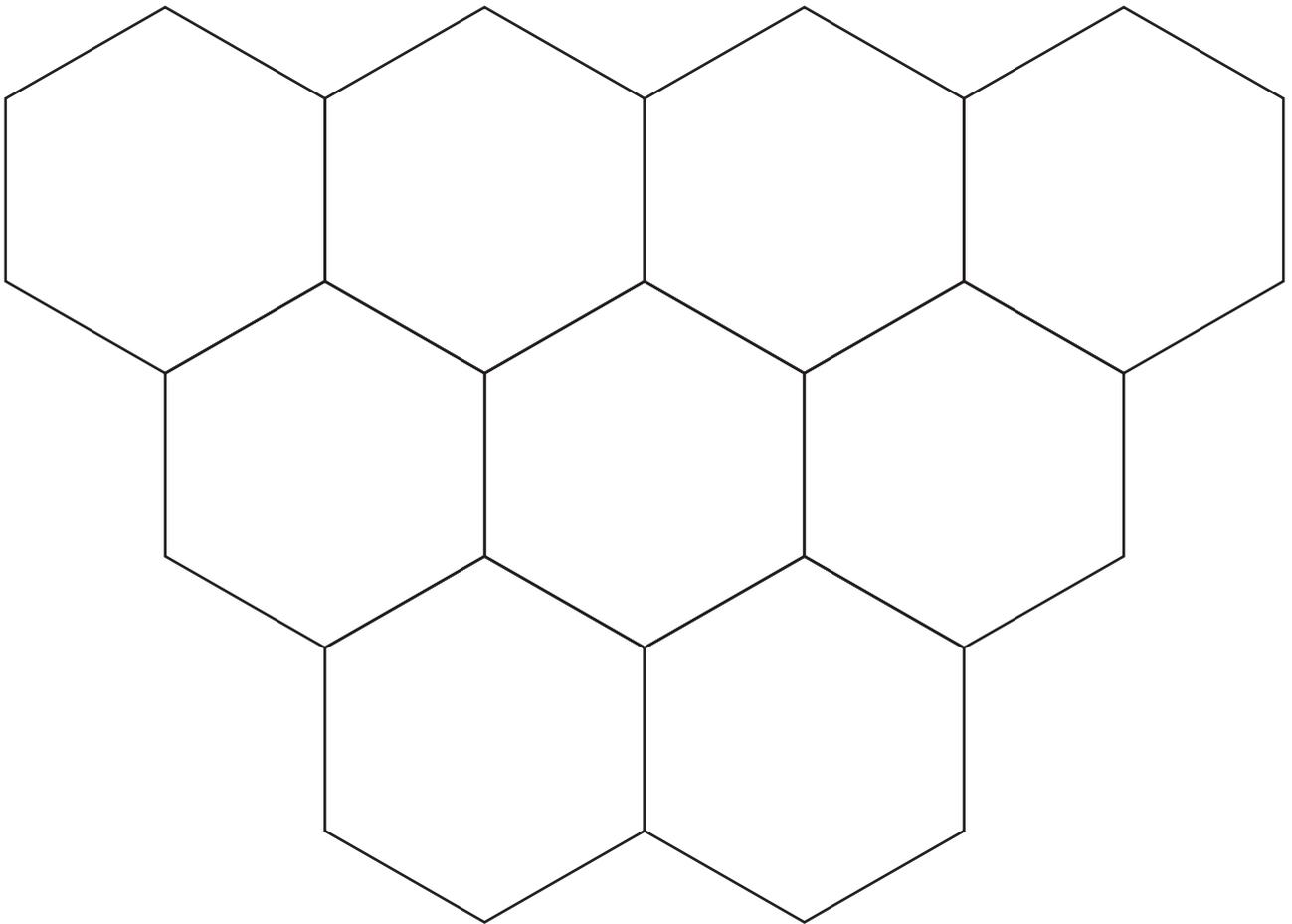
Dans le puzzle suivant, deux pièces sont déjà posées.  
Il faut prendre les six pièces B (de B1 à B6) et les assembler pour obtenir une boucle.



### Épreuve 3 : Hexapuzzle - suite (CP-CE1-CE2)



Dans le puzzle suivant, il faut prendre les neuf pièces C (de C1 à C9) et les assembler pour obtenir deux boucles fermées ayant des couleurs différentes : une boucle de couleur foncée et une boucle de couleur claire.





# Épreuve 4 : Différentes vues (CP-CE1-CE2)



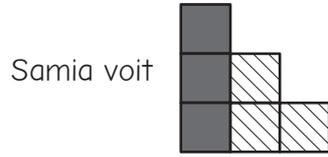
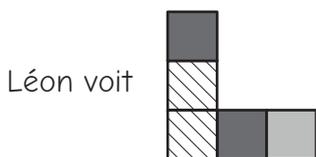
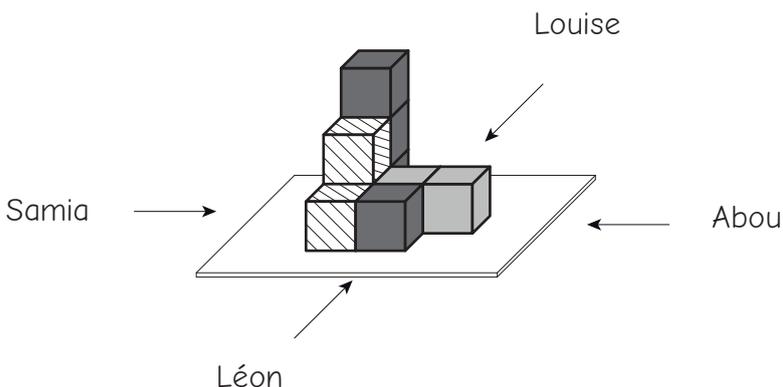
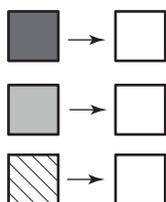
On a placé sur une table un solide fabriqué en empilant des petits cubes.

Louise, Samia, Léon et Abou sont assis aux quatre coins de la table et voient le solide de manière différente.

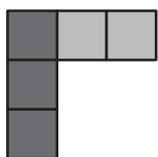
Prends des petits cubes de 3 couleurs différentes. Construis ensuite le solide proposé en empilant des petits cubes et place le solide sur la feuille qui t'est fournie.

Tu peux noter la correspondance entre tes couleurs et celles de l'illustration pour faciliter tes réponses. Pour répondre aux questions tu peux te déplacer autour de la table.

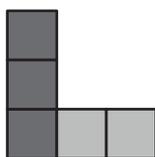
Correspondance  
des couleurs



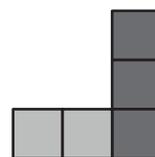
Que voit Louise ?



①

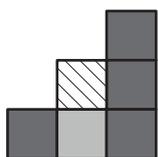


②

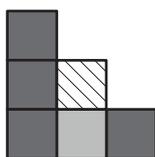


③

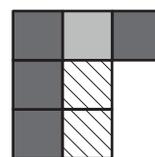
Que voit Abou ?



④



⑤

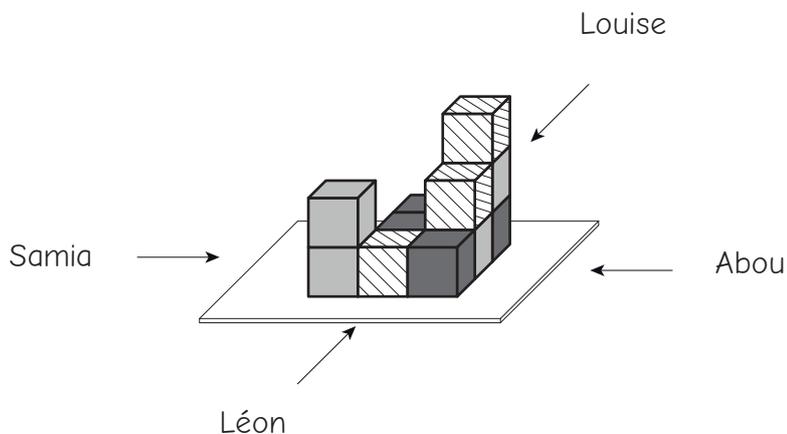


⑥

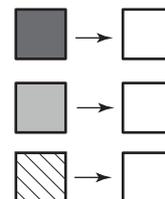
# Épreuve 4 : Différentes vues - suite (CP-CE1-CE2)



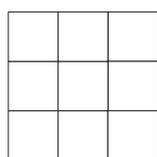
On a placé un autre solide sur la table.



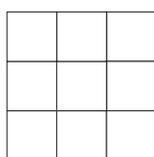
Correspondance des couleurs



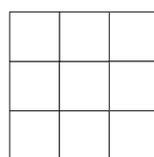
Que voient chacun des enfants ?



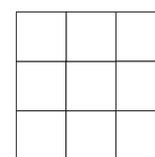
Léon



Samia



Abou

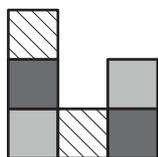


Louise

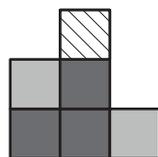


On a placé sur la table un autre solide fabriqué avec 4 cubes gris foncés, 3 cube gris clairs et 2 cubes rayés.

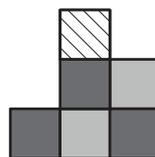
Voici ce que voient Léon, Samia et Abou :



Léon

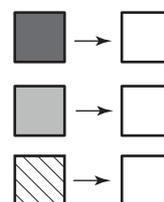


Samia

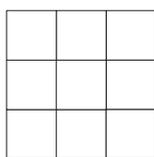


Abou

Correspondance des couleurs

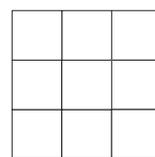


Que peut voir Louise ? Il y a deux possibilités.



Louise

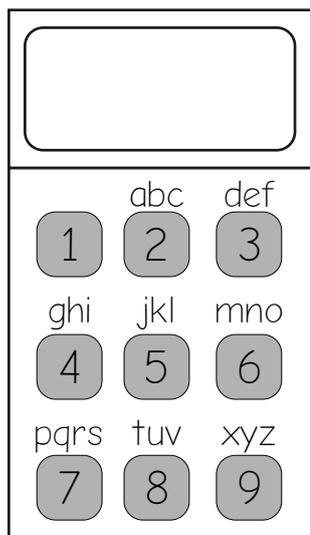
ou bien



Louise

## Épreuve 5 : Bigo (CP-CE1-CE2)

Voici un vieux téléphone portable. Pour écrire un message, il faut utiliser les touches de la manière suivante :



- Pour écrire "a", on tape une fois sur la touche "2" → 2
- Pour écrire "b", on tape deux fois sur la touche "2" → 22
- Pour écrire "c", on tape trois fois sur la touche "2" → 222

Pour écrire le mot "ami", tu dois taper : 26444

En effet :

a	m	i
2	6	444

Si tu tapes sur la touche 1, tu mets un espace.



On veut écrire le message suivant : "RALLYE MATHS"

Complète le tableau suivant qui te permettra de savoir sur quelles touches taper.

r	a	l	l	y	e		m	a	t	h	s
777		555				1					



On a tapé sur le clavier un long message. Dans le tableau, il ne reste que les suites de touches sur lesquelles on a tapé. Il te faut retrouver le message.

66	666	88	7777	1	8	777	2	888	2	444	555

555	666	66	7777	1	33	66	1	222	666	666	7

33	777	2	66	8

Le message est : .....

## Épreuve 5 : Bigo - suite (CP-CE1-CE2)



On a tapé quatre mots sur le clavier. Il ne reste que la suite de touches. Il te faut retrouver chacun des mots.

Attention, il y a plusieurs solutions possibles. C'est à toi de choisir les bonnes lettres pour que les mots aient un sens.

1er mot :

777776667778

.....

3ème mot :

4444777233333

.....

2ème mot :

666667777877733

.....

4ème mot :

2222226633

.....

## Épreuve 6 : Animaux à colorier (CP-CE1-CE2)

Tu disposes d'une figure contenant des nombres et des petits ronds.

- Tu dois remplir tous les petits ronds : chaque rond doit être soit colorié en gris, soit coché d'une croix.
- Pour t'aider à savoir lesquels il faut colorier et lesquels il faut cocher, le nombre inscrit dans chaque case t'indique le nombre de ronds à colorier autour de la case.

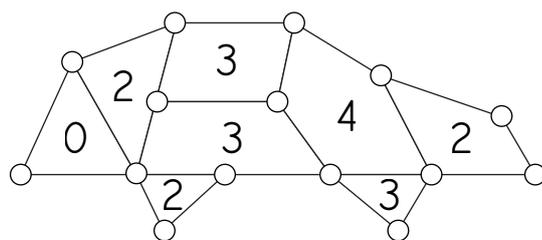
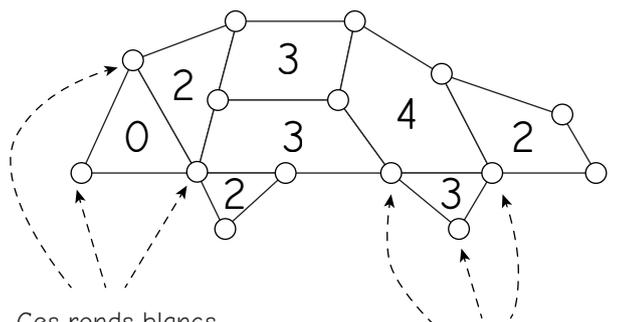
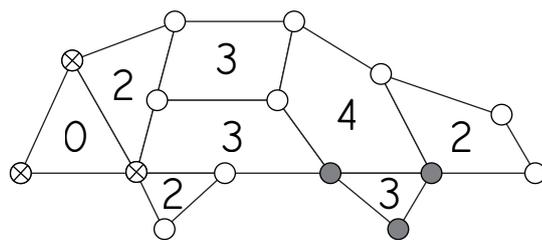


Figure de départ

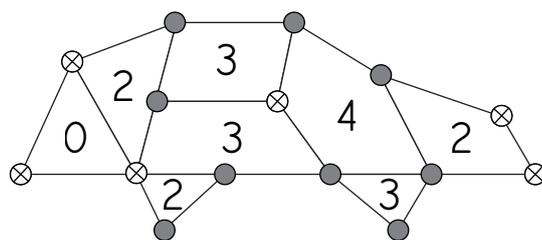


Ces ronds blancs doivent être cochés à cause du 0.

Ces ronds blancs doivent être coloriés à cause du 3.



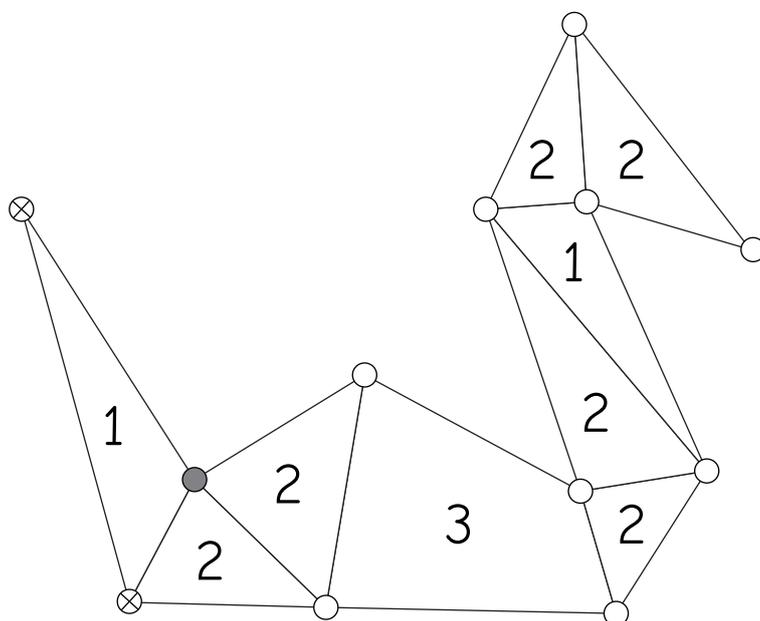
On obtient cette figure.



En déduisant petit à petit, on obtient cette figure finale.



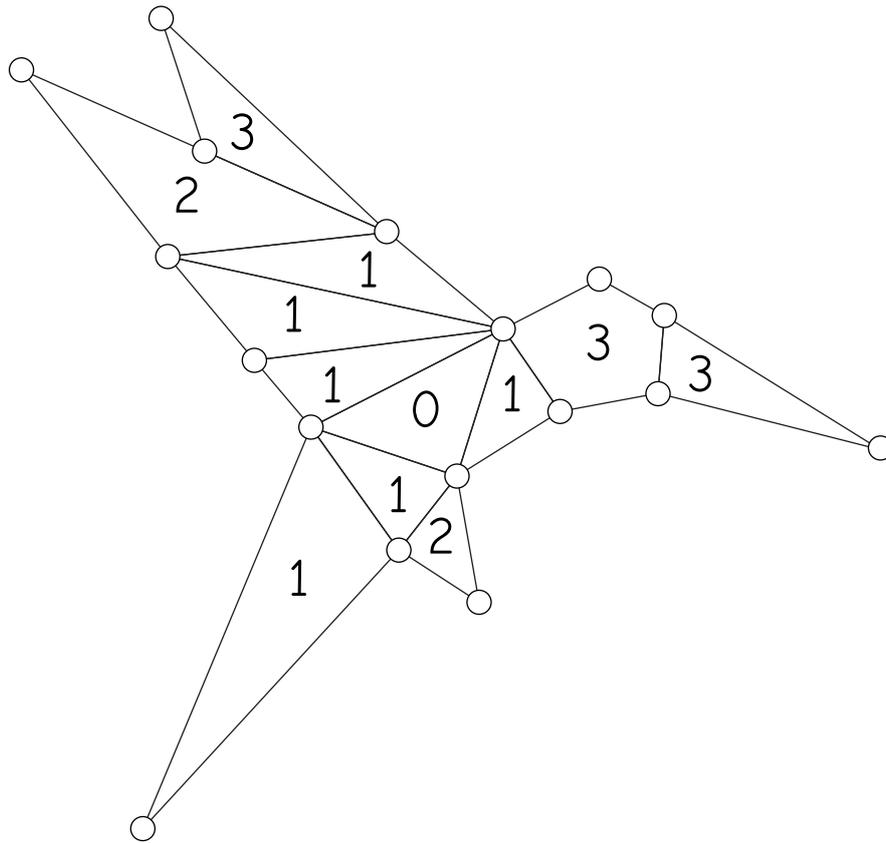
Colorie ou coche chacun des ronds blancs de cette poule d'eau en respectant les consignes.



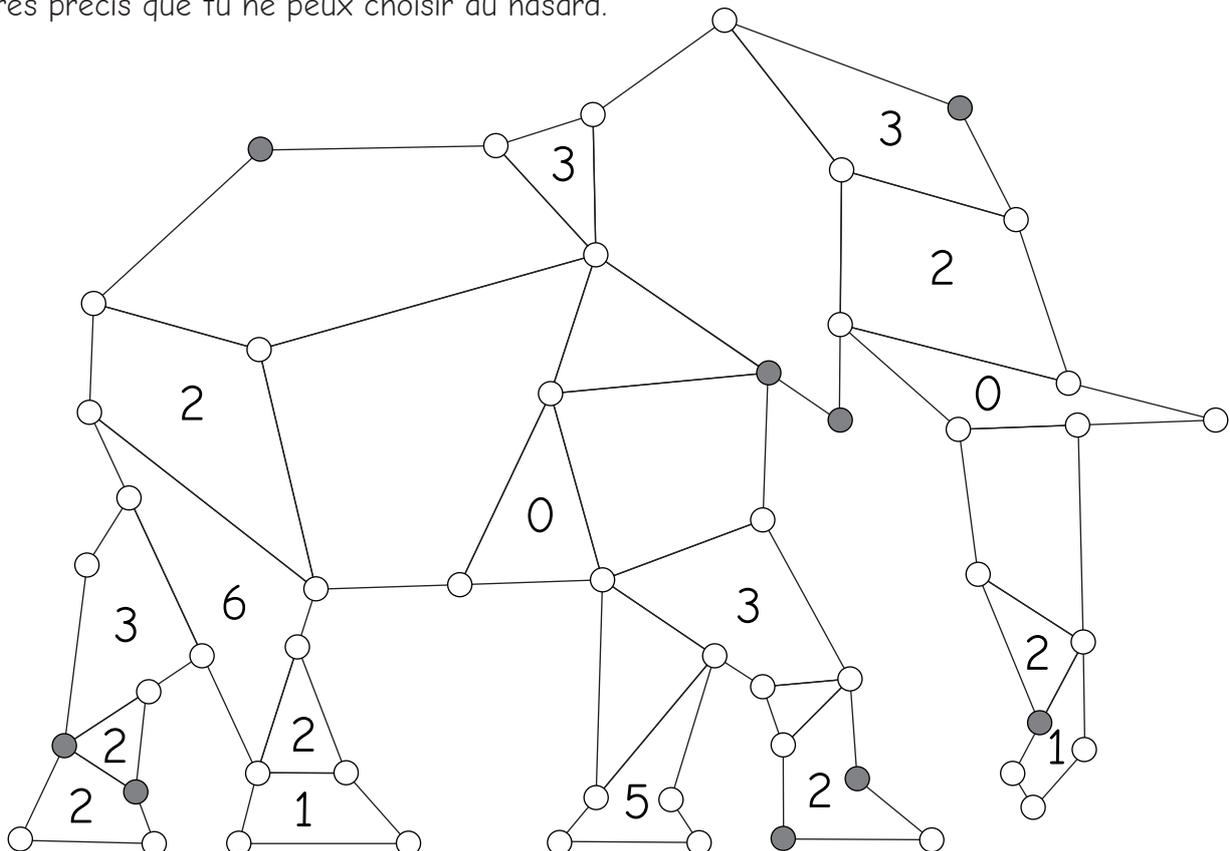
# Épreuve 6 : Animaux à colorier - suite (CP-CE1-CE2)



Colorie ou coche chacun des ronds blancs de cet oiseau en respectant les consignes.



La consigne pour l'éléphant est la même que précédemment mais attention : certains ronds sont déjà coloriés ou cochés. De plus, il manque les nombres dans certaines cases. Ce sont des nombres précis que tu ne peux choisir au hasard.



## Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)

Dans ces labyrinthes numériques, on peut se déplacer d'une salle à une salle voisine à condition que **le numéro de la nouvelle salle soit plus grand que celui de la salle où l'on est**. Autrement dit, on ne peut se déplacer qu'en suivant **l'ordre croissant** des numéros. Attention, on ne peut pas se déplacer en diagonale.

Par exemple, on peut sortir ainsi du labyrinthe ci-dessous :

Entrée →	27	62	85	
	34	58	69	
	47	86	77	→ Sortie

Mais avec le parcours ci-dessous on aboutit dans un cul-de-sac : il est impossible de ressortir de la salle 86.

Entrée →	27	62	85	
	34	58	69	
	47	86	77	→ Sortie



Colorie un chemin qui permet de sortir de ce labyrinthe :

Entrée →	2	4	6	7	9	
	3	9	23	3	5	
	5	8	22	28	39	
	7	13	31	29	41	
	15	29	41	34	35	→ Sortie

## Épreuve 7 : - suite (CE1-CE2)



Colorie un chemin qui permet de sortir de ce labyrinthe :

Entrée →	2	9	53	62	63	75	78	
	5	13	64	59	61	64	70	
	29	21	59	58	63	87	77	
	37	48	57	56	88	84	83	
	43	47	49	52	89	87	94	
	45	56	62	76	93	91	93	
	47	49	53	59	95	99	97	→ Sortie

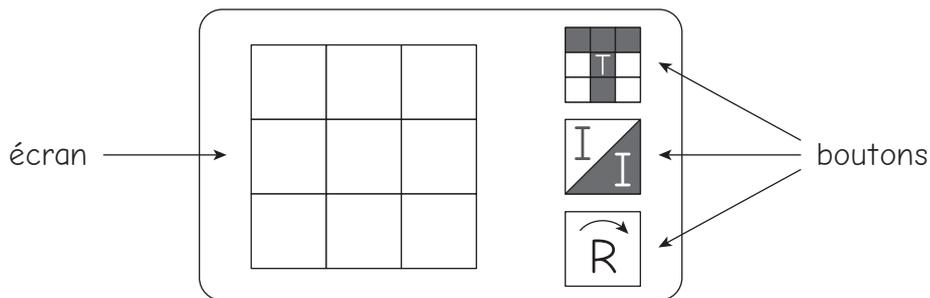


Colorie un chemin qui permet de sortir de ce labyrinthe :

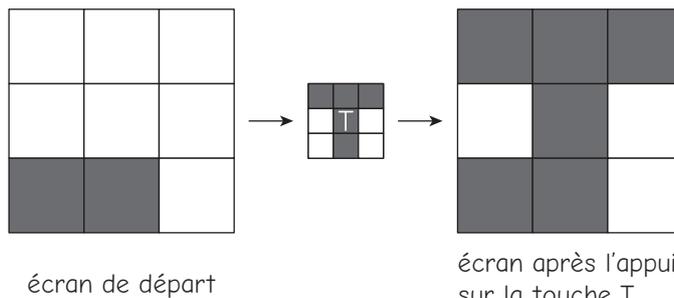
Entrée →	7	27	148	235	222	254	309	310	340	
	11	39	52	70	221	92	348	444	347	
	23	37	49	81	212	37	414	490	400	
	24	633	75	89	204	77	469	495	510	
	25	632	105	201	190	800	481	496	671	
	26	631	109	111	123	99	506	507	782	
	27	630	741	902	901	605	555	556	893	
	28	555	444	333	900	681	925	910	999	
	29	290	390	590	890	708	831	902	990	→ Sortie

## Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)

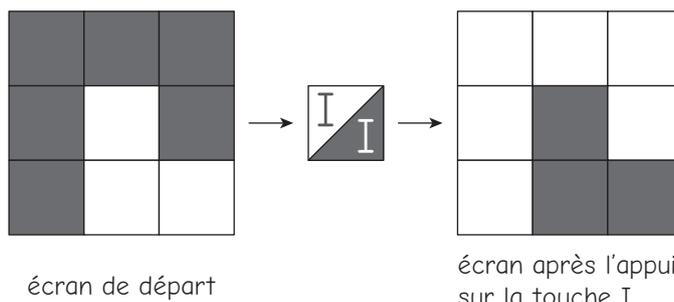
La machine à pixels possède un écran de 9 petits carrés qui peuvent être gris ou blancs, et possède 3 boutons.



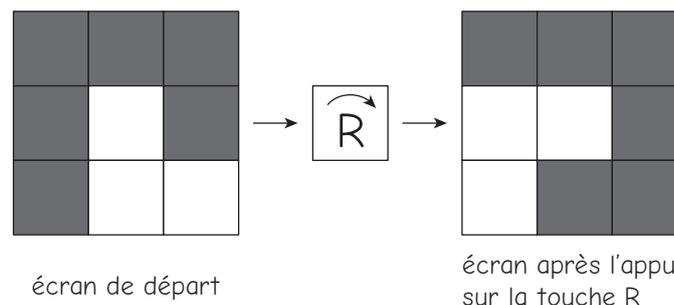
 Le bouton T colorie en gris cinq carrés qui forment un T sur l'écran. Si quelques-uns de ces carrés sont déjà noirs, elle les laisse en noir.



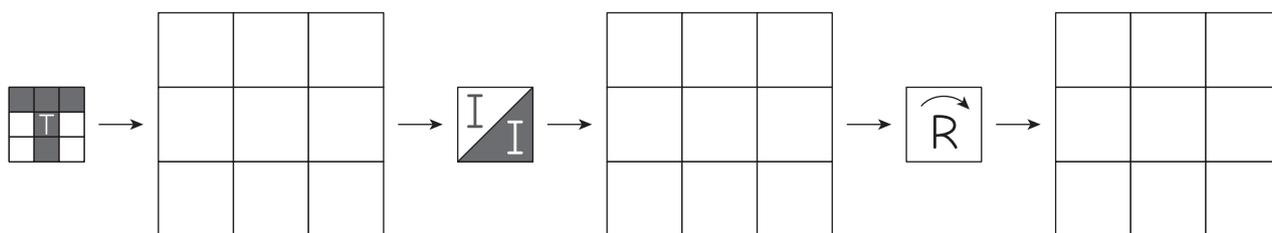
 Le bouton I inverse les couleurs : les carrés qui étaient gris deviennent blancs et les carrés qui étaient blancs deviennent gris.



 Le bouton R effectue une rotation : la figure à l'écran tourne d'un quart de tour dans le sens de aiguilles d'une montre.



Quand on démarre la machine à pixels, tous les carrés sont blancs. Colorie les carrés pour représenter l'écran lorsqu'on appuie sur T, puis sur I, puis sur R.

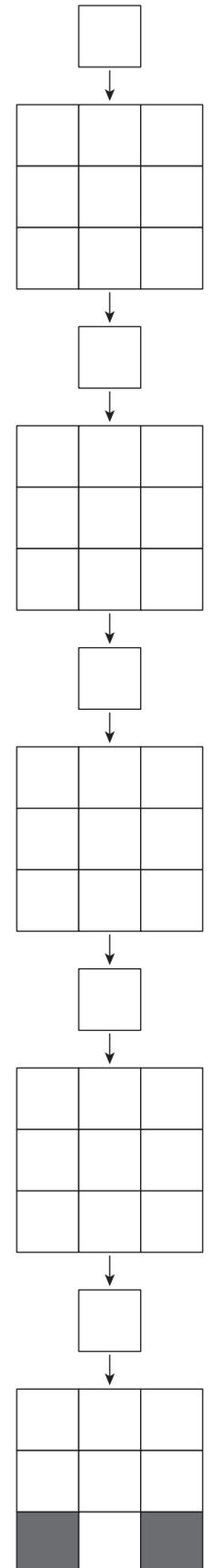
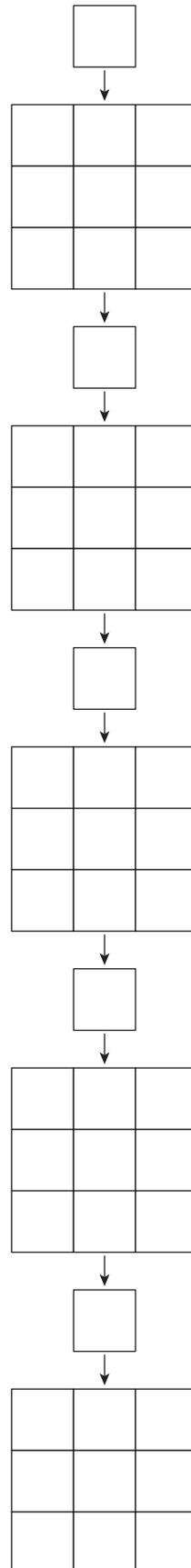
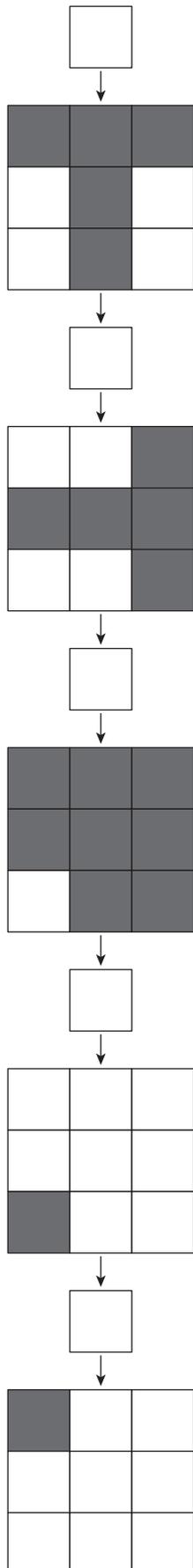


# Épreuve 8 : La machine à pixels - suite (CE2)



Sur quels boutons a-t-on appuyé pour obtenir la succession d'écran ci-dessous ? Complète les boutons avec les lettres T, I ou R.

Sur quels boutons peut-on appuyer pour obtenir l'écran final ci-dessous ? Complète les boutons et colorie les écrans successifs. Tu n'es pas obligé d'utiliser toutes les étapes.



# FEUILLE-RÉPONSE RALLYE CYCLE 2

Rallye 2025

IREM Paris-Nord

Cadre à remplir par l'enseignant-e

Numéro d'inscription du groupe (reçu par mail lors de l'inscription en ligne) :

Il est encore possible de s'inscrire.

Nom du groupe (Ex : "CP A" ou "Euclide") : \_\_\_\_\_

Catégorie du groupe :     CP                     CE1                     CE2                     je ne sais pas

Constitution du groupe :

Niveau	CP	CE1	CE2	Autres
Nombre d'élèves				

Nom de l'enseignant-e : \_\_\_\_\_

Adresse : École \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

E-mail de l'enseignant-e : \_\_\_\_\_

Commentaires éventuels de l'enseignant-e :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

Commentaires éventuels de la classe :

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



## Épreuve 1 : Deux pommes trois pains (CP-CE1-CE2)



① Il y a ..... pommes et ..... pains.

② Il y a ..... pommes et ..... pains.



Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.

③

④

⑤

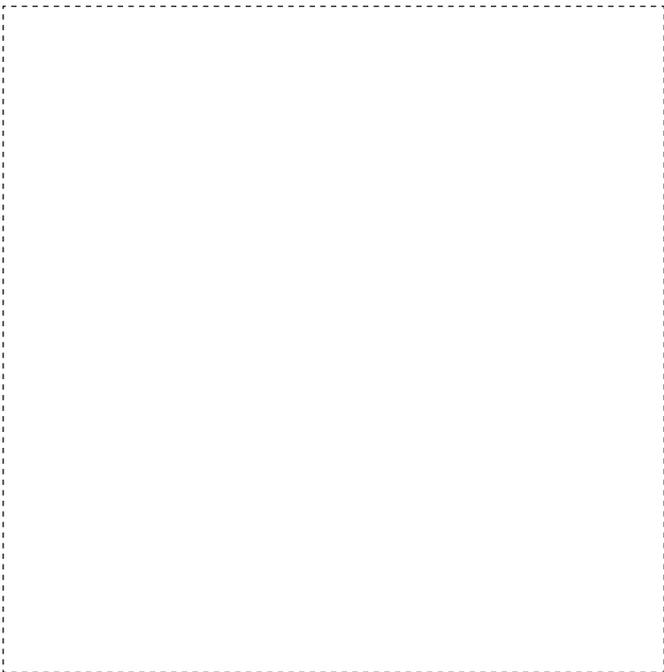
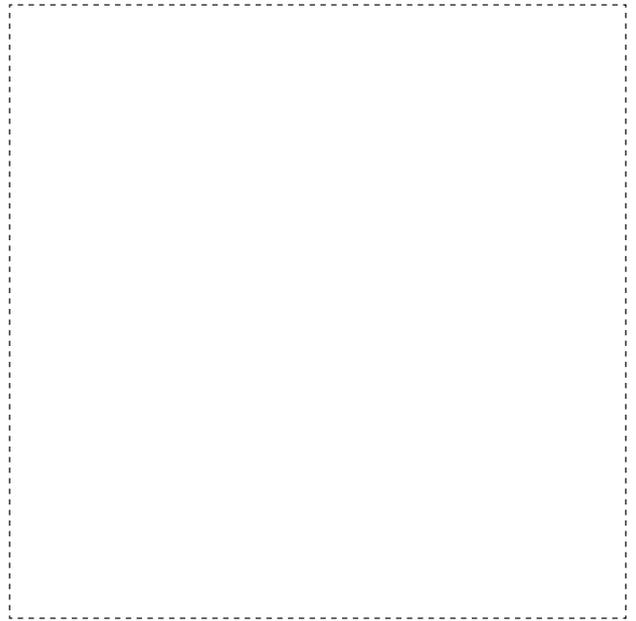


⑥

⑦

## Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)

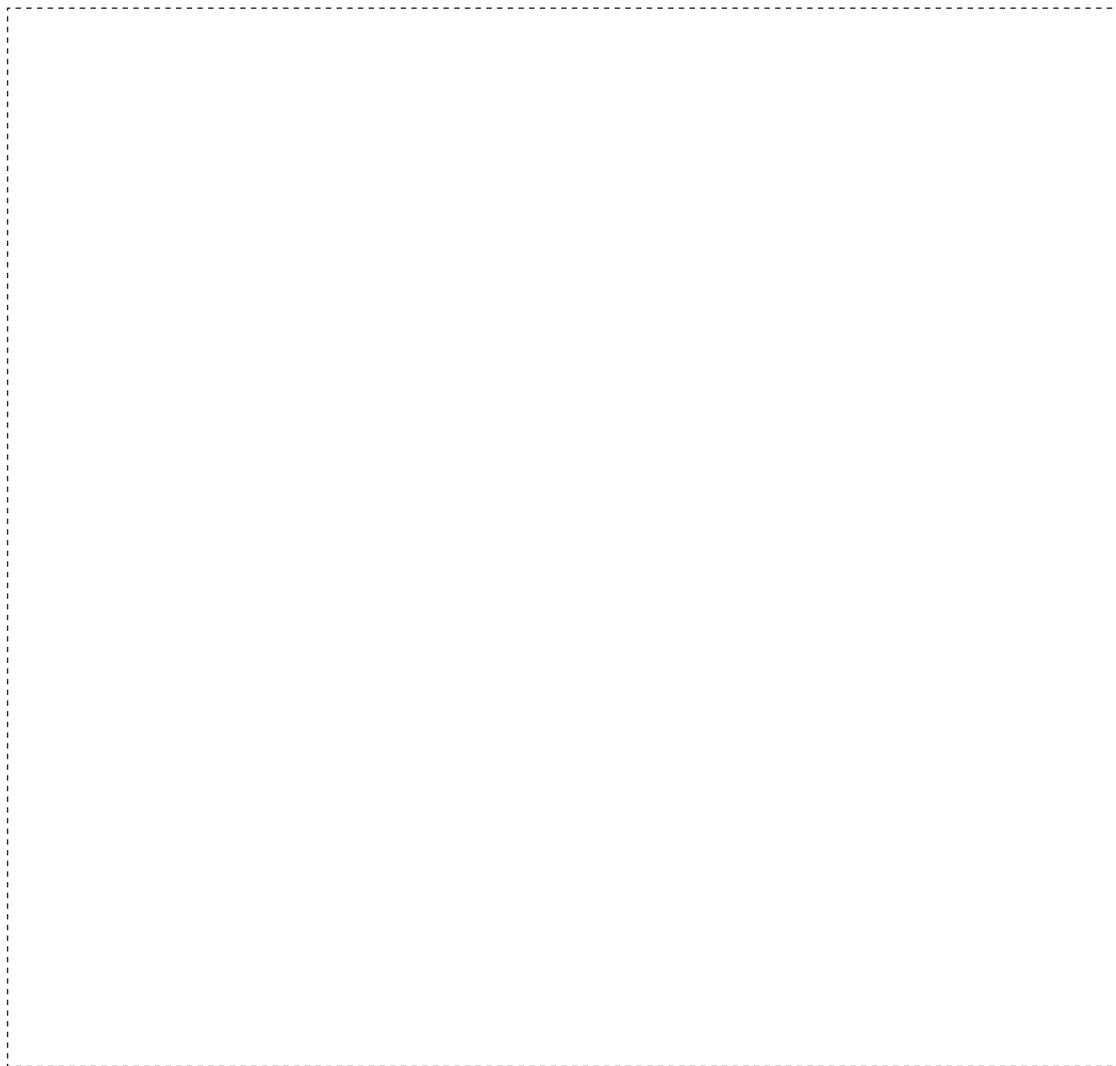
Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.



## Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)



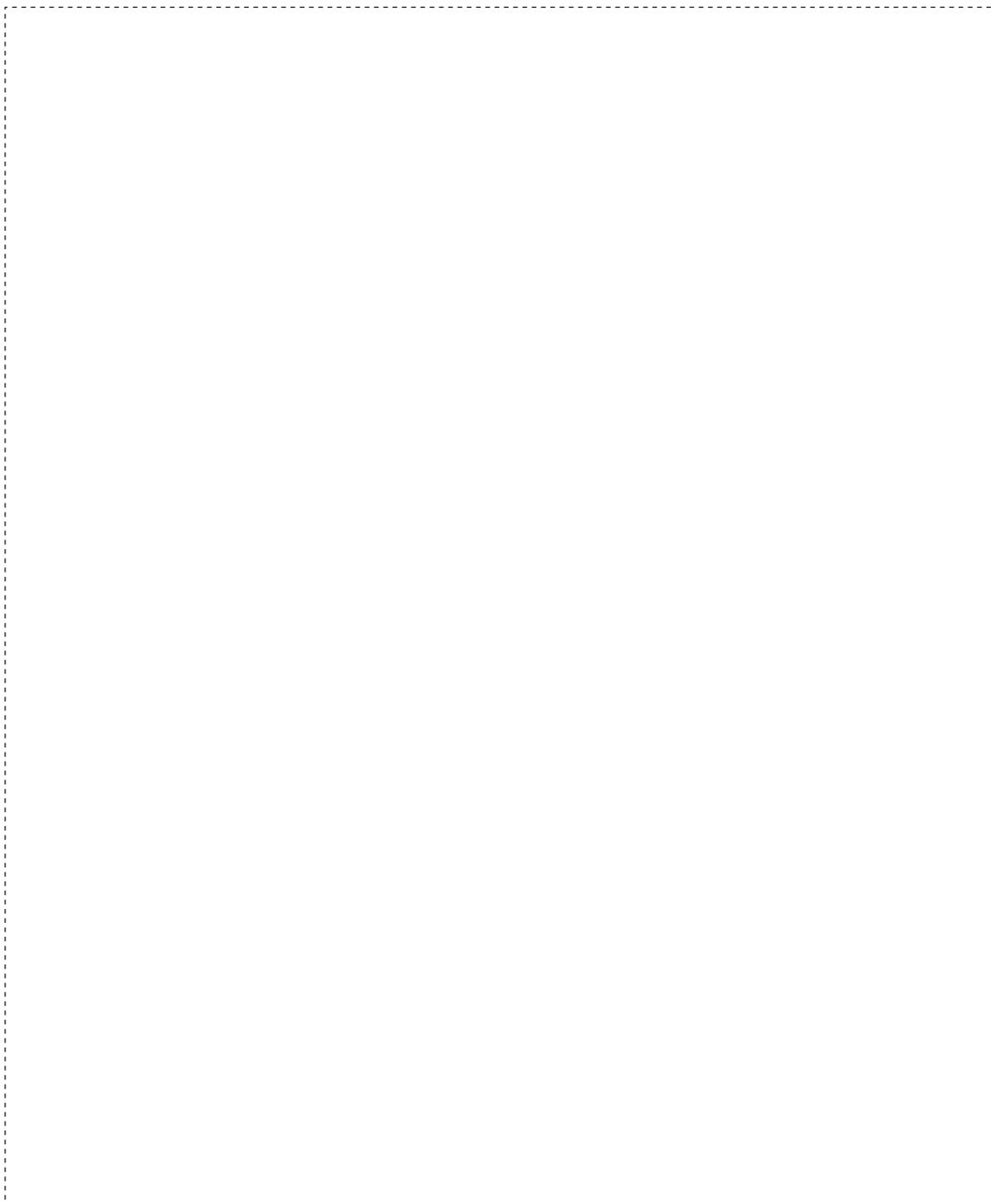
Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.



## Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)



Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.



## Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)



Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for pasting answers.



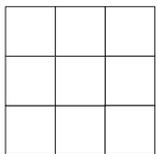
## Épreuve 4 : Différentes vues (CP-CE1-CE2)



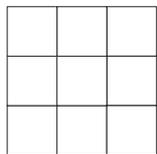
Louise voit la vue n°  et Abou voit la vue n° .



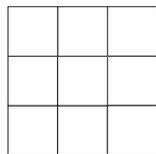
Chaque enfant voit :



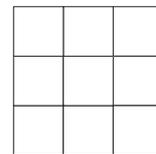
Léon



Samia

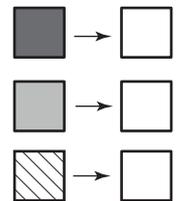


Abou



Louise

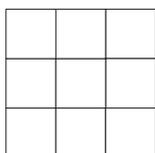
Correspondance  
des couleurs



Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.

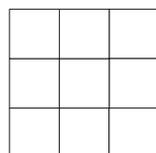


Louise voit :



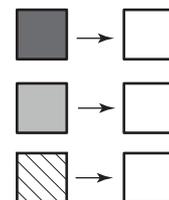
Louise

ou bien



Louise

Correspondance  
des couleurs



Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.

Épreuve 5 : BIGO (CP-CE1-CE2)



r	a	l	l	y	e		m	a	t	h	s
777		555				1					



66	666	88	7777	1	8	777	2	888	2	444	555

555	666	66	7777	1	33	66	1	222	666	666	7

33	777	2	66	8

Le message est : .....



1er mot :

777776667778

.....

3ème mot :

4444777233333

.....

2ème mot :

6666667777877733

.....

4ème mot :

22222226633

.....

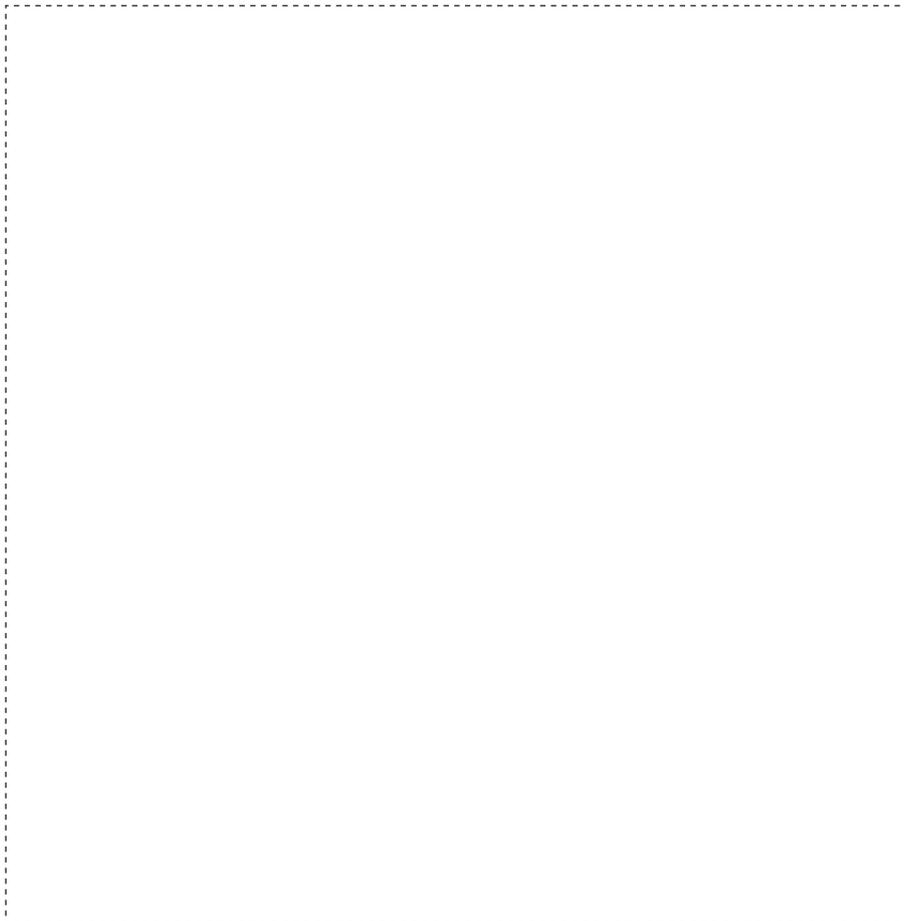
## Épreuve 6 : Animaux à colorier (CP-CE1-CE2)



Découper les réponses sur le sujet puis coller ouagrafer ou scotcher ci-dessous.



Découper les réponses sur le sujet puis coller ouagrafer ou scotcher ci-dessous.



## Épreuve 6 : Animaux à colorier (CP-CE1-CE2)



Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.

A large, empty rectangular box with a dashed border, intended for pasting or attaching answers.

## Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)



Entrée →

2	4	6	7	9
3	9	23	3	5
5	8	22	28	39
7	13	31	29	41
15	29	41	34	35

→ Sortie

Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.



Entrée →

2	9	53	62	63	75	78
5	13	64	59	61	64	70
29	21	59	58	63	87	77
37	48	57	56	88	84	83
43	47	49	52	89	87	94
45	56	62	76	93	91	93
47	49	53	59	95	99	97

→ Sortie

Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.

## Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)



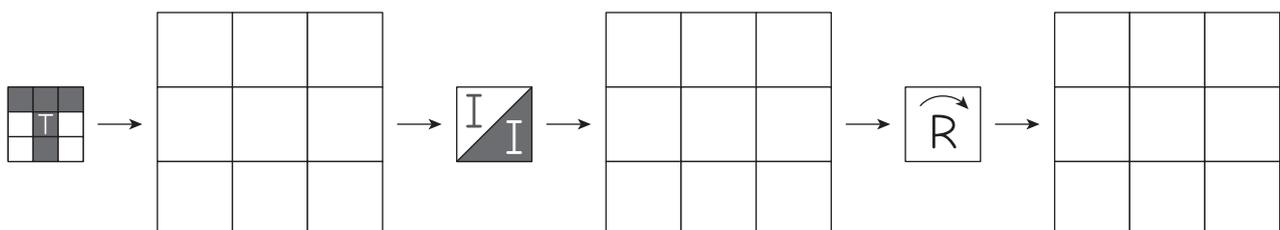
Entrée →

7	27	148	235	222	254	309	310	340
11	39	52	70	221	92	348	444	347
23	37	49	81	212	37	414	490	400
24	633	75	89	204	77	469	495	510
25	632	105	201	190	800	481	496	671
26	631	109	111	123	99	506	507	782
27	630	741	902	901	605	555	556	893
28	555	444	333	900	681	925	910	999
29	290	390	590	890	708	831	902	990

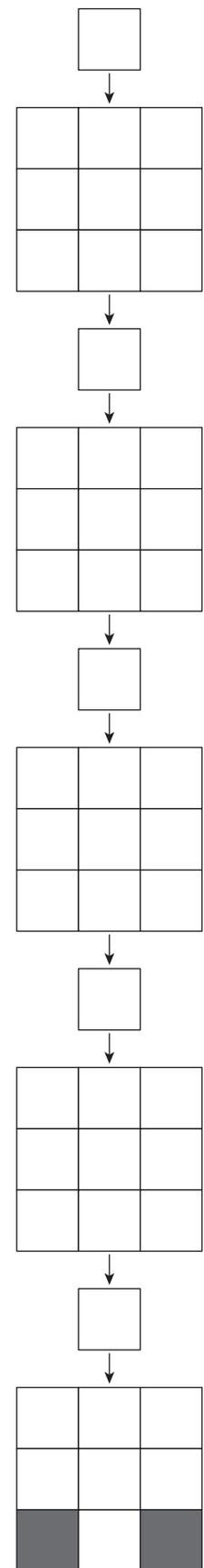
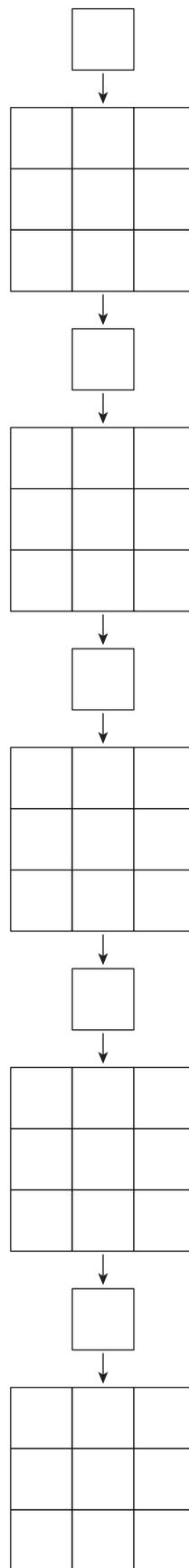
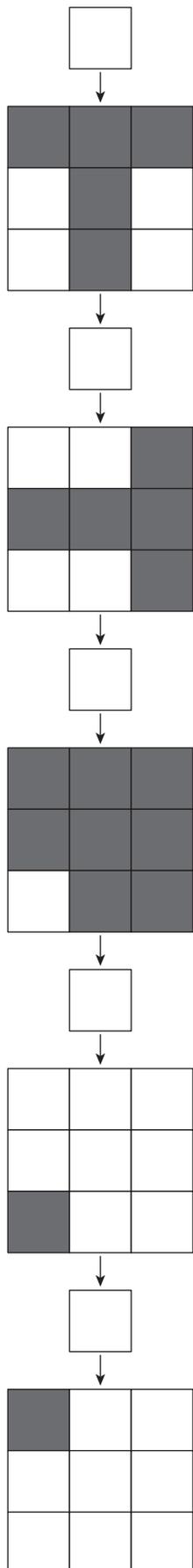
→ Sortie

Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.

## Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)



Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.



Vous pouvez aussi découper les réponses sur le sujet puis les coller ou les agraffer ou les scotcher par-dessus.