

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 09 mars et le 27 mars 2026.**
- 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 **30 mars 2026** 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 30 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 : LOGIX (CP-CE1-CE2)

Aucun matériel particulier.

Épreuve 2 : Chat cubique (CP-CE1-CE2)

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

Épreuve 3 : Déformations (CP-CE1-CE2)

Les crayons de couleurs sont nécessaires pour réaliser cette épreuve. Il faut éviter absolument les feutres. Vous trouverez en page 5 les modèles en couleur des figures à reproduire. Celles-ci facilitent le travail des élèves en leur évitant de choisir eux-mêmes les couleurs.

Il est aussi proposé une version couleur de l'épreuve qui facilite encore plus le travail.

Épreuve 4 : Carrés cachés (CP-CE1-CE2)

Crayon à papier, gomme, crayons de couleur.

L'utilisation du matériel situé en page 6 est facultatif mais peut-être très utile pour identifier les carrés. Si vous le proposez à vos élèves, il faudra sans doute leur montrer comment l'utiliser.

Épreuve 5 : SET (CP-CE1-CE2)

Aucun matériel particulier.

Épreuve 6 : Puzzle de Pythagore (CP-CE1-CE2)

Il est nécessaire de découper les différentes pièces présentes à la page 7.

Celles-ci serviront à réaliser les différents puzzles. Les 13 pièces présentes sur la page suffisent pour réaliser tous les puzzles mais il est préférable d'avoir des pièces supplémentaires en cas de problème ou si plusieurs groupes travaillent en même temps sur cette épreuve.

Une impression sur des feuilles rigides n'est pas nécessaire mais facilite la manipulation.

Épreuve 7 : Le chasse-nombre (CE1-CE2)

Il faut imprimer la page 8 et découper la figure intitulée "chasse-nombre".

Il est impératif de préparer ce matériel avant la passation des épreuves.

Ce matériel est facultatif. Il peut être utile pour les classes de CE1 mais il est sans doute superflu pour les classes de CE2. Une impression sur des feuilles rigides n'est pas nécessaire mais facilite la manipulation.

Épreuve 8 : Hanjie (CE2)

Aucun matériel particulier.

LE MATÉRIEL : LE TABLEAU DE SUIVI DES RECHERCHES

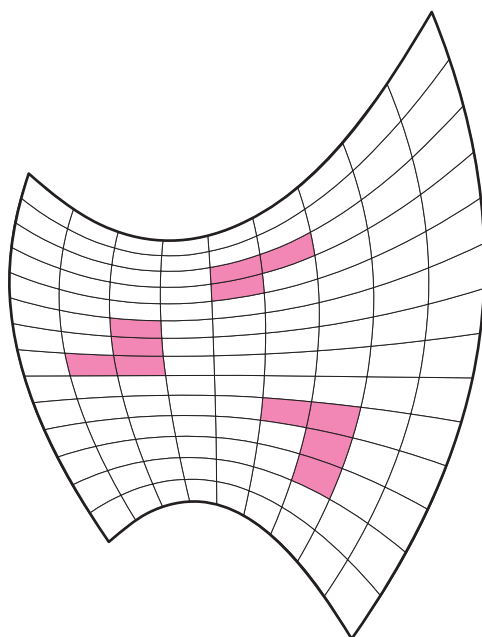
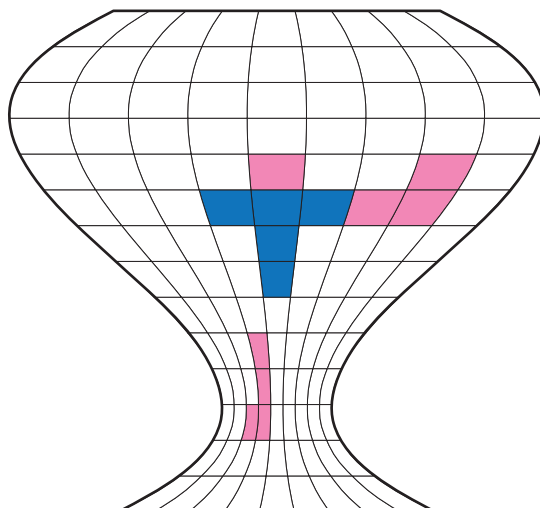
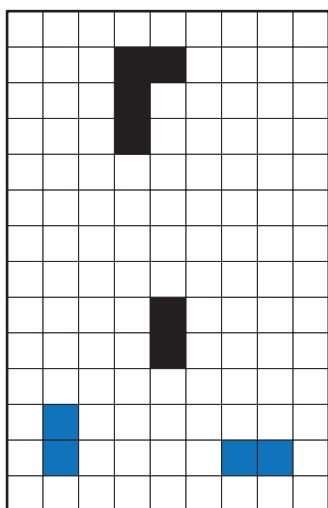
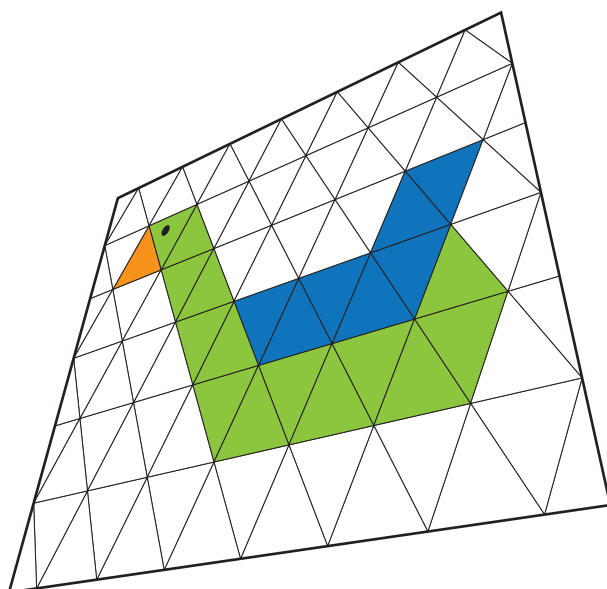
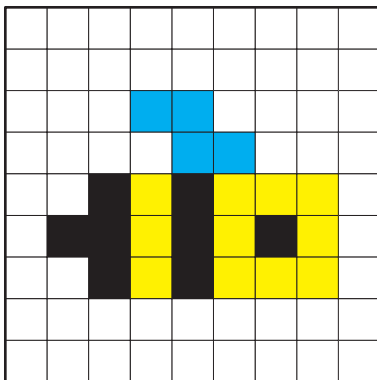
	Recherche en cours Nom des groupes	Niveaux	Épreuve résolue (oui/non)		Épreuve vérifiée (oui/non)		Feuille-réponse complétée (oui/non)
Épreuve 1 LOGIX (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 2 Chat cubique (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 3 Déformations (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 4 Carrés cachés (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 5 SET (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 6 Puzzle de Pythagore (CP-CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 7 Le chasse-nombre (CE1-CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					
Épreuve 8 Hanjie (CE2)		★					
		★★					
		★★★					
		★★★★					

LE MATÉRIEL

Matériel pour l'épreuve 3 (optionnel)

Ce matériel n'est pas obligatoire pour réaliser l'épreuve 4.

Ce sont les modèles en couleur. Ils peuvent être imprimés en couleur ou projetés en classe. Ceux-ci simplifient nettement le travail des élèves.



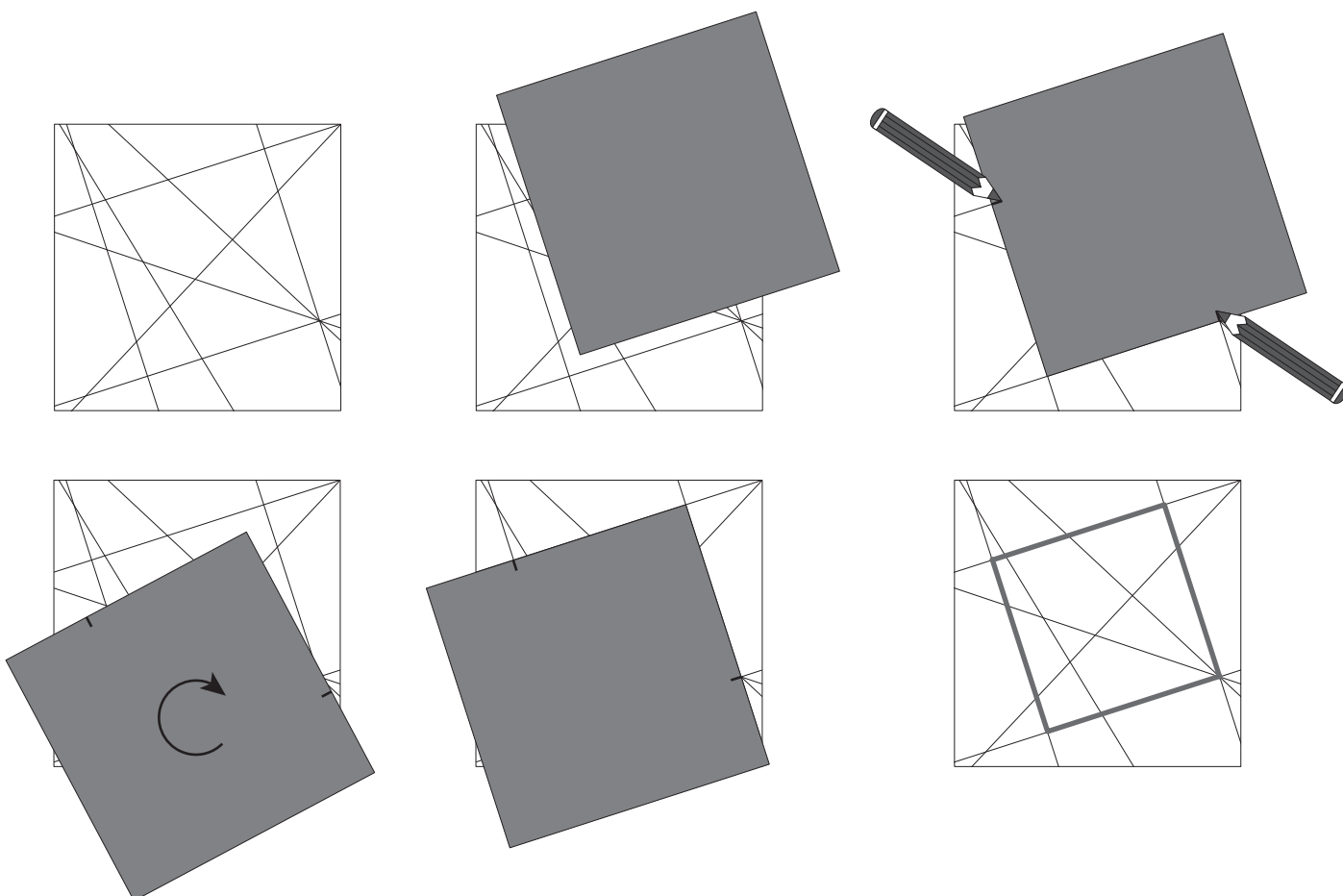
LE MATÉRIEL

Matériel pour l'épreuve 4 (facultatif)

Découper le carré pour l'utiliser comme gabarit. Tout autre matériel est interdit (équerre, règle, ...). Son utilisation est fortement conseillée pour les classes de CP, facultatif pour les autres niveaux.

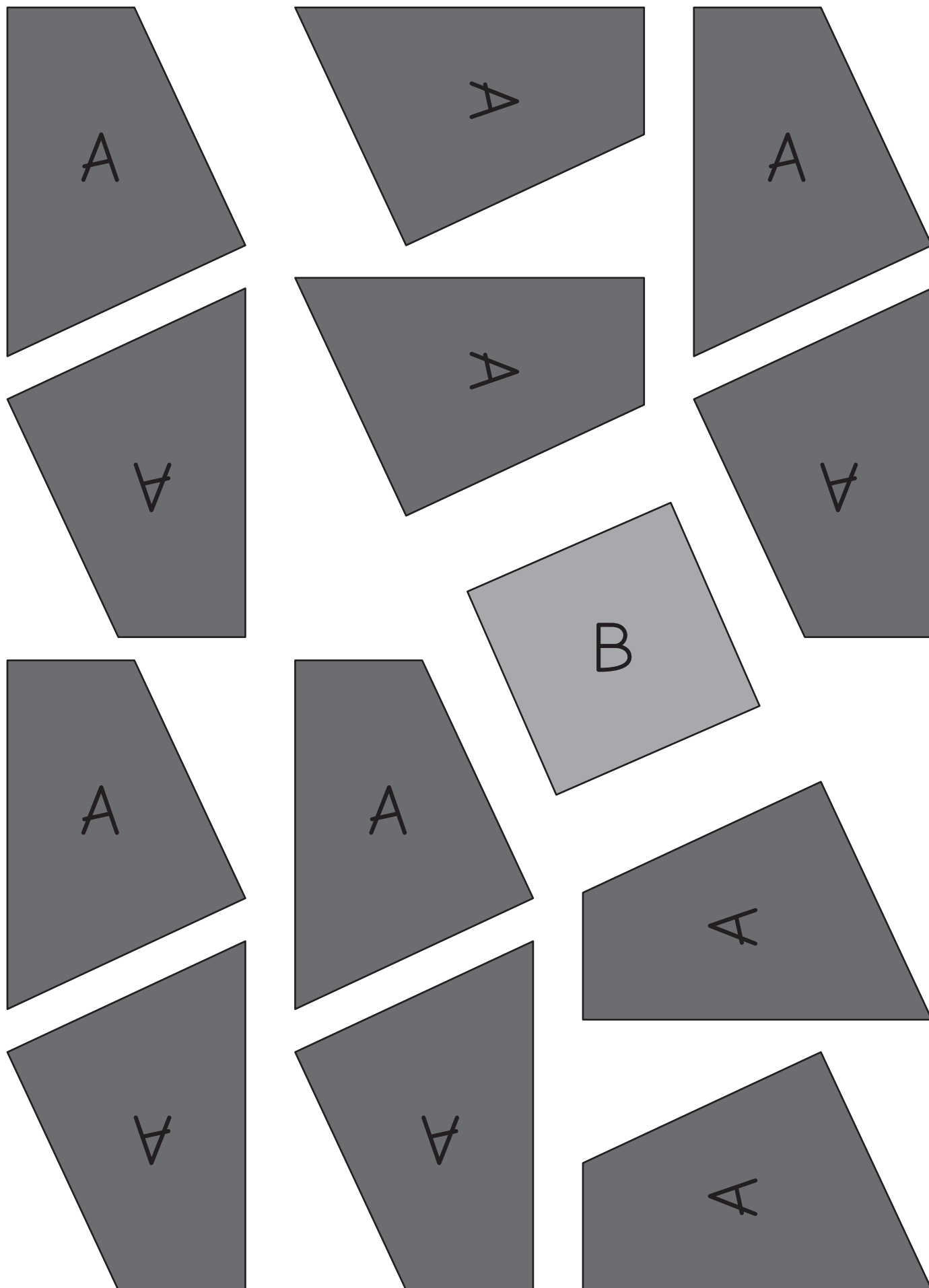


Comment l'utiliser pour repérer un carré ? *N'hésitez pas à montrer à vos élèves la manipulation*



LE MATÉRIEL

Matériel pour l'épreuve 6 (nécessaire)



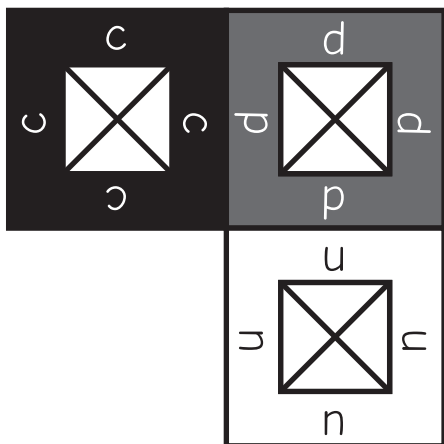
LE MATÉRIEL

Matériel pour l'épreuve 7 (nécessaire)

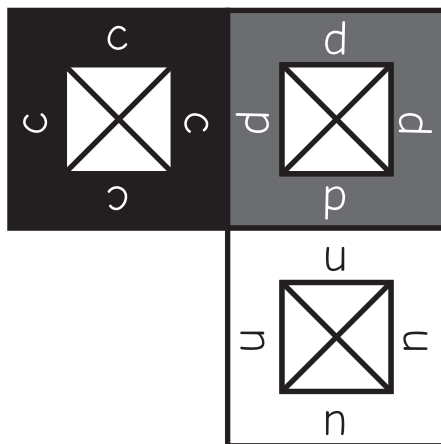
Il faut découper les figures intitulées "chasse-nombre".

Il faut ensuite évider les parties centrales de chacun des cadres (matérialisées par les croix) avec un cutter. Il y a quatre exemplaires pour permettre à plusieurs groupe de chercher l'épreuve.

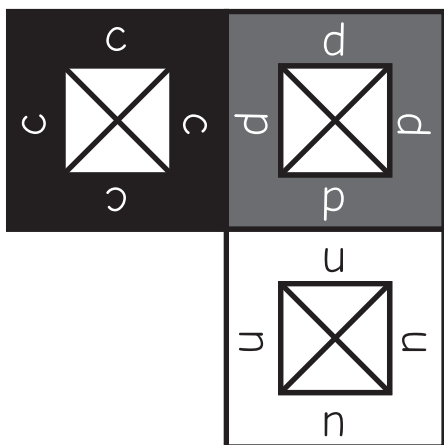
chasse-nombre



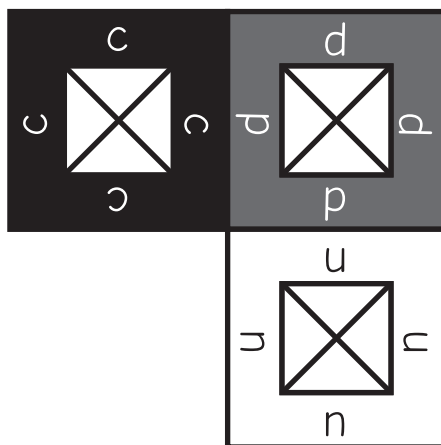
chasse-nombre



chasse-nombre



chasse-nombre



Épreuve 1 : LOGIX (CP-CE1-CE2)

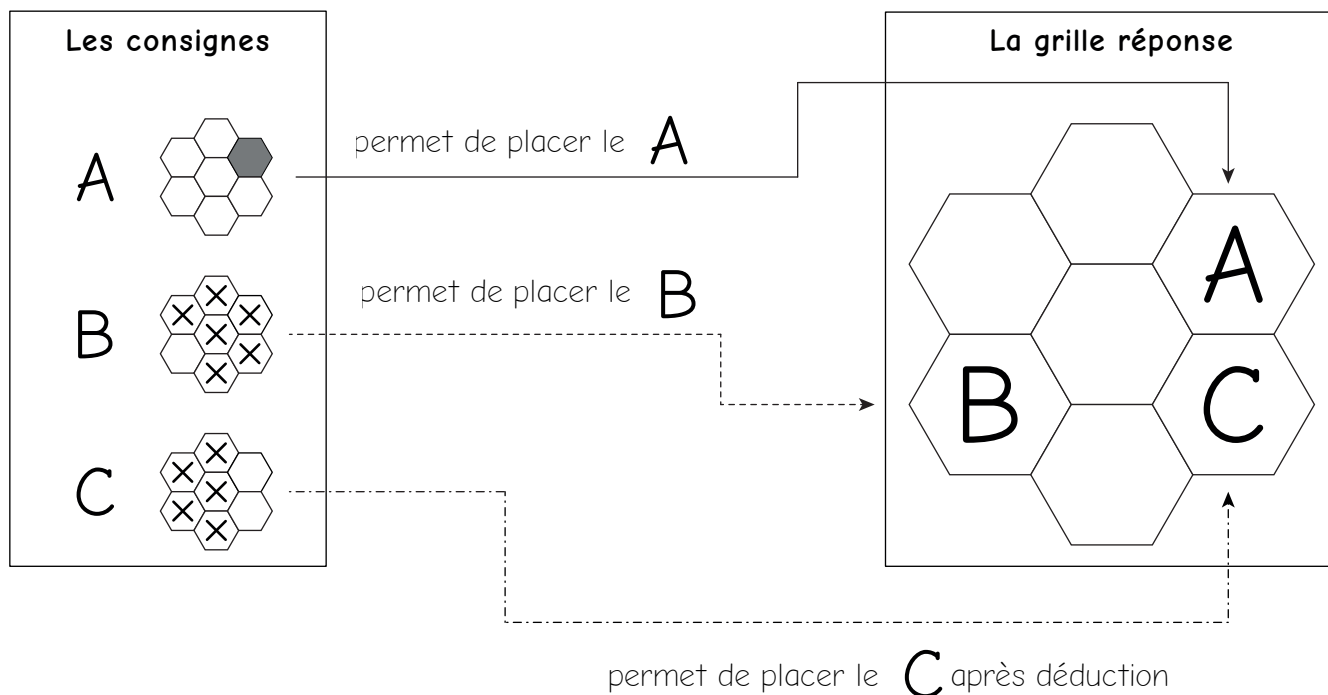
On doit déposer les neuf lettres suivantes dans une grille :

A B C D E F G

Des consignes sont données pour permettre de ranger ces lettres :

- une case coloriée indique l'emplacement de la lettre dans la grille,
- une case barrée d'une croix indique un emplacement où ne se trouve pas la lettre.

Par exemple :



Complète la grille avec les sept lettres à l'aide des consignes données.

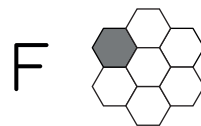
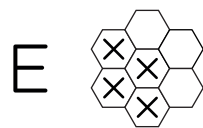
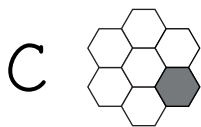
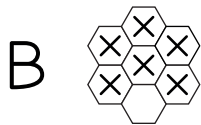
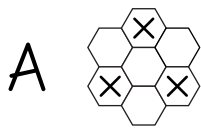
Les consignes			La grille réponse
A 	D 	F 	
B 	E 	G 	
C 			

Épreuve 1 : LOGIX - suite (CP-CE1-CE2)

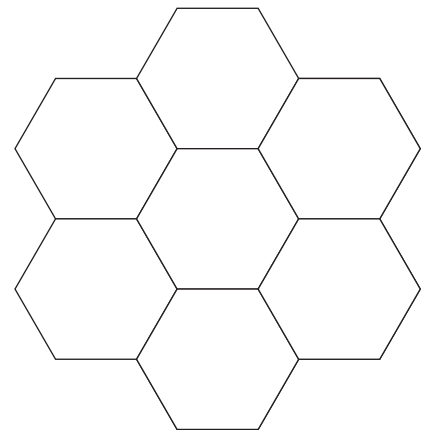


Complète la grille avec les sept lettres à l'aide des consignes données.

Les consignes

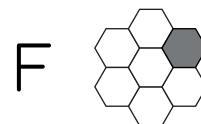
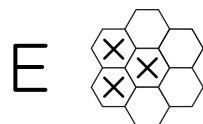
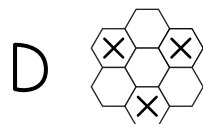
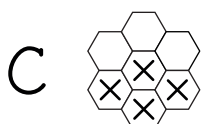
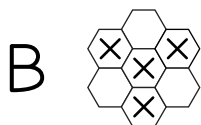
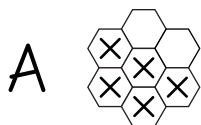


La grille réponse

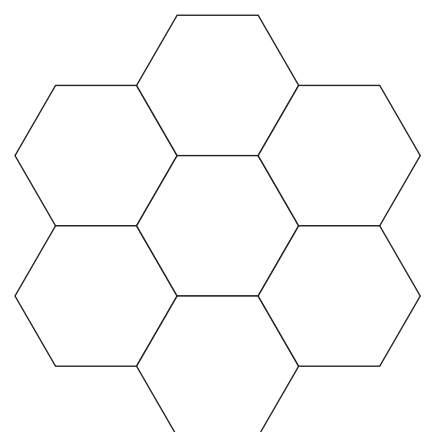


Complète la grille avec les sept lettres à l'aide des consignes données.

Les consignes



La grille réponse



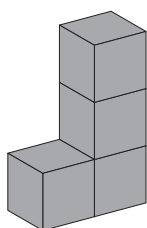
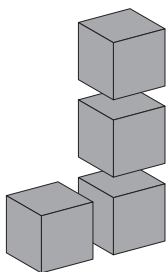
Cette épreuve est inspirée du jeu éducatif connu d'abord sous le nom de "Logix" puis sous le nom de "Métaforms" conçu par Michel et Robert Lyons.

Épreuve 2 : Chat cubique (CP-CE1-CE2)



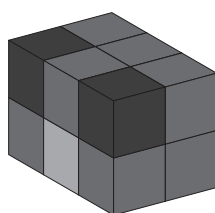
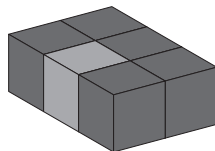
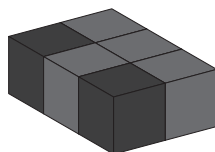
Quel est le nombre de petits cubes des solides ci-dessous ?

Tu peux prendre des petits cubes de 3 couleurs différentes et construire les solides proposés.



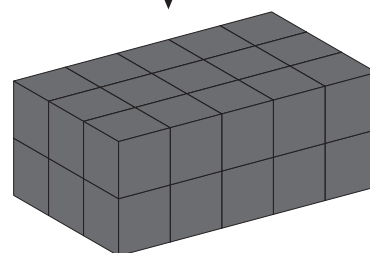
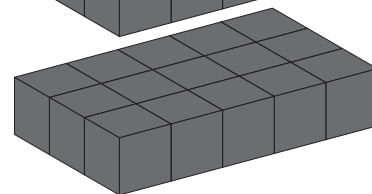
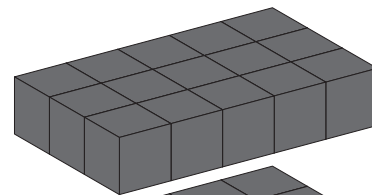
Nombre de cubes :

.....



Nombre de cubes :

.....

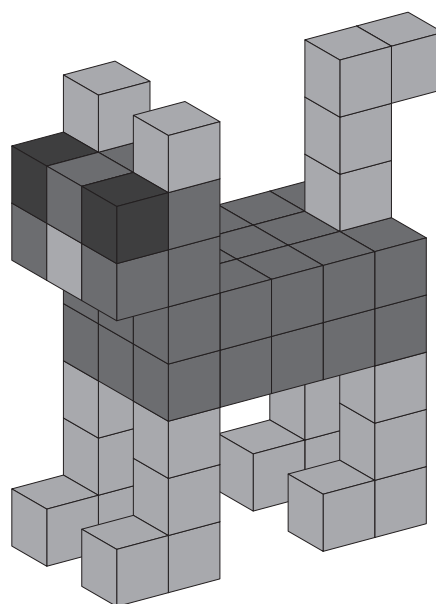
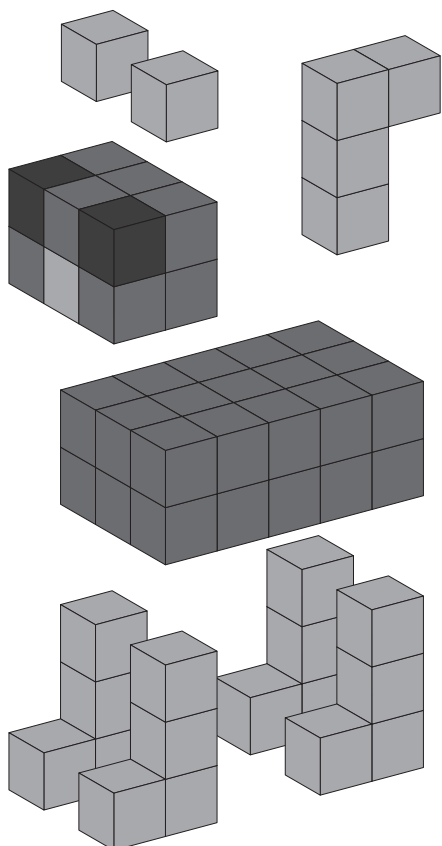


Nombre de cubes :

.....



Avec les pièces précédentes, on construit un chat. Quel est le nombre total de cubes qui composent le chat ?



Nombre de cubes :

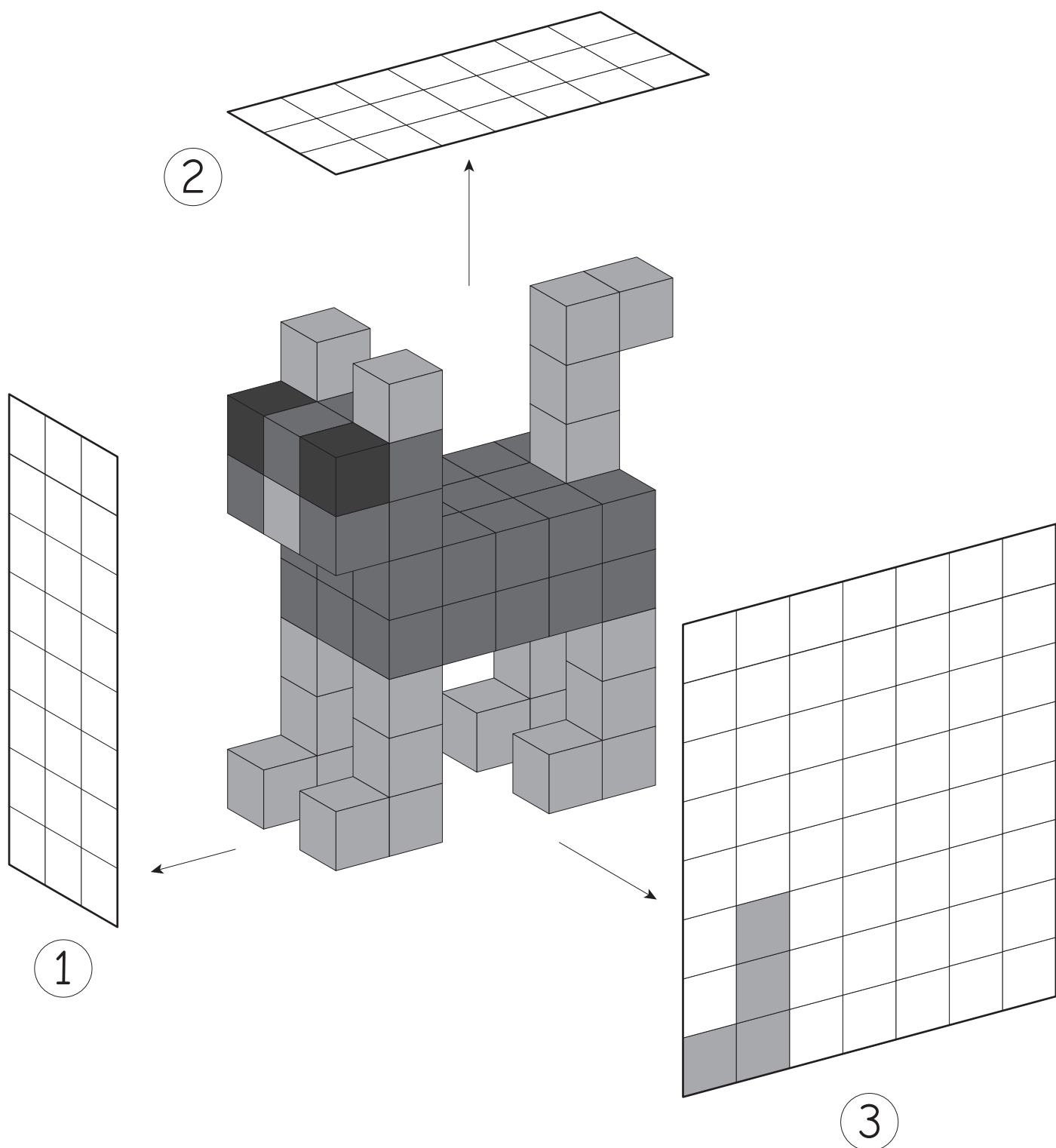
.....

Épreuve 2 : Chat cubique - suite (CP-CE1-CE2)



On regarde le chat dans trois positions (en face, sur le côté et du dessus).

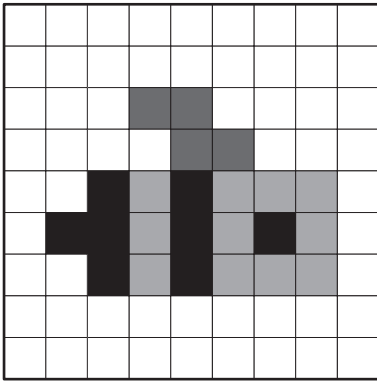
Colorie ce que tu vois dans ces trois positions.



Épreuve 3 : Déformations (CP-CE1-CE2)



Complète les images en coloriant avec trois couleurs.



images

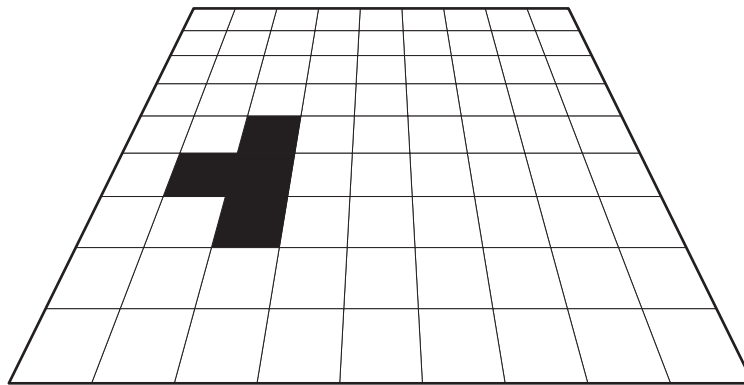
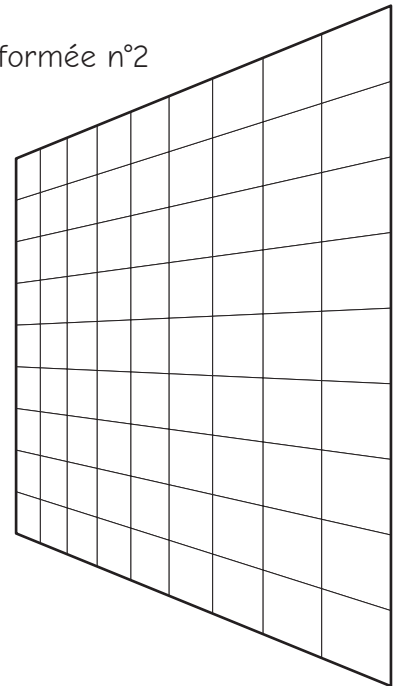
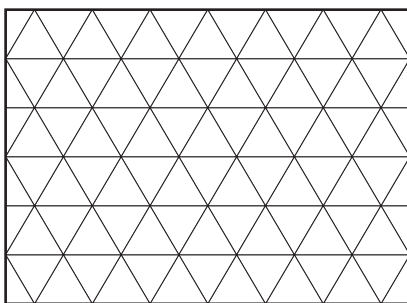


image déformée n°1

image déformée n°2



Complète les images en coloriant avec trois couleurs.



image

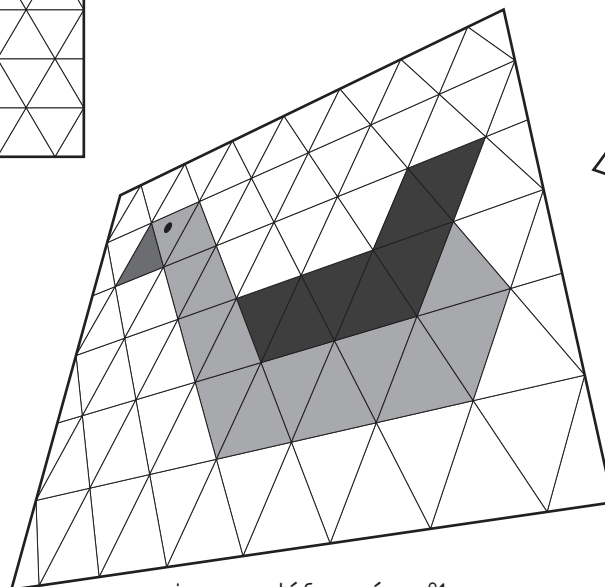


image déformée n°1

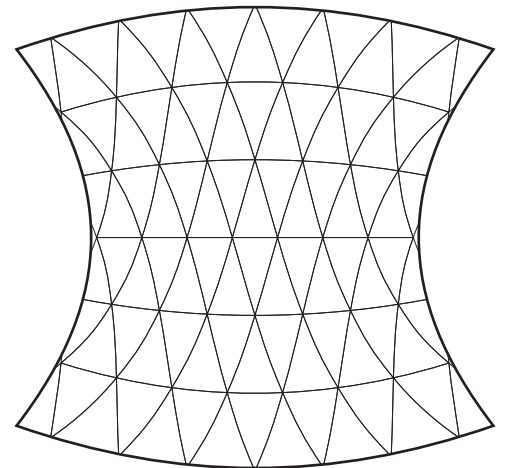
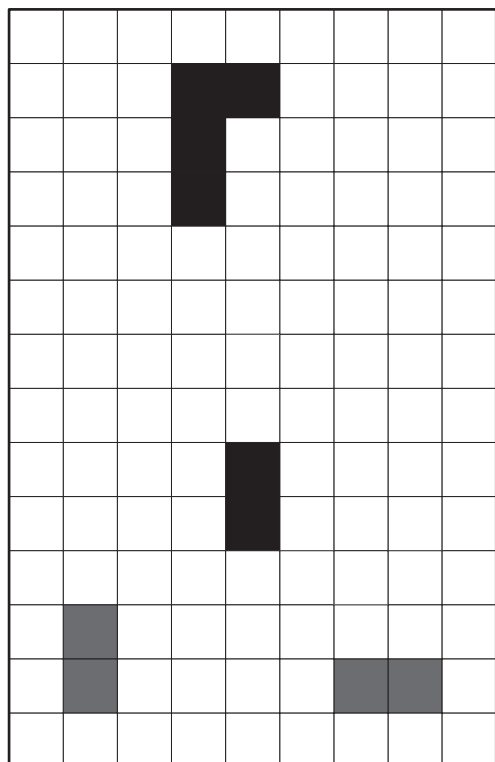


image déformée n°2



Complète les images.



image

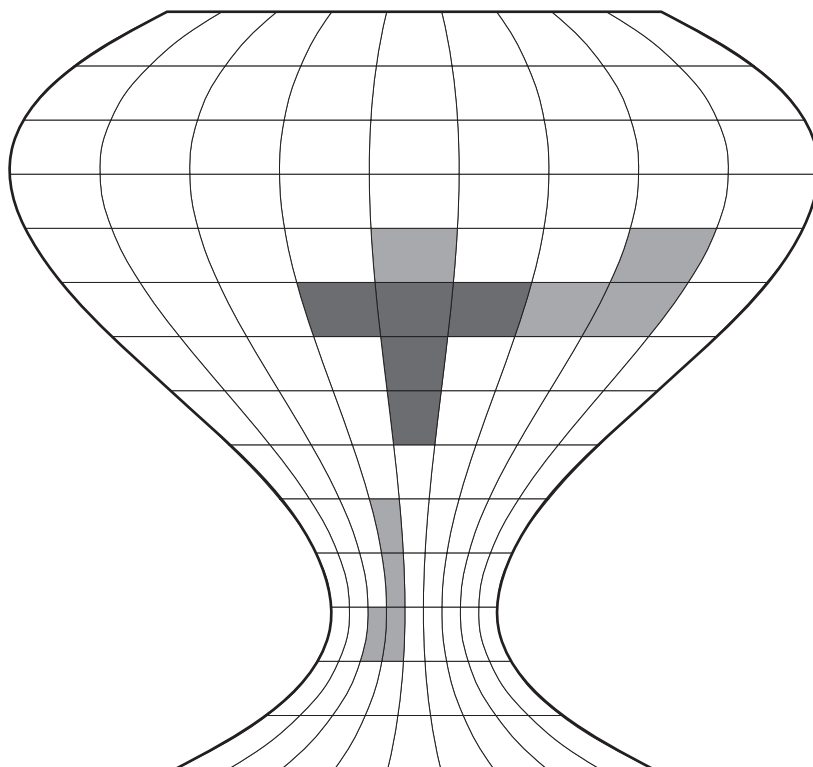


image déformée n°1

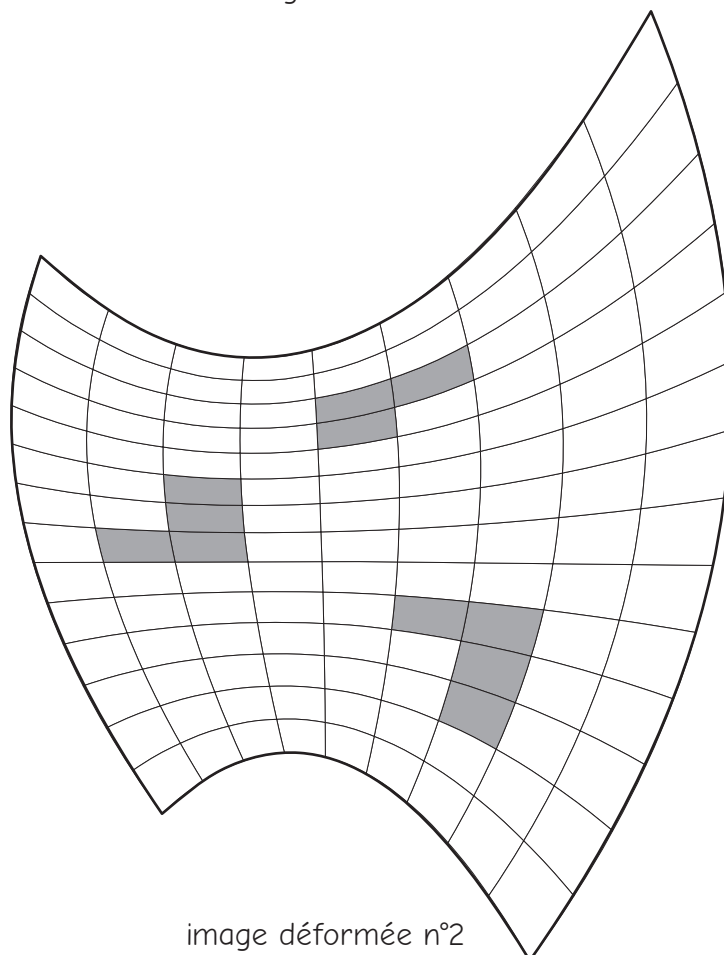
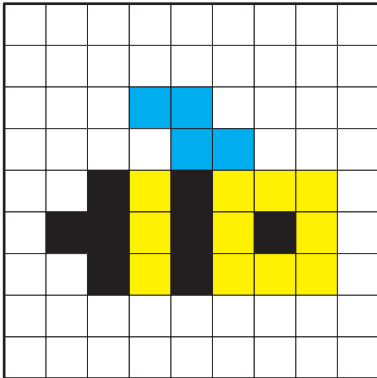


image déformée n°2



Complète les images en coloriant avec trois couleurs.



image

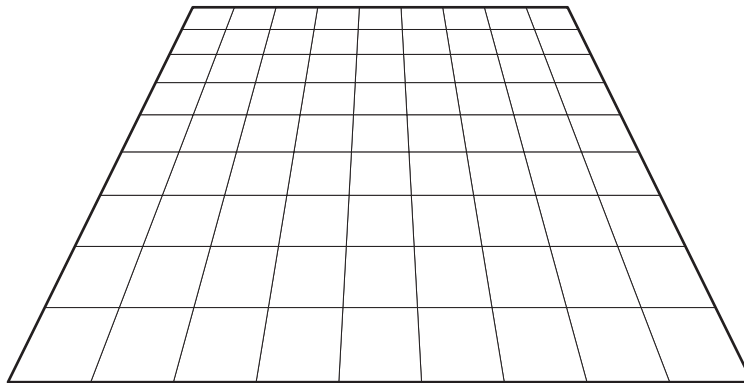
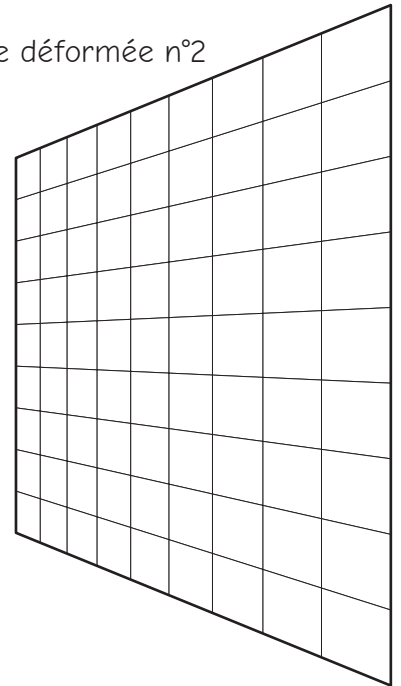
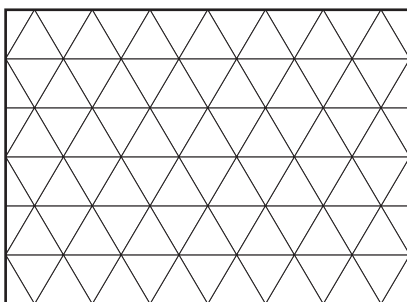


image déformée n°1

image déformée n°2



Complète les images en coloriant avec trois couleurs.



image

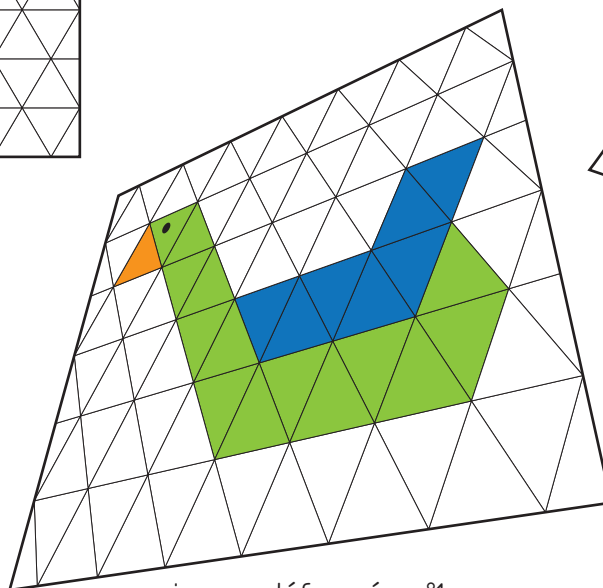


image déformée n°1

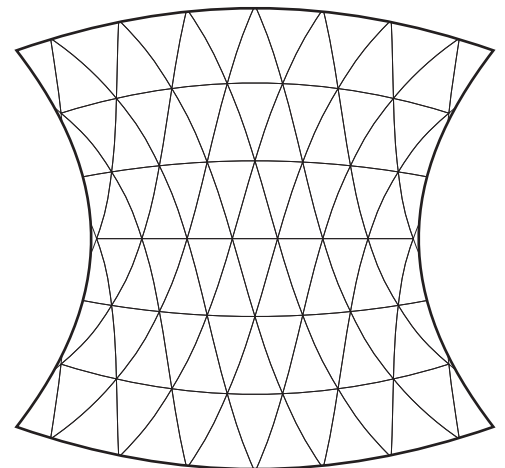
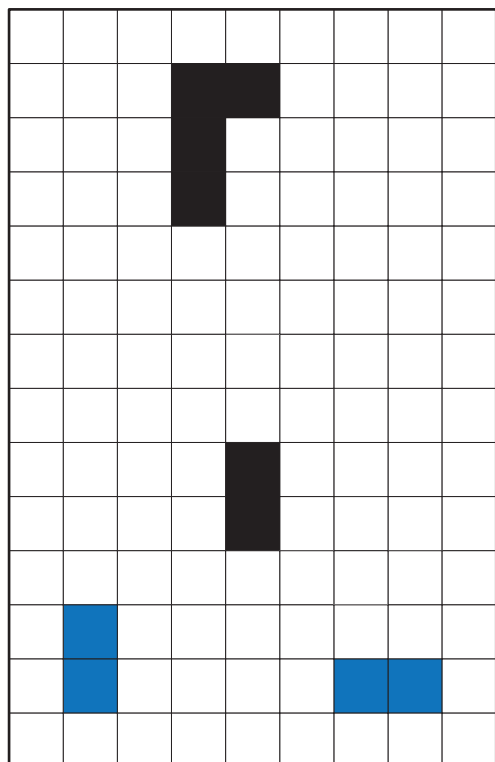


image déformée n°2



Complète les images.



image

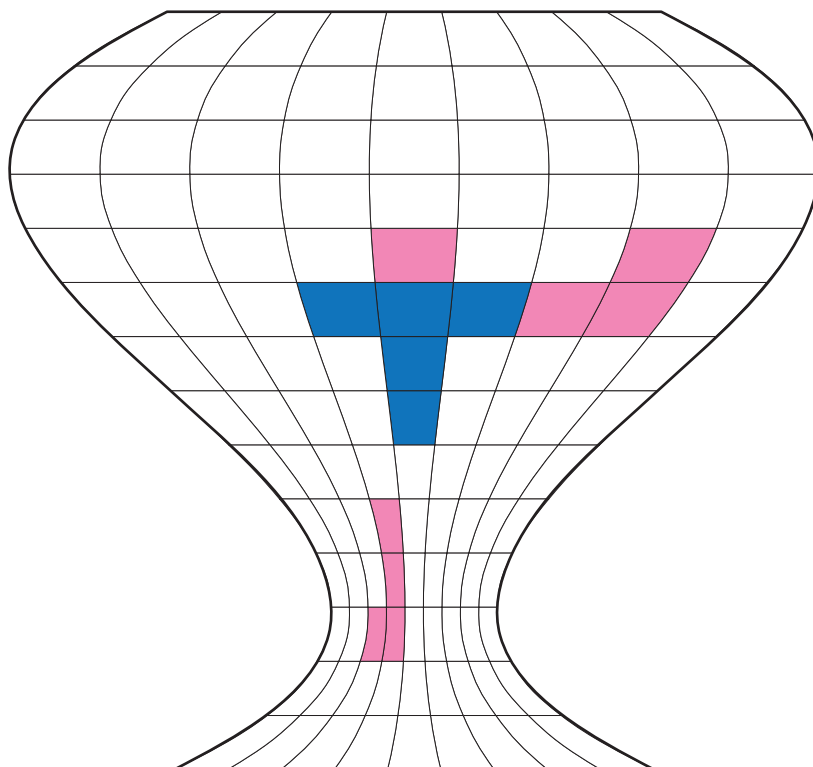


image déformée n°1

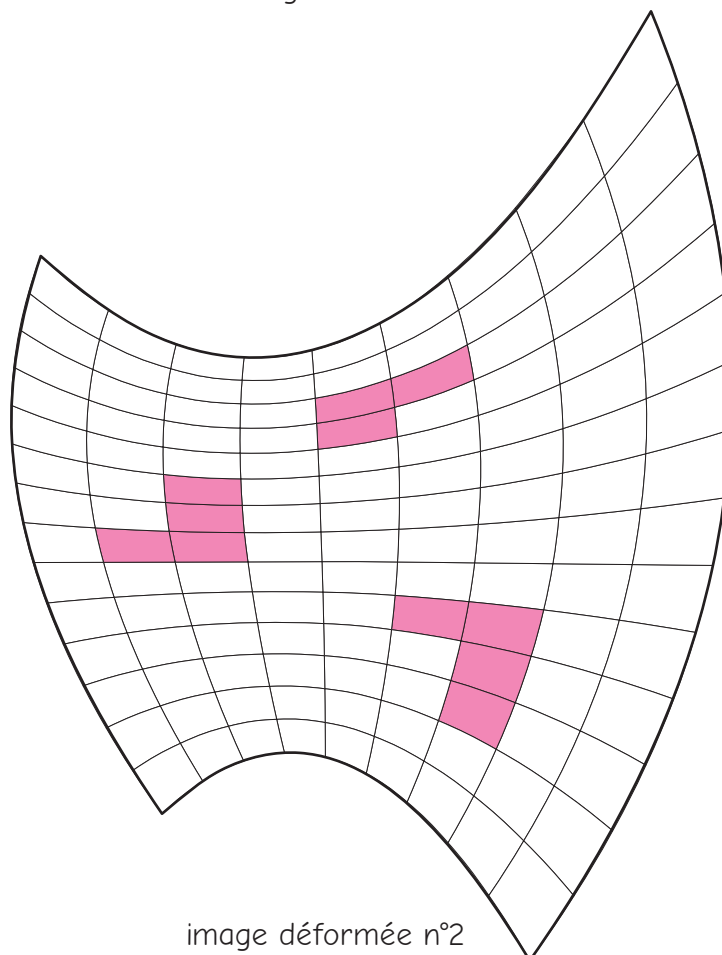
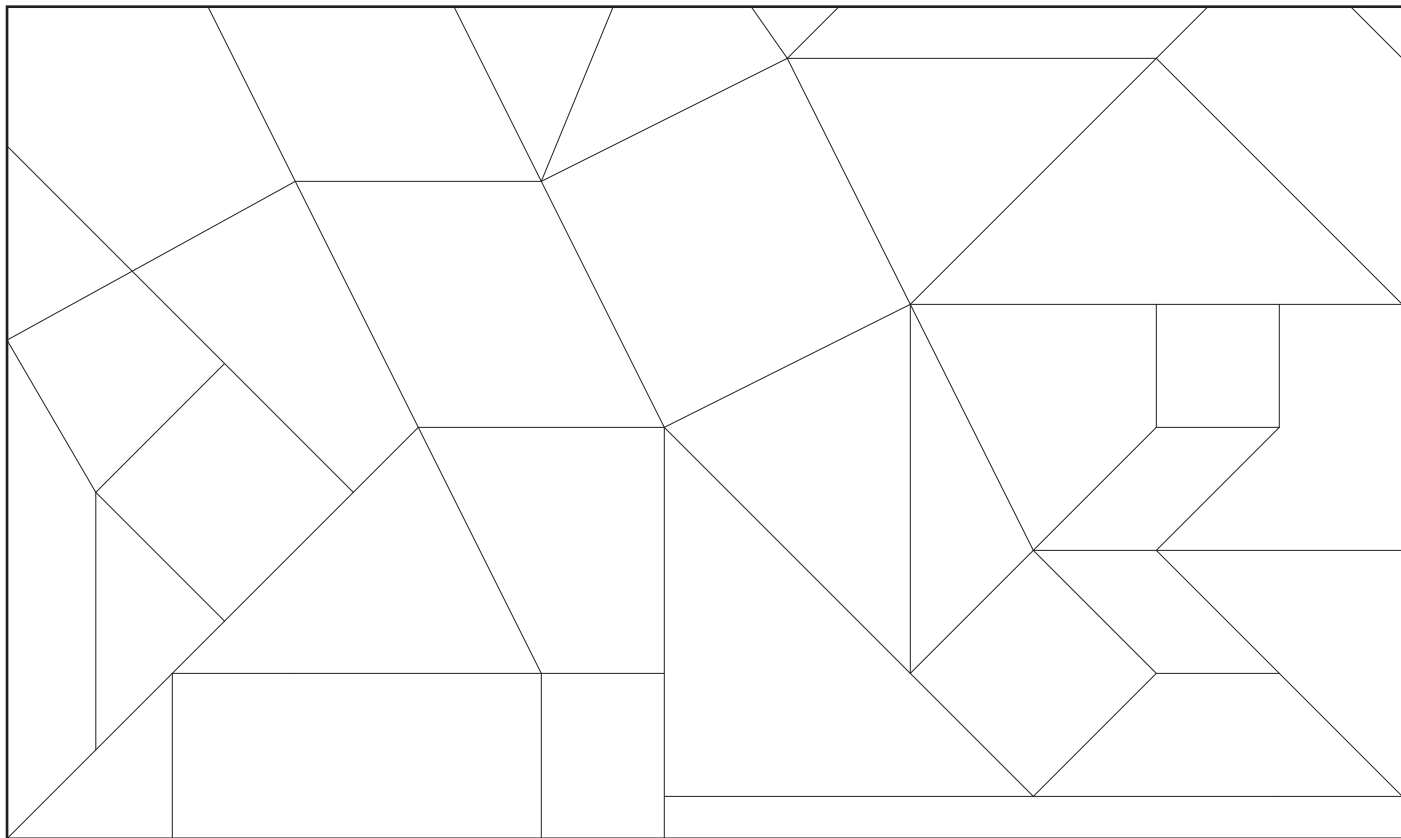


image déformée n°2

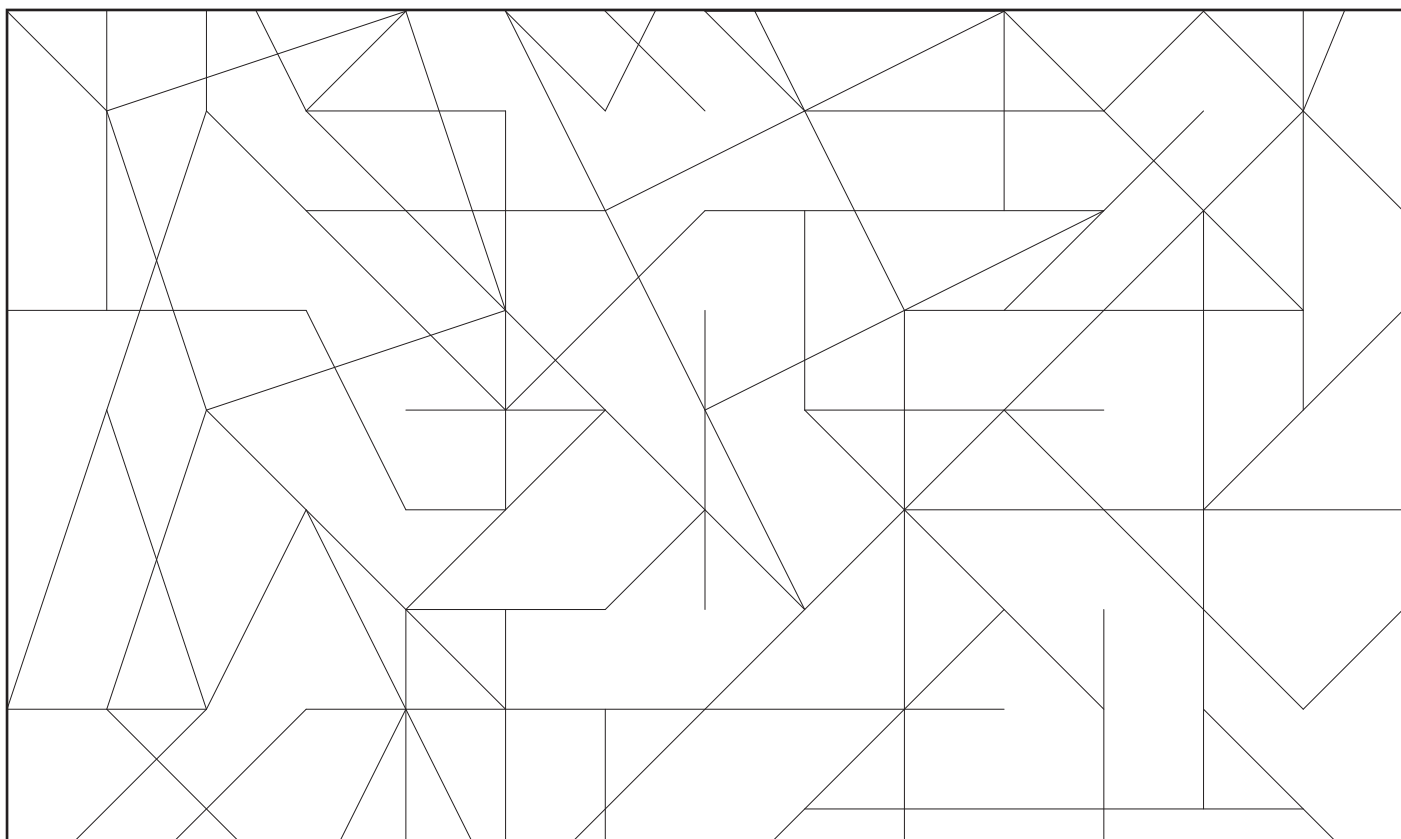
Épreuve 4 : Carrés Cachés (CP-CE1-CE2)



Colorie les quatre carrés cachés. Tu peux t'aider du matériel qui est à ta disposition.



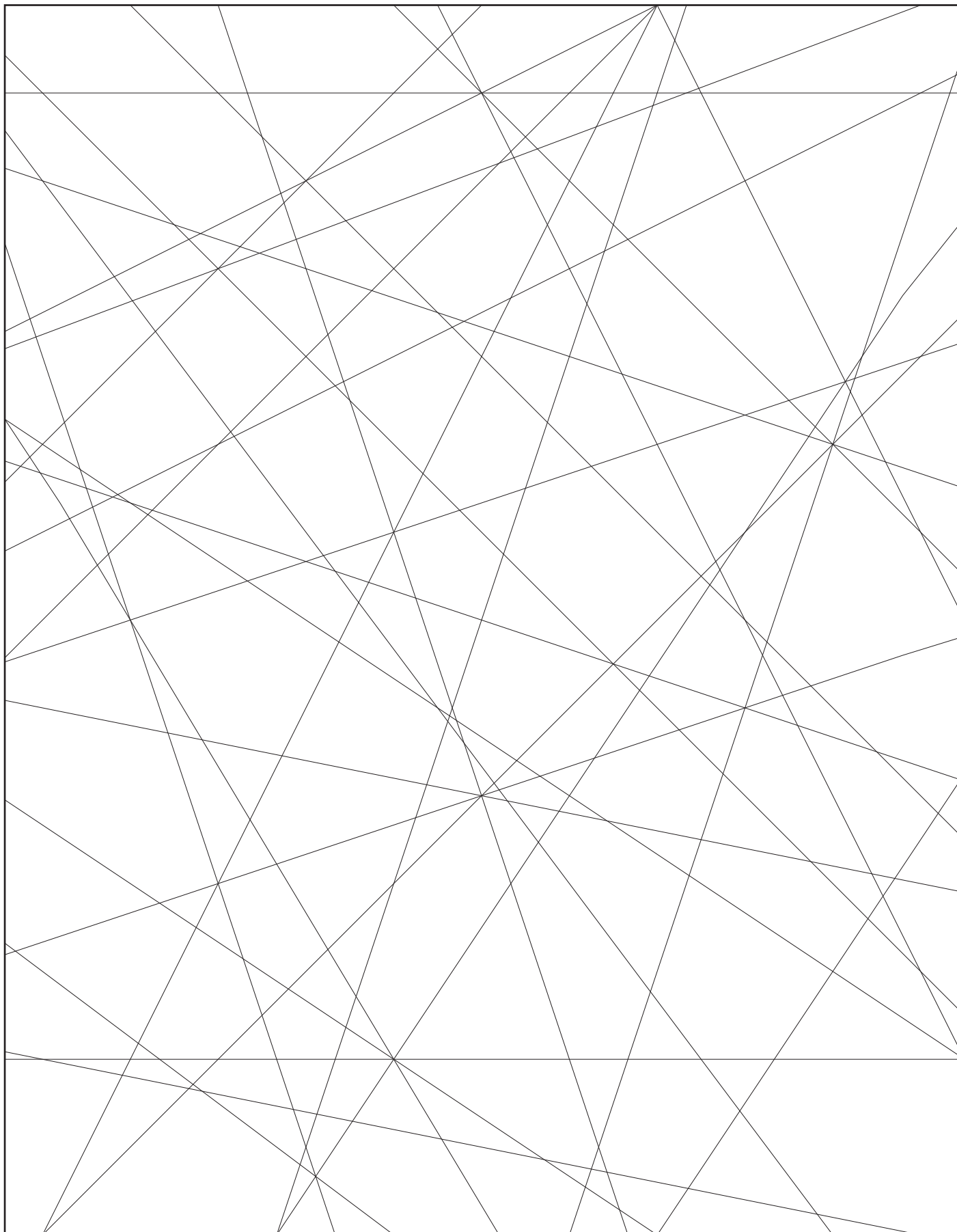
Colorie les cinq carrés cachés. Tu peux t'aider du matériel qui est à ta disposition.



Épreuve 4 : Carrés Cachés - suite (CP-CE1-CE2)



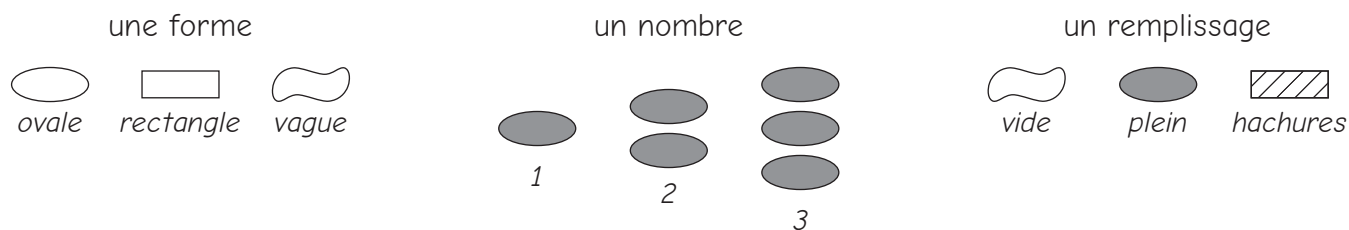
Colorie les cinq carrés cachés. Tu peux t'aider du matériel qui est à ta disposition.



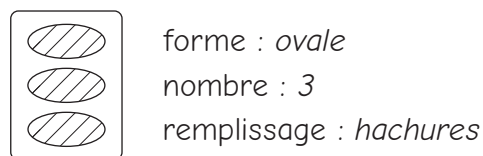
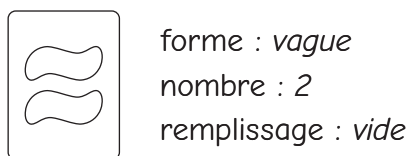
Épreuve 5 : SET (CP-CE1-CE2)

SET est un jeu de carte.

Chaque carte du jeu contient des motifs qui ont trois caractéristiques différentes :

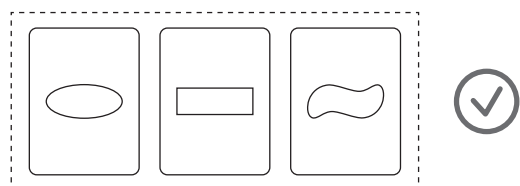


Voici deux exemples de carte :

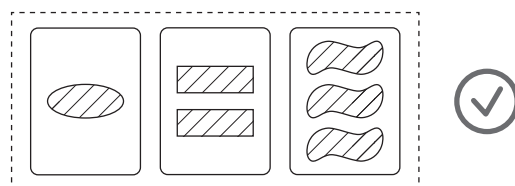


Le but du jeu est de faire des SET c'est-à-dire d'associer trois cartes dont les motifs ont des caractéristiques soit toutes identiques, soit toutes différentes.

Voici deux exemples de SET :

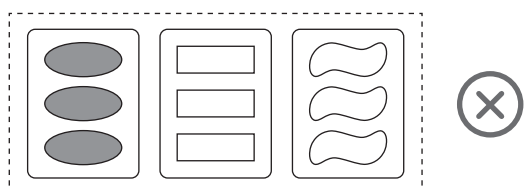


forme : ovale/rectangle/vague ✓
nombre : 1/1/1 ✓
remplissage : vide/vide/vide ✓

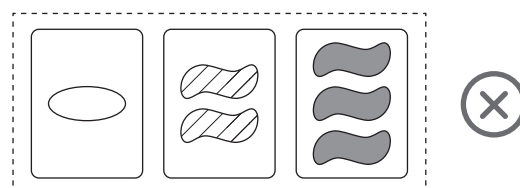


forme : ovale/rectangle/vague ✓
nombre : 1/2/3 ✓
remplissage : hachures/hachures/hachures ✓

Voici deux exemples qui ne marchent pas :



forme : ovale/rectangle/vague ✓
nombre : 3/3/3 ✓
remplissage : plein/vide/vide ✗



forme : ovale/vague/vague ✗
nombre : 1/2/3 ✓
remplissage : vide/hachures/plein ✓

Épreuve 5 : SET - suite (CP-CE1-CE2)



Entoure la carte qui permet de faire un SET :

—

=

?

■
■
■

/ /
/ /

□
□
□

~ ~
~ ~

/ /
/ /
/ /

?

/ /
/ /

□
□
□

○
○
○



Dessine la carte qui permet de faire un SET :

●

=

□

/ /
/ /

□

=

□

/ /
/ /
/ /

=



Dessine toutes les façons d'obtenir un SET avec cette carte. Il y a huit possibilités. Attention, ne dessine pas deux fois le même SET en changeant juste l'ordre des cartes.

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

□

/ /
/ /

□

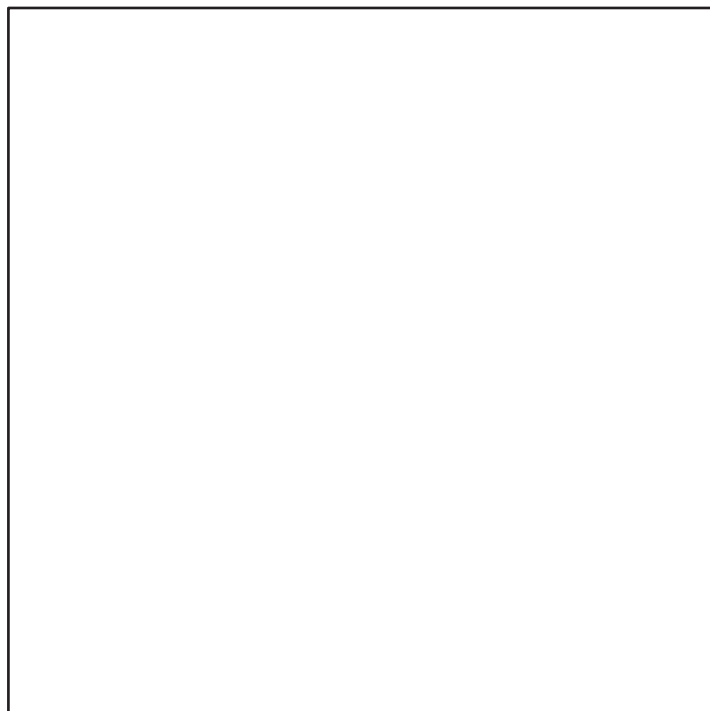
□

/ /
/ /

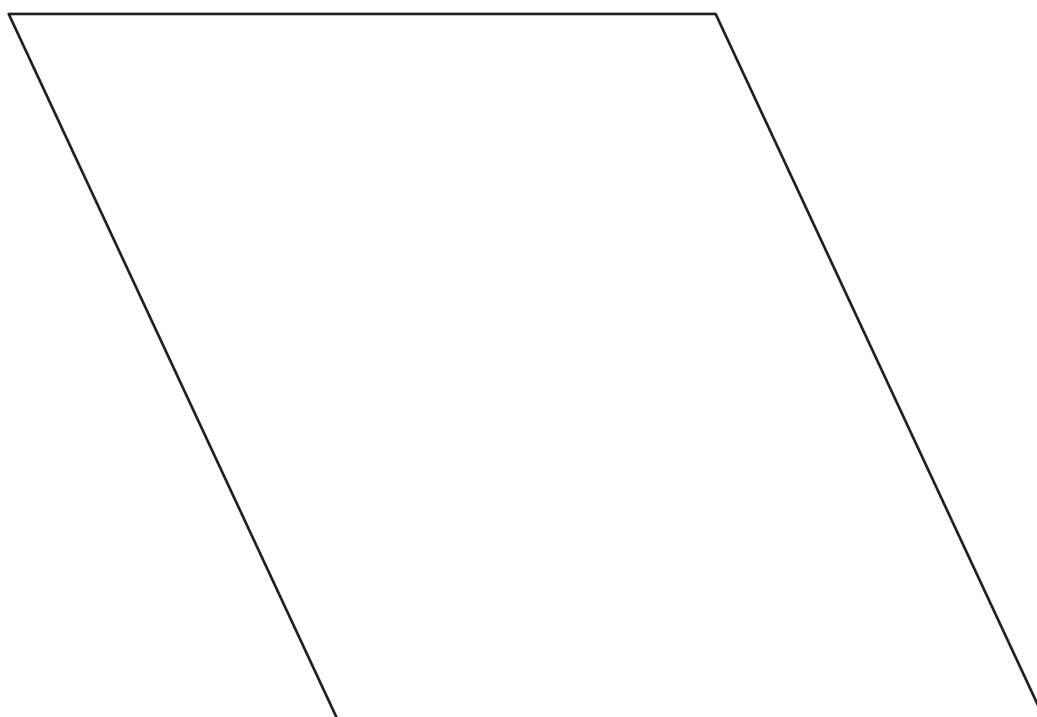
Épreuve 6 : Puzzle de Pythagore (CP-CE1-CE2)



Assemble quatre pièces A de manière à obtenir la figure ci-dessous. Les pièces ne doivent pas être retournées (le côté gris doit être visible).



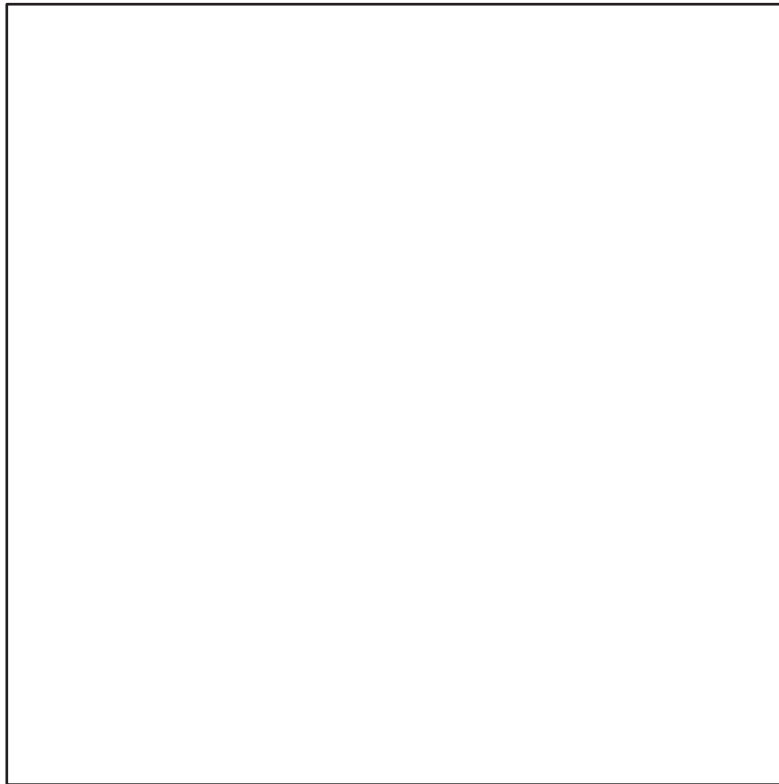
Assemble quatre pièces A de manière à obtenir la figure ci-dessous. Les pièces ne doivent pas être retournées (le côté gris doit être visible).



Épreuve 6 : Puzzle de Pythagore - suite (CP-CE1-CE2)



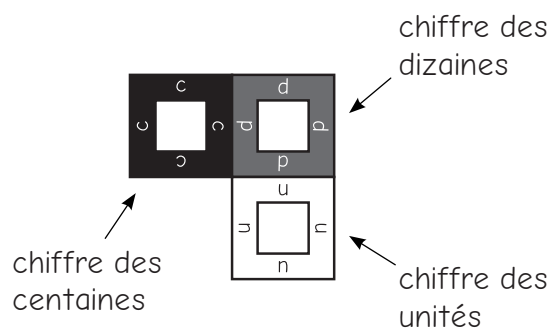
Assemble quatre pièces A et une pièce B de manière à obtenir la figure ci-dessous. Les pièces ne doivent pas être retournées (le côté gris doit être visible).



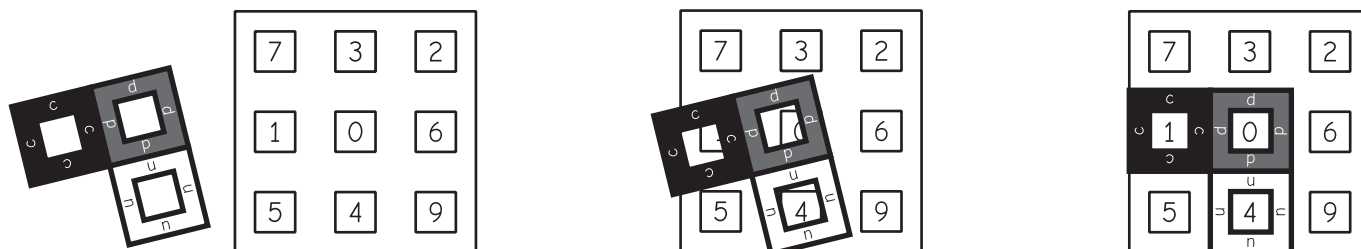
Épreuve 7 : Le chasse-nombre (CE1-CE2)

Découpe le chasse-nombre donné en annexe, en évitant l'intérieur des fenêtres.

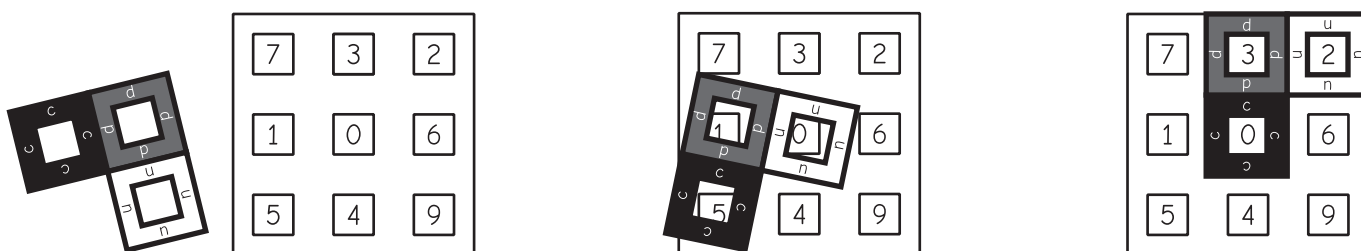
En plaçant le chasse-nombre sur une grille, on attrape un nombre de trois chiffres : le chiffre des centaines apparaît dans le cadre noir, le chiffre des dizaines dans le cadre gris, le chiffre des unités dans le cadre blanc.



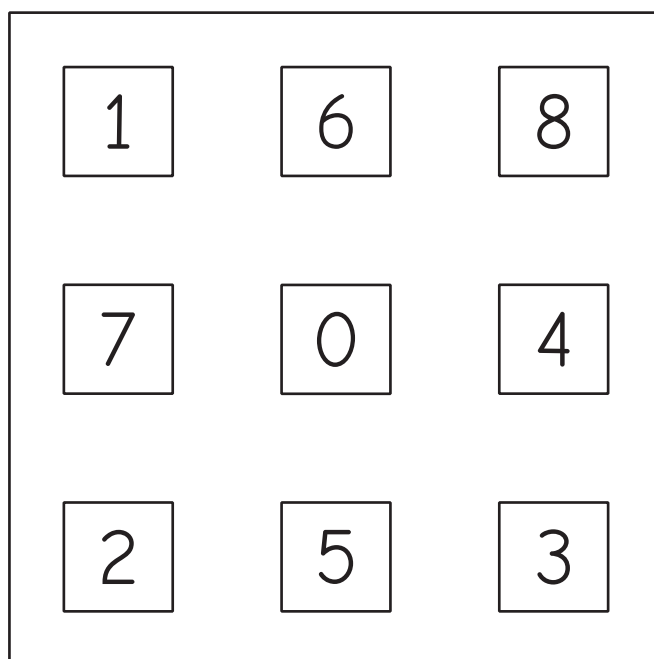
Par exemple, voici comment on peut attraper le nombre 104 sur la grille ci-dessous :



On peut tourner le chasse-nombre dans tout les sens, mais pas le poser à l'envers. Voici comment on attrape le nombre 032, c'est-à-dire le nombre 32 :



Quel est le plus petit nombre que l'on peut attraper avec le chasse-nombre ?



Épreuve 7 : Le chasse-nombre - suite (CE1-CE2)



Quel est le nombre le plus proche de 500 que l'on peut attraper avec le chasse-nombre ?

0	7	2	5	1
5	9	4	0	2
1	8	9	9	4
9	5	0	5	9
4	0	3	0	5

Épreuve 7 : Le chasse-nombre - suite (CE1-CE2)



Dans cette grille, vous devez attraper deux nombres consécutifs (qui se suivent, comme par exemple 128 et 129) avec le chasse-nombre.

Attention, une fois que le premier nombre est attrapé, les cases correspondantes de la grille ne peuvent plus être réutilisées pour le deuxième nombre.

0	1	2	4	8
3	9	7	0	3
6	0	7	2	7
8	5	6	0	6
4	0	4	1	7

Épreuve 8 : Hanjie (CE2)

Voici la grille qui est à colorier

	0	5	1	1	3
1					
1					
4					
1 1					
1 1					

Les chiffres représentent le nombre de cases à colorier sur une ligne ou sur une colonne. Les cases à colorier se suivent.

1 1 indique que deux cases sont à colorier sur une ligne mais les deux cases sont séparées par des cases vides. Elles ne suivent pas.

	0	5	1	1	3
1					
1					
4					
1 1					
1 1					

On commence par les lignes complètes.

	0	5	1	1	3
1					
1					
4					
1 1					
1 1					

On barre les chiffres qu'on a déjà coloriés.

	0	5	1	1	3
1	•		•	•	•
1	•		•	•	•
4	•				
1 1	•		•		
1 1	•		•		

On place des points dans les cases qui resteront vides

	0	5	1	1	3
1	•		•	•	•
1	•		•	•	•
→ (4)	•				
1 1	•		•		
1 1	•		•		

On continue avec le 4.

	0	5	1	1	(3)
1	•		•	•	•
1	•		•	•	•
4	•				
1 1	•		•	•	
1 1	•		•	•	

Puis avec le 3.

On obtient le résultat suivant

Indique chaque chiffre sur les lignes et les colonnes pour coder le dessin.

...	...	...	...	...
...				
...				
...				
...				
...				

...	...	...	...	...
...				
...				
...				
...				
...				

Épreuve 8 : Hanjie - suite (CE2)



Colorie les cases selon le code donné.

	2	4	5	4	2
1					
3					
3					
5					
5					

		1	1		
		1	1		3
	5	1	1	0	1
3 1					
1 1					
3 1					
1					
3 1					



Colorie les cases selon le code donné.

											2
			5	5	1				2	1	2
		5	5	1	2	1	10	10	5	5	5
	5										
	8										
3	2										
4	2	1									
	4	2									
	4	5									
	2	5									
1	2	5									
	7										
	5										

FEUILLE-RÉPONSE RALLYE CYCLE 2

Rallye 2026

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 :

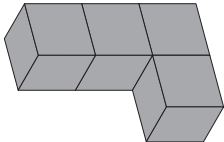
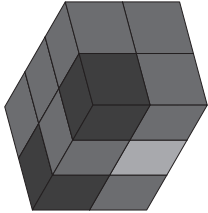
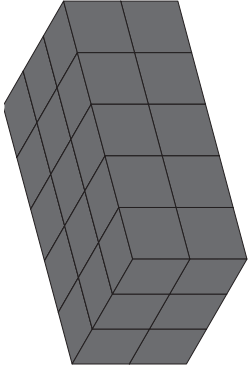
Commentaires éventuels de la classe :

Épreuve 1 : Logix (CP-CE1-CE2)

Colle et agraphe tes réponses dans chacun des cadres.

★	★★	★★★

Épreuve 2 : Chat cubique (CP-CE1-CE2)

★		
		
Nombre de cubes :	Nombre de cubes :	Nombre de cubes :

Épreuve 2 : Chat cubique - suite (CP-CE1-CE2)



Le nombre total de cubes composant le chat est :



Coller la réponse.

Épreuve 3 : Déformations (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse.



Coller la réponse.



Coller la réponse.

Épreuve 4 : Carrés Cachés (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse



Coller la réponse

Épreuve 4 : Carrés Cachés - suite (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse

Épreuve 5 : SET (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse



Coller la réponse



Coller la réponse

Épreuve 6 : Puzzle de Pythagore (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse.



Coller la réponse.

Épreuve 6 : Puzzle de Pythagore - suite (CP-CE1-CE2)



Coller la réponse.

Épreuve 7 : Le chasse-nombre (CE1-CE2)



Le plus petit nombre que l'on peut obtenir est le



Le plus nombre le plus proche de 500 que l'on peut obtenir est le



Les deux nombres consécutifs sont : le

et le

Épreuve 8 : Hanjie (CE2)



Coller la réponse



Coller la réponse

Épreuve 8 : Hanjie - suite (CE2)



Coller la réponse