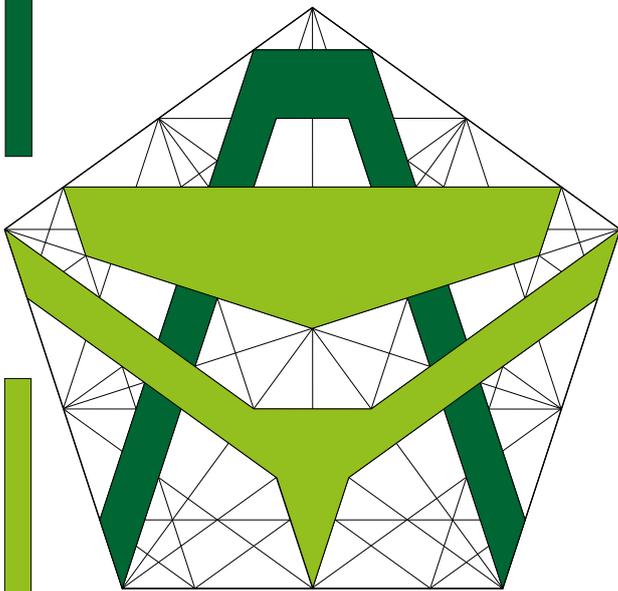


Rallye Mathématique cycle 2 de l'IREM Paris Nord

Classes de CP,
CE1 et CE2

Possibilité de faire
des groupes mixtes



Mars 2025

I.R.E.M. Paris-Nord
Institut de Recherche sur l'Enseignement des Mathématiques

<http://www-irem.univ-paris13.fr>

Conçu et organisé par le groupe rallye cycle 2 de l'IREM Paris-Nord :
Stéphan Petitjean, Erwan Adam, Céline Havard,
Sous la direction de Sylviane Schwer.

Septembre 2024

Cette année, nous organisons pour la quatrième fois un rallye cycle 2. De nombreux enseignants nous ont fait part de leur satisfaction l'année passée concernant l'organisation générale. Nous gardons donc la même structure d'épreuves et les mêmes modalités d'organisation cet année.

Le principe

Le rallye consiste à proposer à une classe plusieurs épreuves de mathématiques. La classe a une heure pour réfléchir et écrire ses solutions sur une feuille-réponse unique. L'ensemble des épreuves étant impossible à résoudre par un élève seul, la classe est invitée à s'organiser et à coopérer pour résoudre le maximum d'épreuves. Les épreuves proposées balayent différents champs des mathématiques : géométrie plane, géométrie dans l'espace, logique, numérique... Toutes laissent une large part à la manipulation, aux démarches d'essai-erreur et à la coopération entre élèves. Une épreuve est constituée d'une situation mathématique qui est décomposée en trois niveaux de difficultés :

- le niveau une étoile (★) : il s'y trouve la description de la situation avec des consignes écrites et visuelles qui permettent de la comprendre. Les questions posées servent à vérifier la bonne compréhension de la situation.
- le niveau deux étoiles (★★) : la situation est toujours la même ou très proche de la situation précédente mais demande plus de manipulation ou de réflexion.
- le niveau trois étoiles (★★★) : la question est souvent difficile et demande une réflexion importante.

Cette année, le nombre d'épreuves à résoudre dépendra du ou des niveau de la classe :

- les classes de CP ont 6 épreuves à résoudre,
- les classes comprenant des élèves de CE1 auront à résoudre, en plus des épreuves communes avec les CP, une septième épreuve "spéciale CE1",
- les classes comprenant des élèves de CE2 auront à résoudre, en plus des épreuves communes avec les CP et de l'épreuve "spéciale CE1", une huitième épreuve "spéciale CE2",

La passation

Bien que l'objectif soit de faire réfléchir les élèves durant une heure, c'est-à-dire durant un temps limité, il est autorisé de prendre un temps avant et/ou un temps après. Pour certaines classes, notamment les classes de CP, ces temps avant et après la passation sont indispensables pour que la passation se passe dans de bonnes conditions.

Le temps avant la passation permet une mise en place apaisée. Il permet de faire une présentation rapide des outils et du matériel à disposition, éventuellement de construire les outils qui seront nécessaires durant l'épreuve (par exemple de découper les pièces d'un puzzle). Il permet enfin de rappeler l'organisation générale durant la passation (utilisation du tableau, organisation concernant

la feuille-réponse ...). La durée de cette mise en place est laissée à l'appréciation de l'enseignant et elle peut être réalisée en plusieurs fois. Le temps après la passation peut être utile lorsque les élèves ont eu des difficultés à s'organiser ou à déterminer laquelle des solutions proposées sera finalement choisie. Ce temps est donc celui des choix et de la mise en forme des réponses. Par exemple, dans le cas où plusieurs groupes ont produit une figure géométrique et n'arrivent pas à décider ensemble laquelle coller sur la feuille-réponse, un choix peut être effectué collectivement durant cette phase avec l'ensemble de la classe. De la même manière, si l'on donne la possibilité de prendre une photo comme réponse à une épreuve, les prises de vues et la sélection peuvent être réalisées durant cette phase. Là encore, la durée et le moment de ce temps sont laissés à la discrétion de l'enseignant.

Le rôle de l'enseignant

L'enseignant joue un rôle essentiel :

- dans l'explicitation des consignes. En effet, de nombreux élèves ont une maîtrise fragile des consignes écrites en début de cycle 2. L'enseignant est donc tout à fait autorisé à lire à voix haute ces consignes, à les expliciter auprès de certains élèves ou groupes d'élèves voire à l'ensemble de la classe. Le niveau « une étoile » des épreuves est dédié à ce moment d'explicitation. Si c'est nécessaire à la compréhension des consignes, ce niveau peut même être partiellement résolu avec l'aide de l'enseignant.
- dans l'organisation du travail des élèves. L'enseignant peut donner des conseils pour permettre aux groupes d'élèves de travailler ensemble, pour les aider à utiliser le tableau afin que chaque élève soit au courant de l'avancée du travail de la classe.
- dans la rédaction de la feuille-réponse. L'idéal serait que les élèves eux-mêmes rédigent les réponses sur la feuille-réponse mais c'est parfois difficile d'atteindre cet objectif. De plus, certaines épreuves demanderont un collage ou une prise de vue avec un appareil photo ce qui nécessite l'intervention de l'enseignant et une mise en forme de la feuille-réponse décalée dans le temps. Le rallye se déroule du lundi 10 mars au vendredi 28 mars 2025, autour de la semaine des mathématiques. L'enseignant choisira une journée entre ces deux dates pour faire passer les épreuves à sa classe. Le matériel autorisé est le matériel de base de mathématique à savoir : le crayon à papier, la gomme, la règle et les ciseaux. Le papier calque, les jeux de cube de construction et la calculatrice sont par ailleurs fortement conseillés.

Se tenir au courant

À partir du moment où la classe est inscrite, l'enseignant recevra par mail les différentes « gazettes » :

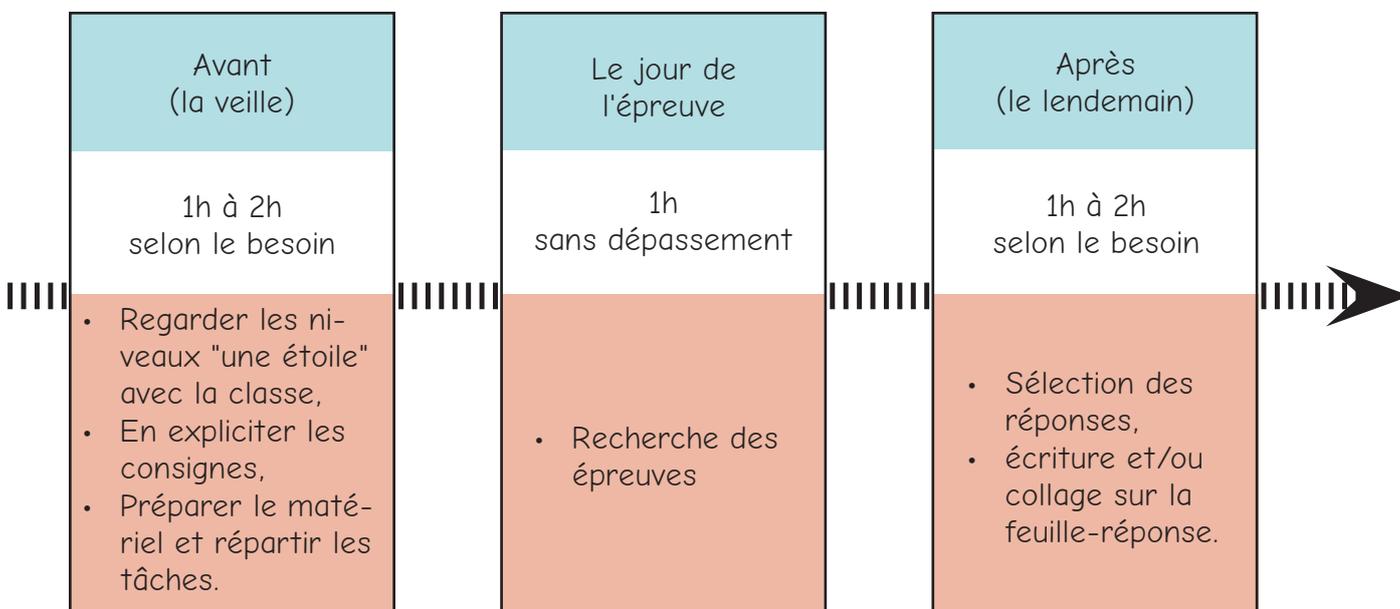
- la gazette n°1 paraît en septembre. Elle contient les consignes générales du fonctionnement du rallye ainsi l'affiche que de l'édition en cours.
- La gazette n°2 paraît en janvier. Elle contient des situations problèmes qui permettent aux classes de s'entraîner sur des épreuves en rapport avec ce qui va être proposé lors des épreuves officielles.
- La gazette n°3 paraît le week-end précédant la semaine des maths. Elle contient les sujets, la feuille-réponse et des consignes plus détaillées à destination des enseignants.
- La gazette n°4 paraît la semaine suivante. Elle contient les réponses aux épreuves.
- La gazette n°5 paraît à la fin du mois de mai. Elle contient le palmarès des classes gagnantes dans chaque catégorie, le classement général et des commentaires sur les épreuves.

Préparer sa classe

Le meilleur moyen de préparer ses élèves reste de leur proposer régulièrement des situations problèmes, des activités ouvertes qui demandent à la fois réflexion et manipulation. Les archives du rallye cycle 2 ne sont pas encore très fournies puisque nous en sommes à la deuxième édition. Néanmoins, à partir de janvier dans la gazette n°2, nous publierons un certain nombre de problèmes qui pourront jouer ce rôle. De plus, un travail spécifique doit être engagé à l'approche des épreuves officielles concernant l'organisation de la classe et de la coopération entre les élèves. Chaque enseignant est libre d'organiser le travail de sa classe comme il l'entend mais il est vivement conseillé de faire une épreuve blanche. C'est souvent à cette occasion que l'on arrive à voir plus clairement quelle organisation convient à sa classe.

Exemple d'organisation lors de la semaine de passation

L'autonomie des classes étant assez hétérogène entre un CP et un CE2, nous laissons le soin à l'enseignant-e d'organiser le travail de sa classe comme il ou elle l'entend. Voici un mode d'organisation qui a été utilisé l'année passée par plusieurs enseignants de CP :



Pour rappel, voici un tableau des épreuves par niveau de classe :

épreuve 1	CP, CE1 et CE2
épreuve 2	
épreuve 3	
épreuve 4	
épreuve 5	
épreuve 6	
épreuve 7	CE1 et CE2
épreuve 8	CE2

Le rallye se déroulera autour de la semaine des mathématiques,
entre le **lundi 3 mars** au **vendredi 21 mars 2025**.

LES MODALITÉS D'INSCRIPTION

Inscrivez votre classe (ou vos classes, les unes après les autres) sur [le site de l'IREM Paris Nord](#) dès maintenant et avant le vendredi 21 mars 2025.

Attention, un numéro d'inscription vous sera attribué à l'issue de votre inscription en ligne : vous recevrez un courriel automatique contenant votre numéro d'inscription, qui vous sera nécessaire le jour de l'épreuve pour renseigner la feuille-réponse.

À l'issue de votre inscription, si vous ne recevez pas ce message, vérifiez dans la boîte des spams ou [contactez-nous](#).

L'enseignant ayant inscrit sa classe avant le dimanche 2 mars recevra ce jour-là par courriel un lien vers la gazette n°3 contenant les énoncés et la feuille-réponse. Cette gazette sera aussi publiée [sur le site de l'IREM](#) avant le début de la passation. L'enseignant devra s'organiser pour faire passer l'épreuve à sa classe entre le lundi 3 mars et le vendredi 21 mars 2025. La durée de l'épreuve est limitée à une heure. Il suffira ensuite de renvoyer par courrier la feuille-réponse dûment complétée à l'IREM avant le lundi 24 mars 2025.

Pour tout problème d'organisation ou cas particulier, n'hésitez pas [à nous contacter](#).
rallyemathcycle2.iremp13@gmail.com

Le site de l'IREM PARIS-NORD

<http://www-irem.univ-paris13.fr/>

Contact

rallyemathcycle2.iremp13@gmail.com

janvier 2025

L'IREM Paris-Nord vous souhaite une excellente année 2025 !

Il est bien sûr encore temps de s'inscrire, vous pouvez le faire en ligne jusqu'au jour de votre participation. Si vous vous êtes inscrits en ligne et n'avez pas reçu le courriel automatique contenant votre numéro d'inscription pour chaque groupe, n'hésitez pas à nous contacter :

rallyemathcycle2.iremp13@gmail.com

Dans cette gazette, vous trouverez quelques indications sur le contenu des épreuves qui auront lieu au mois de mars, de façon à vous permettre d'y préparer efficacement vos classes si vous le souhaitez.

- 1) Vos élèves devront visualiser des assemblages de cubes en 3D et travailler sur des vues. Il sera très utile de disposer, le jour J, d'un jeu de cubes. Pour les entraîner, vous pouvez leur proposer ces activités : [Cinq cubes](#), [Vues de cubes](#) et l'épreuve de l'année passée intitulée [Empilements](#).
- 2) Une épreuve de reproduction de figure par coloriage exigera de savoir se repérer sur une trame et d'identifier des formes à colorier. Vous pouvez vous entraîner à l'aide de ces activités : [Reproduction de figures par coloriage](#), [Coloriage](#) et l'épreuve de l'année passée intitulée elle-aussi [Coloriage](#).
- 3) Il y aura une épreuve de puzzle que vous pourrez préparer en leur proposant des activités classiques de tangram ou les activités suivantes : [Tangram circulaire](#), [Tangram](#) et l'épreuve de l'année passée intitulée [Cerfs-volants et fléchettes](#).
- 4) Il y aura une épreuve de logique. Bien qu'elles soient assez éloignées vous pouvez proposer ces deux activités de logique : [Les chemins](#) et l'épreuve de l'année précédente intitulée [LOGIX](#).
- 5) Il y aura une autre épreuve de logique inspirée du jeu SquarO. Pour comprendre le principe et entraîner vos élèves, vous pouvez proposer l'activités suivante : [Squaro_entrainement](#).
- 6) Il y aura une épreuve de codage/décodage. Vous pouvez regarder du côté de l'épreuve de l'année passée intitulée [Code Secret](#).
- 7) Il y aura une épreuve numérique pour les CE1 et CE2 où il sera question de nombres entiers, de comparaison. Vous pouvez proposer les activités suivantes : [La rondes des nombres](#) (CE1) et [La rose des vents](#) (CE2).

Si vous n'avez pas le temps de proposer tout cela à vos élèves, pas de panique ! Rendez-vous au mois de mars, l'essentiel étant de donner à vos élèves cette occasion de chercher ensemble et d'y prendre du plaisir.

À bientôt !

Céline Havard, Erwan Adam et Stéphan Petitjean.

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)

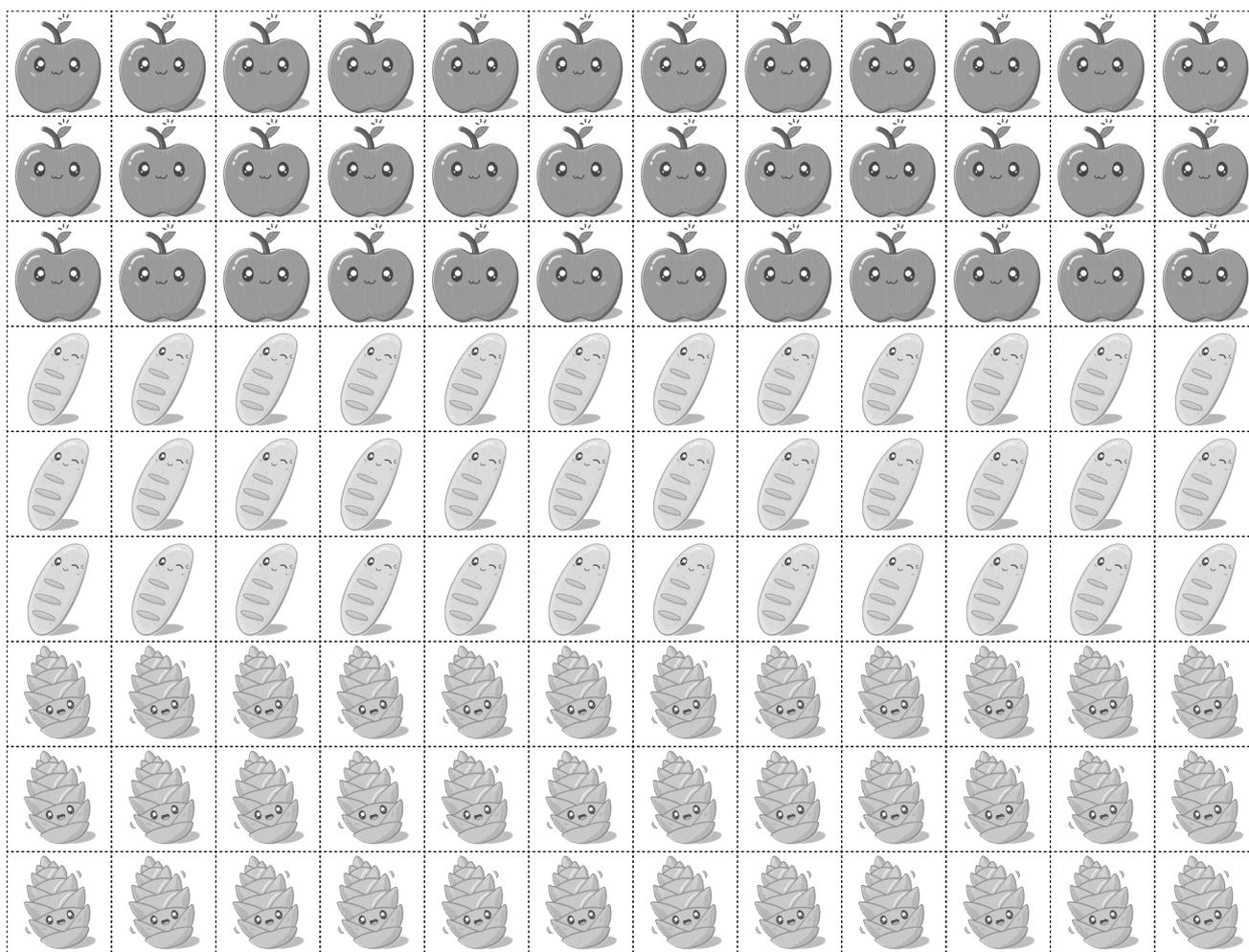
Ce matériel n'est pas obligatoire pour réaliser l'épreuve 1. Les élèves peuvent tout à fait dessiner ou écrire lisiblement "Pomme", "Pain" et "Pomme de pain" dans les cases.

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

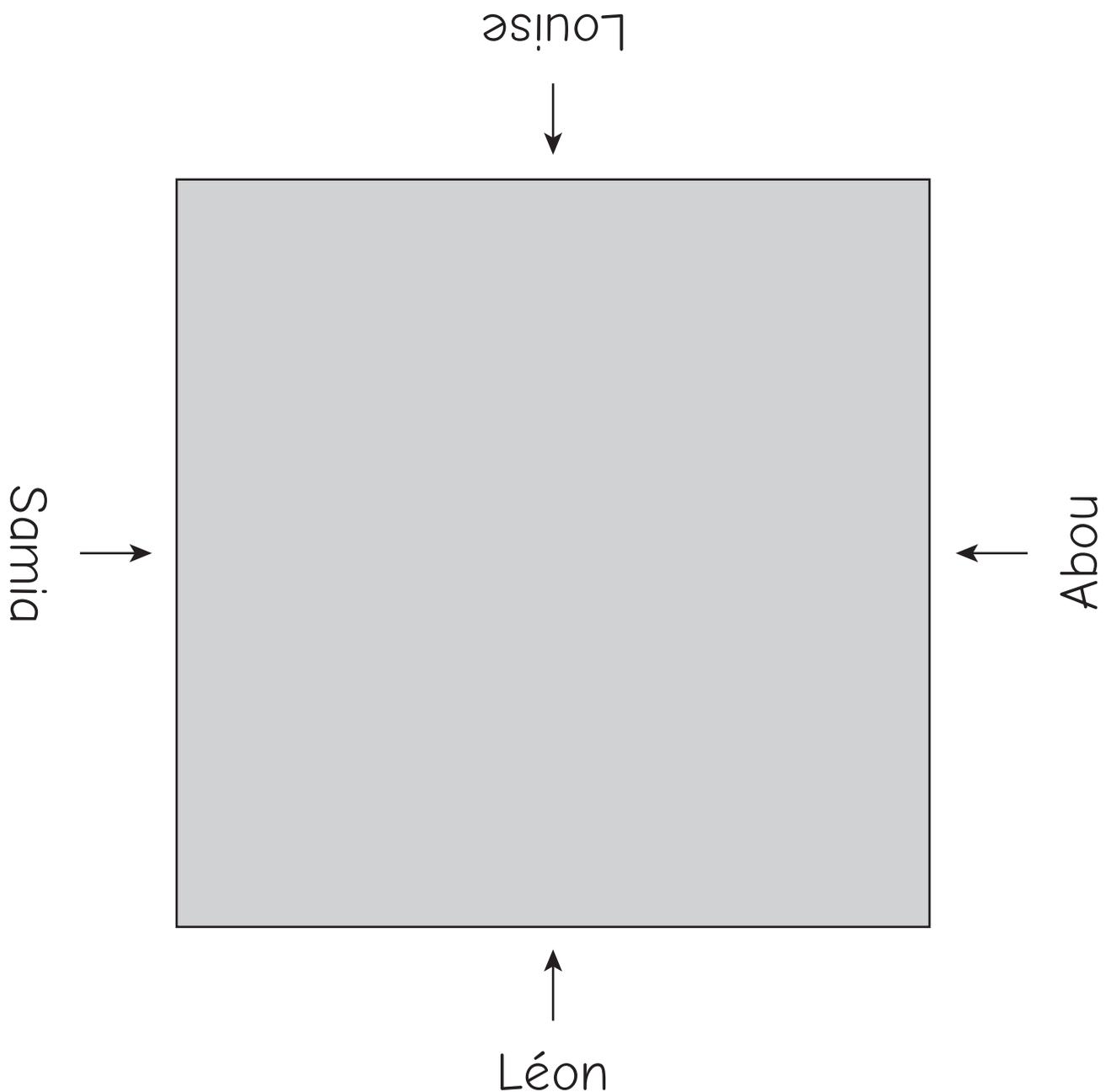


LE MATÉRIEL

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

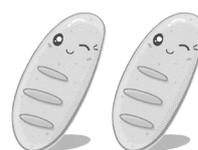


une pomme de pain

Une pomme de pain vaut une pomme et deux pains.



1 pomme



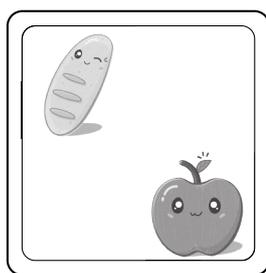
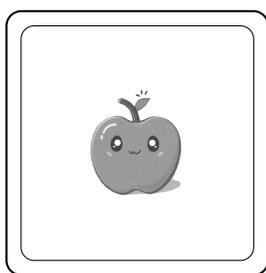
2 pains

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 :

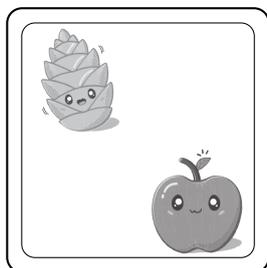
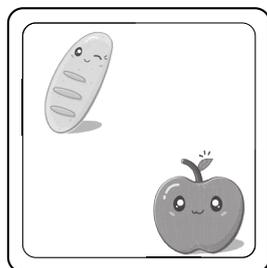
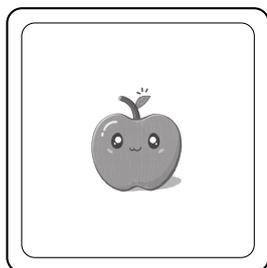


Il y a :
3 pommes
et
3 pains.



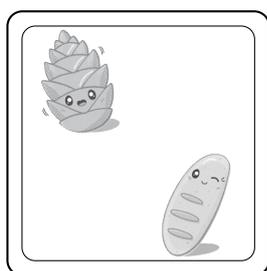
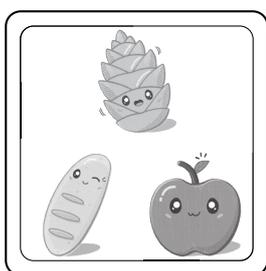
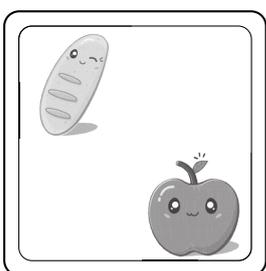
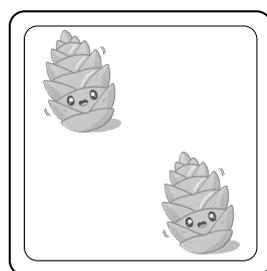
Combien y a-t-il de pommes et de pains dans chacun des cas ?

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

--	--	--	--

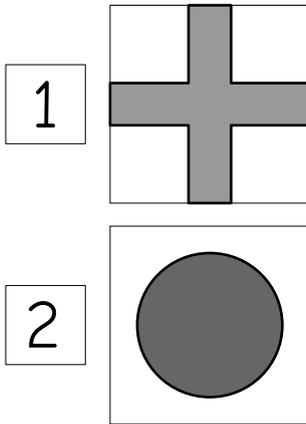
Il y a :
8 pommes
et
12 pains.

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

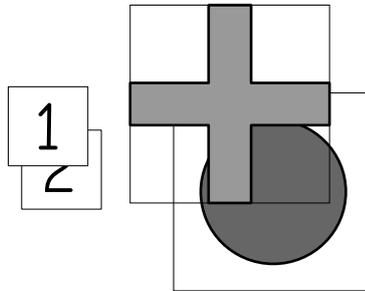
Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)

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 .

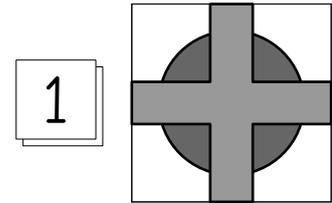
Les deux cartes



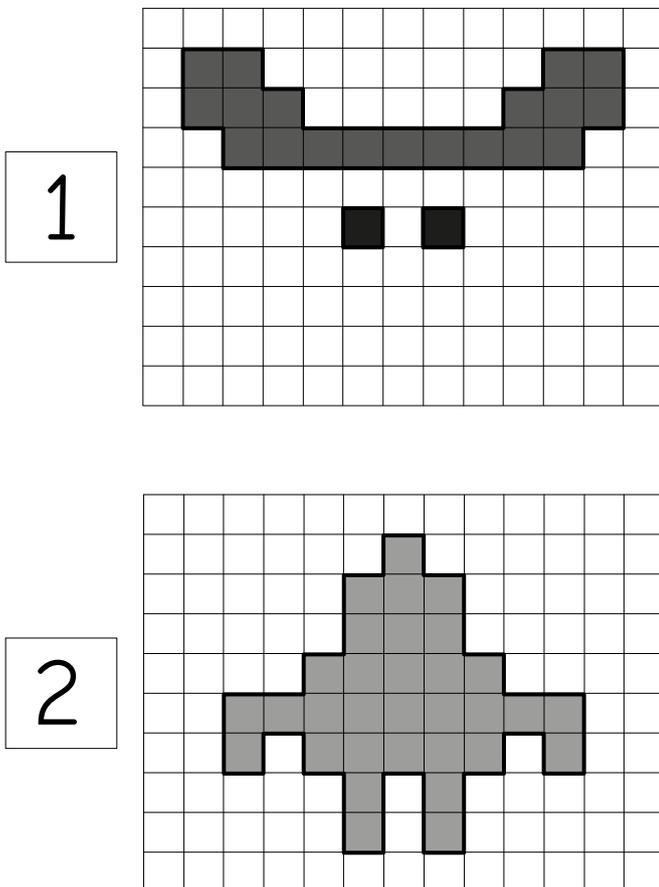
Tu les places l'une sur l'autre.



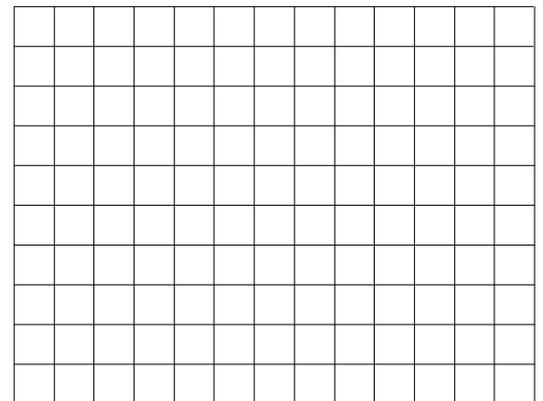
Tu obtiens le résultat suivant.



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



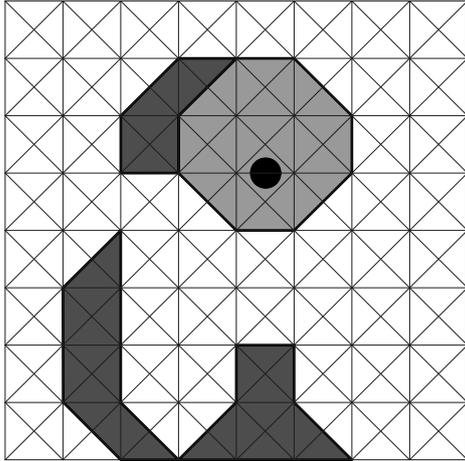
Résultat



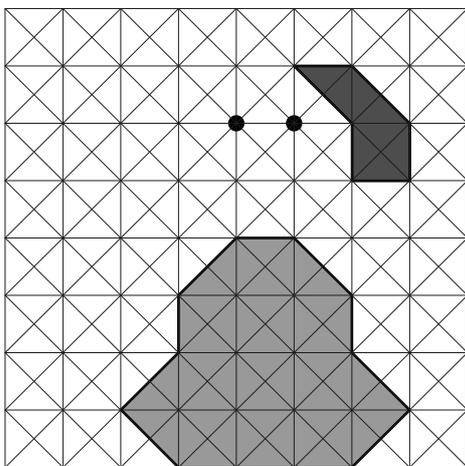
Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)



1



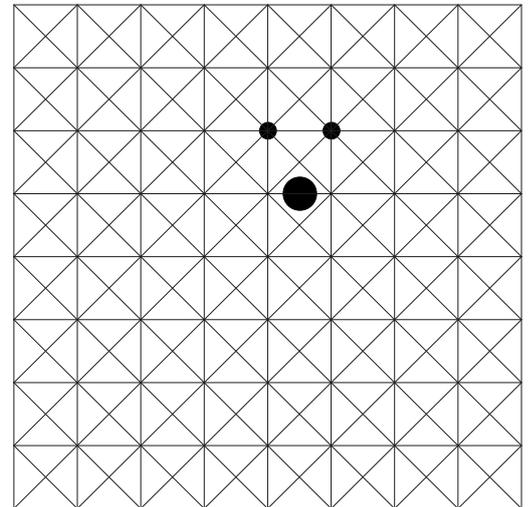
2



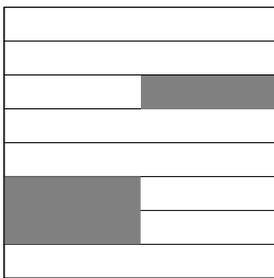
Réalise la superposition des deux cartes à l'aide de deux couleurs différentes.

Résultat

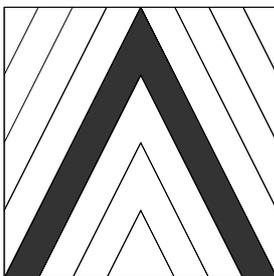
1
2



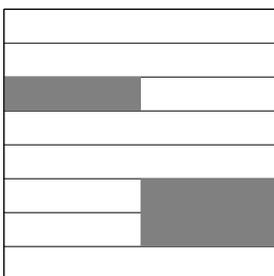
1



2



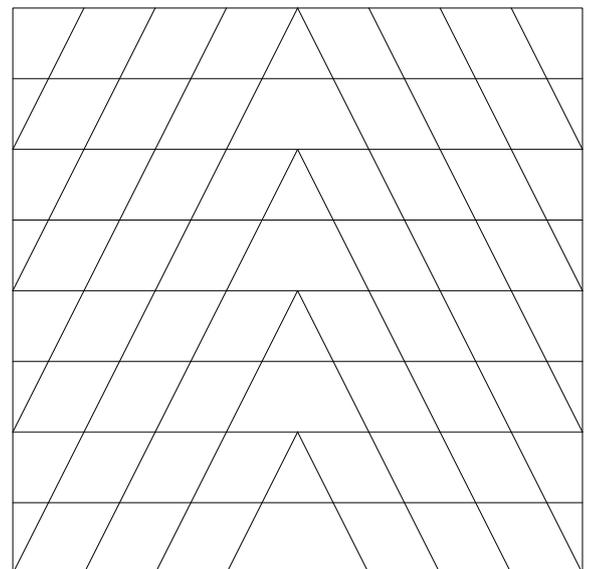
3



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

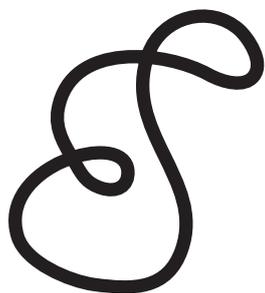
Résultat

1
2
3

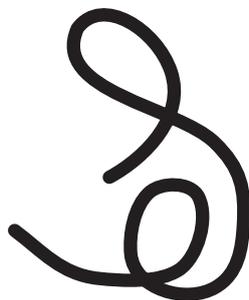


Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)

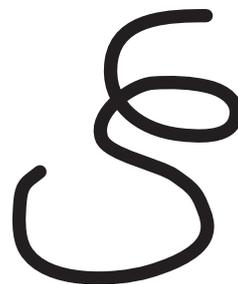
Dans cette épreuve, tu dois compléter les puzzles de manière à faire apparaître une seule ligne. Cette ligne doit former une boucle fermée comme ceci :



Oui



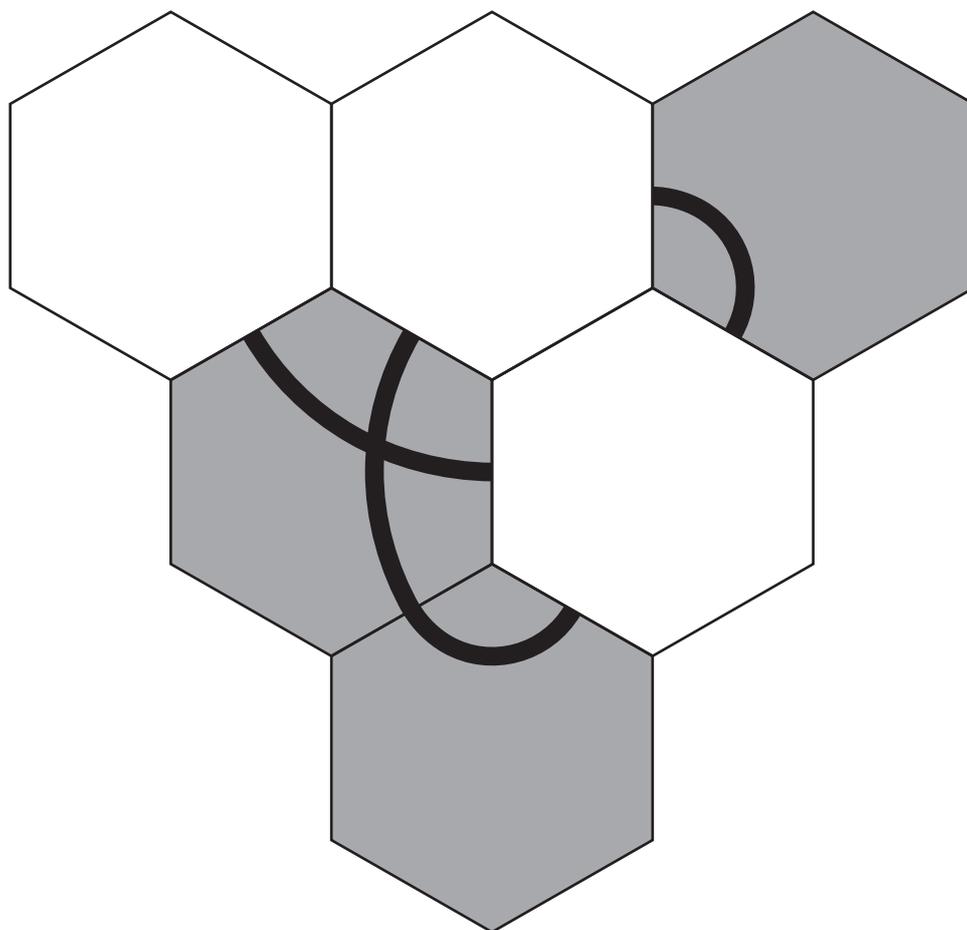
Non



Non



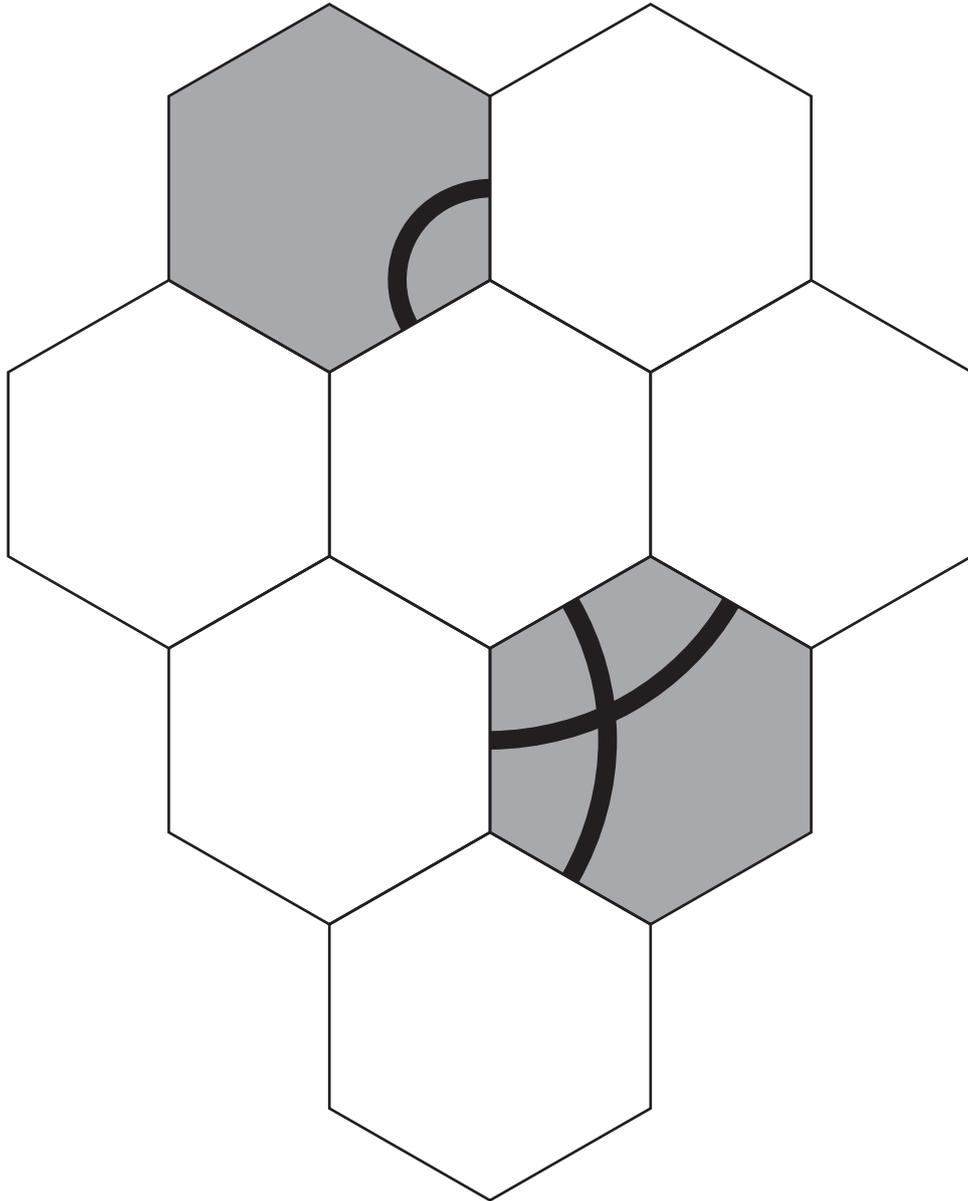
Dans le puzzle suivant, trois pièces sont déjà posées. Il faut prendre les trois pièces A (A1, A2 et A3) et les assembler pour obtenir une boucle.



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



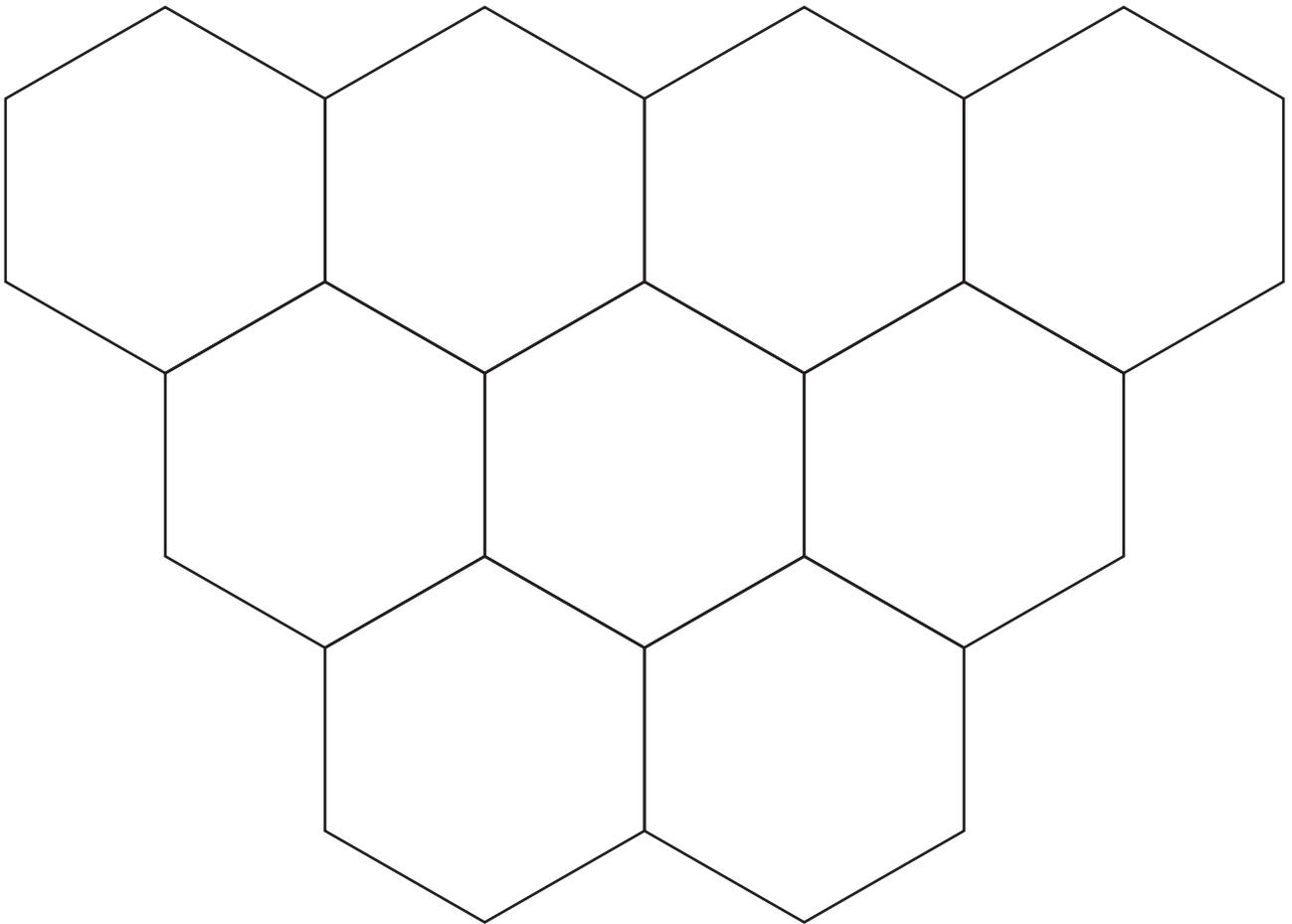
Dans le puzzle suivant, deux pièces sont déjà posées.
Il faut prendre les six pièces B (de B1 à B6) et les assembler pour obtenir une boucle.



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)



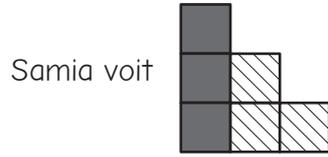
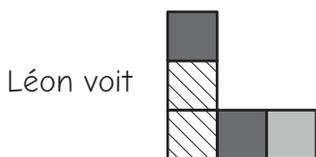
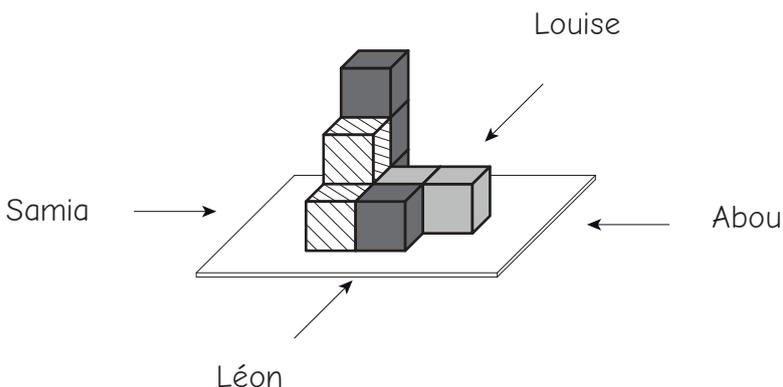
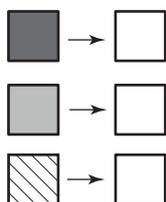
On a placé sur une table un solide fabriqué en empilant des petits cubes.

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

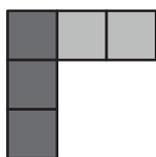
Prends des petits cubes de 3 couleurs différentes. Construis ensuite le solide proposé en empilant des petits cubes et place le solide sur la feuille qui t'est fournie.

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.

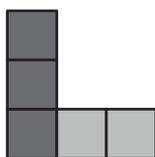
Correspondance
des couleurs



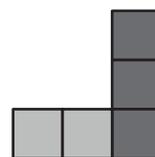
Que voit Louise ?



①

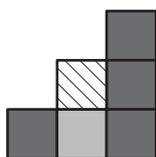


②

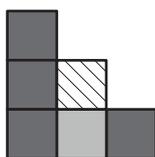


③

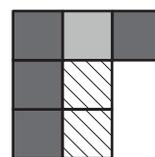
Que voit Abou ?



④



⑤

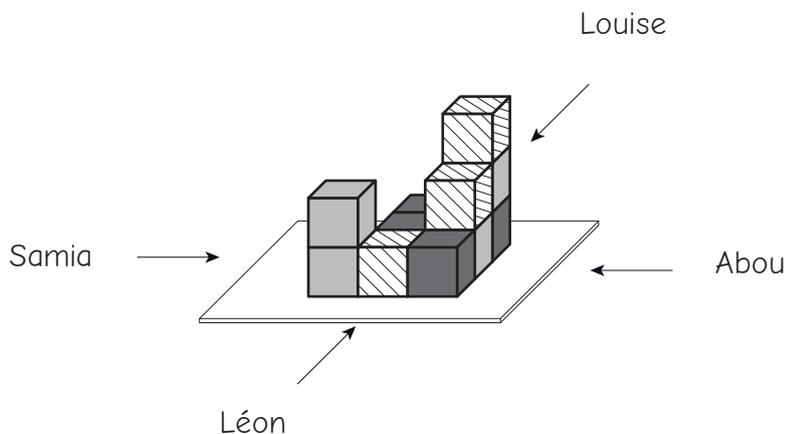


⑥

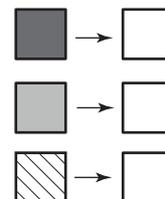
Épreuve 4 : Différentes vues - suite (CP-CE1-CE2)



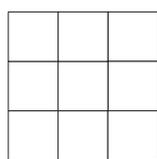
On a placé un autre solide sur la table.



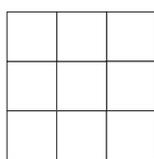
Correspondance des couleurs



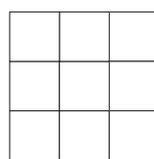
Que voient chacun des enfants ?



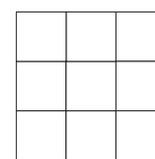
Léon



Samia



Abou

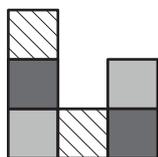


Louise

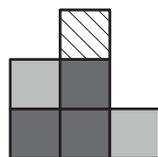


On a placé sur la table un autre solide fabriqué avec 4 cubes gris foncés, 3 cube gris clairs et 2 cubes rayés.

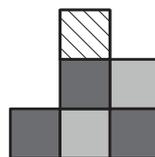
Voici ce que voient Léon, Samia et Abou :



Léon

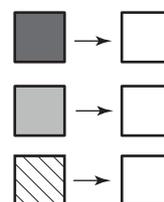


Samia

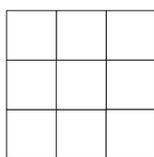


Abou

Correspondance des couleurs

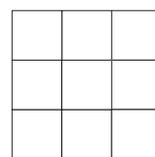


Que peut voir Louise ? Il y a deux possibilités.



Louise

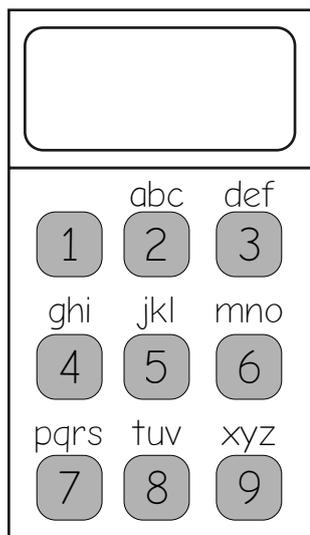
ou bien



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.

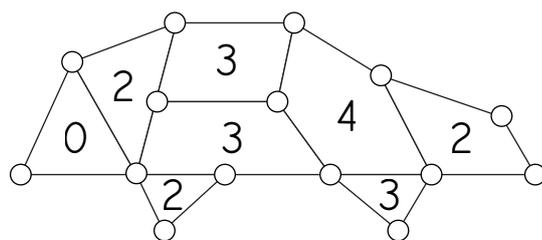
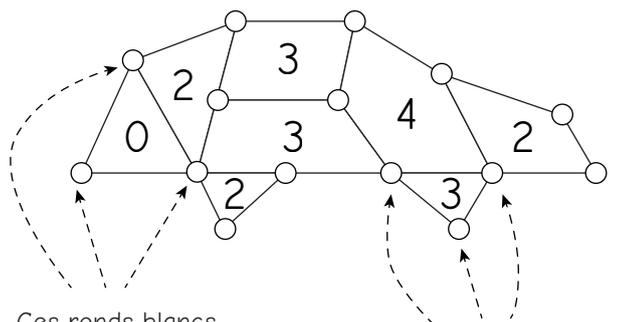
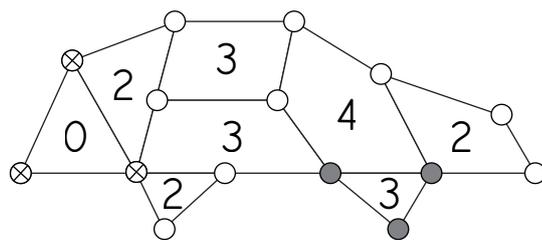


Figure de départ

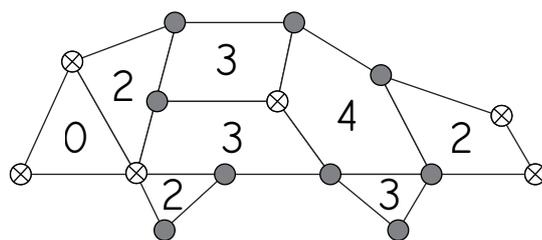


Ces ronds blancs doivent être cochés à cause du 0.

Ces ronds blancs doivent être coloriés à cause du 3.



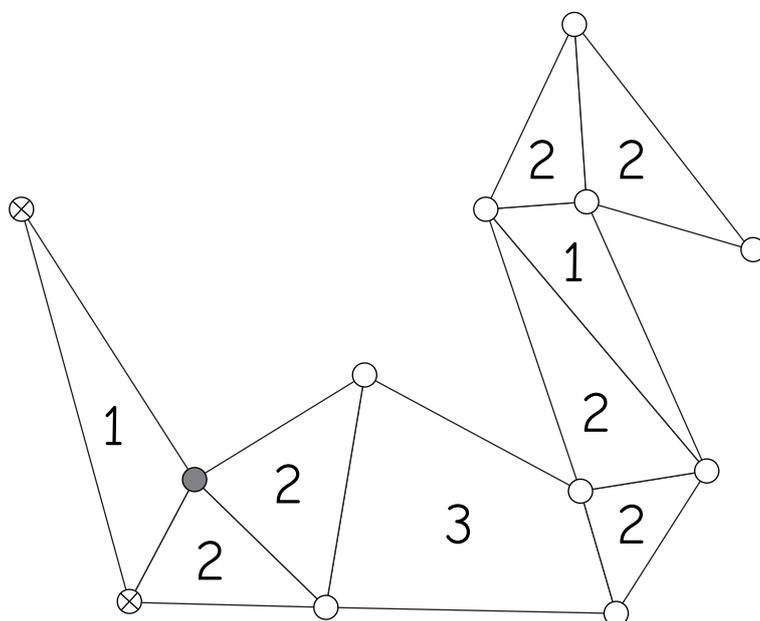
On obtient cette figure.



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



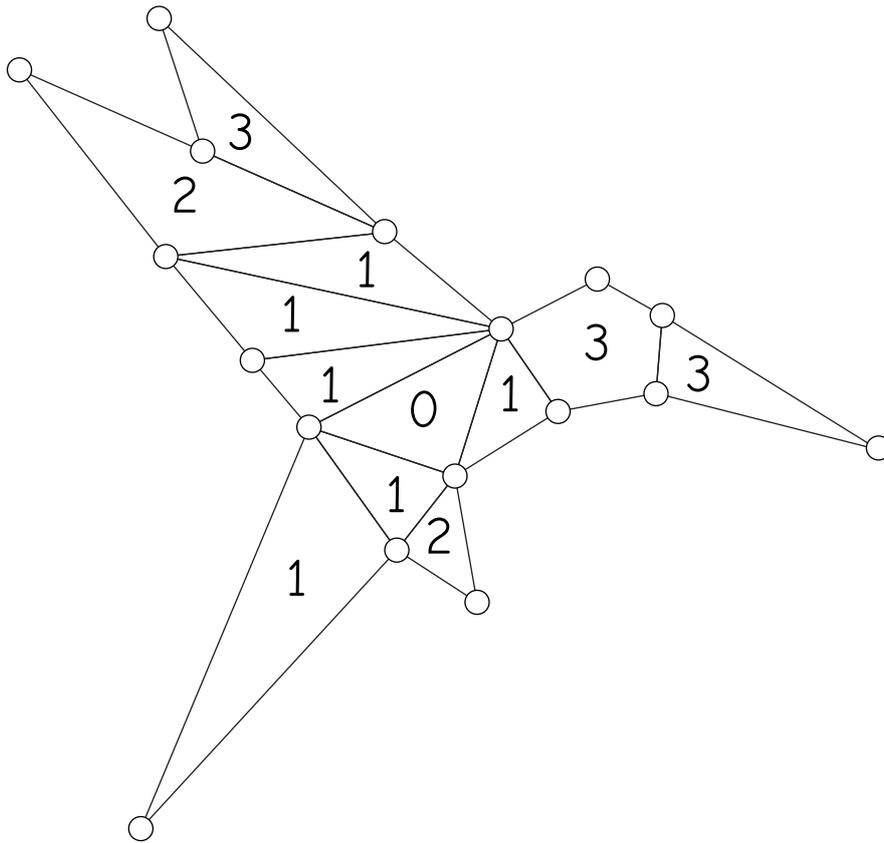
Colorie ou coche chacun des ronds blancs de cette poule d'eau en respectant les consignes.



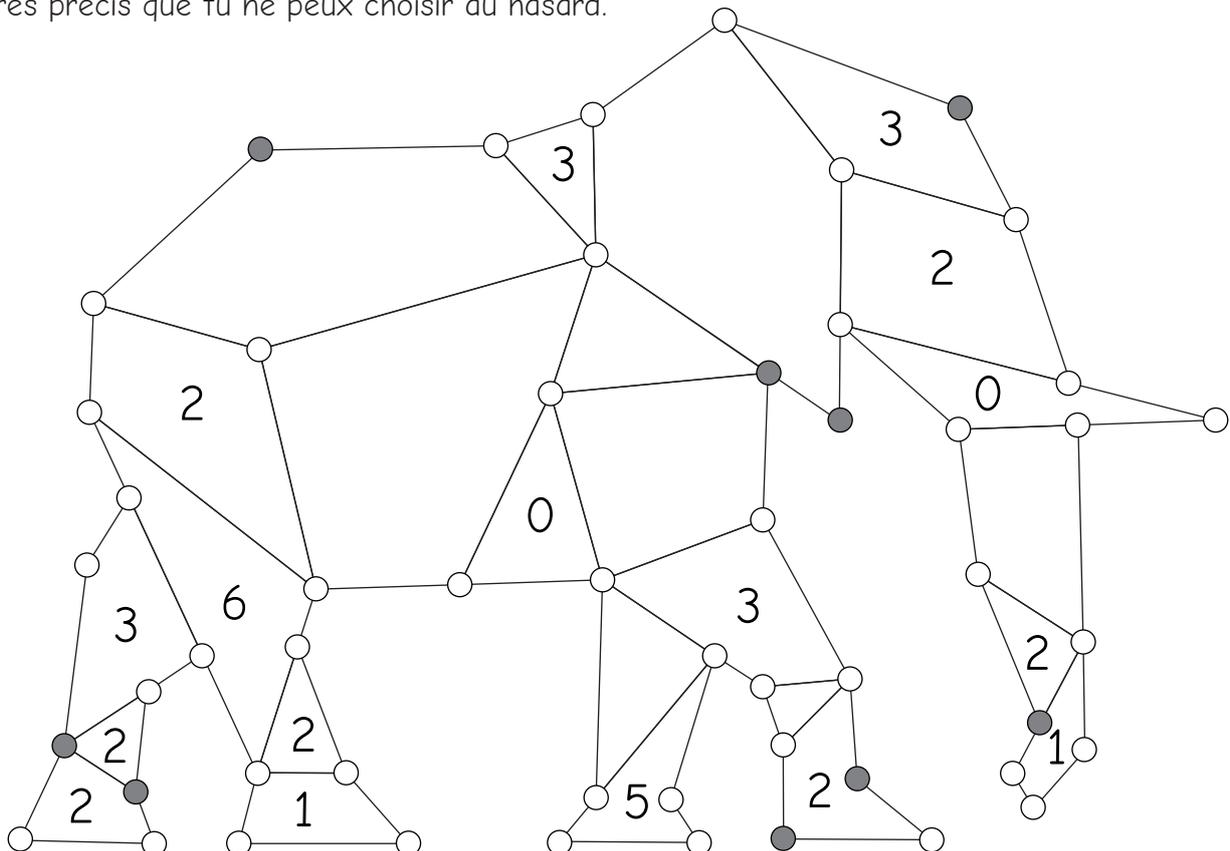
Épreuve 6 : Animaux à colorier - suite (CP-CE1-CE2)



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

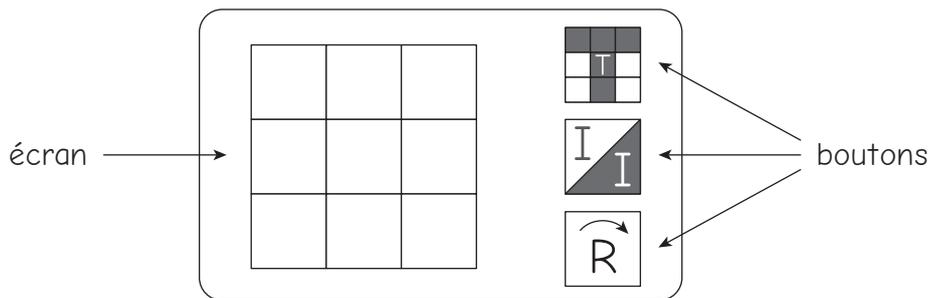


Colorie un chemin qui permet de sortir de ce labyrinthe :

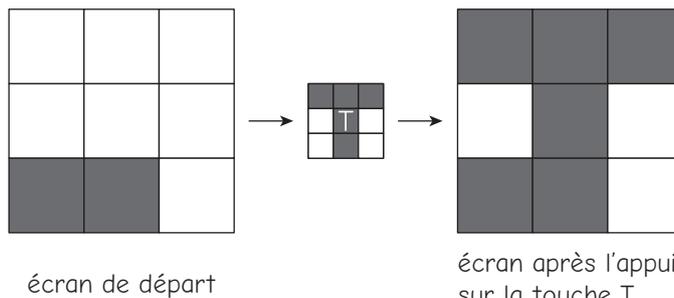
Entrée →	7	27	148	235	222	254	309	310	340	
	11	39	52	70	221	92	348	444	347	
	23	37	49	81	212	37	414	490	400	
	24	633	75	89	204	77	469	495	510	
	25	632	105	201	190	800	481	496	671	
	26	631	109	111	123	99	506	507	782	
	27	630	741	902	901	605	555	556	893	
	28	555	444	333	900	681	925	910	999	
	29	290	390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

Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)

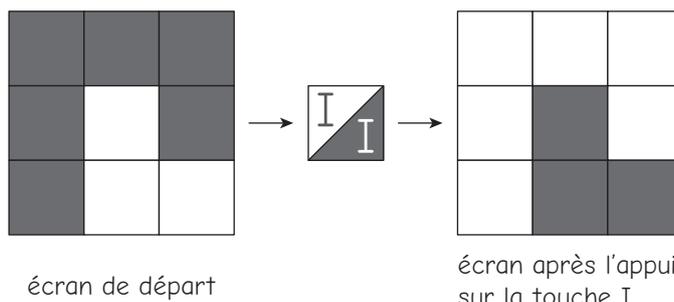
La machine à pixels possède un écran de 9 petits carrés qui peuvent être gris ou blancs, et possède 3 boutons.



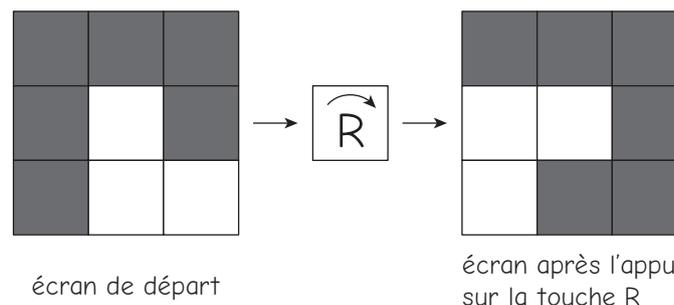
 Le bouton T colorie en gris cinq carrés qui forment un T sur l'écran. Si quelques-uns de ces carrés sont déjà noirs, elle les laisse en noir.



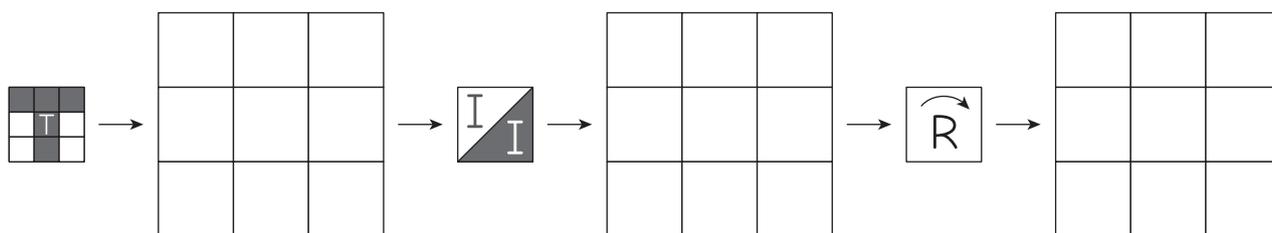
 Le bouton I inverse les couleurs : les carrés qui étaient gris deviennent blancs et les carrés qui étaient blancs deviennent gris.



 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.

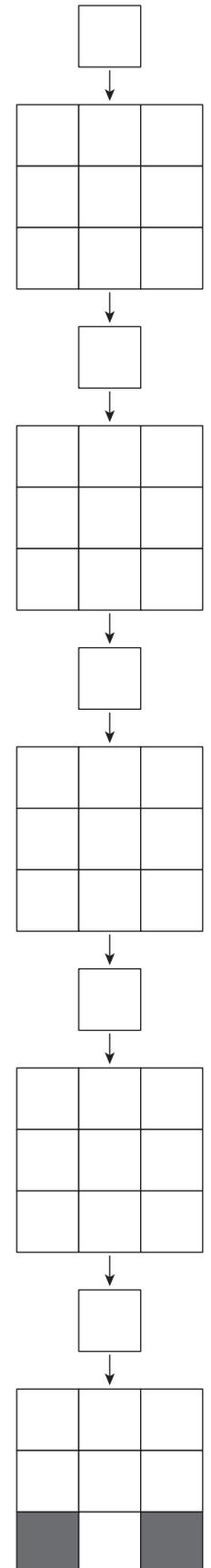
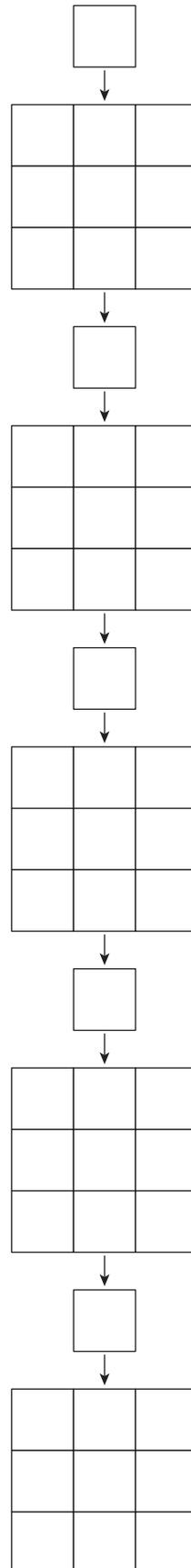
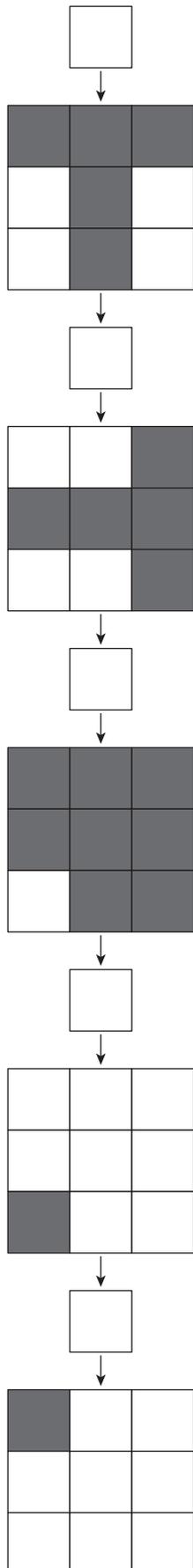


Épreuve 8 : La machine à pixels - suite (CE2)



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

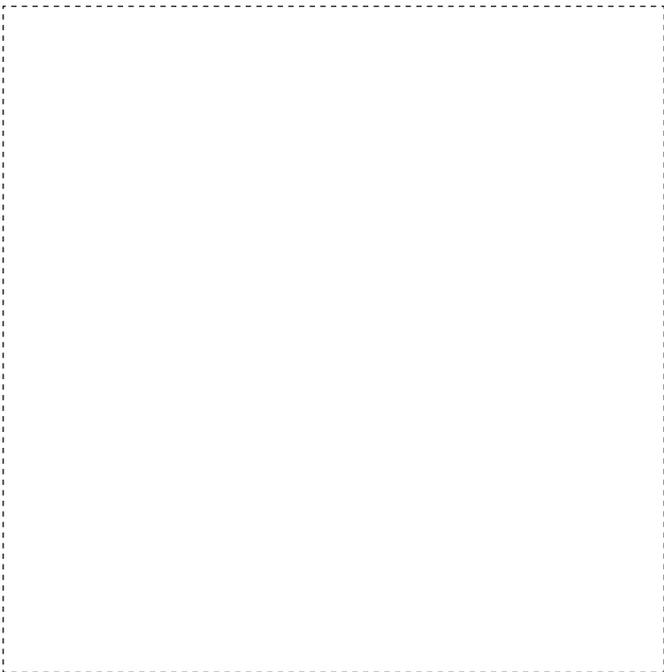
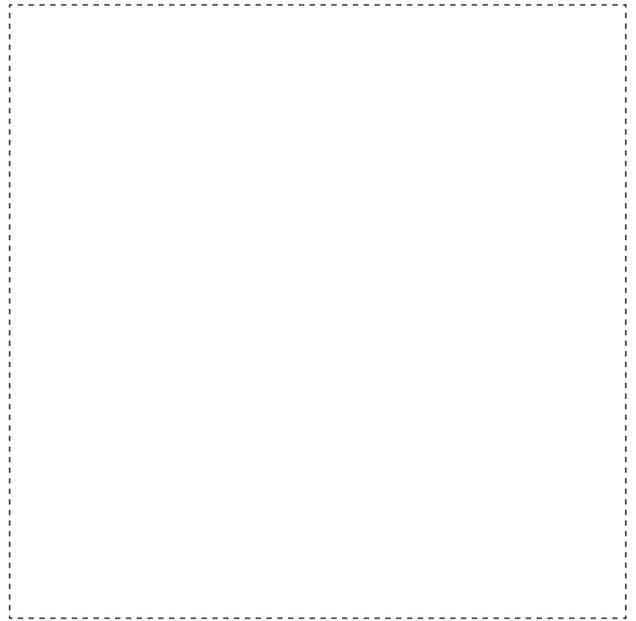


⑥

⑦

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

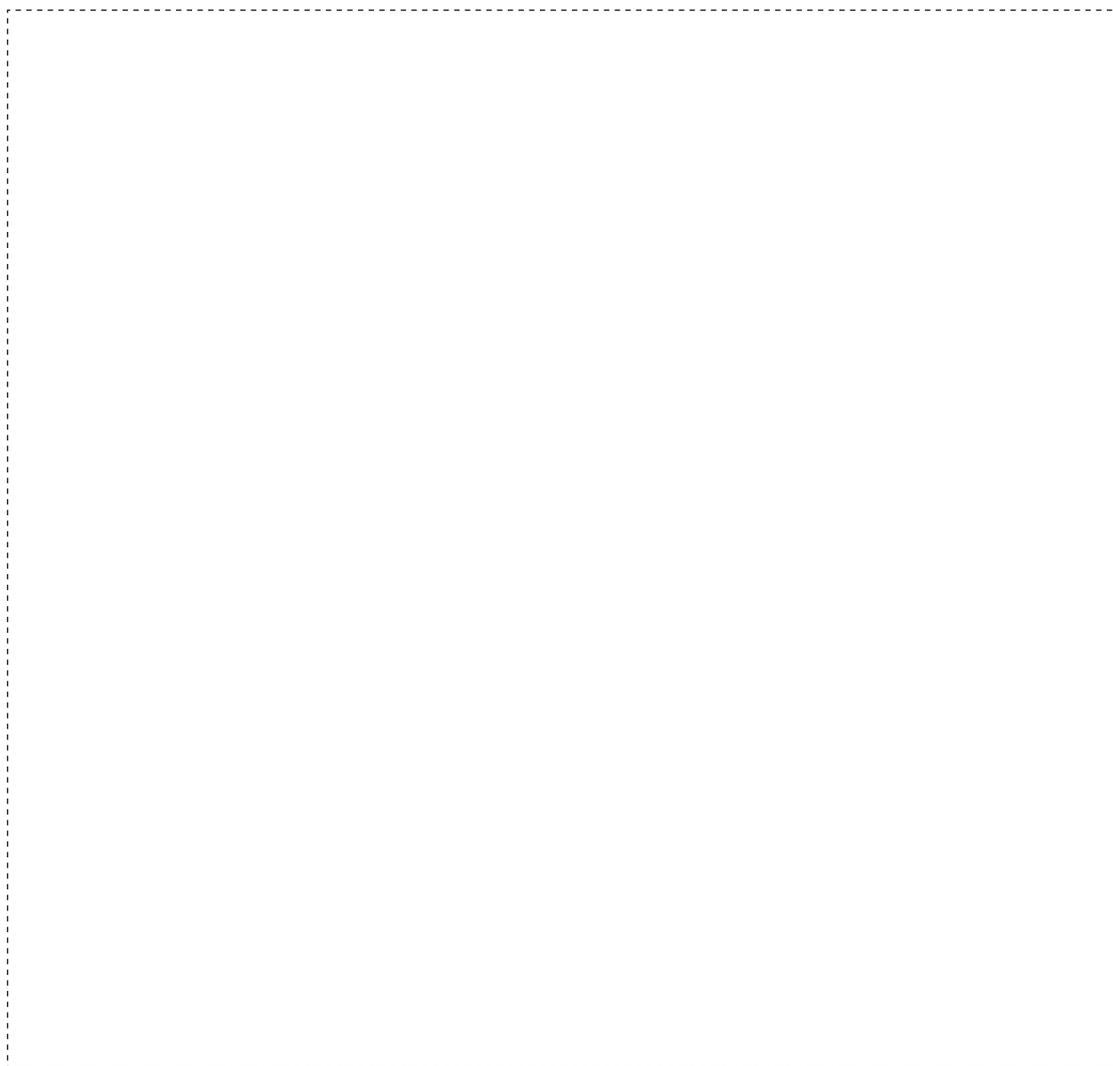
Découper les réponses sur le sujet puis coller ou agraffer ou scotcher ci-dessous.



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.

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

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 or attaching answers.

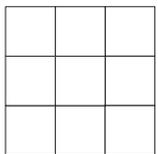
Épreuve 4 : Différentes vues (CP-CE1-CE2)



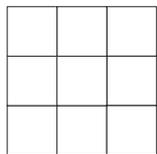
Louise voit la vue n° et Abou voit la vue n° .



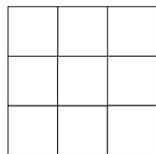
Chaque enfant voit :



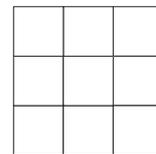
Léon



Samia

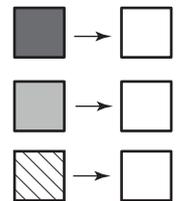


Abou



Louise

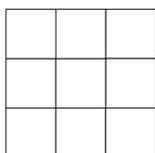
Correspondance
des couleurs



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

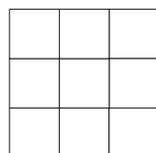


Louise voit :



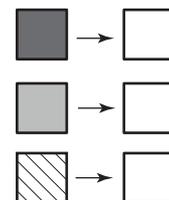
Louise

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 :

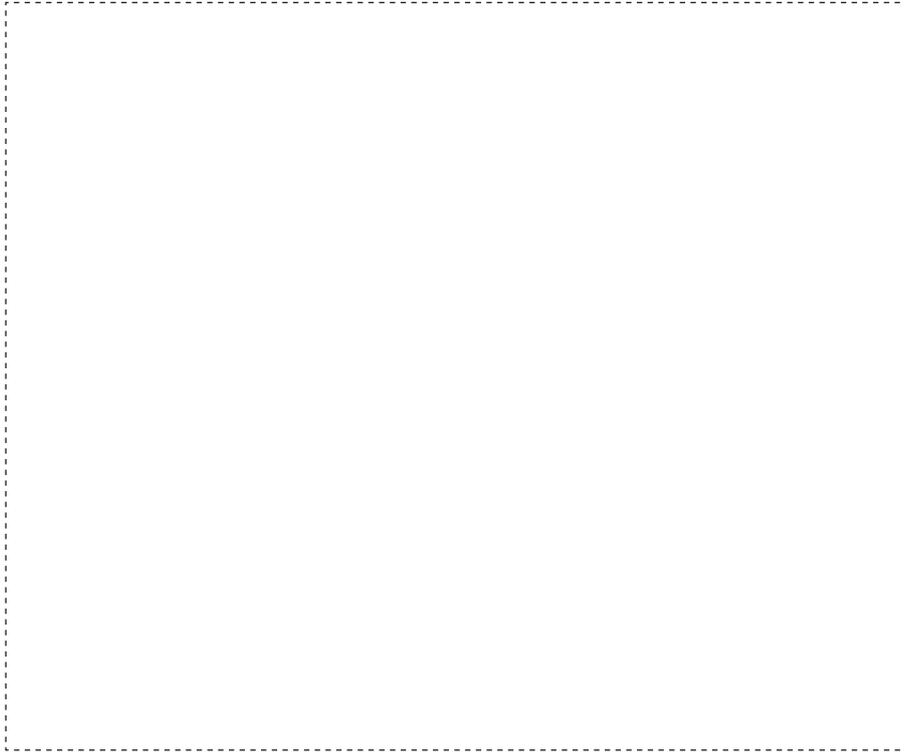
22222226633

.....

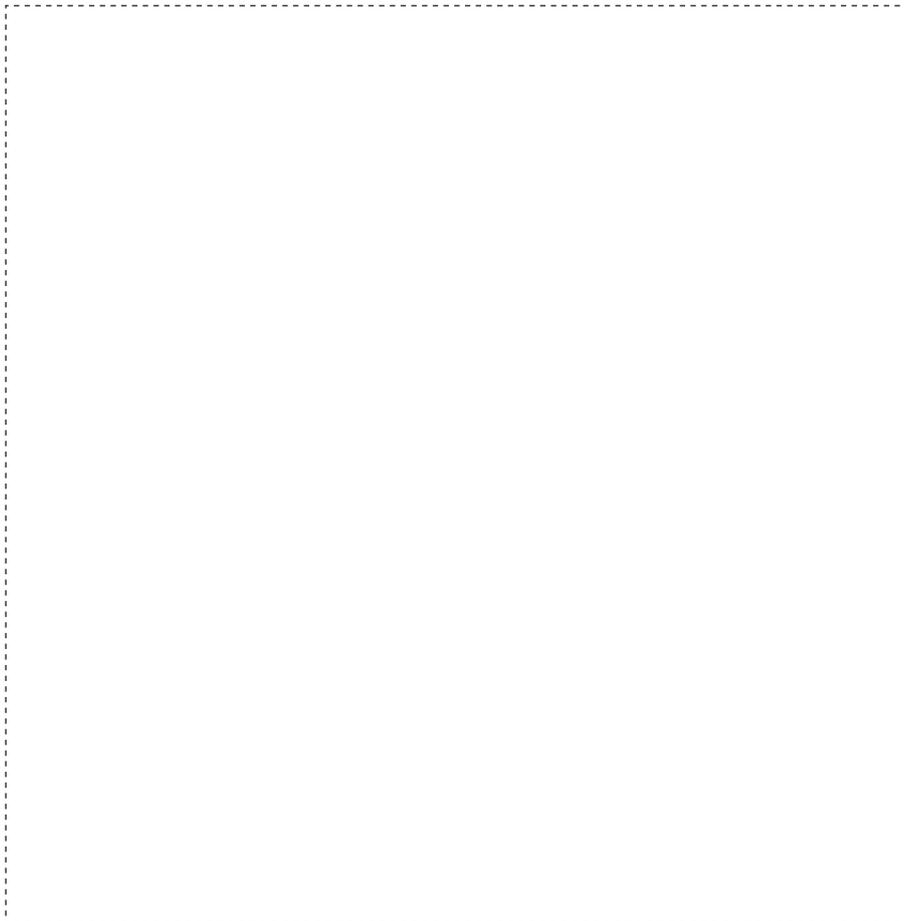
Épreuve 6 : Animaux à colorier (CP-CE1-CE2)



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 students to paste or attach their 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.

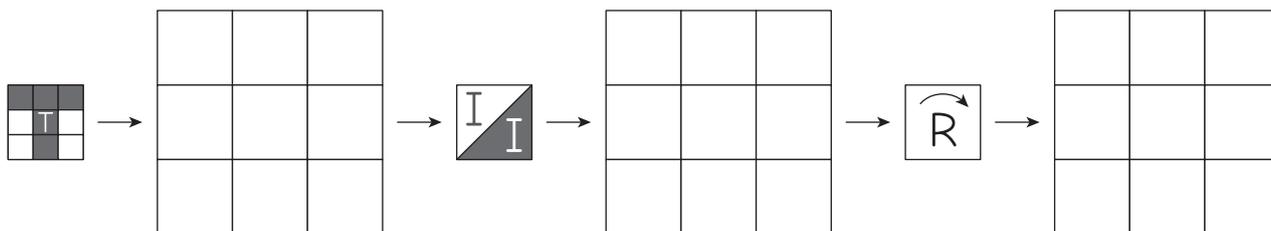
Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)



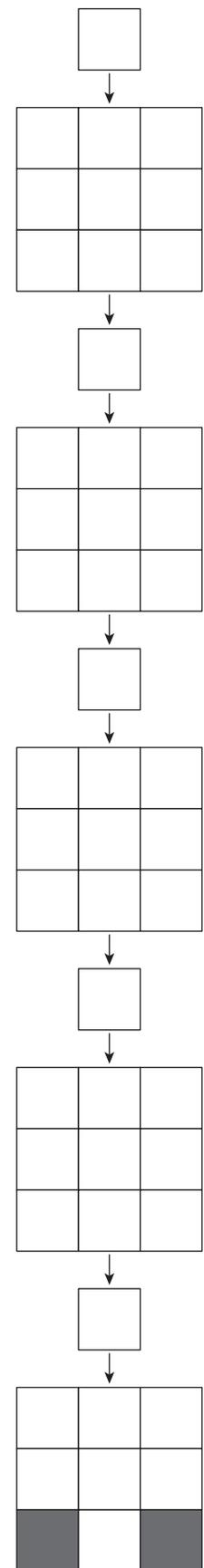
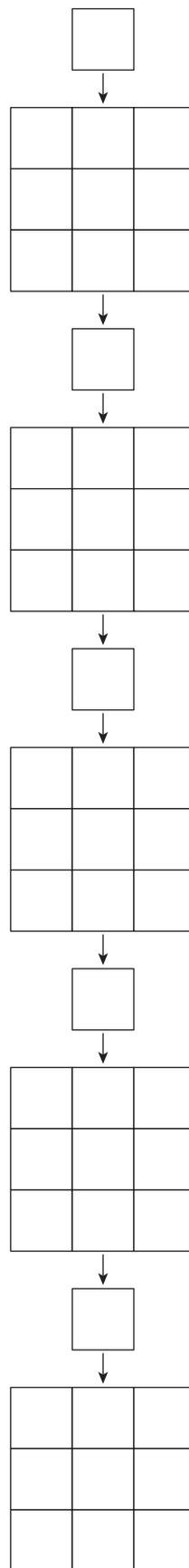
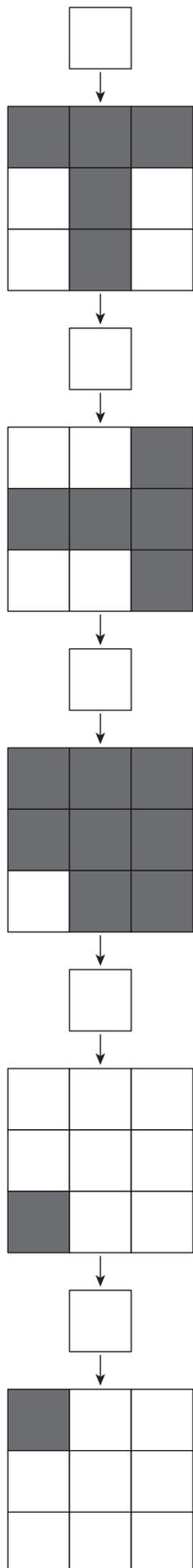
Entrée →	7	27	148	235	222	254	309	310	340
	11	39	52	70	221	92	348	444	347
	23	37	49	81	212	37	414	490	400
	24	633	75	89	204	77	469	495	510
	25	632	105	201	190	800	481	496	671
	26	631	109	111	123	99	506	507	782
	27	630	741	902	901	605	555	556	893
	28	555	444	333	900	681	925	910	999
	29	290	390	590	890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

LES SOLUTIONS AUX ÉPREUVES

Nous espérons que vous avez pris plaisir à participer au rallye cette année !
Voici les solutions pour chaque épreuve. Des commentaires détaillés seront donnés dans la gazette n°5 qui paraîtra dans le courant du mois de mai avec le palmarès du rallye.

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



① Il y a **4** pommes et **3** pains

② Il y a **6** pommes et **11** pains



③					} Il y a : 6 pommes et 6 pains
④					
⑤					} Il y a : 6 pommes et 9 pains

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



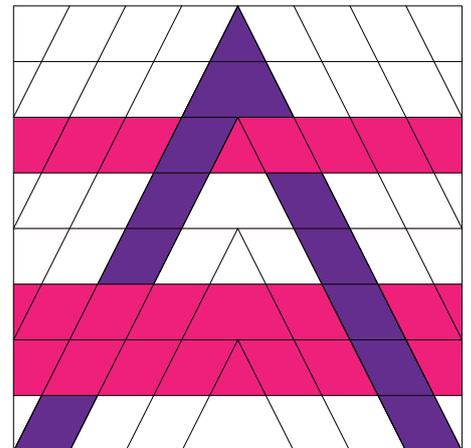
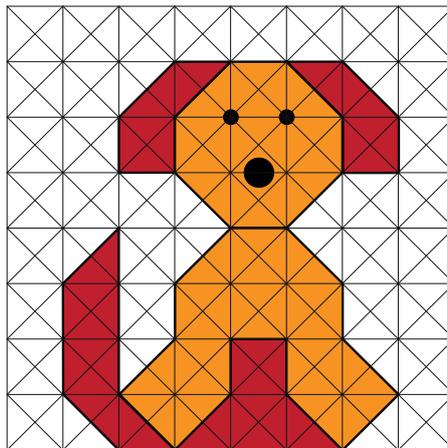
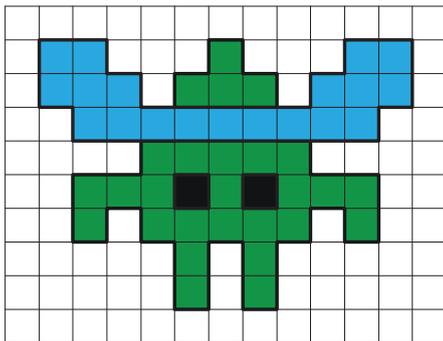
⑥

Il y a :
4 pommes
et
5 pains

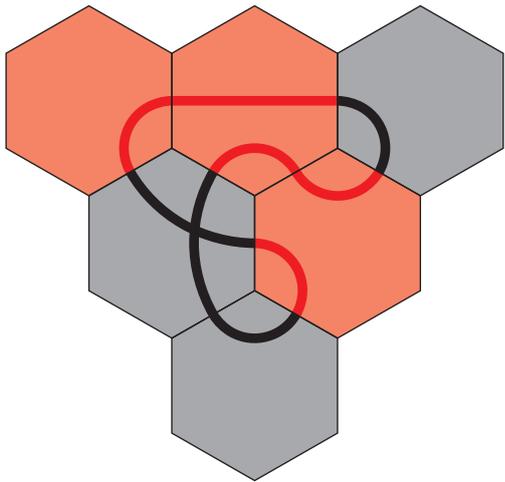
⑦

Il y a :
8 pommes
et
12 pains

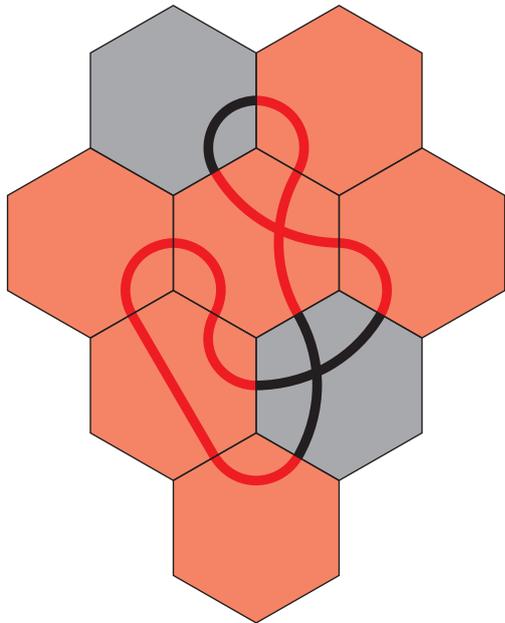
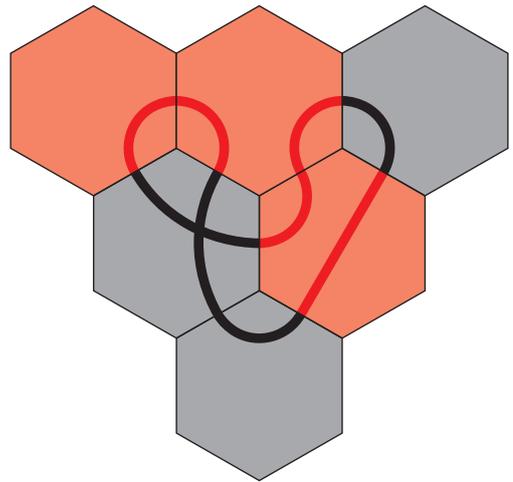
Épreuve 2 : Coloriage sur trames (CP-CE1-CE2)



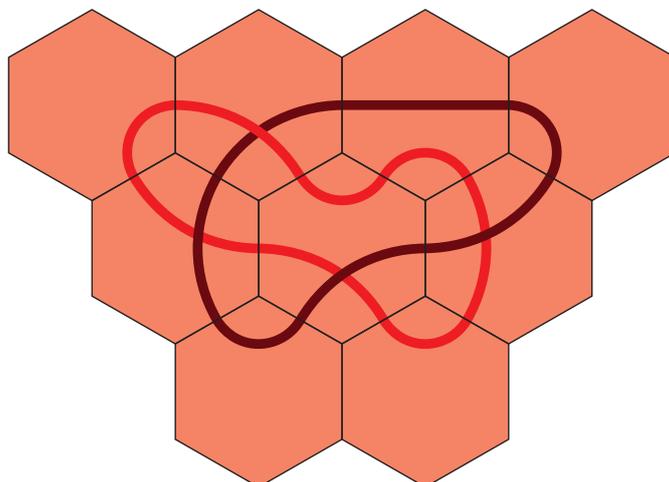
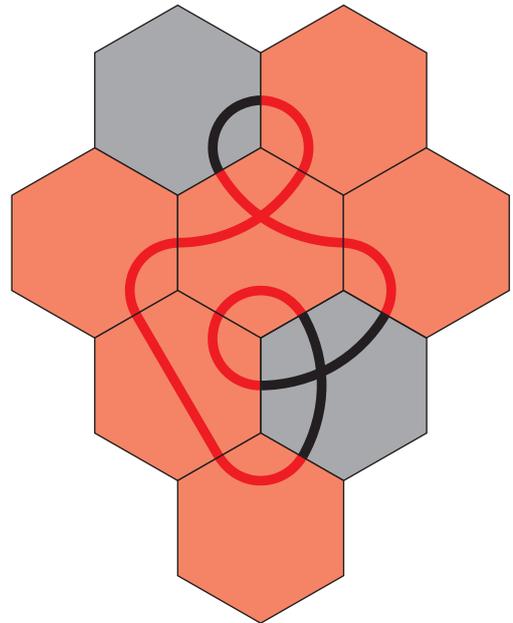
Épreuve 3 : Hexapuzzle (CP-CE1-CE2)



Ou bien



Ou bien



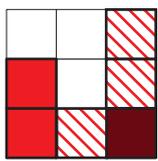
Épreuve 4 : Différentes vues (CP-CE1-CE2)



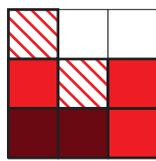
Louise voit la vue n° **3** et Abou voit la vue n° **4**.



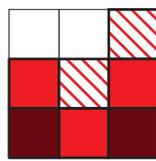
Chaque enfant voit :



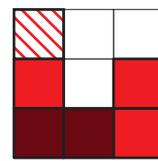
Léon



Samia

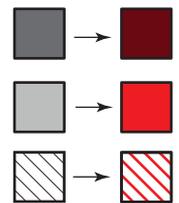


Abou

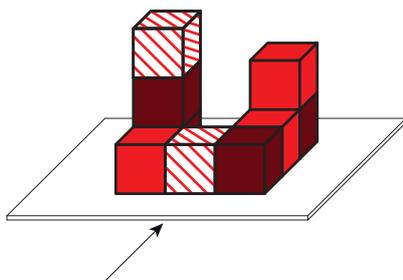


Louise

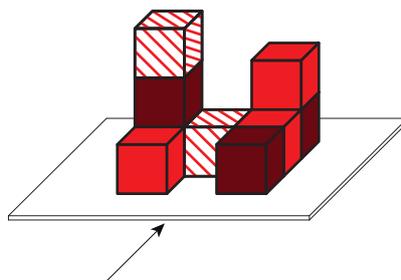
Correspondance des couleurs



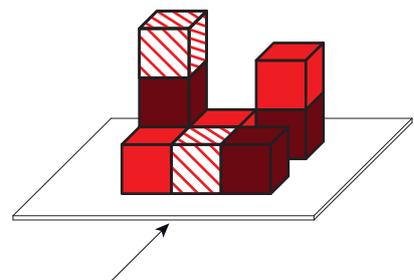
Le solide peut être fabriqué de 3 manières différentes. Par contre, Louise peut voir de 2 manières différentes.



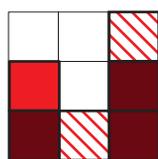
Léon



Léon

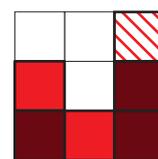


Léon



Louise

ou bien



Louise

Épreuve 5 : Bigo (CP-CE1-CE2)



R	A	L	L	Y	E		M	A	T	H	S
777	2	555	555	99	33	1	6	2	8	44	7777



N	O	U	S		T	R	A	V	A	I	L
66	666	88	7777	1	8	777	2	888	2	444	555

L	O	N	S		E	N		C	O	O	P
555	666	66	7777	1	33	66	1	222	666	666	7

E	R	A	N	T
33	777	2	66	8

Le message est : **NOUS TRAVAILLONS EN COOPERANT**



1er mot :

777776667778

Décomposition :

7777 | 7 | 666 | 777 | 8
S P O R T

la réponse est : **SPORT**

2ème mot :

6666667777877733

Décomposition :

6 | 666 | 66 | 7777 | 8 | 777 | 33
M O N S T R E

La réponse est : **MONSTRE**

3ème mot :

4444777233333

Décomposition :

4 | 444 | 777 | 2 | 333 | 33
G I R A F E

La réponse est : **GIRAFE**

4ème mot :

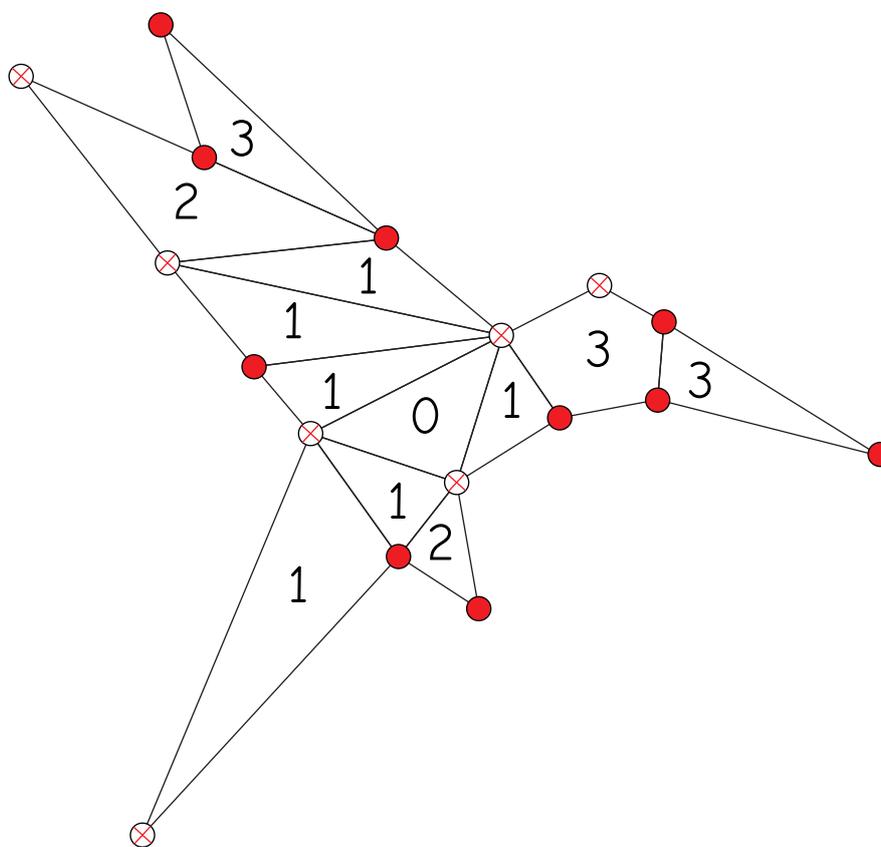
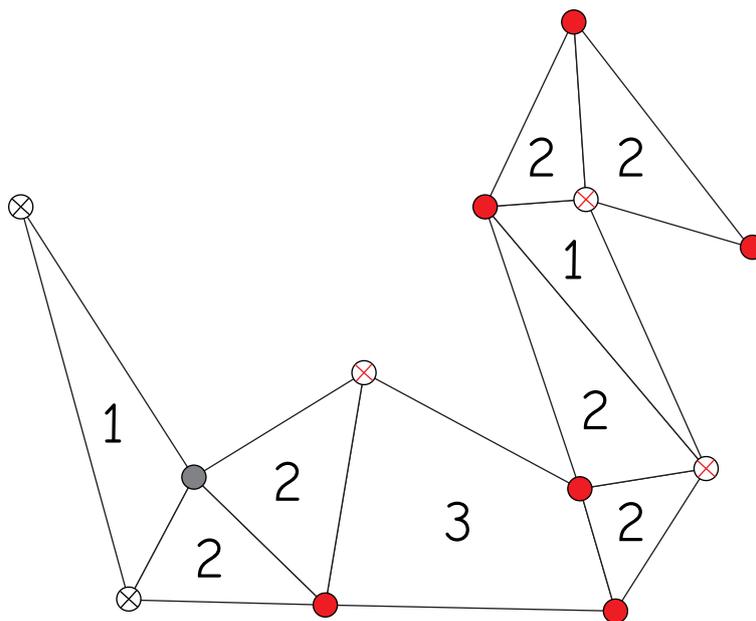
2222226633

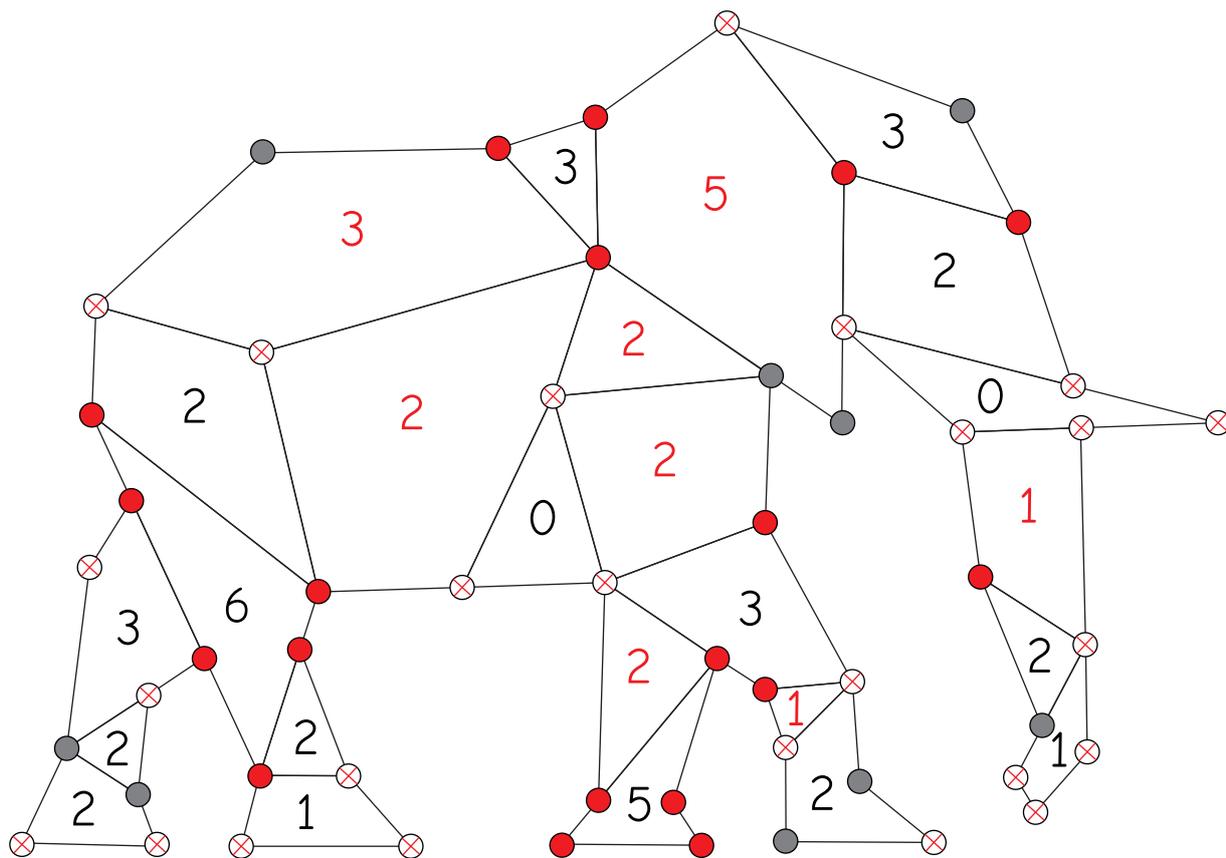
Décomposition :

222 | 2 | 22 | 2 | 66 | 33
C A B A N E

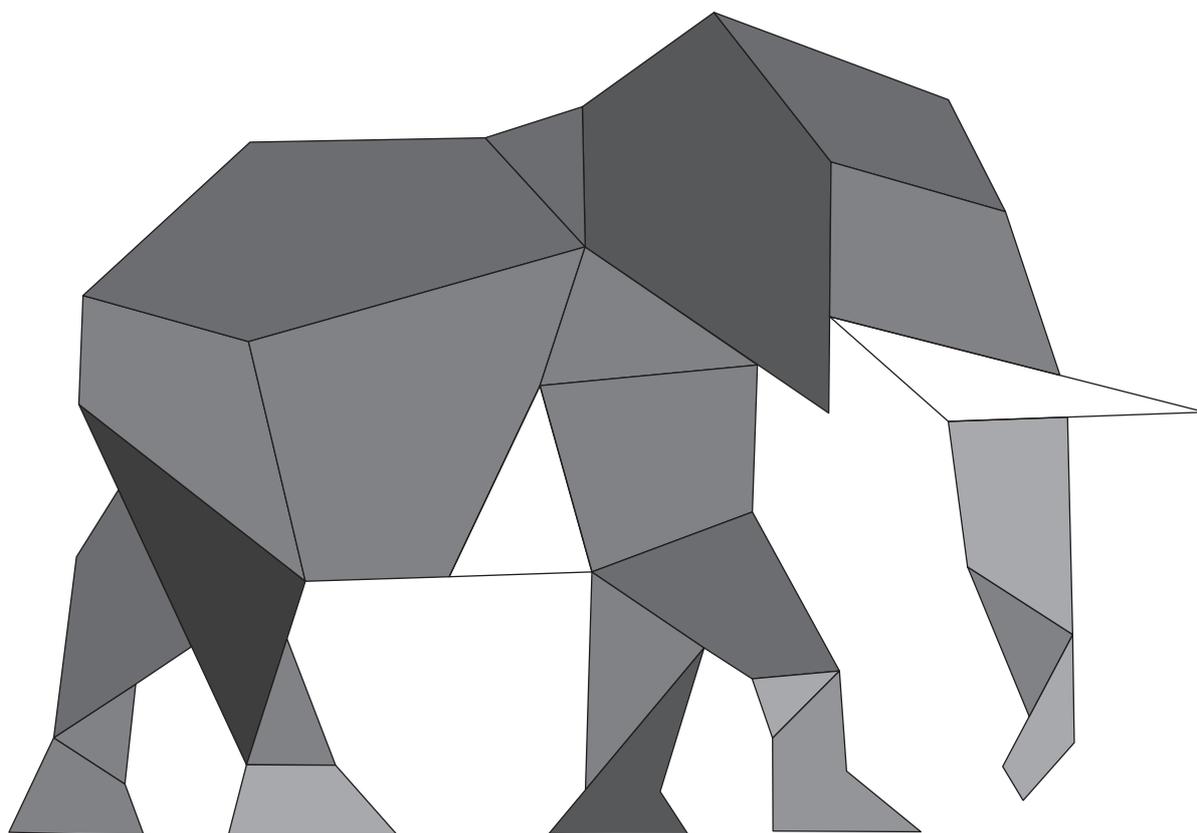
La réponse est : **CABANE**

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





Cela donne en coloriant en dégradé de gris selon les couleurs :



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



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

Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1-CE2)

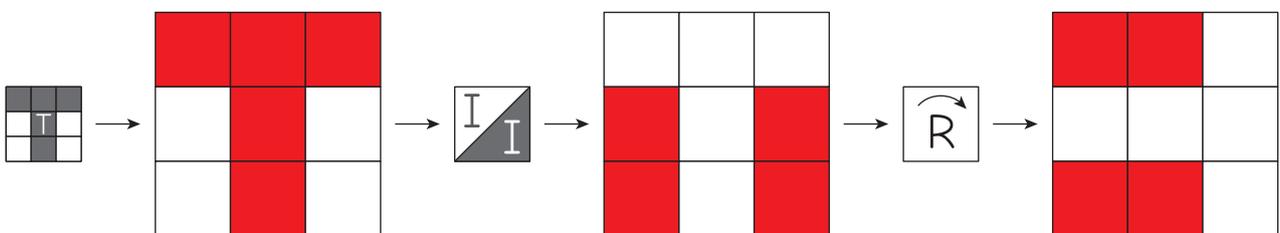


Entrée →

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

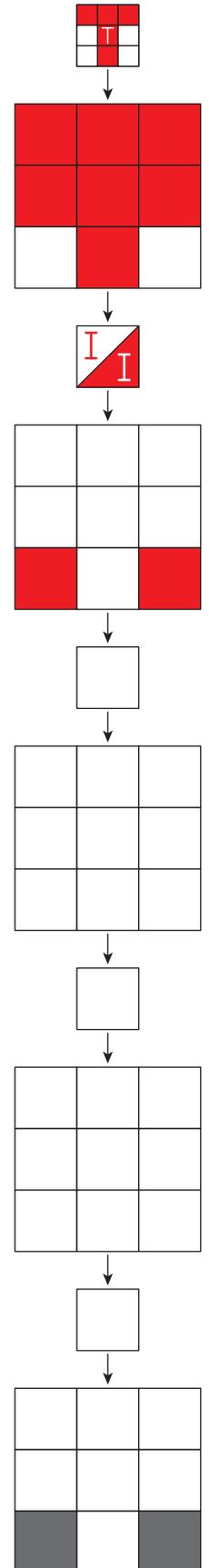
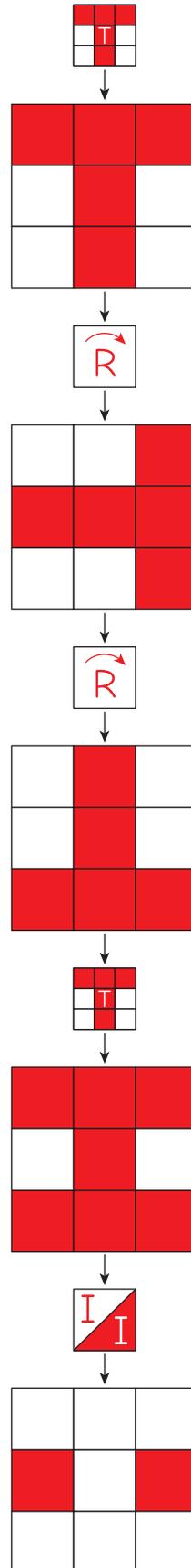
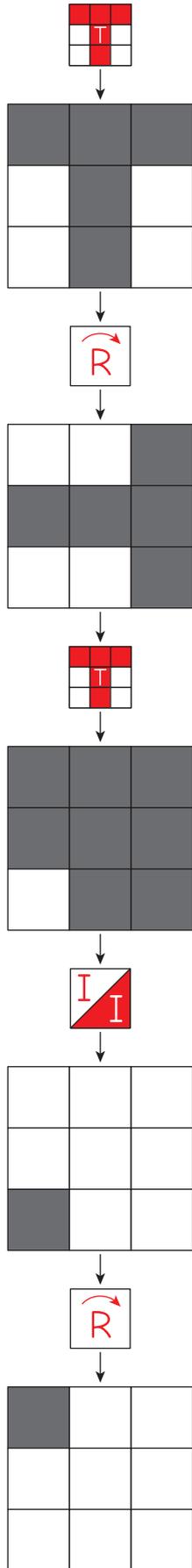
Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)



Épreuve 8 : La machine à pixels (CE2)



De nombreuses solutions existent. Voici la plus directe.



16 Mai 2025

Pour sa deuxième édition, notre rallye a rassemblé classes 172 de tout le cycle 2.

Vous trouverez dans les pages suivantes [le tableau d'honneur](#) qui présente les classes gagnantes dans chacune des catégories. Ces classes recevront au cours du mois de juin leur lot.

Vous trouverez aussi [une synthèse des résultats](#) aux épreuves, [des commentaires](#) sur chaque épreuve et enfin [les résultats détaillés](#) par catégorie.

Chacune des classes recevra rapidement son diplôme sous forme numérique, libre à vous de l'imprimer pour l'afficher en classe.

Nous vous remercions d'avoir participé à notre rallye et espérons vous retrouver l'année prochaine.

Stéphan Petitjean, Céline Havard et Erwan Adam pour l'IREM Paris-Nord.

LE TABLEAU D'HONNEUR

Palmarès des classes de CP par département (académie de Créteil et autres académies) :

77	Seine-Port	École La Chesnaie - CP Mme Vinatier
93	Pantin	École Joliot Curie - CP "les dauphins"
94	Orly	École Romain Rolland A - CP1
75 et autres	Paris	École Annette Zaidman - CP1

Palmarès des classes de CE1 par département (académie de Créteil et autres académies) :

77	Jouy-le-Chatel	École Colette Loze - CE1
93	Saint-Denis	École La Roseraie De Chambrun - CE1 LRdC
94	Vincennes	École Ouest - CE1 Guitare
75 et autres	Lorrain	École Maxime - CE1

Palmarès des classes de CE2 par département (académie de Créteil et autres académies) :

77	Bannost-Villegagnon	École de Bannost-Villegagnon - CE1/CE2
93	Villepinte	École Victor Hugo 1 - CE2B
94	Boissy-Saint-Léger	École Jean Rostand B - MEYER CE2
75 et autres	Paris	École Saint-Sébastien - CE1-CE2A

SYNTHÈSE DES RÉSULTATS AUX ÉPREUVES

La plupart des remarques que les enseignant-es ont laissées sur les feuilles-réponses étaient très positives. Le rallye a été apprécié autant dans sa structure (travail collectif, nombre d'épreuves différent selon les niveaux, ...) que dans les épreuves proposées (contenu varié, épreuves qui laissent une large place à la recherche, difficulté progressive, ...).

Les remarques négatives ont porté sur la trop grande difficulté de certaines épreuves (niveaux 3 étoiles en particulier) et sur le manque de contraste de certaines illustrations rendant difficile leur résolution (les épreuves 2, 3 et 4 notamment).

Pour cette dernière remarque, nous conseillons de photocopier les sujets directement à partir du fichier *pdf* lorsque c'est possible. En effet, les photocopies d'une version déjà imprimée donne un rendu de piètre qualité qui atténue fortement les contrastes. Nous pensons, de plus, fournir l'année prochaine pour les épreuves graphiques des illustrations en couleur qui pourront être projetées en classe ou photocopiées.

Concernant la difficulté des niveaux 3 étoiles, nous rappelons que les six premières épreuves concernent tous les niveaux de classes. Il est donc normal que les classes de CP voire de CE1 éprouvent des difficultés à les résoudre. De plus, le rallye étant un concours débouchant sur un classement, il est nécessaire de proposer quelques épreuves difficiles.

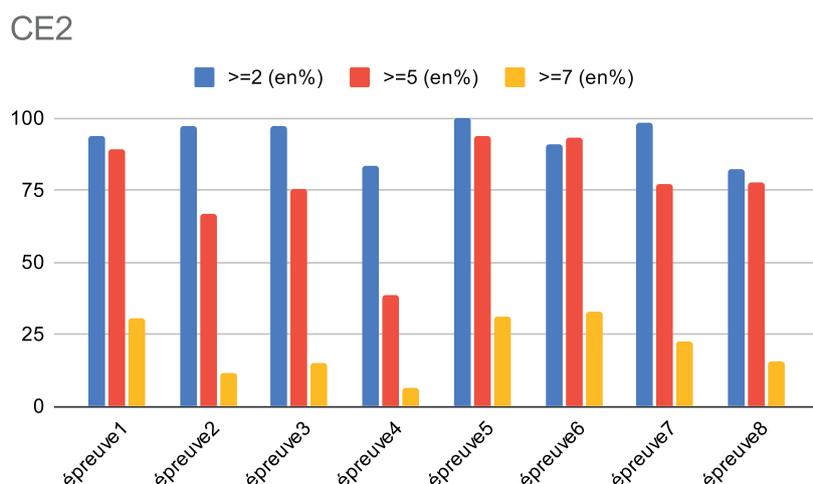
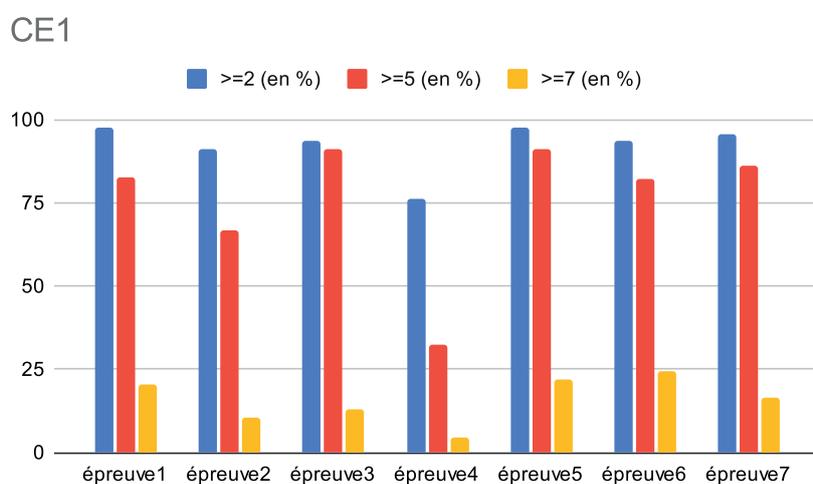
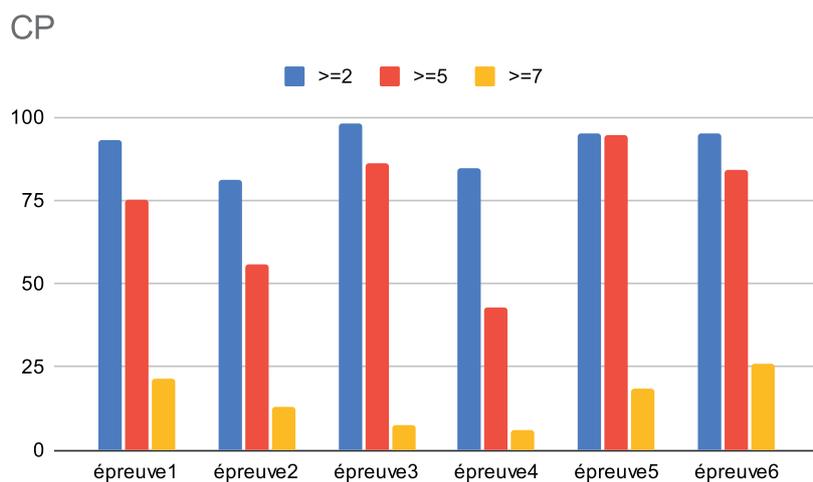
Nous avons néanmoins constaté que la difficulté trop importante de certaines épreuves posait problème pour les classes de CP qui n'ont que 6 épreuves à réaliser et qui ainsi était davantage mises en échec que les autres niveaux de classe. Nous veillerons l'année prochaine à proposer des épreuves plus accessibles.

Concernant l'organisation, nous rappelons l'importance de la préparation avant le rallye. Celle-ci se décline dans trois domaines :

- la préparation aux épreuves avec les activités d'entraînement proposées début janvier dans la gazette n°2. Celles-ci permettent de se faire une idée de ce qui sera proposé dans le rallye. Cette année, s'entraîner avec l'activité "squaro" était fortement conseillé pour être à l'aise dans l'épreuve 6 "Animaux à colorier".
- la préparation de la classe au travail collectif avec au moins un entraînement dans les conditions réelles de la passation du rallye.
- La préparation du matériel nécessaire à la résolution des épreuves le jour J.

Nous rappelons aussi que l'enseignant-e a toute liberté pour organiser la passation sur plusieurs jours comme décrit dans la gazette n°1.

Ci-dessous, les graphiques de réussite par épreuves, par score et par niveau de classes :



On peut constater que la réussite des classes de CP, CE1 et CE2 est plutôt équivalente pour les niveaux 1 et 2 étoiles. Par contre, pour le niveau 3 étoiles, plus le niveau de classe augmente, plus la réussite augmente.

Cela tend à confirmer l'impression des enseignants, notamment des classes de CP, sur la difficulté des niveaux 3 étoiles.

COMMENTAIRES SUR LES ÉPREUVES

Épreuve 1 : Deux pommes trois pains (tous niveaux)

Cette épreuve a été très bien réussie dans son ensemble sauf pour le niveau 3 étoiles. En effet, on pouvait aisément procéder par petites déductions ou calculs dans les deux premiers niveaux alors que pour le dernier niveau il était nécessaire de procéder par essais-erreurs pour arriver à la solution.

Épreuve 2 : Coloriage sur trames (tous niveaux)

La consigne de superposer les deux ou trois images les unes sur les autres a été variablement comprise par les classes. On nous a signalé des situations de réel blocage notamment pour les classes de CP même avec l'utilisation de transparents pour illustrer la situation. Nous en concluons que la consigne manquait de clarté et que cette épreuve n'était sans doute pas adaptée au niveau CP. Nous le saurons pour les années prochaines.

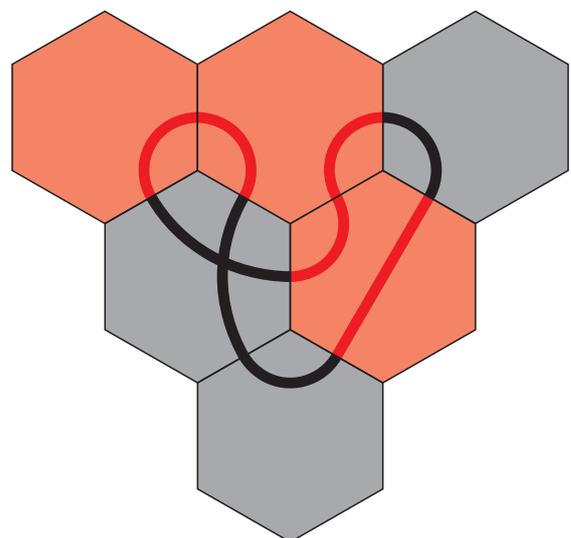
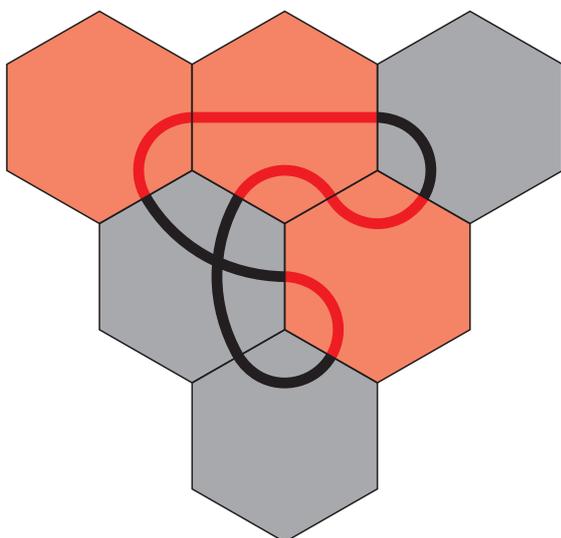
Nous avons de plus été surpris par les réalisations des élèves. En effet, c'est la figure du niveau 2 étoiles qui a eu le plus de réussite alors que celle du niveau 1 étoile, censée être plus facile à cause du quadrillage moins chargé, a posé de nombreuses difficultés. Nous avons du mal à comprendre pourquoi. Peut-être est-ce parce que le chien est plus figuratif et commun que le Space Invaders ? Ou est-ce parce que les parties à colorier étaient moins étendues ?

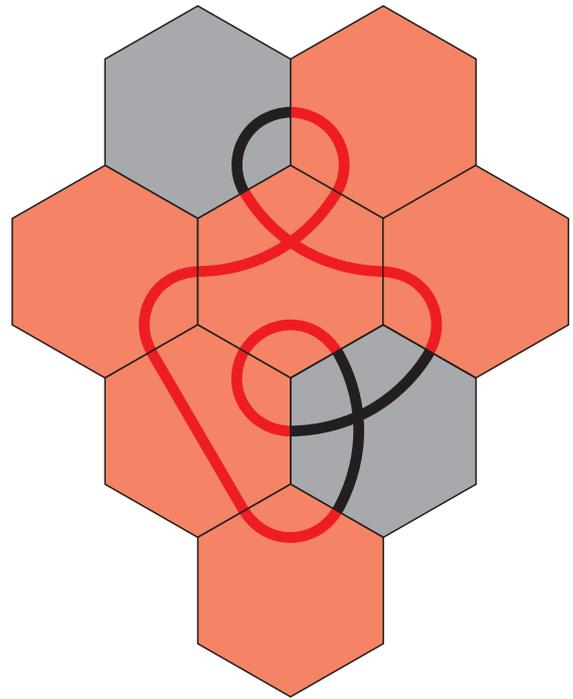
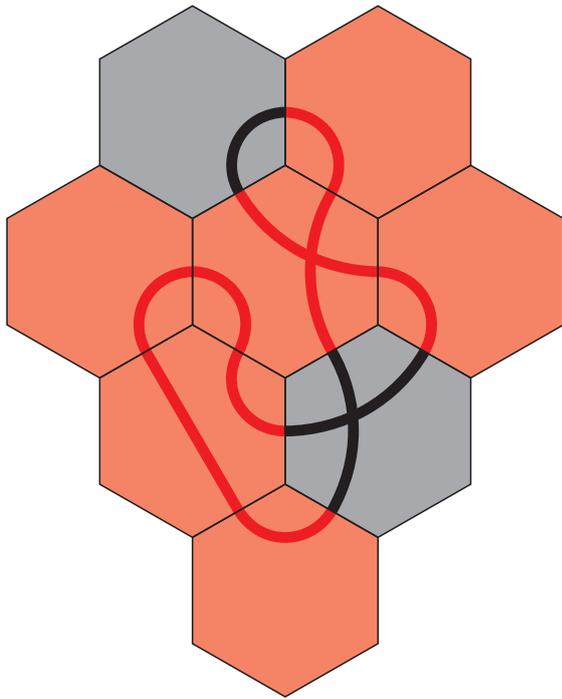
Si vous avez des pistes d'interprétations, Cela nous intéresse. N'hésitez pas à nous en faire part.

Épreuve 3 : Hexapuzzle (tous niveaux)

Les niveaux 1 étoile et 2 étoiles ont été bien réussis dans l'ensemble. Le niveau 3 étoiles a été peu réussi sans doute à cause des problèmes de contraste évoqués plus haut et du changement de consignes par rapport aux niveaux précédents. En effet, il s'agissait cette fois de construire deux boucles fermées différentes au lieu d'une seule.

Plusieurs réponses étaient possibles dans cette épreuve, en voici plusieurs :





Épreuve 4 : Différentes vues (tous niveaux)

Cette épreuve a posé beaucoup de difficulté même avec un jeu de cubes et le plan de travail donné comme matériel. Le passage de la vue en perspective aux vues de côté, les problèmes de contraste de l'énoncé évoqués plus haut ainsi que la transcription entre les dégradés de gris de l'énoncé avec les couleurs des cubes du jeu utilisé ont rendu la tâche très ardue aux élèves.

Il faudra à l'avenir que l'on travaille sur les consignes pour les rendre plus simples et éviter ces trop nombreuses tâches annexes. Il serait en effet dommage de ne plus proposer ce genre d'activités qui nous semblent importantes et très formatrices pour les élèves.

Une des pistes envisagées serait de fournir un modèle de la vue en perspective en couleur qui pourrait être projetée ou imprimée en couleur. Cela permettrait une meilleure visibilité et permettrait aux élèves de choisir des cubes de même couleur que ceux de l'énoncé dans le jeu de cubes.

Épreuve 5 : Bigo (tous niveaux)

Cette épreuve a été très bien réalisée. Presque toutes les classes ont réussi sans problème les niveaux 1 étoile et 2 étoiles. Le niveau 3 étoiles a été partiellement réussi ce qui est normal car il fallait explorer plusieurs possibilités de mots avant de trouver le bon.

Épreuve 6 : Animaux à colorier (tous niveaux)

Cette épreuve a été très bien réalisée dans son ensemble quand les consignes ont été comprises. L'entraînement proposé en janvier lors de la gazette n°2 était prépondérant dans la réussite de cette épreuve. Le niveau 3 étoiles a été moins réussi ou de manière plus partielle puisqu'il était nécessaire de partir de plusieurs endroits de l'animal pour le remplir complètement ce qui n'était pas le cas des deux premiers niveaux.

Épreuve 7 : Labyrinthe numérique (CE1 et CE2)

Cette épreuve a été très bien réalisée dans l'ensemble à part le niveau 3 étoiles qui a posé plus de difficultés. De nombreux chemins alternatifs étaient possibles dans les niveaux 2 et 3 étoiles comme indiqué ci-dessous :

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

Entrée →	7	27	148	235	222	254	309	310	340
	11	39	52	70	221	92	348	444	347
	23	37	49	61	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)

Les niveaux 1 et 2 étoiles n'ont posé aucun problème.

Le niveau 3 étoiles a été peu réussi sans doute du fait qu'il y avait de nombreuses stratégies pour résoudre le problème. Certaines classes ont été perturbées par le fait qu'il y avait des cases qui pouvaient être inutilisées contrairement aux niveaux précédents.

LES RÉSULTATS DÉTAILLÉS PAR CATÉGORIE

Classement des classes de CP du département 77

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	La Chesnaie	Seine-Port	CP Mme Vinatier	47
2	Jules Ferry	Fontenay-Trésigny	CPB	45
3	Machault	Machault	cp1	40
4	Belle Croix	Ozoir-la-Ferriere	CP BELLE CROIX	35
5	Le Petit Prince	Lieusaint	Les CPa du Petit Prince	34
6	de L'Abbaye	Chaumes-en-Brie	CPB Mme Thévenot	32
7	Condorcet 1	Meaux	CP B	30
8	Marianne	Chauconin-Neufmontiers	CPb	29
8	Noyer-Perrot	Moissy-Cramayel	CP/CE1 Tourville	29
10	Olivier Paulat	Champs-sur-Marne	CP Solène	26
11	Jean De La Fontaine	Serris	JDF CP	25
12	Le Petit Prince	Lieusaint	CPB	23
13	Jules Ferry	Fontenay-Trésigny	CPP	0

Classement des classes de CP du département 93

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Joliot Curie	Pantin	CP "les dauphins"	31
2	Edouard Vaillant	Bobigny	Cp3	30
3	Hannah Arendt	Romainville	Cp co Hannah Arendt	29
4	Anatole France	Épinay-sur-Seine	CPC	23
5	Victor Hugo 1	Villepinte	Victor Hugo 1 CPC	20
6	Edouard Vaillant	Bobigny	Cp2	16
7	Victor Hugo 1	Villepinte	CPA	15

Classement des classes de CP du département 94

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Romain Rolland A	Orly	CP1	54
2	Louis Daguerre	Bry-sur-Marne	CP-CE1 Daguerre	49
3	Paul Bert A	Chevilly-Larue	CP4	47
3	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CPC	47
5	Robert Schuman	Thiais	CPB SCHUMAN	46
5	Robert Schuman	Thiais	CPC SCHUMAN	46
5	Sud	Vincennes	CPC COUTIER	46
5	Robert Schuman	Thiais	CPA	46
9	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	CP B	43
10	Ouest	Vincennes	cp hérisson	42
11	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	CPA	39
11	du Centre	L'Hay-les-Roses	CPC	39
12	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CP A	37
12	Louis Daguerre	Bry-sur-Marne	CP Daguerre	37
14	Ouest Élémentaire	Vincennes	CP Visons	36
15	Ouest	Vincennes	CP Les fauvelles	35
15	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CP-CM2	35
17	Jean Monnet	Fresnes	Groupe 4	33
18	Henri Wallon B	Fontenay-sous-Bois	CP Colisée mme COSTA	32
18	Etienne De Silhouette	Bry-sur-Marne	CPA	32
18	Jean Monnet	Fresnes	Groupe 1	32
21	Jean Monnet	Fresnes	Groupe 3	31
22	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CPA	28
22	Romain Rolland A	Bonneuil-sur-Marne	Les MatheMagiciens du CPA - RRA	28
22	Jean Monnet	Fresnes	Groupe 2	28
25	Robert Schuman	Thiais	CPD	26
25	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CP B	26
27	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CPB	24
28	Romain Rolland A	Bonneuil-sur-Marne	CP B Romain Rolland A Bonneuil	21

Classement des classes de CP du département 75 et autres

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Annette Zaidman	Paris	CP1	48
2	Saint Ouen	Paris	CPA	45
3	Annette Zaidman	Paris	CP3	40
4	Saint-Sébastien	Paris	CP	38
4	Blanche	Paris	CP BLANCHE	38
6	Truffaut	Paris	Cp1	36
7	Saint Ouen	Paris	CPB	35
8	du Centre-Ville	Nyon	3P/CV1	33
9	Maxime	Lorrain	CP MAXIME	26
10	Annette Zaidman	Paris	CP2	23
11	Saint-Ouen	Paris	CPC	20

Classement des classes de CE1 du département 77

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Colette Loze	Jouy-le-Chatel	CE1	58
2	La Pierre à Polir	Saint-Fiacre	Ce1	54
3	Noas	Nangis	CP/CE1	52
4	Réveil Matin	Savigny-le-Temple	CP/CE1 Réveil Matin	51
5	du Centre	Esbly	CP/CE1	49
7	Colette Loze	Jouy-le-Chatel	CE1	49
7	Jean De La Fontaine	Serris	Les invisibles	48
8	Louis Mazet	Pontcarré	CE1	47
9	Condorcet 1	Meaux	Ce1 A	44
10	Olivier Paulat	Champs-sur-Marne	CE1 A	42
11	Louis Mazet	Pontcarré	Les dragons	40
12	du Centre	Esbly	CE1	37
13	Lucien Dauzié	Champs-sur-Marne	CP/CE1 Dauzié	33

Classement des classes de CE1 du département 93

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	La Roseraie De Chambrun	Saint-Denis	CE1 LRdC	52
2	Jacques Decour	Bobigny	Les Malins 93	41
3	Victor Hugo 1	Villepinte	Victor Hugo 1 CE1B	29
4	Iem Eesrhm Maurice Coutrot	Bondy	Classe Marcassite	27
5	Edouard Vaillant	Bobigny	cpce1	26
6	Edouard Vaillant	Bobigny	CE1 co-intervention	25

Classement des classes de CE1 du département 94

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Vincennes Ouest	Vincennes	CE1 Guitare	57
2	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	CE1 B	54
3	Charles Peguy	Kremlin-Bicêtre	CE1 A	53
4	Pierre Demont	Fontenay-sous-Bois	CE1 A&C	51
4	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	CE1 A	51
4	Paul Eluard	Orly	CE1 B PAUL ELUARD	51
7	Charles Peguy	Kremlin-Bicêtre	CE1C Charles Peguy	50
8	Paul Eluard	Orly	CE1a	49
9	Octobre	Alfortville	CE1/CE2	48
10	Henri Wallol A	Vitry-sur-Seine	CE1B	41
11	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CE1C	40
11	Etienne De Silhouette	Bry-sur-Marne	CE1 B	40
13	Henri Wallon B	Fontenay-sous-Bois	CE1 Chichen Itza	39
13	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CE1A	39
15	Henri Wallon B	Fontenay-sous-Bois	CE1 Sphinx	35
16	Paul Eluard	Orly	Les CE1C de Paul Eluard	34
17	Michelet	Fontenay-sous-Bois	Ce1-H	31
18	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CE1A	25
19	Paul Bert	Villeneuve-le-Roi	CE1B	23

Classement des classes de CE1 du département 75 et autres

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Maxime	Lorrain	CE1 Maxime	56
2	Claude Vellefaux	Paris	CE1M	49
3	Truffaut	Paris	CE1	46
4	Claude Vellefaux	Paris	CE1 Alisa	43
4	Gustave Rouanet	Paris	CE1C	43
6	Gustave Rouanet	Paris	CP/CE1	42
7	Gustave Rouanet	Paris	CE1A	35
8	Saint Sébastien	Paris	CP/CE1	26

Classement des classes de CE2 du département 77

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	de Bannost Villegagnon	Bannost-Villegagnon	CE1 CE2 BANNOST	70
2	Olivier Paulat	Champs-sur-Marne	CE2B	64
3	Allée Des Bois	Noisiel	CE2B	61
4	Fosse Cornue	Moissy-Cramayel	Les chouettes CE2	60
4	Noas	Nangis	CE1 CE2	60
6	Le Centre	Esbly	CE2A	59
7	Colette Loze	Jouy-le-Chatel	CE2	51
8	Jean De La Fontaine	Serris	CE2	50
9	Louis Mazet	Pontcarré	CE2V	49
9	Centre	Esbly	Ce2 Joly	49
11	Publique Louis Mazet	Pontcarré	CE2 L	47
12	Maurice Gillet	Coubert	CE2 Coubert	46
13	du Centre	Esbly	CE2C	45
14	Les Girandoles	Bailly-Romainvilliers	CE2	39
15	de Sourdun	Sourdun	Ce2/Cm1	21

Classement des classes de CE2 du département 93

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Victor Hugo 1	Villepinte	Victor Hugo 1 CE2B	44
2	Anatole France	La Courneuve	CE2B	39
3	Jules Verne	Neuilly-sur-Marne	CE2JULESVERNE	32
4	Edouard Vaillant	Bobigny	CE2A	29
5	Edouard Vaillant	Bobigny	CE2CM1	15

Classement des classes de CE2 du département 75 et autres

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Saint-Sébastien	Paris	CE1-CE2A	71
2	Blanche	Paris	CE2 BLANCHE	70
3	41 Arbalète	Paris	CE2A Arbalète	65
3	Littré	Paris	CE2B	65
5	Parc Des Princes	Paris	Les CE2 A	63
6	Saint Sebastien	Paris	ce1 ce2 b	60
7	Truffaut	Paris	CE2 Truffaut	57
8	Maindron	Paris	CE1 CE2 A	56
8	Neuvy Le Barrois	Neuvy-le-Barrois	Le multiniveau du Berry	56
10	Elementaire	Paris	Ce1 ce2 b	54
11	Truffaut	Paris	Ce2	53
12	Les Bergères	Ulis	CE2B	37
13	Gustave Rouanet	Paris	CE1	26

Classement des classes de CE2 du département 94

rang	Nom de l'école	Ville	Nom du groupe	Score
1	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	MEYER CE2	70
2	Passeleu	Vincennes	CE2B	67
3	Sud	Vincennes	Ce2B	65
4	Pierre Demont	Fontenay-sous-Bois	CE2 de Marine	64
5	La Pie	Saint-Maur-des-Fossés	CE2 A	62
6	Est Passeleu	Vincennes	CE2A	61
7	La Habette	Créteil	CE2	60
7	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CE2B	60
9	Jean Zay	Fontenay-sous-Bois	CE2 JZAY	57
10	Henri Barbusse	Gentilly	CE2	55
11	Henri Wallon A	Vitry-sur-Seine	CE2A	54
11	du Sud	Vincennes	CE2a	54
13	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CE 1 A	50
13	Jean Zay	Fontenay-sous-Bois	CE2 et CM1	50
15	Blaise Pascal	Créteil	CE2 A	49
15	Lamartine	Gentilly	CE2 A LAMARTINE	49
17	Blaise Pascal	Créteil	CE2B	46
17	Jean Jaures	La Queue-en-Brie	ce2	46
19	La Pie	Saint-Maur-des-Fossés	CE2B	44
19	Le Plateau	Sucy-en-Brie	CE2B - PLATEAU - SUCY	44
21	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	Mme Euriat Odile cycle 2	42
22	Octobre	Alfortville	CE2A Anne	41
22	La Habette	Créteil	CE2	41
24	Henri Wallon B	Fontenay-sous-Bois	CE2 Tour Eiffel mme WAGNER	40
24	Jean Rostand B	Boissy-Saint-Léger	Ce2 Landes Jean Rostand B	40
26	Jean Zay	Fontenay-sous-Bois	CE2petitgroupeJZay	39
27	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CE1B	38
28	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CE1C	37
29	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CPc	36
30	Léo Orville	Créteil	CE2B	34
30	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	ASSINO	34
32	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CLAUDE	26
33	Anatole France	Ormesson	CE2 des maths	25
34	de L'Orme au Chat	Ivry-sur-Seine	CE2A	24