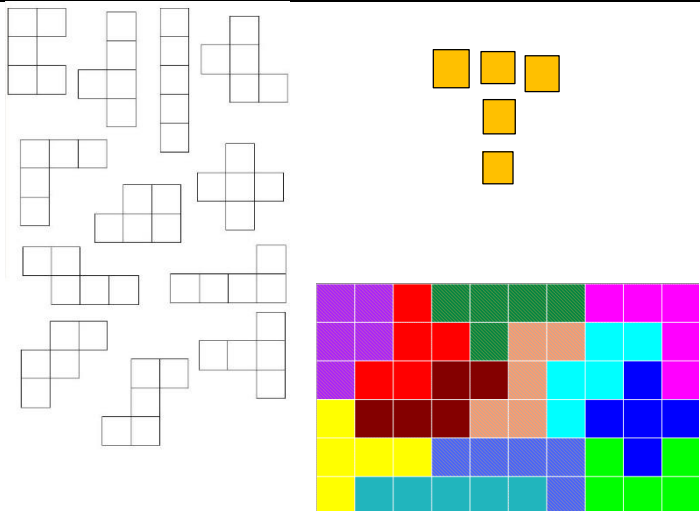
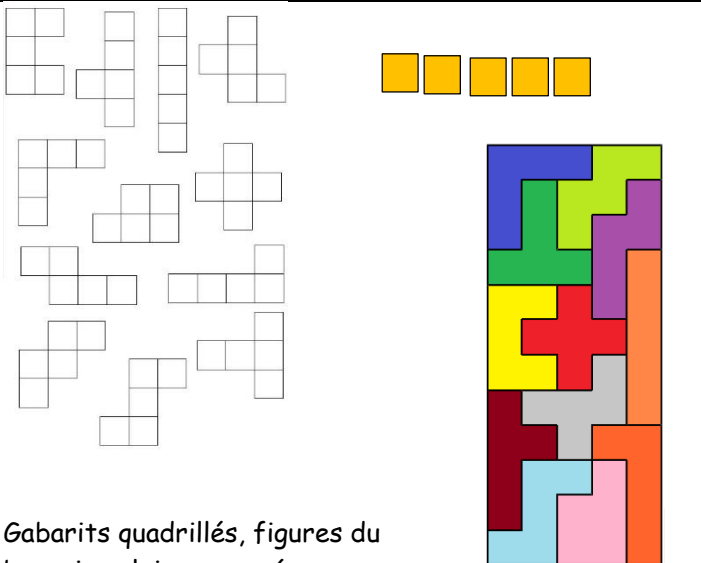


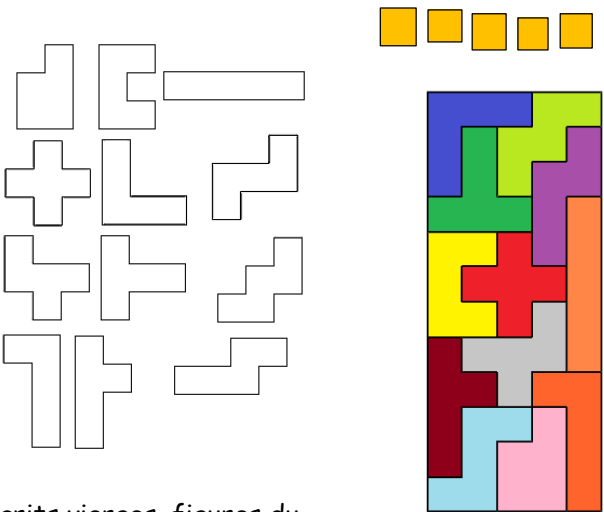
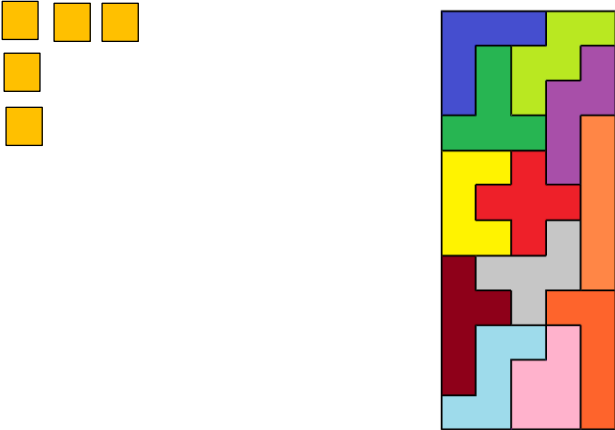


RALLYE MATH

A

Situation	But	Variables didactiques
Trouver toutes les combinaisons possibles avec 5 carrés qui se touchent par un côté et récupérer la figure correspondante à la banque. Récupérer le plus de figures possible auprès de la banque.	Reconnaître des figures identiques par manipulation (rotation, retournement)	Utilisation de gabarit ou non Figures quadrillées ou non

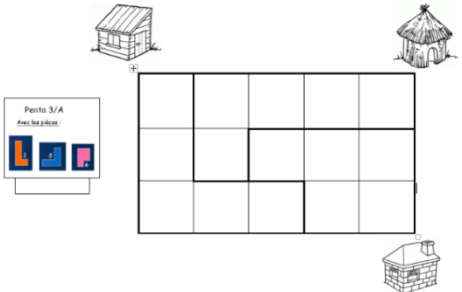
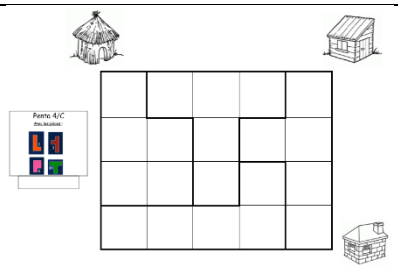
Situation 1	Situation 2
 Gabarits quadrillés, figures du banquier quadrillées, carrés.	 Gabarits quadrillés, figures du banquier pleines, carrés.
PS Piocher 5 carrés et les placer sur un gabarit. Lorsque le gabarit est recouvert, retrouver la figure qui correspond à la banque. Récupérer le plus de figures possibles dans le temps imparti.	MS Piocher 5 carrés et les placer sur un gabarit. Lorsque le gabarit est recouvert, retrouver la figure qui correspond à la banque. Récupérer le plus de figures possibles dans le temps imparti.

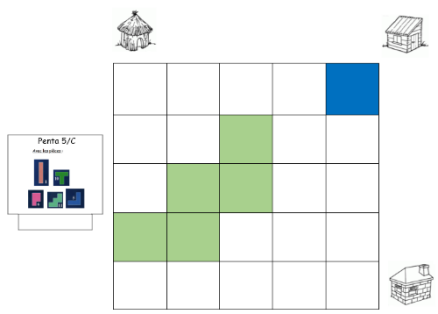
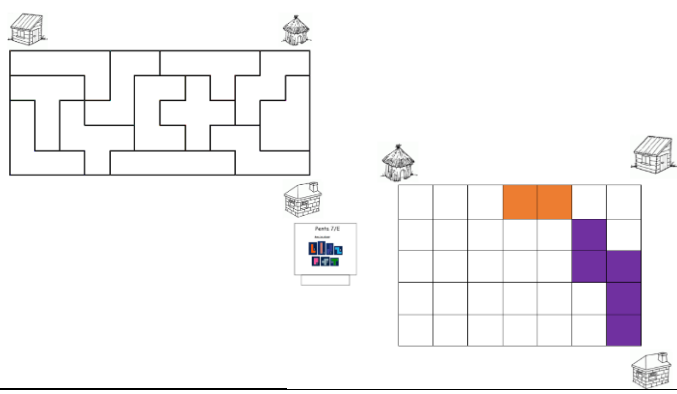
Situation 3	Situation 4
 Gabarits vierges, figures du banquier pleines, carrés.	 Figures du banquier pleines, carrés.
MS GS Piocher 5 carrés et les placer sur un gabarit. Lorsque le gabarit est recouvert, retrouver la figure qui correspond à la banque. Récupérer le plus de figures possibles dans le temps imparti.	GS Piocher 5 carrés et les coller l'un à l'autre par un côté. Retrouver la figure qui correspond à la banque. Récupérer le plus de figures possibles dans le temps imparti.



RALLYE MATH B

Situation	But	Variantes
Mettre du carrelage sur la terrasse des trois petits cochons.	Se repérer dans l'espace pour paver une surface Associer plusieurs pièces pour trouver leur emboîtement	Pavage pré-dessiné Nombre de pièces

Situation 1	Situation 2
 pavages, figures du pentamino (elles peuvent être tournées dans tous les sens, même retournées)	 pavages, figures du pentamino (elles peuvent être tournées dans tous les sens, même retournées)
PS Niveau 1 : puzzle 3 pièces (pièces dessinées) Niveau 2 : puzzle 3 pièces (sans gabarit)	PS MS Niveau 1 : puzzle 4 pièces (pièces dessinées) Niveau 2 : puzzle 4 pièces (sans gabarit)

Situation 3	Situation 4
	
MS Niveau 1 : puzzle 5 pièces (avec coup de poutres) Niveau 2 : puzzle 5 pièces (sans gabarit)	GS Niveau 1 : Puzzle 12 pièces (pièces dessinées) Niveau 2 : Puzzle 7 pièces (avec coup de poutre)

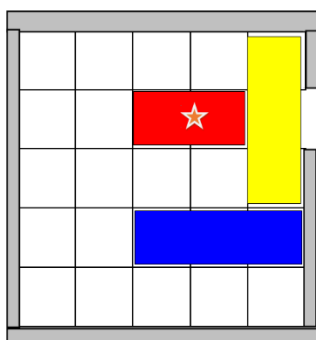


RALLYE MATH C

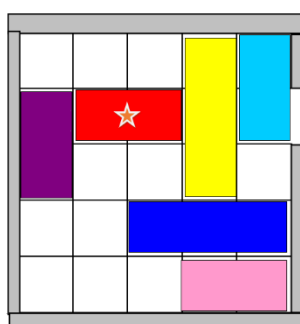
Situation	But	Variante
Un tableau quadrillé de 5 cases sur 5. Une voiture marquée d'une étoile Plusieurs voitures de couleurs et tailles différentes orientées pour un déplacement ou vertical ou horizontal	Faire sortir la voiture « étoile » du garage. 	Nombres et taille des voitures

En déplaçant les voitures verticalement ou horizontalement, dégager le passage pour sortir la voiture « étoilée ».

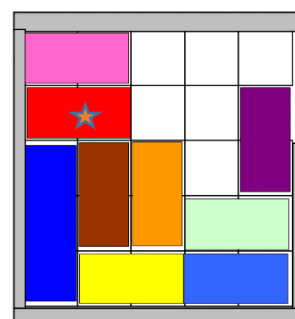
6 situations par niveau.



PS



MS



GS



RALLYE MATH D

Situation	But	Variantes
Une barre de chocolat entamée	Dénombrer les carrés absents	Nombre de carrés Disposition des carrés manquants Matériel à disposition

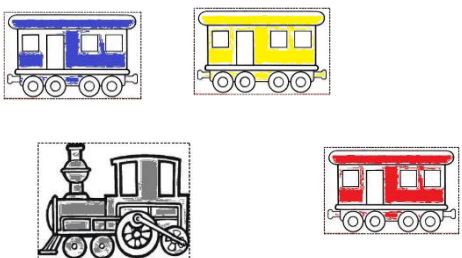
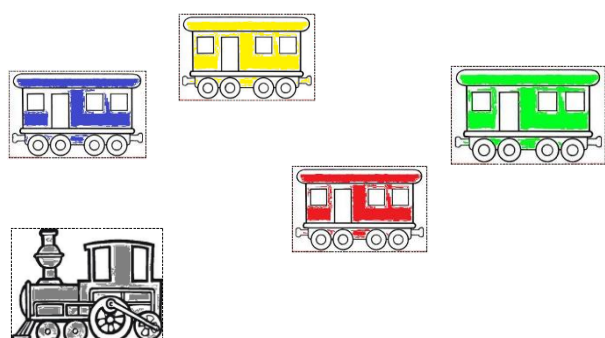
Situation 1	Situation 2
	
PS Une plaque entamée pour 3, une plaque de chocolat entière « témoin », des carrés de chocolat, des feutres marrons	PS - MS Une plaque entamée pour 3, une plaque de chocolat entière « témoin », une plaque entière en papier pour 3, des ciseaux, de la colle, des feutres

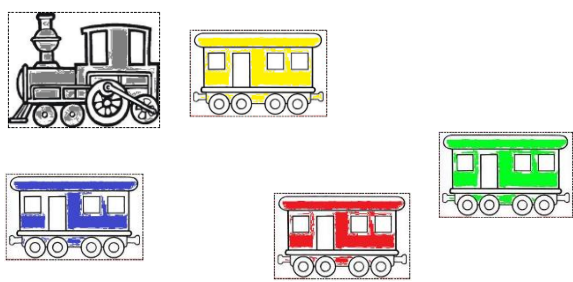
Situation 3	Situation 4
	
MS Une plaque entamée pour 3, une plaque de chocolat entière « témoin », une plaque entière en papier pour 3, des ciseaux, de la colle, des feutres	GS Une plaque entamée pour 3, des crayons



RALLYE MATH E

Situation	But	Variantes
Trouver tous les trains différents possibles en utilisant 3 couleurs	Trouver toutes les combinaisons possibles en élaborant les stratégies	Nombre de couleurs Nombre de wagons

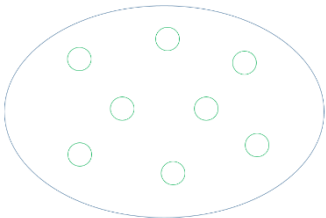
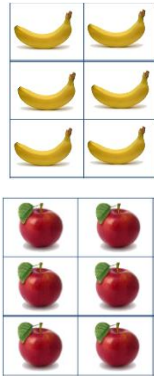
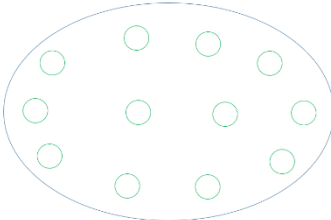
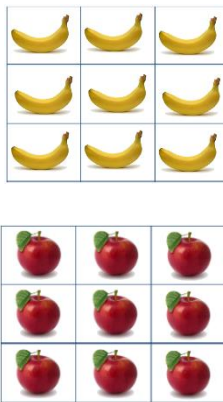
Situation 1	Situation 2
	
PS Faire 4 trains différents avec 3 wagons de couleurs différentes	MS Faire 6 trains différents avec 4 wagons de couleurs différentes

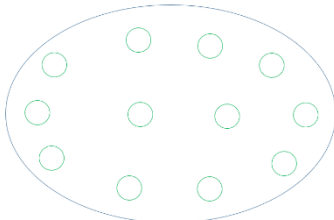
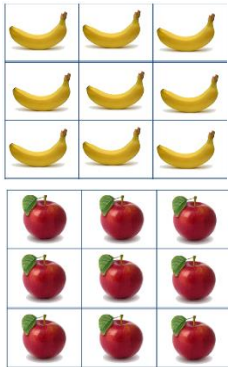
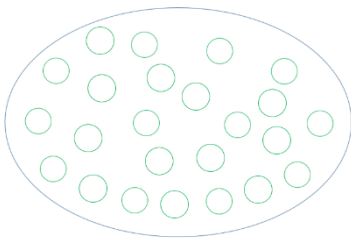
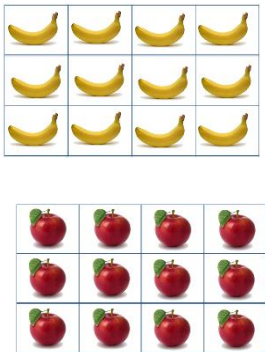
Situation 3

GS Faire au moins 8 trains différents avec 4 wagons de couleur différente



RALLYE MATH F

Situation	But	Variantes
Remplir des paniers de fruits	Remplir les paniers en répartissant les fruits selon la consigne	Le nombre de fruits L'écart entre le nombre de fruits

Situation 1	Situation 2
  <i>Un panier, des fruits</i> PS Remplir avec 8 fruits. Il faut 2 bananes de plus que de pommes.	  <i>Un panier, des fruits</i> MS Remplir avec 12 fruits. Il faut 2 bananes de plus que de pommes.

Situation 3	Situation 4
  <i>Un panier, des fruits</i> MS GS Remplir avec 12 fruits. Il faut 4 bananes de plus que de pommes.	  <i>Un panier, des fruits</i> GS Remplir avec 24 fruits. Il faut 8 bananes de plus que de pommes.



RALLYE MATH G

Situation	But	Variantes
Des pièces de formes et couleurs différentes Un enfant décrit la construction qu'il voit ou sur une photo Un autre la reproduit en manipulant les pièces	Réaliser un empilement de figures géométriques	Nombre de forme utilisées, taille et couleur Modèle réel ou réduit

Situation 1	Situation 2
PS 3 formes, trois couleurs Cartes à décrire Un enfant reproduit	MS 4 formes, trois couleurs Cartes à décrire Un enfant reproduit

Situation 3	Situation 4
MS GS 3 formes, 3 couleurs, 2 tailles Cartes photos empilements à décrire Un enfant reproduit	GS 3 formes, 3 couleurs, 2 tailles Un enfant choisit un empilement et décrit sa construction Un enfant reproduit



RALLYE MATH H

Situation	But	Variantes
Prendre le nombre de roues qu'il faut pour les voitures et les motos	Réaliser une collection équivalente à une collection éloignée	Nombre de véhicules donc de roues Nombre d'allers-retours autorisés

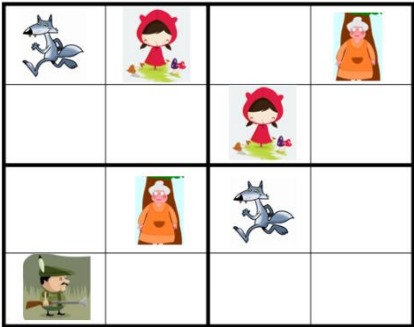
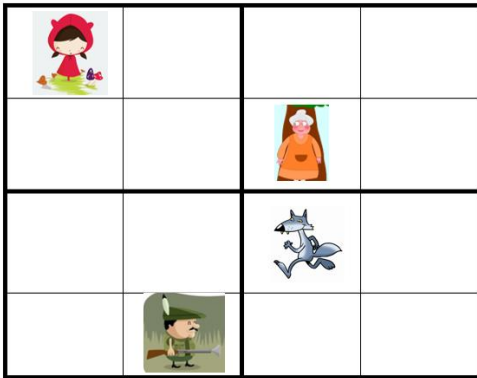
Situation 1	Situation 2
 Une voiture à 4 roues	 Deux voitures à 4 roues Ou une voiture et une moto (4 roues et 2 roues)
PS Aller chercher juste le nombre de roues qu'il faut pour la voiture (nombres non limité de trajets)	MS Aller chercher juste le nombre de roues qu'il faut pour les voitures/la voiture et la moto (3 trajets maximum)

Situation 3	Situation 4
 Deux voitures à 4 roues Ou une voiture et une moto (4 roues et 2 roues)	 Deux voitures (4 roues) et une ou deux motos (2 à 4 roues)
MS GS Aller chercher juste le nombre de roues qu'il faut pour les voitures/la voiture et la moto (1 seul trajet autorisé)	GS Aller chercher juste le nombre de roues qu'il faut pour les voitures et moto(s) (1 seul trajet autorisé)



RALLYE MATH I

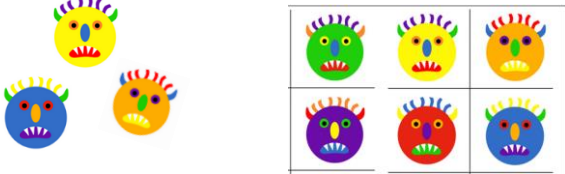
Situation	But	Variantes
Placer les personnages Dans la grille de sudoku.	Placer chaque personnage une seule fois sur une ligne, sur une colonne, dans une maison	Nombre d'indices (nombres de personnages placés)

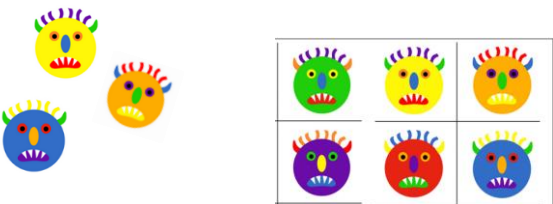
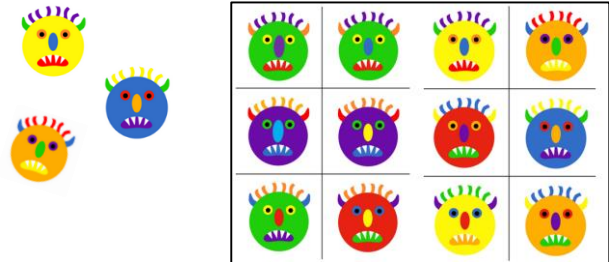
Situation 1	Situation 2
  Une grille Personnages	  Une grille Personnages
PS	MS GS
Chaque enfant place, chacun son tour, un personnage en tenant compte du plateau Il y a beaucoup d'indices	Chaque enfant place, chacun son tour, un personnage en tenant compte du plateau.



RALLYE MATH J

Situation	But	Variantes
Jeu du qui est-ce ? Grille personnages	Retrouver un personnage à partir d'informations	Nombre de personnages Émetteur adulte ou enfant

Situation 1	Situation 2
 Un plateau Des cartes à deviner	 Un plateau Des cartes à deviner
PS 4 personnages L'adulte décrit la carte piochée « J'ai un visage rouge, un nez violet et une bouche verte » et l'enfant doit désigner le personnage correspondant	PS-MS 6 personnages L'adulte décrit la carte piochée « J'ai un visage rouge, un nez violet et une bouche verte » et l'enfant doit désigner le personnage correspondant

Situation 3	Situation 4
 Un plateau Des cartes à deviner	 Un plateau Des cartes à deviner
MS-GS 6 personnages Un enfant choisit un personnage et doit le faire deviner aux autres « J'ai un visage rouge, un nez violet et une bouche verte » et l'enfant doit désigner le personnage correspondant	GS 12 personnages Un enfant choisit un personnage et doit le faire deviner aux autres « J'ai un visage rouge, un nez violet et une bouche verte » et l'enfant doit désigner le personnage correspondant