RALLYES MATHÉMATIQUES

L'ESSENTIEL

Présentation
Les rallyes mathématiques sont 5 séances spéciales de résolution coopérative de problèmes, une par période, programmées en semaine de consolidation. Les élèves travaillent en équipes pour résoudre une carte-problème, en appliquant la méthode du mathématicien expert.

Le matériel
- Les cartes-problèmes du rallye à jouer (références RALLY-1 à RALLY-5)
- Une affiche des 5 étapes de groupe vierge (MS-22) par équipe
- Des ardoises individuelles (une par élève)

La méthode du mathématicien expert
1. J'anticipe le résultat (hypothèse qualitative)
2. Je dessine (schéma partie-tout, rectangles, bonds, arbre)
3. Je calcule (opération)
4. Je vérifie (autre outil)
5. Je valide et je réponds (comparer à l'hypothèse, phrase-réponse)

L'animation en 40 minutes
- Organisez la classe en ilots de 3-4 élèves.
- Distribuez une carte-problème et une affiche de groupe vierge par équipe.
- Réflexion individuelle sur ardoise en suivant les 5 étapes.
- Discussion et comparaison en équipe.
- Report de la solution commune sur l'affiche de groupe.
- Bilan : quelques groupes présentent leur affiche à la classe.
- Une « boite à problèmes » est mise à disposition pour les équipes rapides.

Votre posture
Accompagnez comme un coach qui guide sans donner la solution. Posez des questions, relancez la réflexion, mais laissez les élèves chercher et se tromper. C'est dans la recherche active que se construit la compétence.

POUR ALLER PLUS LOIN

Quand jouer chaque rallye
Les 5 rallyes sont programmés pendant les semaines de consolidation, en fin de chaque période :
- Rallye 1 — Le Premier Mur : S7 (fin Période 1)
- Rallye 2 — La Grande Livraison : S14 (fin Période 2)
- Rallye 3 — L'Atelier des Calculs : S21 (fin Période 3)
- Rallye 4 — Le Chantier Géant : S28 (fin Période 4)
- Rallye 5 — L'Immeuble du Maire : S36 (fin Période 5)

Cartes simples et cartes défi
Chaque rallye contient deux niveaux de cartes :
- Cartes simples (cadre standard) : problèmes à 1 ou 2 étapes, accessibles à toute l'équipe. Distribuez-en une par équipe.
- Cartes défi (signalées par une couronne) : problèmes à 2 ou 3 étapes, problèmes inverses, problèmes avec distracteur, problèmes ouverts. À utiliser pour les équipes qui ont terminé ou comme défi de niveau.

La boite à problèmes
Constituez une petite réserve de cartes (3-5 cartes défi non distribuées initialement) que les équipes rapides peuvent venir piocher. Elles auront ainsi de quoi continuer à chercher pendant que les autres terminent.

Typologie des problèmes
Les rallyes proposent une grande variété de situations, pour développer la souplesse de la pensée mathématique :
- Problèmes à plusieurs étapes (33 % des cartes) : combinaison de deux ou trois opérations différentes.
- Problèmes inverses : recherche d'état initial, recherche de transformation.
- Problèmes avec distracteur : une information inutile à ignorer (apprendre à trier l'information pertinente).
- Problèmes ouverts : plusieurs solutions valides (carte D5 du Rallye 5 par exemple).
- Problèmes de partage et de regroupement avant la séquence sur la division : l'élève cherche par dessin ou manipulation, ce qui prépare l'introduction formelle de la division.

Conseils pratiques
- Composition des équipes : privilégiez des équipes hétérogènes de 3-4 élèves. Un élève fragile s'appuie sur un élève à l'aise ; l'élève à l'aise consolide en expliquant.
- Gestion du temps : si une équipe bloque, donnez-lui un coup de pouce (« Et si tu commençais par dessiner ? ») plutôt qu'une réponse.
- Bilan en classe : faites présenter 2-3 affiches maximum. Comparez les démarches plutôt que les résultats.

© ÉDITIONS SED, 2026