



## Newsletter n° 31 – Présentation des épreuves des rallyes 3 & 4 2025

### Rappel des dates

Les rallyes 3 et 4 se déroulent du lundi 24 mars au vendredi 4 avril 2025. Les résultats seront accessibles dès le samedi 5 avril.

### Beaucoup d'exercices développés pour ces rallyes

Depuis plusieurs années, nous nous efforçons de proposer des rallyes innovants avec une grande majorité d'exercices créés pour l'occasion. Par la suite, certains de ces nouveaux exercices seront disponibles au quotidien en intégrant notre bibliothèque.

### Point sur l'interface de calcul@TICE

Nous demandons aux enseignants de disposer d'un compte sur l'application en ligne pour participer aux rallyes.

Notre application permet aux enseignants :

- De créer un compte pour chacun de ses élèves pour l'utilisation quotidienne de calcul@TICE ;
- De créer des séances ou des parcours comprenant des exercices calcul@TICE ;
- De fournir en « travail à réaliser » une ou plusieurs séances aux élèves ;
- D'obtenir un feed-back du travail effectué par les élèves.
- D'inscrire sa ou ses classes aux rallyes calcul@TICE.

Bien que les rallyes ne se déroulent pas, pour les élèves, dans l'application en ligne (les rallyes disposent d'une adresse dédiée <https://calculatice.ac-lille.fr/rallye/> afin de garantir l'anonymat), nous avons souhaité lier les inscriptions à ces derniers à l'application en ligne.

Ainsi, l'enseignant, en se connectant à son interface dans l'application en ligne <https://calculatice.ac-lille.fr/app-enseignant/>, peut, via l'onglet « Mes rallyes » :

- Visualiser toutes les inscriptions réalisées aux rallyes pour l'année en cours ;
- Modifier au besoin (ajout ou retrait d'un binôme, par exemple) une inscription en cas de nouvel élève, ou en cas de départ en cours d'année ;
- Accéder, dès la date de fin des épreuves (le 5 avril 2025), au tableau récapitulatif des scores pour chaque binôme, et au diplôme de participation ;
- Imprimer des étiquettes à distribuer aux binômes, sur lesquelles sont indiquées toutes les informations pour se connecter au rallye.

### Le rallye sur tablette

Depuis de nombreuses années maintenant, nos rallyes sont accessibles sur ordinateur et/ou sur tablette.

Pour les utilisateurs de tablette, un QR Code est disponible sur les étiquettes à imprimer. Ce QR Code permet au binôme qui l'utilise de se rendre à l'adresse du rallye, et d'y être connecté automatiquement, sans avoir à saisir d'identifiants.

Dans l'interface du rallye, le bouton suivant permet de basculer les épreuves en mode tablette, ou inversement, de les rebasculer en mode ordinateur :

Affichage des exercices : 

## Présentation des exercices du rallye 3

### 1 – Combo

**Combo**

Choisir les bonnes cartes pour déclencher un combo en faisant un total de 100.

100

? 50 ?

29 41 21

Commencer

Décomposition de 100 en 3 termes

Trois cartes sont proposées. Deux d'entre elles doivent être utilisées pour être associées à une quatrième, afin que leur somme fasse 100 (et donc, réaliser un « Combo »).

### 2 – Algo Lapin

**Algo Lapin**

Évite les renards et déplace le lapin sur la bonne carotte.

*Décris d'abord tout le chemin à suivre avec les blocs de direction.*

*Valide quand tu es certain(e) de ta réponse.*

Trouve la carotte égale à  $2 \times 46$

Vers la droite  
Vers la droite  
Vers la droite  
Vers le haut  
Vers le haut

Commencer

Création d'algorithmes

Un lapin se trouve sur un quadrillage, sur lequel se trouvent 3 carottes, et des renards. Retrouver la carotte sur laquelle le lapin doit se rendre (en répondant à la question posée) et cliquer sur les flèches afin de programmer le déplacement.

### 3 – Le corbeau et le renard

**Le corbeau et le renard**

Choisis le nombre qui correspond à la position du fromage.

0 10

4 5 6

Commencer

Retrouver la valeur d'une graduation sur une droite partiellement graduée

Un fromage est suspendu à la hauteur d'une graduation sur une droite graduée dont on ne connaît que deux valeurs : la graduation initiale et la graduation finale. Retrouver, parmi les propositions, la valeur de la graduation sur laquelle se trouve le fromage.

### 4 – Le coffre-fort

**Le coffre-fort**

Consigne :  
Trouve le bon résultat pour ouvrir le coffre.

96 × 10

Commencer

Multiplications et Divisions par 10, 100, 1 000

Retrouver le résultat de l'opération proposée sur le coffre-fort afin de l'ouvrir.

## 5 – Partage

**Partage**

Partage tous les jetons pour que chacun ait le même nombre de points.



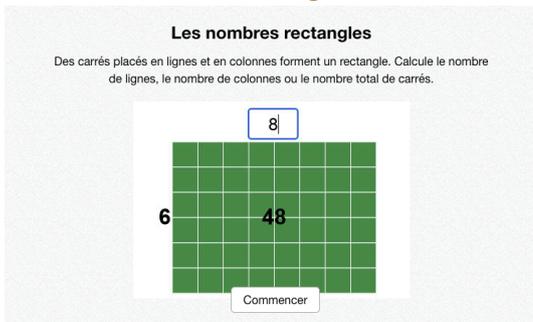
Partage de jetons en parts égales

Des jetons sont proposés sur la droite, et des personnages sur la gauche. Partager équitablement les jetons, en prenant en compte leur valeur faciale, entre les personnages.

## 6 – Les nombres rectangles

**Les nombres rectangles**

Des carrés placés en lignes et en colonnes forment un rectangle. Calcule le nombre de lignes, le nombre de colonnes ou le nombre total de carrés.



Restitution de faits numériques – Tables de multiplication

Retrouver la surface du rectangle ou sa largeur, ou sa longueur. Sur les premières questions, les carrés composant l'unité de sa surface sont visibles afin de favoriser la multiplication (dans l'exemple, 6 lignes de colonnes de 8).

## 7 – Bandes de peinture

**Bandes de peinture**

Les deux grandes bandes de peinture ont la même longueur. Calcule la longueur manquante.



Situations problèmes relevant des 4 opérations

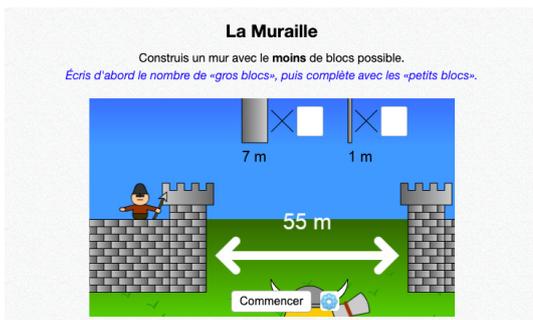
Retrouver la largeur de la bande sur laquelle se trouve le « ? », en sachant que la somme des largeurs des bandes placées au-dessus est la même que celles des largeurs des bandes placées en dessous.

## 8 – La muraille

**La Muraille**

Construis un mur avec le **moins** de blocs possible.

*Écris d'abord le nombre de «gros blocs», puis complète avec les «petits blocs».*



Restitution de faits numériques – Division euclidienne

Comblent la largeur manquante en utilisant le moins de blocs possible.

## 9 – Le bateau

536 + ? = 1 000      score : 6 sur 8

466   462   465   491   464

536      1 000

Complément à 1 000

Choisir la proposition parmi les 5 proposées qui répond à la question posée.

## 10 – Carré magique

**Carré magique**

Chaque ligne, chaque colonne et chaque diagonale doit faire la même somme.  
*Les cubes beiges ne peuvent pas bouger. Cliquez sur les cubes bleus pour changer la valeur visible.*

5	0	7
6	4	2
1	8	3

5 + 0 + 7 = 12  
6 + 4 + 2 = 12  
1 + 8 + 3 = 12  
5 + 0 + 1 = 12  
0 + 4 + 8 = 12  
7 + 2 + 3 = 12  
5 + 4 + 3 = 12  
7 + 4 + 1 = 12

Commencer

Situation problème relevant de l'addition

Exercice nécessitant une attention particulière pour la compréhension d'un « carré magique ».

Un carré magique est composé de 3 lignes / colonnes. Chaque case reçoit une valeur. La somme des valeurs de chaque ligne, colonne, diagonale est égale (dans l'exemple, 12).

Les cubes beiges sont fixes, les bleus peuvent pivoter pour changer leur valeur faciale.

Modifier les valeurs présentes sur les cubes bleus de manière à rendre le carré « magique ».

## Présentation des exercices du rallye 4

### 1 – Combo

**Combo**

Choisir les bonnes cartes pour déclencher un combo en faisant un total de 100.

100

? 50 ?

29 41 21

Commencer

Décomposition de 100 en 3 termes

Trois cartes sont proposées. Deux d'entre elles doivent être utilisées pour être associées à une quatrième, afin que leur somme fasse 100 (et donc, réaliser un « Combo »).

### 2 – Algo Lapin

**Algo Lapin**

Évite les renards et déplace le lapin sur la bonne carotte.

*Décris d'abord tout le chemin à suivre avec les blocs de direction.*  
*Valide quand tu es certain(e) de ta réponse.*

Trouve la carotte égale à  $2 \times 45$

10 + 5 12 + 13 54

Vers la droite  
Vers la droite  
Vers la droite  
Vers le haut  
Vers le haut

Commencer

Création d'algorithmes

Un lapin se trouve sur un quadrillage, sur lequel se trouvent 3 carottes, et des renards. Retrouver la carotte sur laquelle le lapin doit se rendre (en répondant à la question posée) et cliquer sur les flèches afin de programmer le déplacement.

### 3 – La potion d'Artifix

**La potion d'Artifix**

Consigne :  
Aide la sorcière à préparer la bonne potion..

Recette de potion de soin  
- Il faut 1 potion par étage.  
- La somme des 3 valeurs doit être  
- la plus proche de 100.  
- égale ou inférieure à 100.

60 + 10 + 25 = 95 est inférieur à 100 mais on peut faire mieux avec 60 + 10 + 30 = 100

Commencer

Décomposition additive de 100

3 étagères sont proposées, avec sur chacune 2 potions portant des valeurs. Il faut aider la sorcière à choisir les potions qui lui permettront de réussir sa « recette ». La contrainte est de s'approcher le plus possible de 100, sans jamais aller au-delà.

### 4 – Chemins

**Le bon chemin**

Guide le sorcier pour qu'il obtienne le sortilège qui neutralisera le dragon.

4 880 48 800

$\times 1\,000$   
 $\times 100$   
 $\times 10$

Commencer

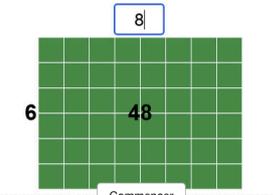
Multiplications et Divisions par 10, 100, 1 000

Retrouver parmi les propositions celle qui permet de passer du nombre auquel pense le magicien au nombre auquel pense le dragon.

## 5 – Les nombres rectangles

**Les nombres rectangles**

Des carrés placés en lignes et en colonnes forment un rectangle. Calcule le nombre de lignes, le nombre de colonnes ou le nombre total de carrés.



Commencer

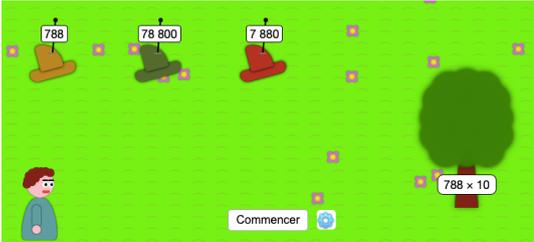
Restitution de faits numériques – Tables de multiplication

Retrouver la surface du rectangle ou sa largeur, ou sa longueur. Sur les premières questions, les carrés composant l'unité de sa surface sont visibles afin de favoriser la multiplication (dans l'exemple, 6 lignes de colonnes de 8).

## 6 – Mulchapo

**Mulchapo**

Choisis le chapeau qui correspond au calcul écrit sur l'arbre.



Commencer

Multiplications et Divisions par 10, 100, 1 000

Retrouver parmi les chapeaux celui portant la réponse au calcul présent sur l'arbre.

## 7 – Les Cékis

**Les Cékis**

Retrouve le Céki qui pense au nombre vérifiant les critères de divisibilité donnés.

Trouve le nombre qui :

- n'est pas divisible par 2,
- est divisible par 5.



Commencer

Critères de divisibilité

Plusieurs « Cékis » (petits monstres portant une valeur) sont proposés à l'écran. Retrouver le seul Céki parmi ceux proposés qui répondra aux critères de divisibilité évoqués.

## 8 – Le coffre-fort

**Le coffre-fort**

Consigne :  
Trouve le bon résultat pour ouvrir le coffre.



Commencer

Multiplications et Divisions par 10, 100, 1 000

Retrouver le résultat de l'opération proposée sur le coffre-fort afin de l'ouvrir.

## 9 – Partage

**Partage**

Partage tous les jetons pour que chacun ait le même nombre de points.



13	2
9	15
17	5
3	18
13	7
1	5

Partage de jetons en parts égales

Des jetons sont proposés sur la droite, et des personnages sur la gauche. Partager équitablement les jetons, en prenant en compte leur valeur faciale, entre les personnages.

## 10 – Orbitron

**Orbitron**

Consigne : Détruis chaque triangle qui n'est pas un multiple du nombre demandé.  
Laisse les autres triangles atterrir.  
*Clique sur les triangles qui ne sont pas divisibles par le nombre indiqué sur la base..*



Critères de divisibilité

Détruire, en cliquant dessus, les triangles qui **ne sont pas divisibles** par la valeur proposée avant que ceux-ci n'atteignent la « base ». Laisser les triangles **qui sont divisibles** par la valeur proposée atterrir.

## 11 – Emile Borne

**Émile Borne**

Aide Émile à placer chaque borne à sa bonne place.  
*Glisse les trois bornes à la position indiquée.*  
*Valide quand tu es sûr(e) de ta réponse.*



Se repérer sur une droite partiellement graduée

Sur une route figurent la borne de début, et la borne de fin. Plusieurs bornes sont proposées à l'écran, les placer le plus précisément possible sur la route.

## Affichage des résultats

Pour chaque binôme, ils sont accessibles tout au long du rallye, via le menu. Ils sont également visibles grâce aux étoiles colorées en jaune, symbolisant la réussite. Lorsque le dernier exercice est terminé, une tuile « Mes résultats » apparaît à côté ou en dessous du dernier exercice, pour faciliter l'accès.

Pour obtenir un récapitulatif pour toute la classe, l'enseignant doit patienter jusqu'au dernier jour du rallye. Ce récapitulatif sera disponible dans son interface (<https://calculatice.ac-lille.fr/app-enseignant/>), dans l'onglet « Mes rallyes », à partir du 5 avril 2025.

## Navigateurs Internet et environnement de travail

Le navigateur est un logiciel qui se choisit avec soin. Certains navigateurs sont plus performants que d'autres. Nous conseillons d'utiliser Google Chrome, ou Mozilla Firefox afin d'afficher nos ressources. Nous conseillons également que ces navigateurs soient **à jour** (versions supérieures à 100 pour Firefox, Chrome), sur des périphériques à jour également.

Sur du matériel trop ancien comme :

- Des tablettes dont la version d'Android est inférieure à 7, ou la version d'iOS 15 ;
- Des ordinateurs fonctionnant sous Windows XP, Vista, ou 8 ;
- Du matériel plus récent, mais avec des navigateurs non à jour

il est probable que nos ressources fonctionnent mal, voire pas.

Enfin, la qualité de la connexion Internet est importante. Si l'un de vos élèves voit le chargement d'un exercice échouer, n'hésitez pas à recharger la page, afin de rétablir la connexion.

Nous vous souhaitons un très bon rallye 2025 !

L'équipe de calcul@TICE

Si vous recevez ce mail, c'est que vous êtes abonné à la Newsletter de la ressource pédagogique « calcul@TICE ». Pour ne plus recevoir ces emails, rendez-vous à l'adresse [https://calculatice.ac-lille.fr/app-enseignant/?desinscription\\_newsletter=1](https://calculatice.ac-lille.fr/app-enseignant/?desinscription_newsletter=1)