



Newsletter n° 33 – Présentation des épreuves des rallyes 5 & 8 2026

Des exercices créés spécialement pour l'occasion

Depuis plusieurs années, nous nous efforçons de proposer des rallyes innovants avec l'ensemble des 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, 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 28 mars 2025), au tableau récapitulatif des scores pour chaque binôme, et au diplôme attestant de la participation, accompagné de la mention ;
- 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.

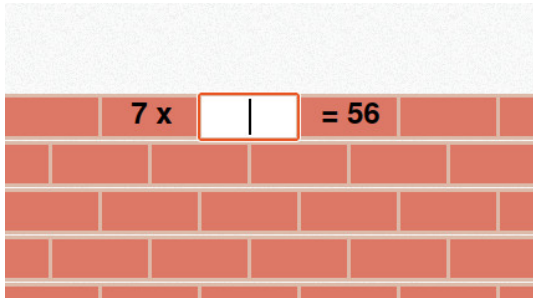
Pour les utilisateurs de tablette, un QR Code est disponible sur les étiquettes à imprimer. Ce QR Code permet au binôme qui l'utilise de se rendre à l'adresse du rallye, et d'y être connecté automatiquement, sans avoir à saisir d'identifiants.

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 5

1 – Briques



Restitution de faits numériques – Les tables de multiplication

Afin de poursuivre la construction du mur, répondre à la question posée, dans le temps imparti (8 secondes).

2 – La formule magique



Lecture de grands nombres en lettres, et écriture en chiffres

Une (gentille) sorcière demande à l'élève la « formule magique ». Il doit écrire en chiffres un grand nombre, en respectant les espaces. Attention à ne pas placer d'espace en début ou en fin de réponse.

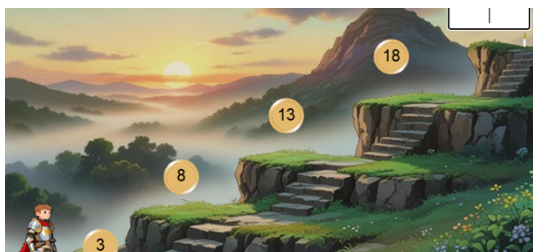
3 – Achats groupés



Résolution de problèmes en deux étapes

Deux vêtements constituent un « lot ». Chaque vêtement a un prix spécifique. Trouver le coût pour un nombre donné de lots.

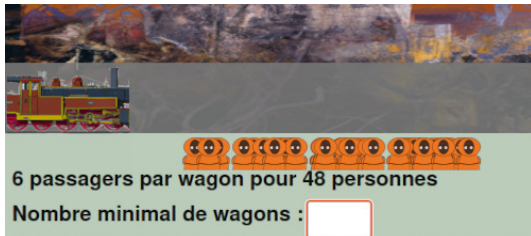
4 – Arthur et Excalibur



Suites logiques

Chaque étage menant à Excalibur propose à Arthur une valeur. Retrouver le fonctionnement de la série de nombres, afin de saisir la valeur du dernier étage.

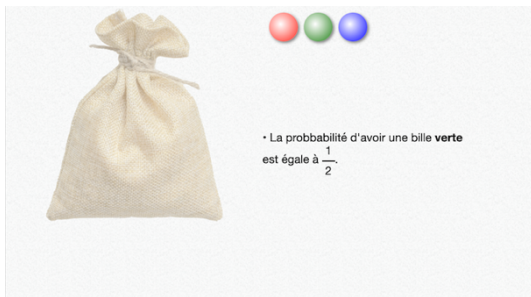
5 – Le train fantôme



Recherche du quotient d'une division euclidienne à reste nul

L'élève doit retrouver le nombre de wagons nécessaire pour transporter un nombre précis de personnes, avec une capacité maximale par wagon.

6 – Sacabilles



Travail autour des probabilités

Reconstituer le contenu d'un sac de bille, en respectant les consignes indiquées.

7 – Sarah Kroft



Multiplier un entier par une fraction

QCM – Un temple demande à l'exploratrice « Sarah Kroft » de répondre à une question pour qu'elle puisse y entrer. L'élève peut choisir parmi 6 propositions.

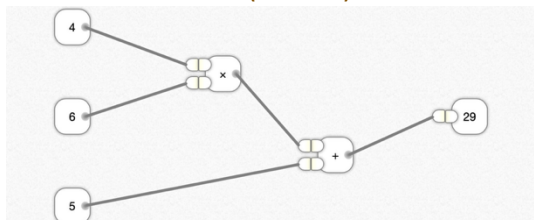
8 – Le chemin des galettes



Problème relevant de la division

Retrouver le nombre de galettes que le petit chaperon rouge doit déposer sur le chemin pour ne pas se perdre, en suivant la consigne.

9 – Branchements (calculs)



Problèmes relevant des 4 opérations

Exercice pour lequel l'enseignant aura une attention particulière auprès des binômes, pour s'assurer de la bonne compréhension.

L'élève dispose de bornes « nombres », de bornes « signes » et de bornes « résultats ».

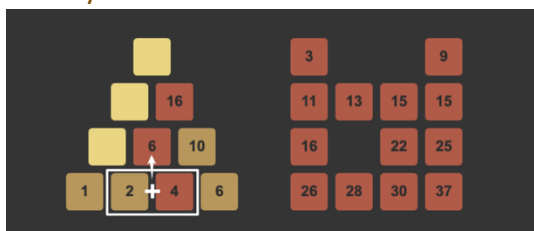
Il doit, parmi les nombres proposés, retrouver ceux qui lui serviront, associés aux signes, d'arriver au(x) résultat(s).

Pour cela, il doit « brancher » la prise présente sur la partie droite de la borne « nombre » sur les prises présentes sur la partie gauche des bornes « signes ».

La prise de droite d'une borne « signe » peut être utilisée pour aller sur une borne « résultat », ou sur une autre borne « signe », pour enchaîner les opérations.

Toutes les bornes « nombres » et les bornes « signes » **ne sont pas obligatoirement utilisées**, seules les bornes « résultats » **doivent toutes être « branchées »**.

10 – Pyramide additive

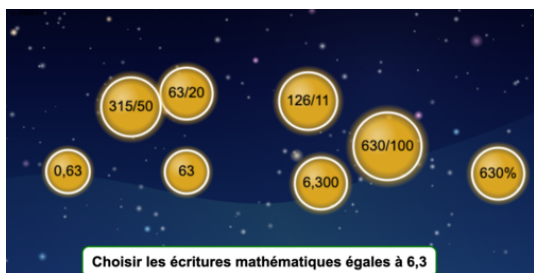


Situation problème autour de l'addition et la soustraction

L'élève doit réaliser une pyramide additive : chaque case a pour valeur la somme des deux cases situées juste en dessous.

Il dispose, pour cela, d'une série de nombres à utiliser dans la partie droite, qu'il peut glisser dans la pyramide pour la « remplir ».

11 – Les bulles décimales

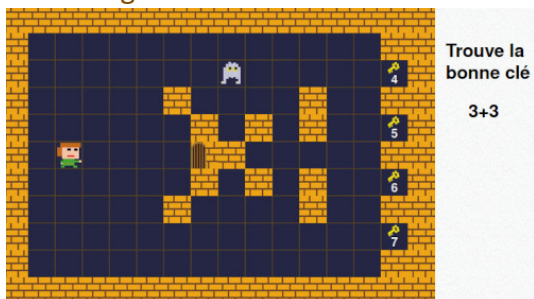


Écriture décimale, écriture fractionnaire

8 bulles sont proposées à l'écran, avec différentes écritures, décimales ou fractionnaires. Certaines de ces écritures ont des « zéros inutiles ».

Retrouver les bulles ayant la même valeur que le nombre demandé dans la consigne.

12 – Dungeon



Restitution de faits numériques

Le dernier exercice du rallye se veut ludique. L'élève doit, à l'aide des flèches du clavier, déplacer un personnage à l'écran. Dans un premier temps, il doit récupérer la clé ayant pour valeur la réponse à la question posée. Dans un second temps, il doit aller ouvrir la porte, à l'aide de la clé. Le tout en évitant le fantôme.

Présentation des exercices du rallye 8

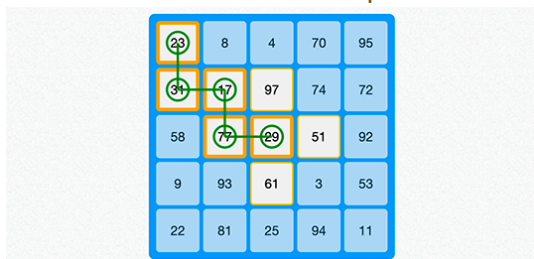
1 – Pourboire



Calcul de moyenne

Chaque serveur dispose de ses pourboires pour la semaine. Calculer la moyenne des pourboires reçus par l'ensemble des serveurs.

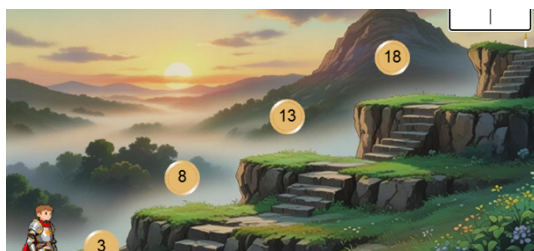
2 – Le chemin des nombres premiers



Nombres premiers

Retrouver, dans une grille de nombres, un « chemin » de nombres premiers permettant d'aller de la première case en haut à gauche à la dernière case en bas à droite.

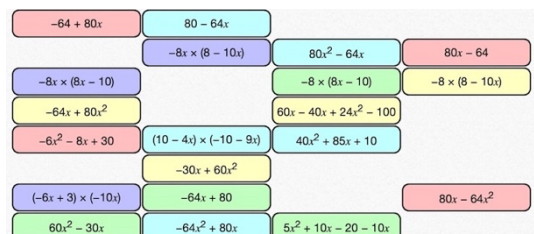
3 – Arthur et Excalibur



Suites logiques

Chaque étage menant à Excalibur propose à Arthur une valeur. Retrouver le fonctionnement de la série de nombres, afin de saisir la valeur du dernier étage.

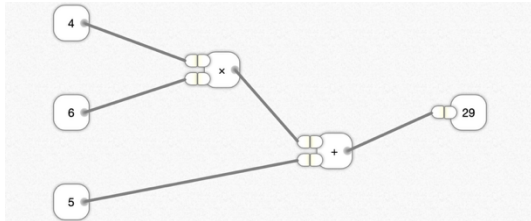
4 – Commutatis



Calcul littéral

De nombreuses expressions littérales sont présentes à l'écran. Elles sont toutes déplaçables. Trouver des triplets d'expressions littérales ayant la même valeur, et les aligner horizontalement ou verticalement. Attention, certaines expressions peuvent disparaître et être remplacées par d'autres.

5 – Branchement (calculs)



Problèmes relevant des 4 opérations

Exercice pour lequel l'enseignant pourra avoir une attention particulière auprès des binômes, pour s'assurer de la bonne compréhension.

L'élève dispose de bornes « nombres », de bornes « signes » et de bornes « résultats ».

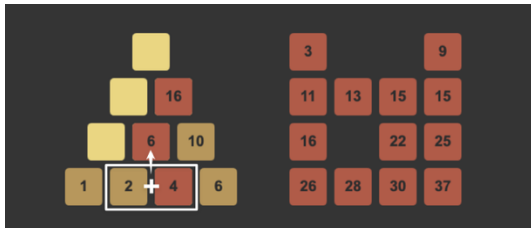
Il doit, parmi les nombres proposés, retrouver ceux qui lui serviront, associés aux signes, d'arriver au(x) résultat(s).

Pour cela, il doit « brancher » la prise présente sur la partie droite de la borne « nombre » sur les prises présentes sur la partie gauche des bornes « signes ».

La prise de droite d'une borne « signe » peut être utilisée pour aller sur une borne « résultat », ou sur une autre borne « signe », pour enchaîner les opérations.

Toutes les bornes « nombres » et les bornes « signes » **ne sont pas obligatoirement utilisées**, seules les bornes « résultats » **doivent toutes être « branchées »**.

6 – Pyramide additive



Situation problème autour de l'addition et la soustraction

L'élève doit réaliser une pyramide additive : chaque case a pour valeur la somme des deux cases situées juste en dessous.

Il dispose, pour cela, d'une série de nombres à utiliser dans la partie droite, qu'il peut glisser dans la pyramide pour la « remplir ».

7 – Sarah Kroft



QCM – Un temple demande à l'exploratrice « Sarah Kroft » de répondre à une question pour qu'elle puisse y entrer. L'élève peut choisir parmi 6 propositions.

8 – Le décapsuleur



Critères de divisibilité

A l'aide du décapsuleur, décapsuler les canettes dont la valeur est divisible par le ou les nombre(s) présent(s) sur ce dernier.

Attention à ne pas aller trop vite, il n'est pas possible de recapsuler une canette si elle a été décapsulée par erreur !

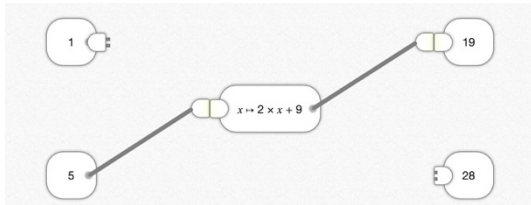
9 – Sacabilles



Travail autour des probabilités

Reconstituer le contenu d'un sac de bille, en respectant les consignes indiquées.

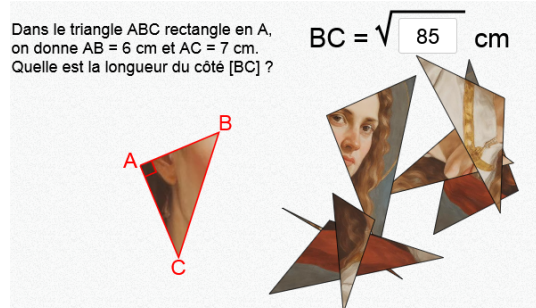
10 – Branchements (fonctions)



Recherche d'image ou d'antécédent de fonction

Même exercice que « branchements (calculs) », mais les bornes « signes » sont remplacées par des bornes « fonctions ». Il faut donc, selon les cas, calculer l'image, ou l'antécédent de la fonction proposée.

11 – Pytha Puzzle

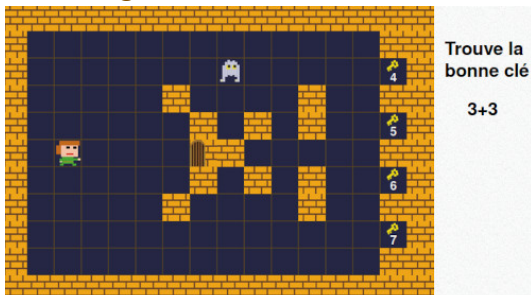


Situation problème mettant en jeu le théorème de Pythagore

Retrouver la valeur d'un des côtés du triangle rectangle proposé. Attention, bien qu'il s'agisse souvent de l'hypoténuse, ce n'est pas toujours le cas.

A chaque bonne réponse, une scientifique ayant marqué l'histoire est présentée, avec une courte biographie.

12 – Dungeon



Restitution de faits numériques – Travail autour des nombres relatifs

Le dernier exercice du rallye se veut ludique. L'élève doit, à l'aide des flèches du clavier, déplacer un personnage à l'écran. Dans un premier temps, il doit récupérer la clé ayant pour valeur la réponse à la question posée. Dans un second temps, il doit aller ouvrir la porte, à l'aide de la clé. Le tout en évitant le fantôme.

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, dans l'onglet « Mes rallyes », à partir du 28 mars 2026.

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 120 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 16 ;
- 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 2026 !

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