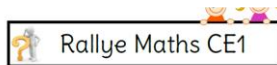




# Méthode Heuristique de Mathématiques

## Séance 21

CE1



### Rallye Maths CE1

Manche 4

Pour chaque exercice, vous gagnez 5 points si la réponse est juste et 5 points en plus si elle est bien expliquée ! Si la réponse n'est pas juste, l'exercice ne rapporte aucun point. Mais il faudra choisir 3 exercices !

Exercice 1 :

Le coffre est fermé par un code à 3 chiffres entre 1 et 9. Il représente un nombre plus petit que 300.  
En additionnant tous les chiffres, on trouve 9.  
Par exemple 126 est un code possible.



Trouve toutes les possibilités pour le code.

Exercice 2 :

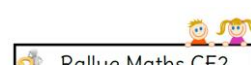
Nathan prépare des sachets de sucettes pour offrir aux invités de son anniversaire. Il a 15 sucettes à la fraise et 20 sucettes rondes.

Il offre les mêmes sachets à tout le monde.

Combien a-t-il d'invités ?



CE2



### Rallye Maths CE2

Manche 4

Pour chaque exercice, vous gagnez 5 points si la réponse est juste et 5 points en plus si elle est bien expliquée ! Si la réponse n'est pas juste, l'exercice ne rapporte aucun point. Mais il faudra choisir 3 exercices !

Exercice 1 :

Dans un parcours dans les arbres, 99 personnes sont réparties sur 3 parcours : un vert, un bleu et un noir.



10 personnes quittent le parcours vert, 14 quittent le parcours bleu et 12 quittent le parcours noir.

Il reste alors le même nombre de personnes sur chaque parcours.

Combien de personnes se trouvent-elles au début sur le parcours vert ?

- Rallye maths 4

- Rallye maths 4

## ACTIVITÉS RITUALISÉES

CE1

- ▶ « Nous allons revoir la lecture de l'heure. »

Interroger sur la lecture de l'heure, en utilisant uniquement l'heure pile et les demi-heures.

CE2

- ▶ « Quelle unité utilise-t-on pour mesurer :  
la longueur d'une autoroute ?  
le poids d'un gâteau ?  
la contenance d'une gourde ?  
l'épaisseur d'un téléphone ? »

## RÉSOLUTION DE PROBLÈMES

CE1

CE2

 **Le rallye maths**  
résoudre des problèmes et apprendre à chercher

2 équipes

Comment on joue ?

- ⇒ 4 manches de 45 minutes
- ⇒ 3 problèmes à choisir par manche
- ⇒ 5 points si le problème est juste
- ⇒ 5 points s'il est bien expliqué

Pour gagner ?  
Battre la famille des « Supermaths »  
en dépassant leur score !



Le rallye maths se joue normalement en équipes en classe. Chaque équipe sélectionne 3 problèmes parmi les 4 proposés.

L'équipe doit se mettre d'accord sur les réponses.

À la maison, laisser l'élève travailler seul et le faire chercher les 4 problèmes.