

Présentation du Rallye et des situations - 2025/2026



❖ **Un rallye m@th'mat en lien avec les nouveaux programmes 2025:** L'enseignement pour l'acquisition des premiers outils mathématiques participe à établir les fondements éducatifs et pédagogiques à partir desquels se développent les apprentissages des élèves tout au long de leur scolarité. À l'école maternelle, la fréquentation des mathématiques s'effectue quotidiennement.

Toutes les occasions sont saisies pour que les élèves y soient confrontés dans des contextes différents (...) Les situations proposées contribuent à structurer la pensée et à développer chez les élèves des compétences transversales comme la maîtrise du langage, l'inventivité et la curiosité intellectuelle, mais aussi le plaisir de chercher (...) L'enseignement s'appuie sur les quatre modalités d'apprentissage de l'école maternelle (le jeu, la résolution de problèmes concrets, l'entraînement, la mémorisation) auxquelles s'intègre en mathématiques la manipulation (...) Les élèves prennent plaisir à résoudre ces problèmes, véritables défis à relever, donnant lieu à des mises en scène et à des manipulations. Pour résoudre un problème, les élèves sont amenés à chercher, à faire des essais, à formuler une réponse et à vérifier qu'elle convient, à recommencer si ce n'est pas le cas et toujours à verbaliser les procédures mises à l'œuvre.

(Extrait de l'annexe au BO n°41 du 31 octobre 2024)

❖ **Un rallye qui s'effectue en 4 étapes pour les 4 / 6 ans, et en 2 étapes pour les 2 / 4 ans (un envoi par étape ; une situation par envoi).**

Étapes	Dates	Situations		En quoi l'activité consiste-t-elle ?
1	10 Novembre 2025	« Awalé » 4/6 ans		Domaine : Découvrir les nombres et utiliser les nombres pour résoudre des problèmes Il s'agit d'un jeu mettant en œuvre des compétences de dénombrement et de stratégies d'anticipation.
2	15 Décembre 2025	« Motifs organisés » 2/4 ans et 4/6 ans		Domaine : Se familiariser avec les motifs organisés Par des manipulations, observations, constructions, les élèves apprennent à poursuivre et à inventer une séquence répétitive ou évolutive.
3	9 Février 2026	« Jeu du Manchon » 2/4 ans et 4/6 ans		Domaine : Explorer les solides et les formes planes L'élève doit dégager les caractéristiques d'un objet en 3D afin de le nommer, réaliser un tri, un classement.
4	7 Avril 2026	« Visite à la ferme » 4/6 ans		Domaine : Utiliser des nombres pour résoudre un problème Par la résolution de problèmes ouverts, qui présentent plusieurs réponses possibles, les élèves apprennent à chercher et à schématiser leurs réponses.

❖ **En quoi est-ce un rallye ?** C'est un rallye au sens où il s'agit d'un « parcours » au cours duquel, à chaque étape, on obtient 1 pièce de puzzle. A la fin des épreuves, on peut alors constituer un puzzle de 4 pièces (4/6 ans) et de 2 pièces (2/4 ans) pour signe du parcours réalisé **et qui pourra également être utilisé en classe comme situation de recherche**. Ce puzzle peut trouver sa place dans le cahier de réussite de l'élève. Un diplôme d'élève chercheur sera également envoyé à la fin de l'année.