



# ECRIMATH

Ce dispositif travaille des compétences en production d'écrits et en mathématiques (numération, calcul, géométrie, grandeurs et mesures), ainsi qu'en autonomie et initiative. Il court sur une période et prend fin lors d'une rencontre entre les classes participantes (idéalement 3 classes).

L'OCCE met à disposition une malle pour l'entraînement comprenant :

- une carte de France
- des cartes pour l'écriture
- 1 jeu rallye math

pour la rencontre :

- une carte de Bourgogne (+ cartes patrimoines)
- des cartes pour l'écriture
- 1 jeu rallye math

## Phase d'entraînement, de production :

### - Production d'écrits :

**Matériel :** inducteur pour le début d'histoire (piocher un personnage, un objet et un lieu).

Sur le principe des cascades d'écriture, chaque classe a deux semaines pour écrire un début d'histoire. Ce premier texte est envoyé à la classe suivante (qui elle-même a envoyé un début d'histoire à une 3ème classe). Chaque classe reçoit donc un début d'histoire et dispose à nouveau de deux semaines pour envoyer une suite à cette histoire : le milieu. Ce deuxième texte (début + milieu) est envoyé à la classe suivante (qui elle aussi a envoyé un 2ème texte à la 3ème classe). Chaque classe reçoit alors un texte comprenant un début et un milieu, les classes ont à nouveau deux semaines pour écrire une fin.

Les classes ne peuvent transmettre qu'un seul texte, mais en classe l'activité de production écrite peut prendre des formes variées : textes individuels puis vote, textes par groupes puis vote, texte en groupe classe, textes individuels puis par groupes, textes par groupes puis collectif...

### - Rallye mathématiques :

**Matériel :**

- une carte de France dont les villes sont de 4 couleurs différentes
- un jeu de cartes problèmes + fiche réponse + un jeu de cartes problèmes joker
- un jeu de cartes parcours
- un lot d'aimants colorés

Pendant 2 semaines, les élèves vont s'entraîner à résoudre des problèmes de manière ludique.

Afficher la carte de France au tableau, disposer les cartes problèmes par couleur.

Faire des équipes de 3 élèves, attribuer à chaque équipe un aimant coloré et faire piocher une carte parcours par équipe. Les équipes déposent leur aimant sur la ville de départ, puis élaborent un itinéraire qui les mènera à la ville d'arrivée. Chaque équipe demande la carte problème correspondant à leur prochaine ville de passage, puis vont dans un coin résoudre le problème. S'ils reviennent avec la bonne réponse, ils peuvent avancer leur pion et demandent la carte de la ville suivante. S'ils n'ont pas la bonne réponse, ils ont droit à une deuxième chance. S'ils n'ont toujours pas la bonne réponse, ils prennent une carte joker (pas trop difficile) ou changent d'itinéraire et demandent une autre ville.

## Rencontre entre les 3 classes participantes :

Une des écoles accueille les deux autres.

### Le matin :

- **Rallye mathématiques:** faire des équipes de trois élèves de trois classes différentes. Utiliser un nouveau jeu de cartes problèmes (Bourgogne) avec la carte de Bourgogne.

Les équipes ayant terminé plus tôt peuvent regarder les cartes patrimoines correspondant à leur parcours (ces cartes peuvent être téléchargées sur le site de l'OCCE pour exploitation en classe).

- **Ecriture collective:** garder les mêmes équipes que pour le rallye mathématiques.

Chaque équipe pioche dans des enveloppes : un personnage, un lieu et un objet.

A partir de ces éléments, les élèves écrivent une histoire. (Ces histoires peuvent être collectées et compilées dans un recueil...)

- **Lecture des histoires issues de la cascade d'écriture:** chaque groupe va lire aux deux autres l'histoire qu'il a fini d'écrire (début + milieu + fin). Les groupes découvrent ainsi ce que sont devenues les deux autres histoires auxquelles ils avaient participé.

La lecture peut être faite par un représentant élu par sa classe, par plusieurs élèves ou par la totalité de la classe. Il est recommandé de s'entraîner avant la rencontre...

*Déjeuner pique-nique.*

### L'après-midi :

- **Ateliers tournants :**

\* **fabrication de mini-livres:** chaque élève dispose des trois histoires issues de la cascade d'écriture, photocopiées sur feuille A3. Les élèves plient et découpent leur feuille selon les instructions données par le maître et réalisent ainsi trois mini-livres. Il ne leur reste plus qu'à les illustrer.

Les explications (documents et vidéo) concernant la fabrication de mini-livres sont sur le site de l'IA89, ressources numériques et technologiques, pédagogie, français (format publisher).

\* **jeux de société coopératifs:** les élèves sont répartis sur des jeux favorisant entraide et coopération. Ainsi, ils ne jouent pas les uns contre les autres, mais ensemble face au jeu. La malle de jeux de société coopératifs est empruntable gratuitement auprès de l'OCCE (Sens, Auxerre ou Avallon).

\* **jeux sportifs coopératifs:** parachute, bande de coopération, jeu des statues et du foulard, le nœud infernal... Le parachute et la bande de coopération sont empruntables gratuitement auprès de l'OCCE (Sens, Auxerre ou Avallon).

*Goûter*

# Entraînement, production d'écrits

	2 semaines	2 semaines	2 semaines
Classe 1	Début de l'histoire	Milieu de l'histoire	Fin de l'histoire
Classe 2	Début de l'histoire	Milieu de l'histoire	Fin de l'histoire
Classe 3	Début de l'histoire	Milieu de l'histoire	Fin de l'histoire

## Rencontre entre les 3 classes

	<b>RALLYE MATHEMATIQUES</b>	<b>ECRITURE COLLECTIVE</b>	<b>LECTURES DES HISTOIRES</b>
9h - 9h50	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B
10h - 10h50	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C
11h - 11h50	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A
<i>Déjeuner pique-nique</i>			
	<b>FABRICATION DE MINI-LIVRES</b>	<b>JEUX DE SOCIETE COOPERATIFS</b>	<b>JEUX SPORTIFS COOPERATIFS</b>
13h30 - 14h20	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B
14h30 - 15h20	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C
15h30 - 16h20	Classe 1 groupe C Classe 2 groupe C Classe 3 groupe C	Classe 1 groupe B Classe 2 groupe B Classe 3 groupe B	Classe 1 groupe A Classe 2 groupe A Classe 3 groupe A