

# Livret du maître

Evaluations de fin de GS

Modalités de passation et de correction



2011/2012

# Récapitulatif des compétences évaluées dans le livret

S'approprier le langage	L8	Comprendre des consignes données de manière collective.
	L9	Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer (marionnettes, jeux dramatiques, dessins)
	L10	Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant ; faire des liens avec les questions qui se posaient ou/et avec ce qui a été découvert en classe
Découvrir l'écrit	E1	Reconnaître les types d'écrit rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux, revues, enseignes, plaques de rue...) et d'avoir une première idée de la fonction
	E2	Se repérer dans un livre (couverture, page, images, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page.
	E6	Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînement, cohérence de l'ensemble)
	E8	Distinguer mot et syllabe.
	E9	Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début, fin).
	E10	Distinguer les sons constitutifs du langage, en particulier les voyelles, a, e, i, o, u, é, et quelques consonnes en position initiale
	E11	Discriminer des sons proches (f/v, s/ch, s/z, ch/j).
	E12	Mettre en relation des sons et des lettres : faire correspondre avec exactitude lettre et son pour quelques voyelles et quelques
	E13	Reconnaître la plupart des lettres.
	E14	Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.
	E15	Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre en écriture cursive.
E16	Sous la conduite de l'enseignant, copier en écriture cursive de petits mots simples dont les correspondances entre lettres et son ont été étudiés.	
E17	Écrire de mémoire son prénom en écriture cursive.	
Les principaux éléments de mathématiques	DM1	Ranger selon des critères donnés par l'enseignant
	DM2	Classer selon des critères donnés par l'enseignant
	DM3	Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
	DM4	Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée
	DM5	Comparer des quantités
	DM6	Résoudre des problèmes portant sur des quantités

# Modalités de passation et de correction

**L8**

Comprendre des consignes données de manière collective.



10 min



p. 1



collective

**Consigne :**

« Sur la feuille, il y a une image (*la montrer*). On voit un petit garçon qui donne à boire à un cheval (*le montrer*) et une petite fille qui fait du jardinage. Vous allez bien écouter et quand je vous le dirai, vous utiliserez les crayons de couleur pour faire ce que je vous demande. Ecoutez bien : coloriez l'os dans l'assiette du chien »

Même procédure pour les 3 autres consignes.

« Dessinez des fleurs sur la robe de la petite fille puis un chapeau sur la tête du garçon. »

« Coloriez en vert les chaussettes de la petite fille puis entourez l'arrosoir. »

« Entourez en bleu la main qui ouvre le robinet et attache le cheval à la barrière. »

**Correction :**

- ♦ L'élève a répondu correctement à 3 ou 4 consignes ⇒ code 1
- ♦ L'élève a répondu correctement à moins de 3 consignes ⇒ code 0
- ♦ L'élève était absent ⇒ code A

**Validation :**

L8 est validé si l'élève obtient le code 1.

**L9**

Comprendre une histoire lue par l'enseignant ; la raconter en restituant les enchaînements logiques et chronologiques ; l'interpréter ou la transposer (dessins, marionnettes...)



20 min



p. 2-3



Individuelle et/ou groupe de 5,6 élèves

**Consigne :**

- « Je vais vous lire 2 fois une histoire. Ecoutez bien car ensuite je vous poserai des questions. »

Le jour de son anniversaire, Charlotte a reçu un beau petit canari. Titi est un bel oiseau au plumage jaune. Charlotte l'a installé dans une charmante cage bleue. Elle lui a aménagé une mangeoire et aussi de l'eau pour qu'il puisse boire et se baigner. Chaque jour, la fillette lui parle et elle le nourrit. Mais ce matin, Charlotte a été étourdie : elle a oublié de refermer la porte de la cage. Devinez ce qui est arrivé ! Eh oui, le canari s'est sauvé. Il s'est envolé puis s'est posé sur la table de salle à manger, à l'endroit où maman pose ses jolis vases. Le petit oiseau ne sait pas que Gromatou, le chat, le surveille et le guette. Heureusement, Titi s'envole juste à temps pour éviter les griffes du chat. Cependant, deux vases sont cassés. Oh là là, quel tintamarre font les objets en se brisant ! Gromatou se sauve à toute vitesse. Charlotte, qui a entendu tout ce bruit, arrive très vite. La petite fille réussit à attraper son canari affolé. Elle lui parle doucement pour le calmer. Elle le reconforte en le caressant avant de le remettre dans sa cage.

Lire les questions aux élèves et retranscrire leurs réponses.

Quels sont les personnages de l'histoire ? Quand Charlotte a-t-elle reçu un beau petit canari ? Qui prend soin du petit oiseau ? Pourquoi l'oiseau s'est-il échappé ? Pourquoi les deux vases sont-ils cassés ? Pourquoi Gromatou se sauve-t-il ? Quel titre donnerais-tu à cette histoire ?

- « Tu vas devoir maintenant faire un dessin qui raconte toute l'histoire »
- « Tu peux cette fois-ci me raconter l'histoire que je vous ai lue tout à l'heure ? Tu peux t'aider de ton dessin si tu veux. » Retranscrire l'histoire racontée par l'élève

**Correction :**1<sup>ère</sup> partie

- ♦ L'élève a répondu correctement à 5, 6 ou 7 questions ⇒ code O
- ♦ L'élève a répondu correctement à moins de 5 questions consigne ⇒ code N

2<sup>ème</sup> partie

- ♦ L'élève a produit un dessin relatant l'histoire ⇒ code O
- ♦ L'élève n'a pas produit de dessin ou un dessin sans rapport avec l'histoire ⇒ code N

3<sup>ème</sup> partie

- ♦ L'élève a restitué l'histoire de manière correcte notamment du point de vue de son déroulement, des causes, des conséquences et des actions ⇒ code O
- ♦ L'élève ne parvient pas à restituer une histoire correcte ⇒ code N

**Validation :**

L9 est validé si l'élève obtient au moins 2 code O sur les 3 parties.

**L10**

Comprendre un texte documentaire lu par l'enseignant ; faire des liens avec des questions qui se posaient ou/et avec ce qui a été découvert en classe



15 min



p. 4



collective

**Consigne :**

- « Je vais vous poser trois questions. Après chaque question entoure en bleu la réponse. Si tu ne connais pas la réponse, n'entoure rien »

Où vivent les pingouins ? dans une maison ; dans l'antarctique ; sur une plage ; dans un champ

De quoi les pingouins se nourrissent-ils ? de poisson ; de nénuphar ; de carotte ; de cerise

Comment les pingouins se protègent-ils du froid ? en rentrant dans une grotte ; en se couchant devant la cheminée ; en se couvrant avec un manteau ; en se serrant l'un contre l'autre

- « Maintenant je vais vous lire deux fois un texte qui donne des informations sur les pingouins qu'on peut aussi appeler les manchots. Ecoutez bien. » (Le lire 2 fois.)

## Le pingouin ou manchot

Au pôle Sud, dans un endroit entièrement recouvert de glaces, certains animaux ne craignent pas le froid. Cette partie du monde est peuplée d'oiseaux comme par exemple les manchots appelés parfois « pingouins ».

Le manchot ne sait pas voler. Il se déplace en marchant debout sur la glace mais aussi en nageant dans l'eau. Ils mangent des petits poissons qu'il va pêcher.

A la saison des amours, les manchots se regroupent par centaines. Ils font un nid avec des petits cailloux. La femelle pond un œuf et le remet au mâle, sans qu'il ne touche le sol glacé. C'est le mâle qui couve l'œuf en le recouvrant d'un repli de la peau de son ventre. Pendant ce temps, la femelle part chercher de la nourriture dans la mer.

Quand ils ont grandi, les manchots s'installent sur un iceberg. Pour supporter le frois glacial de l'hiver austral, ils se serrent les uns contre les autres.

- « Je vais vous poser les mêmes questions que tout à l'heure. Réponds aux questions en utilisant les informations que tu as entendues. Entoure les réponses en vert. »

**Correction :**

- ♦ L'élève obtient 2 bonnes réponses ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève obtient moins de 2 bonnes réponses ⇒ code O
- ♦ L'élève était absent ⇒ code A

**Validation :**

L10 est validé si l'élève obtient le code 1.

**E1**

Reconnaître les types d'écrits rencontrés dans la vie quotidienne (livres, affiches, journaux,.....)



15 min



p. 5-6



individuelle

**Consigne :**

• « Regarde les différents dessins et dis moi à quoi ils correspondent. » Reportez sur le livret de l'élève les différents documents reconnus par l'élève.

• « Je vais te poser des questions, réponds moi en montrant les images sur ton livret ». Reportez sur le livret de l'élève les différentes réponses.

Quel jour peux-tu aller au cirque ? Si tu veux faire un gâteau au chocolat, où cherches-tu ? Si tu veux lire une histoire, que prends-tu ? Si tu veux savoir tout sur les tigres, où cherches-tu ? Que regardes-tu pour te repérer si tu veux rendre visite à ton camarade ?

**Correction :**1<sup>ère</sup> partie

- ♦ L'élève a su identifier 3 types d'écrits ou plus ⇒ code O
- ♦ L'élève a su identifier 2 types d'écrits ou moins ⇒ code N

2<sup>ème</sup> partie

- ♦ L'élève a proposé 3 bonnes réponses ou plus ⇒ code O
- ♦ L'élève a proposé 2 bonnes réponses ou moins ⇒ code N

**Validation :**

E1 est validé (code 1) si l'élève obtient les codes O à la première partie et à la deuxième partie.

L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**E2**

Se repérer dans un livre (couverture, page, image, texte) ; s'orienter dans l'espace de la page



5 min



p.7



individuelle

**Consigne :**

• « Sur le livre que je t'ai donné, montre-moi ce que je te demande. » Reportez sur le livret de l'élève les différentes réponses de l'élève.

• « Je vais te poser des questions, réponds moi en montrant les images sur ton livret ». Reportez sur le livret de l'élève les différentes réponses.

Quel jour peux-tu aller au cirque ? Si tu veux faire un gâteau au chocolat, où cherches-tu ? Si tu veux lire une histoire, que prends-tu ? Si tu veux savoir tout sur les tigres, où cherches-tu ? Que regardes-tu pour te repérer si tu veux rendre visite à ton camarade ?

**Correction :**

- ♦ L'élève a su localiser 6 éléments ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a su localiser 5 éléments ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

E2 est validé si l'élève obtient le code 1.

**E6**

Produire un énoncé oral pour qu'il puisse être écrit par l'enseignant (vocabulaire précis, syntaxe adaptée, enchaînement, cohérence de l'ensemble)



10 min



p.8



individuelle

**Consigne :**

- « Regarde les images, elles racontent une histoire. Raconte-moi cette histoire pour que je puisse l'écrire ». Retranscrire l'histoire proposée par l'élève.

**Correction :**

- ♦ Le récit utilise un vocabulaire précis ⇒ code O
- ♦ La syntaxe est adaptée ⇒ code O
- ♦ Le récit est organisé (utilisation de connecteurs, notion de début-milieu-fin), respect des rapports de causalité ⇒ code O
- ♦ Le récit présente une cohérence. (L'élève utilise les images proposées) ⇒ code O

**Validation :**

E6 est validé (code 1) si l'élève obtient 3 code O sur les 4 critères de correction

**E8**

Distinguer mot et syllabe



5 min



p.9



collective

**Consigne :**

- « Nous allons devoir trouver des mots où l'on entend la même syllabe. Nous allons faire un exemple ensemble. Mettez votre doigt sur la première case. Il y a 3 images : requin, bijoux, renard. Ecoutez-bien, je vais vous redire ces trois mots : requin, bijoux, renard. Vous allez entourer les deux images où l'entend la même syllabe. Requin, bijoux, renard. Allez-y. » Laissez 30 secondes. « Dans « re-quin » on entend la même syllabe que dans « re-nard » : on entend « re ». Il fallait donc entourer « renard » et « requin ». »

- Procédez de même pour les cases suivantes, sans faire la correction.

2<sup>ème</sup> case : éléphant, manteau, enfant

3<sup>ème</sup> case : drapeau, dragon, maison

4<sup>ème</sup> case : renard, locomotive, chocolat

5<sup>ème</sup> case : robinet, camion, biberon

6<sup>ème</sup> case : escargot, cartable, champignon

**Correction :**

- ♦ L'élève a correctement entouré 3 paires de mots ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a correctement entouré 2 paires de mots ou moins ⇒ code O
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

E8 est validé si l'élève obtient le code 1.

**E9**

Dénombrer les syllabes d'un mot ; localiser une syllabe dans un mot (début/fin)



10 min



p.10-11



collective ou demi-groupe

**Consigne :***1<sup>ère</sup> partie*

- « Je vais vous dire des mots .Pour chacun de ces mots, il faut colorier le même nombre de ronds que de syllabes. Nous allons faire un exemple ensemble. Je vous dis « chapeau ». » Scander les 2 syllabes « cha-peau ». « Je vous redis le mot « cha-peau » ». Redire la consigne en scandant les 2 syllabes. « Il y a 2 syllabes .A côté de l'image du chapeau, il y a des ronds. Vous coloriez 2 cases parce qu'il y a 2 syllabes dans chapeau ».

Procédez de même pour les cases suivantes, sans faire la correction.

2<sup>ème</sup> case : sou-ri3<sup>ème</sup> case : pan-ta-lon4<sup>ème</sup> case : la-pin5<sup>ème</sup> case : a-na-nas6<sup>ème</sup> case : a-qua-rium*2<sup>ème</sup> partie*

- « Dans la première case, on s'intéresse à la syllabe « ma ». Je vais vous dire un mot. Si on entend « ma » au début on colorie le premier rond. Si on entend « ma » à la fin on colorie le dernier rond. » Précisez aux élèves quel est le premier et quel est le dernier rond. « Premier mot : ma-nège ». Répétez. « Deuxième mot : la-ma »

Procédez de même avec la seconde case, la syllabe « to » et les mots : mar-teau, to-mate, to-bo-ggan

**Correction :***1<sup>ère</sup> partie*

- ♦ Inscrivez le nombre de dénombrement correct dans la case prévue

*2<sup>ème</sup> partie*

- ♦ Inscrivez le nombre de localisation correcte dans la case prévue

**Validation :**E9 est validé (code 1) si l'élève a un score de 3 ou plus à chacune des deux parties.**E10**

Distinguer les sons constitutifs du langage , en particulier les voyelles et quelques consonnes en position initiale



10 min



p.12



collective ou demi-groupe

**Consigne :**

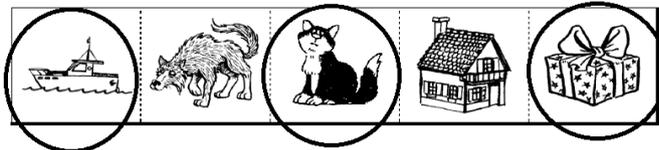
- « Dans chaque ligne, tu dois colorier les images des mots où tu entends le son que je vais te dire. Dans la première ligne, il y a les mots bateau, loup, chat, maison, cadeau. Colorie les images si tu entends le son [a]. »

Procédez de même pour les lignes suivantes

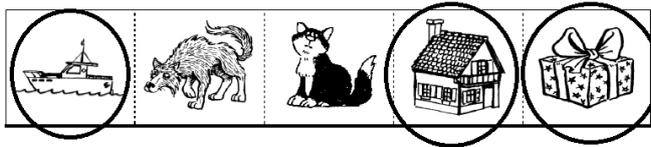
2<sup>ème</sup> ligne : tortue, ciseaux, arbre, nuage, flute. son [y]3<sup>ème</sup> ligne : cheval, chemise, guitare, bougie, araignée. son [i]4<sup>ème</sup> ligne : souris, lapin, sifflet, soleil, banane. son [s]5<sup>ème</sup> ligne : dent, robot, fuse, robinet, robe. son [r]**Correction :***Pour chacun des 5 sons*

- ♦ Chaque mot correctement entouré rapporte 1 point. Chaque mot correctement laissé non-entouré rapporte 1 point. Le score maximal est donc de 5 points.

Exemple :



5 points



3 points

- ♦ L'élève a un score de 4 ou 5 pour le son donné ⇒ code O
- ♦ L'élève a un score de 3 ou moins pour le son donné ⇒ code N

**Validation :**

E10 est validé (code 1) si l'élève obtient 3 codes O ou plus sur l'exercice complet

**E11**

*Discriminer des sons proches (f/v ; s/ch ; s/z ;ch/j )*



10 min



p.13



collective ou demi-groupe



**Consigne :**

« Dans chacune des grandes cases, tu vas devoir colorier les images des mots si tu y entends le son que je vais te dire. Dans la première case on s'intéresse au son [f]. Colorie les images si tu entends le son [f]. Dans la 1<sup>ère</sup> case il y a les mots : livre, éléphant, avion, valise, pantoufle, sifflet, vache, coffre, chèvre, téléphone. »

Procédez de même pour les deux autres grandes cases.

2<sup>ème</sup> case : Colorie les images dans les lesquels tu entends le son [d]. Mots : rideau, gâteau, cravate, radeau, râteau, bateau, ardoise, radis, bouteille, salade.

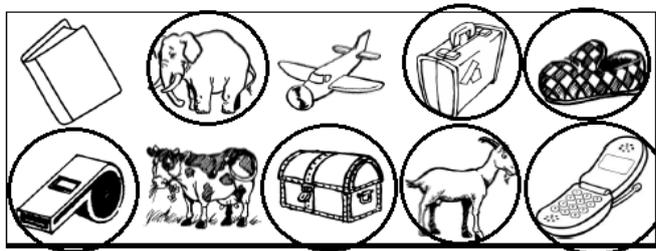
3<sup>ème</sup> case : Colorie les images dans lesquels tu entends le son [ch]. Mots : chapeau, cloche, bougie, orange, bouche, éponge, niche, cheminée, pyjama, singe.

**Correction :**

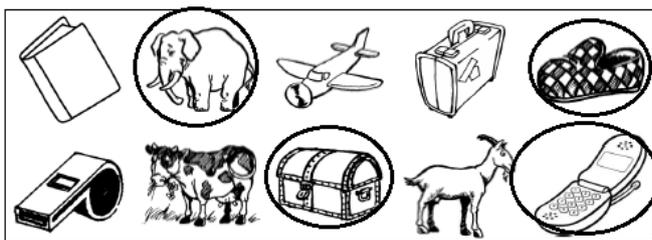
*Pour chacun des 3 sons*

♦ Chaque mot correctement entouré rapporte 1 point. Chaque mot correctement laissé non-entouré rapporte 1 point. Le score maximal est donc de 10 points.

Exemple :



8 points



9 points

- ♦ L'élève a un score de 8 ou plus pour le son donné ⇒ code O
- ♦ L'élève a un score de 7 ou moins pour le son donné ⇒ code N

**Validation :**

E11 est validé (code 1) si l'élève obtient 2 codes O ou plus sur l'exercice complet

**E12**

Mettre en relation des sons et des lettres



5 min



p.14



collective ou demi-groupe

**Consigne :**

• « Sur ton livret il y a 3 images : robot, ami, vélo. Ecris le mot sous chaque image. »

**Correction :**

*Ici seule la phonétique du mot est prise en compte.*

- ♦ L'élève a correctement écrit 2 mots ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a correctement écrit 1 mot ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

E12 est validé si l'élève obtient le code 1.

**E13**

Reconnaître la plus part des lettres



10 min



p.15



collective

**Consigne :**

• « Je vais vous dire une série de lettre. Quand je vous dis une lettre, vous devez l'écrire, sur le trait (montrez-le). Vous pouvez l'écrire dans l'écriture que vous voulez. »

Série de lettres : E-L-A-J-S-D-I-N-V-G

• « Maintenant vous allez devoir retrouver des lettres. Dans chaque étiquette il y a un mot, écrit en script et en lié. Dans la première étiquette, le mot est mercredi. Entourez les lettres « e » que vous voyez dans les deux mots. »

Procédez de même pour les autres étiquettes

2<sup>ème</sup> étiquette : vendredi, lettre r

3<sup>ème</sup> étiquette : Samantha, lettre a

4<sup>ème</sup> étiquette : Emilie, lettre e

5<sup>ème</sup> étiquette : Maxime, lettre m

**Correction :**

1<sup>ère</sup> partie

- ♦ L'élève a su écrire correctement 7 lettres ou plus ⇒ code O
- ♦ L'élève a su écrire correctement 6 lettres ou moins ⇒ code N

2<sup>ème</sup> partie

\*script

+1 point par lettre correctement entourée ; -1 point par lettre entourée de manière erronée

- ♦ L'élève a obtenu un score de 7 points ou plus ⇒ code O

- ♦ L'élève a obtenu un score de 6 ou moins ⇒ code N

\*cursive

+1 point par lettre correctement entourée ; -1 point par lettre entourée de manière erronée

- ♦ L'élève a obtenu un score de 7 points ou plus ⇒ code O
- ♦ L'élève a obtenu un score de 6 ou moins ⇒ code N

**Validation :**

E13 est validé (code 1) si l'élève obtient 3 codes O.  
L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**E14**

**E16**

*Pratiquer des exercices graphiques conduisant à la maîtrise des tracés de base de l'écriture.  
Sous la conduite de l'enseignant copier des mots en cursive, de petits mots dont la correspondance ...*



10 min



p.16



petit groupe



**Consigne :**

• « Je vais écrire 4 mots. Pour chaque mot je vais vous montrer comment il faut l'écrire. Regarde bien comment je fais. Tu devras faire pareil sur ton livret. ». Pour chaque mot, décomposez son écriture en cursive, formation et attache des lettres en l'écrivant sur un tableau par exemple. Répétez la procédure pour les autres mots.

**Correction :**

E14

*Pour chacun des mots :*

- ♦ L'élève a respecté les normes de l'écriture dans sa copie ⇒ code O
- ♦ L'élève n'a pas respecté les normes de l'écriture dans sa copie ⇒ code N

E16

*Pour chacun des mots :*

- ♦ L'élève a copié dans l'ordre toutes les lettres formant le mot, et uniquement celles-ci ⇒ code O
- ♦ L'élève a omis ou ajouté des lettres, ou les a copiées dans le désordre ⇒ code N

**Validation :**

E14 est validé (code 1) si l'élève obtient 3 codes O.  
L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

E16 est validé (code 1) si l'élève obtient 3 codes O.  
L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**E15**

*Après avoir appris le son qui est transcrit par une lettre, tracer cette lettre en écriture cursive.*



5 min



p.17



collective



**Consigne :**

• « Je vais te dicter des lettres dont on connaît le son et tu vas les écrire en écriture cursive\*. »  
Dictée : « t »(dire « te »), « b »(dire « be »), « l »(dire « le »), « r »( dire « re »), « m »( dire « me »), « p »( dire « pe »)

\* à adapter selon la terminologie habituelle (cursive, en liée...)

**Correction :**

1<sup>ère</sup> partie

- ♦ L'élève a su écrire correctement 4 lettres ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a su écrire correctement 3 lettres ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

E15 est validé si l'élève obtient le code 1.

**E17**

*Ecrire de mémoire son prénom en cursive*



/



livret



/

Complétez la ligne présente sur le livret de l'élève à la page 17 après avoir comptabilisé le nombre de fois où l'élève a correctement écrit son prénom (lettres cursives, pas d'oubli de lettre, lettres dans l'ordre...)

**Correction :**

1<sup>ère</sup> partie

- ♦ L'élève a su écrire correctement son prénom 15 fois ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a su écrire correctement son prénom 14 fois ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

E17 est validé si l'élève obtient le code 1.

**DM1**

*Ranger selon des critères donnés par l'enseignant*



5 min



p.18



individuelle

**Consigne :**

« Tu vas devoir ranger ces images. Ce sont des moyens de transports, pour se déplacer il y a un train, une voiture, un vélo et une fusée. Range-les de ce qui va du plus lentement au plus rapide. ». Vous pouvez également proposer à l'élève des images grand format, jointes en annexe. Vous écrivez alors dans les cases le positionnement des images réalisé par l'élève.

Procédez de la même manière pour les trois autres classements selon les critères haut/bas pour les habitations, jeune/vieux pour les personnes et lourd/léger pour les animaux.

**Correction :**

*Pour chacun des 4 classements*

- ♦ L'élève a rangé correctement les images selon le critère ⇒ code O
- ♦ L'élève n'est pas parvenu à ranger correctement les images ⇒ code N

**Validation :**

DM1 est validé (code 1) si l'élève obtient au moins 2 codes O.

L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**DM2***Classer selon des critères donnés par l'enseignant*

15 min



p.19



collective ou petit groupe

**Consigne :**

• « Regardez bien votre fiche. Il y a 4 cases. Dans ces cases il y a beaucoup de figures. Prenez votre crayon bleu. Mettez votre doigt sur la 1<sup>ère</sup> case (vérifiez). Il y a beaucoup de rectangles et d'autres figures. Vous allez devoir colorier en bleu tous les rectangles et seulement les rectangles. Allez-y. »

Laissez 2 minutes.

« Maintenant vous allez prendre votre crayon rouge. Mettez votre doigt sur la 2<sup>ème</sup> case. Il y a beaucoup de ronds et d'autres figures. Vous allez colorier en rouge tous les ronds et seulement les ronds. »

Laissez 2 minutes.

« Maintenant vous allez prendre votre crayon vert. Mettez votre doigt sur la 3<sup>ème</sup> case. Il y a beaucoup de carrés et d'autres figures. Vous allez colorier en vert tous les carrés et seulement les carrés. »

Laissez 2 minutes.

« Maintenant vous allez prendre votre crayon jaune. Mettez votre doigt sur la 4<sup>ème</sup> case. Il y a beaucoup de triangles et d'autres figures. Vous allez colorier en jaune tous les carrés et seulement les carrés. »

Laissez 2 minutes.

**Correction :**

*Pour chacune des 4 cases*

- ♦ L'élève a correctement colorié 5, 6 ou 7 figures demandées et n'a pas colorié plus d'1 figure erronée ⇒ code O
- ♦ Autre cas ⇒ code N

**Validation :**

DM2 est validé (code 1) si l'élève obtient au moins 3 codes O.

L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**DM3***Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus*

15 min



p.20-21



collective ou petit groupe

**Consigne :**

« Regardez bien la première grande case. Vous devez compter les croix. Puis vous devez inscrire le nombre de croix que vous avez trouvées dans la petite case à côté. Allez-y. »

Procédez de même pour les ronds, les étoiles, les lunes et les V.

**Correction :**

*Pour chacune des 6 cases*

- ♦ L'élève a inscrit le nombre juste des formes demandées ⇒ code O
- ♦ L'élève a inscrit un nombre erroné ⇒ code N

8 croix ; 5 ronds ; 13 étoiles ; 16 lunes ; 23 carrés ; 22 V

**Validation :**

DM3 est validé (code 1) si l'élève obtient au moins 4 codes O.

L'élève est absent : code A. Autre cas : code 0

**DM4**

Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée



10 min



p.22



collective ou petit groupe

**Consigne :**

« Regardez la 1<sup>ère</sup> ligne. Mettez le doigt dessus et écoutez bien ce que je vais vous dire. Avec votre crayon rouge, entourez le 5. Puis prenez votre crayon bleu et entourez le 13 »

« Regardez la 2<sup>ème</sup> ligne. Mettez le doigt dessus et écoutez bien ce que je vais vous dire. Prenez votre crayon rouge et entourez le 11. Puis prenez votre crayon bleu et entourez le 7 »

« Regardez la 3<sup>ème</sup> ligne. Mettez le doigt dessus et écoutez bien ce que je vais vous dire. Prenez votre crayon rouge et entourez le 14. Puis prenez votre crayon bleu et entourez le 17 »

« Regardez la 4<sup>ème</sup> ligne. Mettez le doigt dessus et écoutez bien ce que je vais vous dire. Prenez votre crayon rouge et entourez le 28. Puis prenez votre crayon bleu et entourez le 20 »

« Regardez la 5<sup>ème</sup> ligne. Mettez le doigt dessus et écoutez bien ce que je vais vous dire. Prenez votre crayon rouge et entourez le 25. Puis prenez votre crayon bleu et entourez le 29 »

**Correction :**

- ♦ L'élève entoure 7 chiffres demandés sur 10 ⇒ code 1
- ♦ L'élève entoure 6 chiffres demandés ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

DM4 est validé si l'élève obtient le code 1.

**DM5**

Comparer des quantités



10 min



p.23



collective ou petit groupe

**Consigne :**

« Regardez la case où il y a des sacs. Il y a des sacs décorés avec des boules blanches. Il faut chercher dans quel sac il y a le moins de boules blanches. Faites une croix dans la case sous le sac où il y a le **moins** de boules. »

« Regardez la ligne où il y a des bonbons et des fleurs. Dans le 1<sup>er</sup> carré, il y a des bonbons, dans le 2<sup>ème</sup> carré, des fleurs. Vous devez chercher s'il y a **plus** de bonbons que de fleurs, ou **plus** de fleurs que de bonbons. Faites une croix dans la case sous le carré où il y a le plus d'éléments. »

« Maintenant regardez la 3<sup>ème</sup> série de dessins. Sur chaque ligne, il y a des dessins identiques. Faites une croix dans la case au bout de la ligne où il y a le **plus** de dessins. »

**Correction :**

- ♦ L'élève a coché 2 bonnes cases ou plus ⇒ code 1
- ♦ L'élève a coché 1 bonne case ou moins ⇒ code 0
- ♦ L'élève est absent ⇒ code A

**Validation :**

DM5 est validé si l'élève obtient le code 1.



10 min



p.24



petit groupe

**Consigne :**

« Il y a 6 fées .Le nombre de fées est écrit en haut de la fiche. Nous allons donner à chacune une robe, une baguette magique et enfin un chapeau. On commence par la case des robes. S'il y a trop de robes, il faut barrer celles qui sont en trop et indiquer le nombre de robes barrées dans la case. Mais s'il n'y a pas assez de robes, il faut écrire le nombre de robes qui manquent dans la case. »

Procédez de même pour les baguettes et pour les chapeaux.

**Correction :**

*Barrer les éléments en trop*

- ♦ L'élève a barré 1 robe et 4 baguettes ⇒ code O
- ♦ L'élève n'a pas barré le bon nombre d'élément ⇒ code N

*Ecrire le nombre d'élément en trop*

- ♦ L'élève a écrit les nombres 1 et 4 pour les robes puis les baguettes ⇒ code O
- ♦ L'élève a écrit d'autres nombres ⇒ code N

*Ecrire le nombre de chapeaux manquants*

- ♦ L'élève a écrit le nombre 3 ⇒ code O
- ♦ L'élève a écrit un autre nombre ⇒ code N

**Validation :**

DM6 est validé (code 1) si l'élève obtient 2 codes O.

# Utilisation de l'application numérique

L'application se présente sous la forme d'un document Microsoft Excel. Elle possède 3 onglets :

- **ELEVES** : Dans cet onglet vous pourrez saisir le nom de vos élèves, ils apparaîtront de la sorte dans les différents tableaux présents dans les onglets suivants. Vous pouvez saisir jusque 35 élèves. Si vous avez moins de 35 élèves, ne supprimez pas les cases en trop.
- **SAISIES** : Il y a quatre tableaux dans cet onglet présentant les différentes compétences. Vous pouvez saisir les résultats de vos élèves obtenus après la passation des évaluations via le livret de l'élève ; mais aussi avec les résultats obtenus pour les compétences pour lesquelles ne sont pas proposées de situation d'évaluation dans le livret comme par exemple les compétences L1, L2, L3... Les codes à utiliser sont 1,0 et A.
- **BILAN** : Il n'y a pas de saisie à faire dans cet onglet. Vous pouvez l'imprimer.