

LIRE : Lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple

Consigne : <u>Lis</u> seul les consignes sous le dessin et <u>fais</u> ce qu'on te demande :



- 1 : « Colorie l'os dans l'assiette du chien. »
- 2 : « Dessine des lunettes de soleil au petit garçon. »
- 3: « Dessine un soleil au dessus du mur. »
- **4 :** « Dessine des fleurs sur la robe de la petite fille, puis un chapeau sur la tête du petit garçon. »
- 5: « Colorie en vert les chaussettes de la petite fille, puis entoure l'arrosoir. »



LIRE : Dégager le thème d'un paragraphe ou d'un texte court

La soupe aux trois cailloux

La fée au long nez part rendre visite au magicien qui vit dans la forêt. Elle veut lui demander la recette de la soupe aux trois cailloux. Tous les deux font chauffer une grande marmite dans laquelle ils jettent des pattes d'araignée, de la bave d'escargot et des yeux de crapauds. Puis ils rajoutent les trois cailloux. La fée est heureuse, la soupe est délicieuse.

 $\textbf{Consigne}: \underline{\textbf{Coche}} \text{ les phrases qui correspondent au texte que tu viens de lire}:$

☐ Ce texte raconte l'histoire d'une rencontre entre un magicien et une fée.	
☐ Ce texte raconte l'histoire d'une araignée et d'un escargot.	
☐ A la fin du texte la fée a obtenu ce qu'elle voulait.	(/6)
☐ Ce texte explique comment attraper des animaux de la forêt.	
☐ Dans ce texte, un magicien part dans la forêt.	compétence acquise si nombre de points
☐ Dans ce texte, une fée et un magicien préparent ensemble une soupe.	égal ou supérieur à 4



ECRIRE : Copier un texte court sans erreur dans une écriture cursive lisible et avec une présentation soignée.

Consigne : Recopie ce texte en attaché soigneusement et sans erreur :

Pamphile, la sorcière, commence par se dépouiller de tous ses vêtements puis elle ouvre un coffret, y prend une pommade et s'en frotte longtemps la paume des mains. Voilà ses membres qui disparaissent sous un épais plumage. Elle peut s'envoler.



compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 35



VOCABULAIRE : Utiliser des mots précis pour s'exprimer

Consigne: A chaque ligne barre le mot qui ne va pas avec les autres.

Exemple : stylo gomme aiguille crayon craie ciseaux

- 1) champignon, plage, feuilles, pluie, vent, automne
- 2) chaise, table, buffet, canapé, casserole, lit
- 3) farine, œufs, levure, beurre, fourchette, lait
- 4) valise veste cravate pantalon chemise gilet
- 5) chien, oiseau, arbre, chat, lapin, souris, poule



compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 3



VOCABULAIRE : Commencer à utiliser l'ordre alphabétique

Consigne : Récris ces mots dans l'ordre alphabétique :

vache, âne, souris, mouton, chat

cygne , caméléon, chien, cheval, chat	/10
	compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à E

GRAMMAIRE : Distinguer le présent du futur et du passé.

Consigne : coche la bonne colonne suivant que l'action a lieu dans le passé,

le présent ou le futur.

	Passé avant	Présent maintenant	Futur plus tard	
1 - J'épluche une pomme.				
2 - L'an dernier, j'étais en CP.				
3 - Je nettoierai la classe demain.				
4 - Aux dernières vacances je suis allé à la montagne.) [
5 - Je lave les vitres.				S É

(.../5)

compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 3

ORTHOGRAPHE : Écrire sans erreur des mots mémorisés												./8			
Consigne : <u>Ecris</u> les mots que le maître te dicte.											si noi	iétence aco mbre de po ou supérie	oints		
															L
 +				_				_							⊢
1				2				3			4				F
1															
															⊢
															\vdash
 				_											

	NOMBRE ET	COM CCALCUL : É	IPETENCE crire, nommer				rs naturels	s inférieurs à		
Consi	igne : Ecris	s les nombres	dictés							
Consi	igne : Rans	ge les nombre	es ci-dessu	ıs du p	plus pet	it au plus gr	and		/12	
									compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 8	
$\int_{-\infty}^{\infty}$	plications simpl	CCALCUL : C es s le résultat d					soustracti	ions et des m	nul-	
	A	С			E		G		(/8)	
	В	D			F		Н		compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à	
10		ET CALCUL Pose et effect								
		52 + 26			4	18 + 37				
		85 - 12				67 - 6		si	/4 Impétence acquise nombre de points jal ou supérieur à 3	



GEOMETRIE : Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement

Consigne: Colorie les voitures dans l'ordre indiqué.

La voiture bleue est derrière la rouge. La voiture rouge est derrière la verte. La voiture jaune est derrière la bleue.









(.../4)

compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 3

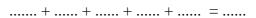


GRANDEURS ET MESURES : Être précis et soigneux dans les mesures et les calculs

Consigne : <u>Mesure</u> chaque segment puis <u>indique</u> la longueur totale de la ligne brisée.



compétence acquise si nombre de points égal ou supérieur à 5





ORGANISATION ET GESTION DES DONNEES : Organiser les données d'un énoncé

Consigne : Voilà un problème avec une question ; pour répondre correctement à cette question, de quels nombres as-tu besoin ? **Entoure-les** dans le texte.

D'une boîte de 100 perles de toutes les couleurs, Véronique a retiré, pour faire un collier, 3 perles vertes, 11 perles rouges et 32 perles noires. Elle utilise aussi 40 cm de fil blanc.

Combien a-t-elle utilisé de perles en tout ?



compétence acquise si nombre de points égal à 3