

Inspection DUNKERQUE-WORMHOUT

EVALUATION DIAGNOSTIQUE DEBUT CP

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

STRUCTURER L'ESPACE ET LE TEMPS

ANNEXES

Supports pour les activités proposées

Comme chaque soir, papa et maman viennent embrasser Emilie dans son lit.
 « Bonne nuit » dit maman, « Fais de beaux rêves » ajoute papa. Puis ils éteignent la lumière, ils ont à peine refermé la porte que la petite fille s'endort.
 Soudain, dans la nuit, Emilie se réveille et se dresse dans son lit. Là, juste au pied du lit un monstre affreux, tout gris, la regarde fixement. « Papa ! au secours ! » crie la fillette affolée.
 Papa se précipite dans la chambre et allume la lumière :
 - Que se passe-t-il ?
 - Un monstre ! Il y a un monstre qui me regarde, j'ai peur, regarde, il est là... »
 Papa regarde et sourit.
 - Ce sont tes vêtements qui sont posés sur ta chaise ! Regarde, il n'y a pas de monstre !
 Rassurée, la fillette se rendort et se met à rêver : demain elle emmènera le gentil monstre à l'école pour le présenter à ses amies et à sa maîtresse.



1

2

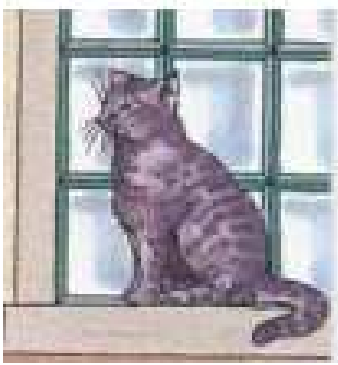
3

4

5

Activité 4

Identifier les personnages avec intrus



OU (au choix) dessins plus simples et hors contexte de l'histoire



Annexe 1 bis Evaluation facultative

Ecouter et comprendre un récit

	OUI	NON	A préciser éventuellement
Des défauts de prononciation			
Des défauts d'articulation			
Utilise un lexique précis			
Utilise des Mots phrase.			
Utilise des Phrases simples (sujet/verbe sans expansion).			
Utilise des Phrases complexes (sujet/verbe/complément ou adjectif et/ou adverbe).			
Utilise des Phrases complexes avec proposition relative, ou avec conjonction de coordination, subordonnées de temps, de lieu.)			
Utilise le Passé composé, le futur du verbe « aller ».			
Utilise le Imparfait, le futur simple			

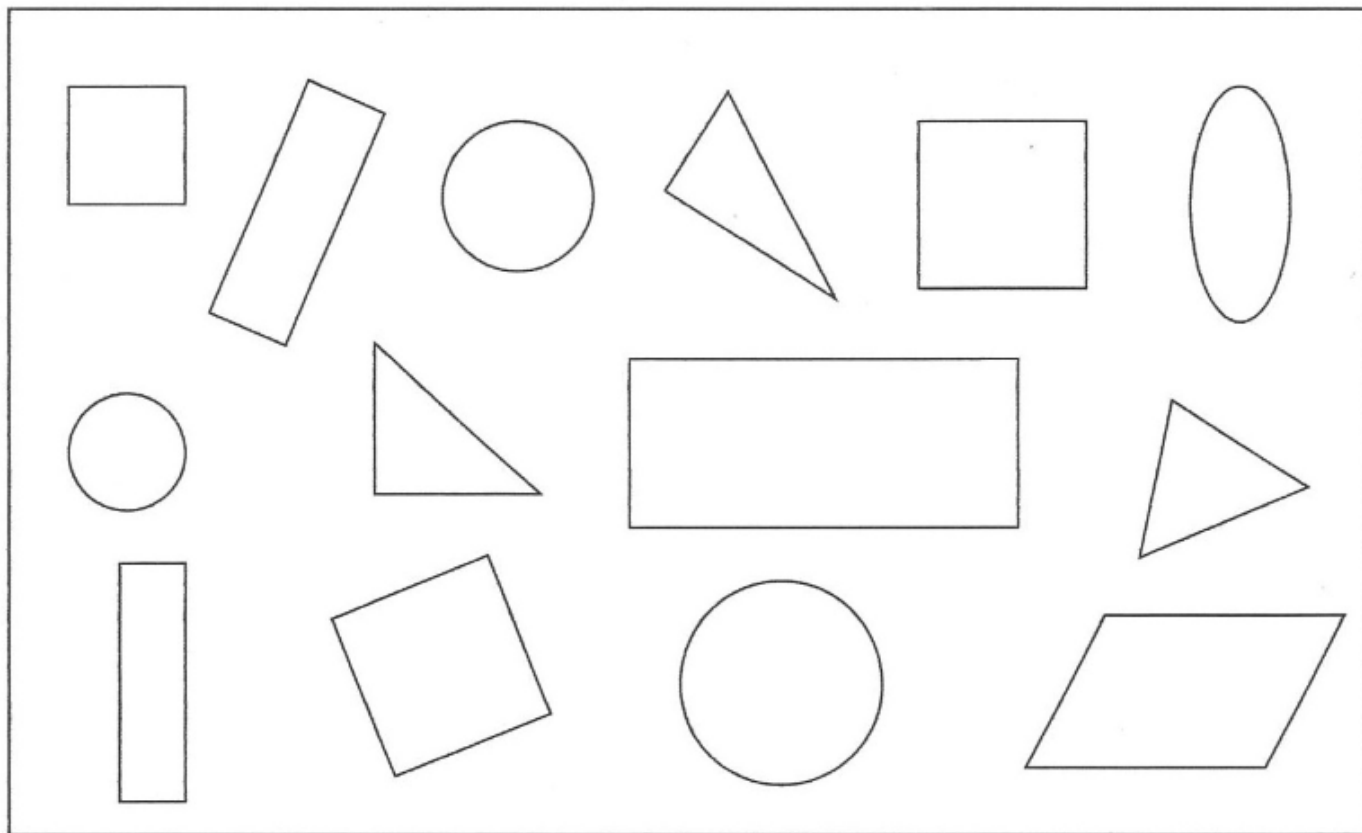




L	U	N	D	I
l	u	n	d	i
<i>l</i>	<i>u</i>	<i>n</i>	<i>d</i>	<i>i</i>

Avec intrus au choix

R	O	P	M	E
t	m	e	s	p
<i>r</i>	<i>a</i>	<i>p</i>	<i>m</i>	<i>e</i>



ANNEXE 7 : **Activité 23** Se repérer dans le temps

