

EVALUATION DIAGNOSTIQUE DEBUT CP

**MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS
CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE
STRUCTURER L'ESPACE ET LE TEMPS**

Chaque activité est définie par son axe d'observation et d'évaluation

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

Curseur sur le livret de passation de l'élève :

Codage 1 : colorier en vert

Codage 2 : colorier en bleu

Codage 9 : colorier en rouge

Codage 0 : colorier en gris

Activité N°1 :

Comprendre une consigne et l'exécuter : réaliser trois actions simples exprimées par une phrase complexe.

Utiliser le matériel de la classe et demander d'exécuter une tâche.

« Ecoute bien ce que je vais te dire, je te le dirai une deuxième fois et ensuite tu le feras. Va chercher un pot de crayon et une feuille puis dessine ce que tu veux ».

Dire la consigne une deuxième fois.

L'élève respecte exactement la consigne.	code 1
L'élève respecte partiellement la consigne.	code 2
Autre réponse.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Activité N°2 : (possibilité de transposer l'activité dans d'autres domaines)

Comprendre et exécuter des consignes simples : évaluer la compréhension d'un enchaînement de consignes

Possibilité d'évaluer cette compétence en activités physiques.

« Ecoute bien, tu devras faire exactement ce que je te dis. »

Chaque consigne est formulée clairement deux fois.

CORPUS de consignes possibles :

- Marche sur la poutre bleue
- Saute dans le cerceau
- Prends un ballon
- Lance-le au plafond
- Passe sous le tunnel
- Enjambe le banc
- Assieds-toi sur le tapis

L'élève a exécuté correctement de 6 à 7 consignes.	code 1
L'élève a exécuté correctement de 1 à 5 consignes.	code 2
Autre réponse à chaque consigne.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Code 9 ou 0 :

- L'élève ne sait pas écouter.
- L'élève n'a pas repéré des indices donnant l'accès au sens (dans ce domaine d'activité : verbe d'action et matériel de sport).
- Il peut s'agir d'un bref manque d'attention ou d'un manque de concentration qui influe sur la mémorisation.
- Ou effet de la lenteur : occupé à terminer le travail précédent, l'élève n'a pas pu écouter la consigne ou l'a «perdue » en mémoire.

Remédiations :

Il faut distinguer ce qui peut relever de faiblesses linguistiques (connaissance et compréhension des verbes, des consignes ou du vocabulaire mobilisé dans l'exercice) et ce qui tient à la mobilisation de son attention.

Activités N°3 et N°4

Activité N°3

Ecouter et comprendre un récit : Rappeler les événements essentiels du récit lu par l'adulte

Histoire annexe 1. Lire à voix haute, sans montrer les illustrations (permettre à l'élève de se représenter mentalement les images du récit).

« Je vais te lire l'histoire. Tu vas bien écouter car après tu la raconteras pour que je sache ce que tu as compris de cette histoire. »

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.

Le récit est complet et respecte les enchaînements logiques.	code 1
Le récit est incomplet mais la logique des événements apparaît et/ou le récit complet est obtenu par des relances de l'adulte ou avec l'aide d'images.	code 2
L'élève fait des confusions susceptibles de changer la cohérence du récit ou invente, évoque des éléments sans rapport avec l'histoire lue.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Evaluation facultative : on vous propose une grille d'évaluation en **annexe 1 bis**

En parallèle identifier et/ou valoriser :

- Les défauts de prononciation ou d'articulation.
- L'utilisation d'un lexique précis.
- La construction syntaxique :
 - o Mots phrase.
 - o Phrases simples (sujet/verbe sans expansion).
 - o Phrases complexes (sujet/verbe/complément ou adjectif et/ou adverbe).
 - o Phrases complexes avec proposition relative, ou avec conjonction de coordination, subordonnées de temps, de lieu.).
 - o Utilisation du passé composé, le futur du verbe « aller ».
 - o Utilisation de l'imparfait, le futur simple.

Remédiations activité 3

- *Il est possible de demander à l'enfant en grande difficulté de mettre son doigt sur la première image et lui demander de raconter ce qu'il se passe. Puis on lui demande de mettre son doigt sur la deuxième image et d'enchaîner le récit de la première image avec celui de la deuxième image et ainsi de suite.*
- *« Accroche la suite de l'histoire. »*

Activité N°4

Ecouter et comprendre un récit : identifier les personnages d'un texte lu.

Relire le texte lu précédemment aux élèves et demander de retrouver les images plastifiées identifiant les personnages de l'histoire (manipulation d'images et non entourer sur une fiche).

L'élève retrouve tous les personnages de l'histoire.	code 1
L'élève retrouve partiellement les personnages.	code 2
L'élève propose systématiquement les intrus.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Remédiations activité 4

Si les personnages ne sont pas clairement désignés, il est possible de chercher l'efficacité par des indices plus précis donnés par l'enseignant.

Activité N°5

Ecouter et comprendre un récit : repérer les intrus dans l'illustration d'un récit.

Lire l'histoire ci-dessous :

**« Pierre rentre du jardin et s'aperçoit que ses pieds sont sales.
Il décide d'aller se laver les pieds et va chercher une bassine. En remplissant la bassine, il aperçoit son poisson rouge dans son bocal et décide de lui faire prendre son bain en même temps qu'il lave ses pieds.
Il prend le poisson avec ses mains, le met dans la bassine et trempe ses pieds. Dans la bassine, le poisson lui chatouille les pieds, ça le fait rire.
Quand ses pieds sont propres, il récupère le poisson avec une épuisette.
Il remet le poisson dans son bocal. »**

Proposer aux élèves des images illustrant l'histoire et d'autres qui n'en font pas partie. Demander de retrouver les images qui en font partie.

« Regarde bien ces images, certaines font partie de l'histoire et d'autres ne font pas partie de cette histoire. Donne-moi les images qui font partie de l'histoire. Annexe 2



L'élève a identifié correctement les deux intrus.	code 1
L'élève n'a identifié qu'un intrus et/ou fait des erreurs.	code 2
L'élève montre au hasard.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Code 9 ou 0 dans le domaine du langage

L'élève :

- Refuse de répondre aux sollicitations de l'adulte.
- Ne comprend pas la consigne.
- N'a pas compris le lexique utilisé dans l'histoire.
- N'a pas compris les formes syntaxiques complexes de l'écrit lu par l'adulte (temporelles, causales, conditionnelles, relatives, infinitives, impératives).
- N'a pas compris la chronologie des événements marqués par les temps des verbes ou certains mots de liaison (après, en même temps, tout à coup...).
- Ne sait pas construire ses phrases et ou vit mal un retard de langage et donc préfère ne pas répondre.
- A un vocabulaire de base pauvre pour restituer correctement l'histoire.
- A un problème d'attention et de mémorisation pour restituer le récit ou les personnages.

Activité N°6

Identifier des phrases formulées dans une syntaxe correcte.

Jeu des non-phrases

Repérer des omissions effectuées par le maître.

Le maître dit une phrase ou non phrase, l'enfant doit valider puis corriger si nécessaire cette phrase.

Le lapin mange carotte. (oubli d'un article)

Ce midi, nous mangeons des frites.

Papa vaisselle. (oubli d'un verbe)

Louis fait du. (oubli d'un nom)

Le garagiste voiture répare. (inversion)

La forêt est grande.

Hier, je mange une pomme. (concordance des temps)

Papa et maman est parti au travail. (accord)

Le mange des carottes lapin. (non-sens)

Le poisson nage dans le grand bocal.

L'élève a su repérer 6 à 10 phrases et valider (correctes ou non).	code 1
L'élève a su repérer 3 à 5 phrases et valider (correctes ou non).	code 2
L'élève a repéré moins de 3 phrases.	Code 9
Ne valide aucune phrase. Ou valide toutes les phrases.	code 0

L'élève a su donner la formulation exacte sur toutes les phrases.	code 1
L'élève a su donner la formulation exacte sur la moitié des phrases.	code 2
L'élève a su donner la formulation exacte sur moins de la moitié des phrases.	Code 9
Reformulation incorrecte ou aucune production.	code 0

Remédiations :

Utiliser des phrases vues et entendues dans les albums et dans la vie de classe de l'année précédente avec le vocabulaire connu et acquis.

Activité N°7 Les syllabes

▪ **7.1 Segmenter et compter le nombre de syllabes d'un mot (Sans image).**

Proposer 10 mots de une, deux ou trois syllabes.

Demander le nombre de syllabes dans le mot (On pourra aider l'élève en lui proposant de frapper les syllabes avec les mains).

CORPUS à utiliser A dire dans le désordre

Aspirateur

Pantalon / Domino / Eléphant

Chameau / Tortue / Cheveu / Melon

Train / Bus

L'élève a su donner le nombre correct de syllabes oralement ou par frappé pour 7 mots sur 10.	code 1
L'élève n'a su donner le nombre correct de syllabes oralement ou par frappé que pour 3 à 6 mots.	code 2
L'élève n'a su donner le nombre correct de syllabes oralement ou par frappé pour moins de trois mots.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Plusieurs stratégies possibles :

- Taper dans les mains pour chaque syllabe.
- Montrer et dénombrer avec les doigts.
- Faire des traits au tableau ou sur l'ardoise.

Code 9 ou 0 :

L'élève :

- Ne sait pas que le mot a une structure syllabique.
- Ne sait pas segmenter un mot en syllabe.
- Et donc ne sait pas repérer le nombre de syllabes dans un mot.

Remédiations :

- Utiliser des mots familiers des élèves.
- S'appuyer sur des exemples.
- Faire « frapper » un nombre de syllabes sans l'énoncé oral ; cela peut se faire en situation de « jeux » (deux images : dire à laquelle correspond tel frappé) ;
- Mettre sous chaque mot autant de jetons que de syllabes au fur et à mesure de la décomposition orale (pan-ta-lon) ;

▪ **7.2 Entendre des syllabes**

Proposer les mots suivants et demander à l'enfant s'il entend la **syllabe RA**
On peut utiliser les cartes « J'entends / Je n'entends pas »



« La syllabe que nous cherchons est RA comme dans raquette Si tu entends RA, tu lèves la carte « j'entends », si tu n'entends pas tu lèves la carte « Je n'entends pas »

CORPUS à utiliser

Radis / Caméra / Caravane / Râteau / Opéra / Parapluie / Raphaël
Introduire 3 intrus : Rideau / Robinet / Bureau

L'élève a su repérer RA dans les 7 mots et repérer les 3 intrus.	code 1
L'élève a su repérer au moins 4 mots sur 7	code 2
L'élève n'a su entendre RA que dans 2 mots	code 9
Aucune réponse / Donne les intrus / ou dit au hasard	code 0

▪ **7.3 Supprimer la syllabe d'un mot**

Demander aux élèves de supprimer la première syllabe d'un mot et d'identifier la syllabe qui reste.

« On va jouer avec des mots qui ne veulent rien dire, tu dois retirer la première syllabe et me dire celle qui reste ».

Exemple, dans BOLI si tu retires BO il reste LI

CORPUS à utiliser :

SILA / LOMBI / VILO / CORU / JORNI

L'élève a su supprimer la première syllabe des 5 mots.	code 1
L'élève a su supprimer la première syllabe d'au moins 3 mots	code 2
L'élève a su supprimer la première syllabe de 2 mots ou 1 seul	code 9
Aucune réponse / donne la première syllabe en réponse	code 0

Activité N°8 : les phonèmes

▪ **8.1 Entendre des sons voyelles**

- Proposer les mots suivants et demander à l'enfant s'il entend **le son [i]**

On peut utiliser les cartes « J'entends / Je n'entends pas »

CORPUS à utiliser

Hibou / Igloo / Isabelle / Hippopotame

Introduire 1 intrus : Cheval

L'élève est capable de repérer [i] dans les 4 mots et de repérer l'intrus.	code 1
L'élève est capable de repérer au moins 2 mots sur 4	code 2
L'élève n'a su entendre que pour 1 mot	code 9
Aucune réponse/ Donne l'intrus / ou dit au hasard	code 0

▪ 8.2 Entendre des sons consonnes

- Proposer les mots suivants et demander à l'enfant s'il entend **le son [S]** Consonne non occlusive

On peut utiliser les cartes « J'entends / Je n'entends pas »

CORPUS à utiliser

Poisson / Assiette / Serpent / Glace

Introduire 1 intrus : Voiture

L'élève est capable de repérer [S] dans les 4 mots et de repérer l'intrus.	code 1
L'élève est capable de repérer au moins 2 mots sur 4	code 2
L'élève n'a su entendre que pour 1 mot	code 9
Aucune réponse/ Donne l'intrus / ou dit au hasard	code 0

Activité N°9

Utiliser du vocabulaire.

Avec le jeu d'images : **Annexe 3.**

- Faire nommer les images.
 - Proposer les 12 images et demander à l'élève de faire des familles « Ce qui va bien ensemble »
- Catégoriser : trouver un ou deux critères et justifier sa ou ses propositions (fruits, vêtements, animaux, ameublement/mobilier)

▪ 9.1 Nommer

L'élève a su nommer 7 mots sur 10.	code 1
L'élève n'a su nommer que 3 à 6 mots.	code 2
L'élève n'a su nommer que moins de trois mots.	code 9
Absence de réponse.	code 0

▪ 9.2 Catégoriser

L'élève a su catégoriser 7 mots sur 10.	code 1
L'élève n'a su catégoriser que 3 à 6 mots.	code 2
L'élève n'a su catégoriser que moins de trois mots.	code 9
Absence de réponse.	code 0

Remédiations

Jeux à des moments informels de la journée (accueil, jeux libres...) ou au cours d'ateliers d'apprentissage : jeu de classement, jeu de Memory, jeu de Kim, jeu de « Qui est-ce ? », jeu du portrait.

Présentation et observation des photos. Echanges guidés autour des images pour nommer, classer, ranger.

Exemple de jeu des paires

Jeu de cartes fabriquées à partir de photos qui représentent le corpus de mots évalué

Règle du jeu : on joue en groupe de 5/6 élèves avec le guidage de l'enseignant.

Les cartes distribuées entre les joueurs, le but est de reconstituer le plus de paires possibles :

Directement à partir de son jeu, en non verbal, en abaissant des paires présentes.

En formulant des demandes à tour de rôle :

« Je voudrais le ».

La partie se termine quand un joueur a formé toutes ses paires.

Activité N°10

Représenter un dessin figuratif

Dans diverses situations (raconter un album ou un passage, une activité, une sortie...) demander à l'élève de produire un dessin avec différents outils (feutres, crayons, craies grasses) avec occupation de tout l'espace de la feuille.

L'élève a su représenter un dessin identifiable.	code 1
L'élève a su faire quelques premières associations de formes simples (soleil).	code 2
L'élève fait un gribouillage.	code 9
Absence de production.	code 0

Code 9 ou 0 :

L'élève n'utilise pas le dessin pour s'exprimer librement.

L'élève ne maîtrise pas les tracés simples et /ou ne sait pas les associer.

Remédiations :

- Proposer un élément inducteur ou non afin de permettre à l'élève de « se lancer ».
- Proposer verbalement et/ou donner des exemples de dessins possibles selon la situation de départ.
- Proposer une palette de dessins représentatifs du référentiel de la classe.
- On vérifiera si l'élève tient bien son crayon et s'il a une bonne position du corps.

Activité N°11 (dans le cadre d'une activité)

Ecrire son prénom de mémoire en cursives.

Prévoir deux interlignes (rails). Demander à l'élève d'écrire son prénom comme il le souhaite.

Ecrivez votre prénom, entre les lignes. »

Reformuler la consigne pour inciter l'enfant à écrire autrement (En cursives s'il a écrit en capitales et inversement). Proposer différents outils (feutre, crayon à papier...) et identifier l'outil choisi.

Toutes les lettres sont identifiables et sont dans l'ordre.	code 1
Absence de quelques lettres ou inversion de lettres.	code 2
Certaines lettres ne sont pas identifiables et/ou sont dans le désordre.	code 9
Absence de production ou pseudo-lettres ou sinusoïde.	code 0

Le sens du geste est respecté ainsi que la tenue de l'outil scripteur.	code 1
Le sens du geste est respecté mais la tenue de l'outil scripteur est incorrecte.	code 2
Le sens du geste et la tenue de l'outil scripteur sont incorrects.	code 9
L'élève ne produit aucun tracé ou pseudo-lettres ou sinusoïde.	code 0

L'horizontalité est respectée et l'orientation de gauche à droite également.	code 1
L'horizontalité est respectée mais pas l'orientation de gauche à droite/l'horizontalité n'est pas respectée mais l'orientation de gauche à droite l'est.	code 2
L'horizontalité et l'orientation ne sont pas respectées.	code 9
Absence de production ou pseudo-lettres ou sinusoïde.	code 0

Ce codage nécessite la mobilisation de l'observation par l'adulte de l'élève en train d'effectuer la tâche.

Remédiations

Dans le cas où la production « écrire son prénom de mémoire » ne donne aucune production, proposer à l'élève de copier son prénom et appliquer les mêmes critères d'observation. « *Ecris ton prénom en t'aidant du modèle* »

Le prénom est complet, mais les lettres sont mal formées ou mal attachées. Il a donc besoin d'un renforcement dans le domaine de la maîtrise du geste graphique.

Le prénom est incomplet (lettres manquantes) ou comporte des inversions de lettres. Un travail de mémorisation est indispensable.

On vérifiera si l'enfant tient bien son crayon ou s'il a une bonne position du corps.

Activité N°12

Reconstituer un mot à l'aide de lettres : en capitales, scriptes ou cursives selon le niveau

(avec le modèle sous les yeux ou éloigné selon le niveau de l'élève)

Utiliser les lettres d'imprimerie ou étiquettes-lettres présentes dans la classe.

Reconstituer le mot LUNDI dans les trois écritures **annexe 4**

Toutes les lettres sont présentes, identifiables et dans l'ordre.	code 1
Toutes les lettres sont présentes mais dans le désordre et/ou dans un mauvais sens.	code 2
Insertion de lettres non-conformes au modèle.	code 9
Absence de production.	code 0

Code 9 ou 1 :

L'élève :

- N'identifie pas les éléments du modèle à reproduire.
- Ne conserve pas une image du modèle à reproduire.
- N'identifie pas un mot à l'aide du contexte.

Remédiations :

- Mettre le modèle juste au dessus. Faire une correspondance terme à terme.
- Ne mettre que les lettres utilisées à disposition.

CONSTRUIRE DES OUTILS POUR STRUCTURER SA PENSEE

Curseur sur le livret de passation de l'élève :

Codage 1 : colorier en vert

Codage 2 : colorier en bleu

Codage 3 : colorier en orange

Codage 9 : colorier en rouge

Codage 0 : colorier en gris

DECOUVRIR LES NOMBRES ET LEURS UTILISATIONS

Activité N°13

Connaître la comptine numérique jusqu'à 30.

Demander à l'élève de réciter la comptine numérique.

Noter le dernier nombre exact cité dans l'ordre de la comptine.

Récite la comptine sans erreur jusque 30	Code 1
Comptine instable sur un chiffre inférieur à 30	Code 2
S'arrête après 5.	Code 3
Comptine dans le désordre.	Code 9
Aucune production.	Code 0

Code 9 ou 0 :

- L'élève ne connaît pas la suite des nombres.
- L'élève éprouve un problème de mémorisation.

Remédiations

Réciter la comptine numérique avec un support et/ou pointage avec le doigt.

Jeux en EPS qui font utiliser la suite numérique ex : les poissons (Deux à quatre enfants commencent par faire une ronde aux bras levés, tandis que les poissons sont à l'extérieur. Les pêcheurs choisissent un nombre et rendu au nombre choisi, ils baissent les bras. Si les poissons qui devaient traverser la ronde pendant le comptage se sont fait attraper, ils font maintenant partie des pêcheurs)

Activité N°14

Reconnaître globalement et exprimer des petites quantités (jusqu'à 6 éléments)

Utiliser différents jeux utilisant un dé avec constellations de points et les doigts (organisés ou non).

Ne pas autoriser à dénombrer sur le dé (correspondance terme à terme).

L'élève reconnaît globalement les constellations points et doigts.	Code 1
L'élève doit dénombrer sur le dé (points et doigts) avec le doigt.	Code 3
L'élève dit au hasard ou autre réponse.	Code 9
Aucune réponse.	Code 0

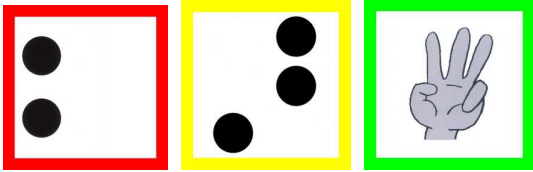
Code 9 ou 0 :

- L'élève ne reconnaît pas diverses représentations du nombre.
- L'élève ne maîtrise pas le subitizing.
- L'élève ne reconnaît pas certaines dispositions spatiales.

Remédiations :

- Dire un nombre et demander à l'élève de montrer le nombre de doigts correspondant.
- Dire un nombre et demander à l'élève de montrer la constellation habituelle ou non (carte-nombre) correspondante.
- Montrer un nombre de doigts ou une constellation habituelle ou non et demander à l'élève de dire le nom du nombre correspondant.

Exemples de cartes à utiliser :



Activité N°15

Associer mot nombre et écriture chiffrée

« Place sur la frise numérique (utiliser le vocabulaire utilisé dans la classe), un pion sous le bon nombre demandé. »

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

L'élève place immédiatement le pion sur l'écriture chiffrée en reconnaissant le chiffre.	Code 1
L'élève doit passer par la comptine de la frise numérique pour réussir.	Code 2
Autre réponse.	Code 9
Aucune production.	Code 0

Code 9 ou 0 :

La suite numérique n'est pas mémorisée à l'oral.

L'élève ne sait pas lire les chiffres dans l'ordre par référence à la suite numérique.

Remédiations :

Diminuer le nombre demandé : jusqu' à 6 au moins.

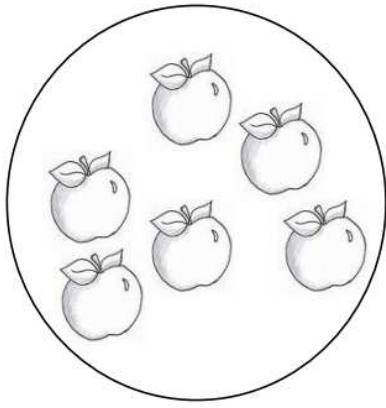
Activités N°16

Comparer des quantités

▪ 16.1 Comparer des collections d'objets

Activité à faire en manipulation (par exemple avec des assiettes pleines de petits objets de la classe).

Toutes les assiettes sont disposées devant l'élève (pas de trajet à effectuer).

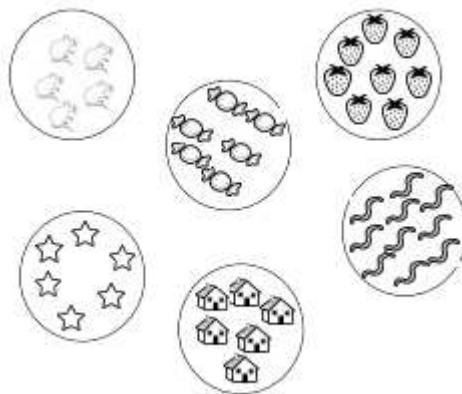


Modèle de l'assiette

« **Prend l'assiette qui contient autant d'éléments que le modèle** ».

Une fois la consigne réalisée demander à l'élève : « Y en a-t-il d'autres ? »

L'élève a le choix parmi ces assiettes (par exemples).



△ *Veillez à ne pas remettre à disposition des assiettes avec les mêmes éléments que le modèle : le nombre en tant qu'outil de mesure de la quantité est stabilisé quand l'enfant peut l'associer à une collection, quelle qu'en soit la nature, la taille des éléments et l'espace occupé : cinq permet indistinctement de désigner cinq fourmis, cinq cubes ou cinq éléphants.*

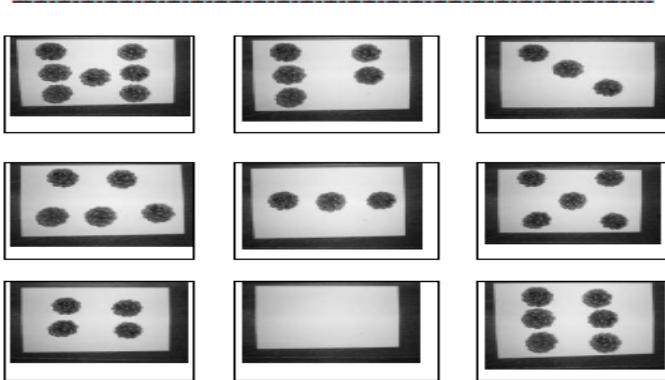
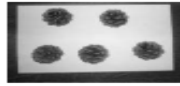
L'élève compare correctement les quantités et prend les 3 assiettes avec 6 éléments (reconnaître globalement une quantité).	Code 1
L'élève prend une seule assiette de 6 éléments et confirme qu'il n'y en n'a pas d'autres.	Code 2
L'élève passe par la correspondance terme à terme ou le dénombrement pour réussir avec ou sans erreur.	Code 3
L'élève ne maîtrise pas la correspondance ou le dénombrement ce qui l'amène à des erreurs dans les comparaisons / Ne réussit pas du tout.	Code 9
Aucune réponse.	Code 0

▪ 16.2 Repérer la collection qui a le plus ou le moins d'éléments

Comparer des quantités « moins de » ou « plus de »

Boîtes remplies de pomme de pin ou autres.

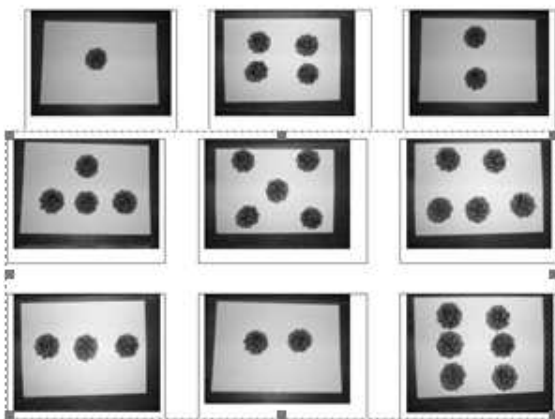
« *Va me chercher les boîtes où il y a moins d'éléments.* Réponse attendue : 4 boîtes



L'élève compare correctement les quantités et ramène les 4 boîtes attendues.	Code 1
L'élève compare correctement les quantités mais n'en ramène que 2.	Code 2
L'élève compare correctement les quantités mais n'en ramène qu'une seule	Code 3
Ne réussit pas du tout.	Code 9
Aucune réponse.	Code 0



« *Va me chercher les boîtes où il y a plus d'éléments.*
Réponse attendue : 5 boîtes



L'élève compare correctement les quantités et ramène les 5 boîtes attendues.	Code 1
L'élève compare correctement les quantités mais n'en ramène que 2.	Code 2
L'élève compare correctement les quantités mais n'en ramène qu'une seule	Code 3
Ne réussit pas du tout.	Code 9
Aucune réponse.	Code 0

Code 9 ou 0 :

- L'élève ne sait pas évaluer la quantité des éléments d'une collection.
- L'élève ne compare pas deux collections par correspondance terme à terme.

- L'élève ne sait pas comparer deux collections au moyen d'une procédure adaptée.
- L'élève ne sait pas distinguer « autant que » de « beaucoup » ou « plus que ».
- L'élève ne sait pas distinguer « autant que » de « moins que » ou « plus que ».

Remédiations :

Diversifier les stratégies de comparaison et varier la nature des objets des collections à comparer en suivant une progression : par correspondance terme à terme, par dénombrement ou paquets par paquets.

Exemple : comparaison de scores en EPS.

Activité N°17

Dénombrer des quantités

Proposer des situations-problèmes où l'élève manipulera, recherchera une stratégie et résoudra le problème.

Situation : 6 bouteilles d'eau à bouchonner

10 bouchons placés à distance des bouteilles.

« Va chercher les bouchons pour fermer toutes les bouteilles. Tu ne pourras y aller qu'une seule fois ; Chaque bouteille doit avoir un bouchon ».

Observer les procédures des élèves.

- ✓ En un seul voyage (recourt au dessin, à la mémoire des doigts ou d'objets, mémorise par un énoncé oral à haute voix etc...)
- ✓ Si non réussite, l'autoriser à le faire en plusieurs trajets :
 - Compte de suite ce dont il a besoin et prend juste ce qu'il faut.
 - Fait un premier voyage avec trop peu de bouchons, complète ensuite et réussit l'activité.
 - En prend trop dès le premier voyage.

L'élève dénombre ce qu'il faut, mémorise la quantité et prend ce dont il a besoin.	Code 1
L'élève ne prend pas ce qu'il faut par erreur de dénombrement (oubli ou double comptage de bouteilles).	Code 2
L'élève a besoin de plusieurs trajets et réussit.	Code 3
L'élève en prend trop, pas assez, au hasard. Pas de réussite	Code 9
Aucune réponse.	Code 0

Même genre d'activité avec une boîte de 12 œufs (augmentation de la quantité).

Code 9 ou 0 :

L'élève :

- Ne s'arrête pas au terme du dénombrement des « n » objets en déclarant qu'il a terminé.
- Dénombrer tous les objets jusqu'à épuisement des objets ou de ses compétences.
- Oublie ce qu'il lui a été demandé et/ou ce dont il a besoin.
- Prend un tas sans dénombrer.
- Ne dénombre pas les éléments d'une collection en synchronisant la récitation de la comptine et le pointage par la main des objets.

- Ne distingue pas les objets déjà comptés de ceux qui ne le sont pas encore.
- Ne connaît pas la comptine numérique dans l'ordre de façon stable.
- Ne sait pas que le dernier mot énoncé donne le cardinal de la collection.

Remédiations

- Varier la taille des collections.
- Possibilité d'agir ou non (ex se déplacer)
- Possibilité de vérifier ce qui a été déjà rassemblé (ici, mettre les bouchons sur les bouteilles et compléter)

Activité N°18

Résoudre un problème numérique et donner la réponse :

- sous forme chiffrée.
- sous forme d'un dessin.
- par la manipulation en passation individuelle.

▪ **18.1 Situation-problème additive :**

J'ai 4 voitures, Tom m'en donne deux. Combien en ai-je en tout ?

- ✓ L'enfant peut le résoudre sous une forme chiffrée, par un dessin (lui laisser le choix) ou par la manipulation (mettre à disposition un tas de voitures, mais lui proposer si et seulement il y a un blocage lors de la trace écrite).
- ✓ Si non-réussite (remédiation) : ne lui proposer que 4 voitures et redire le problème.

L'élève résout le problème quelle que soit la forme du résultat qu'il propose.	Code 1
L'élève résout le problème après la remédiation (uniquement les 4 voitures).	Code 2
L'élève ne trouve pas de stratégie de résolution.	Code 9
Autres réponses.	Code 9
Aucune production.	Code 0

▪ **18.2 Situation-problème soustractive :**

J'ai 5 jetons. On m'en prend 2. Combien m'en reste-t-il ?

Même démarche que précédemment

L'élève résout le problème quelle que soit la forme du résultat qu'il propose.	Code 1
L'élève résout le problème après la remédiation (uniquement les 5 jetons).	Code 2
L'élève ne trouve pas de stratégie de résolution.	Code 9
Autres réponses.	Code 9
Aucune production.	Code 0

Code 9 ou 0 :

- L'élève n'a pas compris le problème.
- Il ne s'approprié pas la situation du problème (dévolution).

- L'élève ne connaît pas la suite numérique (le suivant le précédent).
- Il ne sait pas sur-compter.
- L'élève ne sait pas réciter à l'envers (enlever).
- L'élève ne sait pas utiliser les doigts, la bande numérique comme aide.

Remédiations :

- Reformuler le problème.
- Jeux de société avec des pistes numérotées.
- Jeux de sur-comptage avec cartes nombres.
- Utiliser des situations de la vie réelle

EXPLORER DES FORMES, DES GRANDEURS, DES SUITES

Activité N°19

Ranger du plus grand au plus petit ou contraire

Utilisation de matériel comme les boîtes gigognes, bûchettes de différentes tailles, crayons de couleurs...

Proposer des situations problèmes afin de permettre aux élèves de ranger le matériel disponible du plus petit au plus grand. Introduire des intrus (objet de même taille)

Situation : Utilisation de 5 objets

L'élève arrive à ranger les objets proposés.	Code 1
Le rangement en ordre présente des séquences illogiques.	Code 2
Autres réponses.	Code 9
Aucune production.	Code 0

Code 9 ou 0 :

- L'élève ne comprend pas un vocabulaire lié à la taille.
- L'élève ne sait pas ranger des objets selon leur taille (transitivité).
- Ne sait pas identifier un rangement croissant ou décroissant selon leur taille.
- Ne sait pas opérer un rangement croissant ou décroissant selon la taille.

Remédiations.

Placer déjà un objet de départ (soit le plus petit, le plus grand ou le celui du milieu)

Faire verbaliser et faire un étayage en posant des questions : « celui là est plus petit que... ? ».

Utiliser les situations de la vie courante

Activité N°20

Reconnaître et nommer quelques formes planes

Reconnaître des formes géométriques quel que soit leur taille, leur orientation dans l'espace.

Annexe 5 « Colorie les cercles (ronds) en rouge, les triangles en bleu, les carrés en vert et les rectangles en jaune ».

Avant de donner chaque consigne, on s'assurera que les élèves aient pris le crayon de couleur demandé et pas une autre couleur.

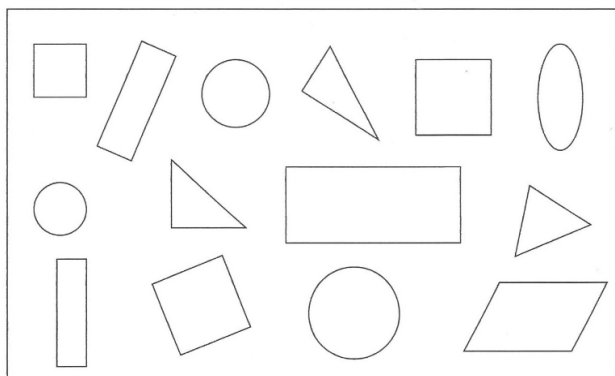
EX : Faire prendre un crayon de couleur vert et dire :

« Vous allez colorier en vert toutes les formes qui sont des cercles (ronds). Attention, on ne colorie que les cercles (ronds), pas les autres formes. Vous pouvez commencer.

Ainsi de suite pour les autres formes.

Après l'activité terminée, demander à l'élève de nommer une figure : prendre deux exemples de chaque forme plane.

Par exemple, montrer un triangle dont le côté est parallèle au bord et un autre non.



Il s'agit d'évaluer si l'élève est capable de repérer des cercles, des triangles, des rectangles et des carrés parmi un lot de figures, en particulier de tester si l'élève n'est pas enfermé dans sa perception par des figures prototypiques (figures présentées de façon classique : triangles, carrés et rectangles dont un côté est parallèle au bord de la feuille).

Attention ! Concernant les rectangles, la réponse juste « 3 rectangles » est la seule accessible aux élèves de début de CP dans leur géométrie perceptive. Mathématiquement, la réponse juste serait « 6 rectangles » car les 3 carrés sont des rectangles particuliers.

Ainsi, si un élève colorie aussi en rouge les carrés, sa réponse sera considérée comme correcte.

En ce qui concerne les **disques**

L'élève a colorié tous les disques, soit 3 disques	Code 1
L'élève n'a colorié que 2 disques	Code 2
L'élève n'a colorié qu'un disque	Code 3
L'élève a colorié une ou plusieurs formes qui ne sont pas des disques	Code 9
Non réponse	Code 0
L'élève a su nommer les deux disques désignés par le PE	Code 1
L'élève n'a su nommer que la figure prototype	Code 3
L'élève n'a pas su nommer	Code 9

Même évaluation pour les carrés, les triangles, les rectangles

Remédiations :

- On peut proposer de classer des figures découpées, de reconnaître des figures dans des œuvres de peintres contemporains (Herbin, Kandinsky, Klee, Malevitch, Mondrian...)

Activité N°21 :

Identifier le principe d'organisation d'un algorithme et le poursuivre

L'objectif de l'activité est d'évaluer les capacités des élèves à percevoir et projeter, dans une situation réelle donnée, une loi d'organisation.

MATERIEL ET INSTALLATION

La passation est individuelle.

Matériel :

4 couleurs de jetons identiques - 20 jetons identiques de chacune des 4 couleurs

4 boîtes

1 bande support avec cases (Planche ALGO 1) **Annexe 6**

1 fiche réponse par élève (Planche ALGO 2)

Ou Utilisation de gommettes

▪ 21.1 Algorithme quaternaire simple

Installer le matériel devant l'élève : 4 boîtes de jetons des 4 couleurs choisies, la bande support.

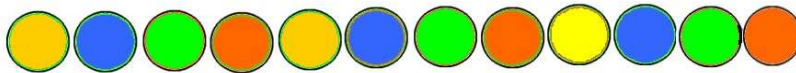
Dire à l'élève :

« **Regarde bien ce que je vais faire et comment je vais le faire. Ensuite tu devras continuer tout seul.** »

Commencer la suite algorithmique en alternant un jeton de chaque couleur sur la bande support (4 couleurs) et cela deux fois de suite.

Utiliser une bande support de 28 cases.

Exemple :



Puis dire à l'élève :

« Maintenant c'est à toi. Tu continues de la même façon. »

Reproduire sur la fiche réponse la suite algorithmique produite par l'élève. **Annexe 6**

L'élève a su découvrir la règle et l'a reproduite au moins 3 fois	Code 1
Autres réponses	Code 9
Absence de réponse	Code 0

▪ 21.2 Algorithme ternaire de 3 éléments

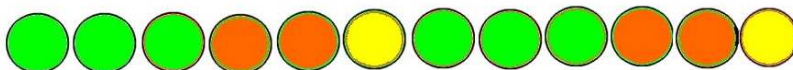
Installer le matériel devant l'élève : 3 boîtes de jetons des 3 couleurs choisies, la bande support.

Dire à l'élève : « **Regarde bien ce que je vais faire et comment je vais le faire. Ensuite tu devras continuer tout seul.** »

Commencer la suite algorithmique en alternant un jeton de chaque couleur sur la bande support et cela trois fois de suite.

Utiliser une bande support de 24 cases.

Exemple :



Puis dire à l'élève :

« Maintenant c'est à toi. Tu continues de la même façon. »

Reproduire sur la fiche réponse la suite algorithmique produite par l'élève. **Annexe 6**

Respecter et maintenir cette règle donnée

L'élève a réussi complètement la suite algorithmique : toutes les cases de la bande support sont correctement remplies	Code 1
Autres réponses	Code 9
Absence de réponse	Code 0

EXPLORER LE MONDE

Se repérer dans l'espace

Activité N°22 :

Poser un objet à la place demandée en fonction d'un support.

Fabriquer une boîte correspondante à la photo ; 6 personnages ou animaux.
Possibilité d'utiliser le jeu atelier de Topologie 1 de chez Nathan.



« Je te donne des personnages et des animaux, une maison avec un auvent. Tu vas mettre les objets où je vais te le demander »

En fonction des objets que vous aurez choisis, dire à l'élève : **« place....dans la maison, sur la maison, devant la maison, à côté de la maison, sous l'auvent, derrière la maison ».**

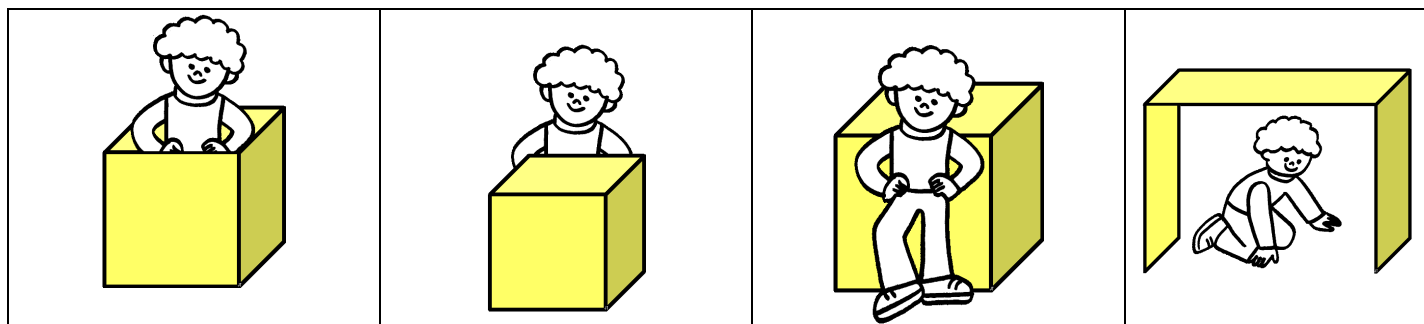
L'élève place correctement 6 objets.	Code 1
L'élève place correctement au moins 3 objets.	Code 2
L'élève place deux objets ou moins correctement.	Code 9
Absence de réponse.	Code 0

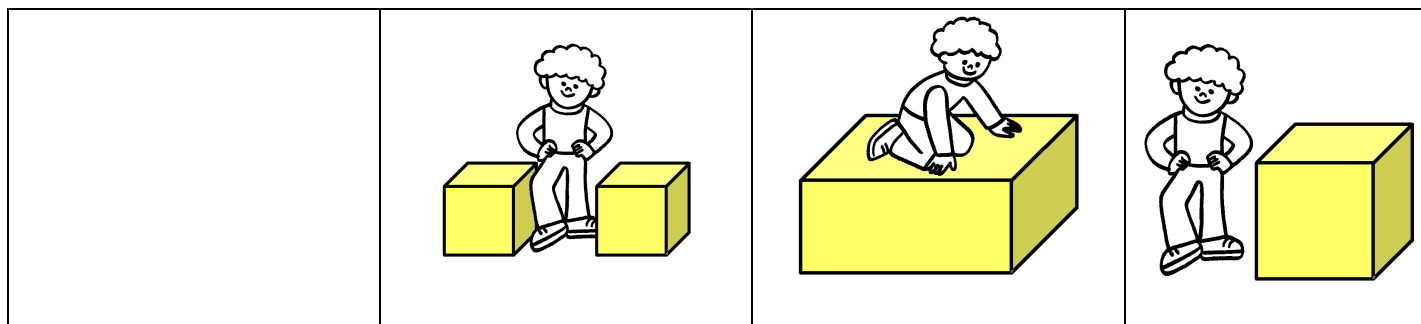
Code 9 ou 0 :

- L'élève ne connaît pas le vocabulaire spatial.
- L'élève ne se représente pas ce qu'on lui demande à l'oral.

Remédiations :

Utilisation de cartes comme ci-dessous.





2 niveaux de remédiations :

- Codage 9 : Donner une carte, demander à l'élève de reproduire l'image avec un Playmobil et faire verbaliser.
- Codage 0 : donner une carte, demander à l'élève de produire corporellement avec le matériel prévu en carton grandeur réelle et faire verbaliser si possible.

Se repérer dans le temps

Activité N° 23

Mesurer le temps qui passe.

Retrouver la chronologie d'un moment de classe en utilisant la succession des activités.

Proposer à partir d'images d'album ou autres (T'choupi rentre à l'école) ou à partir de photos de moments de votre classe : 6 images correspondant aux activités réalisées à un moment marquant de la journée, en introduisant des intrus.

Vous pouvez utiliser les images en **annexe 7** si besoin.

« Choisis les images (ou les photos) des activités que tu as faites depuis ce matin ». Ou un moment choisi par le maître (ex : depuis la récréation, depuis l'accueil, etc..)

« Je te mets sur la table l'activité qui correspond à l'activité que tu as faite en premier, maintenant, place celle que tu as faite après, et ainsi de suite... »

L'élève place correctement les 4 images suivantes et commente en utilisant les connecteurs de temps.	Code 1
L'élève place les 4 images suivantes mais n'utilise pas ou de manière mal appropriée les connecteurs de temps.	Code 2
Autres réponses.	Code 9
Absence de réponse.	Code 0

Code 9 ou 0 :

L'élève ne connaît pas le vocabulaire temporel.

Remédiations

- Étayage verbal par le maître.
- Planification d'une série d'actions dans un autre domaine ex : en éducation physique. Faire faire à l'élève cette série d'actions et juste après lui demander de verbaliser en utilisant les connecteurs.
- Proposer moins d'images.