

## Observation des acquis en milieu de CP

**Domaine 1 du socle : les langages pour penser et communiquer**

Composante 3 : comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques

**Domaine 4 du socle : Les systèmes naturels et les systèmes techniques**

Composante 1 Résoudre des problèmes élémentaires

- **Evaluation des compétences en mathématiques<sup>1</sup>**

- Utiliser les nombres entiers (pages 3 à 8)
- Se repérer et se déplacer (page 11)
- Reconnaître des solides usuels et des figures géométriques (pages 11 à 14)
- Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix (page 16)

- **Le livret propose :**

- Un inventaire détaillé des compétences observées en lien avec les items du LSU
- Des consignes destinées à l'enseignant pour l'observation des compétences citées.
- Des propositions de supports individuels élève et une fiche élève type « carnet de réussite »
- Des tableaux de synthèse de classe des observations à reporter dans un tableur pour le bilan des observations.

**Modalités de passation :**

Ces évaluations ont pour objectifs d'étayer les constats sur les compétences acquises et de repérer d'éventuelles difficultés en milieu du CP afin d'orienter des actions spécifiques d'aides aux élèves.

Afin de limiter au mieux leur caractère anxiogène et leur coût horaire, on veillera à

- Intégrer, dans la mesure du possible, ces exercices dans des séances (rituels, bilan des acquis en fin de séance)
- Les expliciter aux élèves leur caractère de constat : « il s'agit de repérer ce que l'on sait bien faire et ce qui pose encore des difficultés pour savoir ce qu'il faudra que l'on travaille davantage en classe. »
- Aider les élèves dans la gestion matérielle et les soulager de certaines difficultés (lecture des consignes, écriture, etc.) éventuellement en individualisant les passations ou en relayant la phase de scripteur (dictée à l'adulte...)
- Observer les procédures individuelles pendant la passation pour pondérer les constats.

**Codes<sup>2</sup>:**

1. « maîtrise insuffisante » ;
2. « maîtrise fragile » ;
3. « maîtrise satisfaisante » ;
4. « très bonne maîtrise ».

<sup>1</sup> En référence au [document d'accompagnement pour l'évaluation en cycle 2](#)

<sup>2</sup> En référence à l'article 2 décret n° 2015-1929 du 31-12-2015 - J.O. du 3-1-2016 « Évaluation des acquis scolaires des élèves et livret scolaire, à l'école et au collège »

# INVENTAIRE DES COMPETENCES OBSERVEES <sup>3</sup>

## 1. Utiliser les nombres entiers

| Compétences du LSU cycle 2                                                              |      |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |        |
|-----------------------------------------------------------------------------------------|------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------|
| Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer. | NC1  | <b>Compétence</b> : Dénombrer, constituer et comparer des collections. Utiliser diverses stratégies de dénombrement<br><i>Critères : dénombrer une collection - utiliser une procédure de groupement</i>                                                                                                                                                                                                                                       | 1 p 3  |
|                                                                                         | NC2  | <b>Compétence</b> : Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > : égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre.<br><i>Critère : repérer l'égalité entre un nombre et son écriture additive</i>                                                                                                                                                                    | 2 p 3  |
|                                                                                         | NC3  | <b>Compétence</b> : Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > : ordre.<br><i>Critère : savoir ranger des nombres du plus petit au plus grand.</i>                                                                                                                                                                                                                                       | 3 p 3  |
| Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers                                   | NC4  | <b>Compétence</b> : Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures chiffrées.<br><i>Critère : connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100)</i>                                                                                                                                                                                                  | 4 p 3  |
| Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.                   | NC5  | <b>Compétence</b> : Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée..., conduisant à utiliser les quatre opérations. (Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction)<br><i>Critères : Savoir résoudre un problème simple relevant de l'addition et de la soustraction</i> | 5 p 6  |
|                                                                                         | NC6  | <b>Compétence</b> : Organisation et gestion de données : Exploiter des données numériques pour répondre à des questions.<br><i>Critère : sélectionner des données et des procédures pour résoudre un problème</i>                                                                                                                                                                                                                              | 6 p 6  |
| Calculer avec des nombres entiers                                                       | NC7  | <b>Compétence</b> : Mémoriser des faits numériques et des procédures : Décompositions additives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure<br><i>Critère : connaître les compléments à 10</i>                                                                                                                                                                                                                                        | 7 p 6  |
|                                                                                         | NC8  | <b>Compétence</b> : Mémoriser des faits numériques et des procédures : doubles et moitiés de nombres d'usage courant<br><i>Critère : reconnaître les doubles et les moitiés des nombres inférieurs à 10</i>                                                                                                                                                                                                                                    | 8 p 8  |
|                                                                                         | NC9  | <b>Compétence</b> : <u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur.<br><i>Critère : savoir calculer mentalement des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10</i>                                                                                                                                                                                                  | 9 p 8  |
|                                                                                         | NC10 | <b>Compétence</b> : <u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures en ligne additives.<br><i>Critère : savoir calculer en ligne t des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10</i>                                                                                                                                                                                                                              | 10 p 8 |
|                                                                                         | NC11 | <b>Compétence</b> : <u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition<br><i>Critère : savoir calculer une somme en posant l'opération</i>                                                                                                                                                                                                                                                                      | 11 p 8 |

## 2. Se repérer et se déplacer

|                                                                                |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations. | EG1 | <b>Compétence</b> : Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères. Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière,)<br><i>Critère : situer un objet et comprendre le vocabulaire permettant de définir une position</i> | 12p11 |
|                                                                                | EG2 | <b>Compétence</b> : Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. (Repères spatiaux).<br><i>Critère : se repérer sur un quadrillage</i>                                                                                                                    | 13p11 |

## 3. Reconnaître des solides usuels et des figures géométriques

|                                                                                    |     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                    |       |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides.                         | EG3 | <b>Compétence</b> : Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés. Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. (boule, cylindre, cône, pavé, cube pyramide)<br><i>Critère : Reconnaître et nommer le cube la boule, la pyramide</i>                  | 14p11 |
| Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques | EG4 | <b>Compétences</b> : Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni - Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé.<br><i>Critère : reproduire des figures simples à l'aide d'instruments et de techniques de tracé.</i> | 15p14 |
|                                                                                    | EG5 | <b>Compétence</b> : Reconnaître, nommer les figures usuelles.<br><i>Critère : connaître le nom des figures géométriques usuelles</i>                                                                                                                                                               | 16p14 |

## 4. Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

|                                                                                    |     |                                                                                                                                                                                             |       |
|------------------------------------------------------------------------------------|-----|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------|
| Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées. | GM1 | <b>Compétence</b> : Comparer des longueurs, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage.<br><i>Critère : percevoir des différences de longueur</i> | 17p16 |
|                                                                                    | GM2 | <b>Compétence</b> : Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité<br><i>Critère : utiliser un instrument pour mesurer</i>                               | 18p16 |

<sup>3</sup> En référence: au BO spécial n°11 du 26 novembre 2015 Annexe 1 Programme d'enseignement du cycle des apprentissages fondamentaux (cycle 2),

# 1. Utiliser les nombres entiers

## Compétence du LSU cycle 2 observée :

Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer.

|                   |                                                                                                                     |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC1</b>        | <b>Compétences:</b> Dénombrer, constituer et comparer des collections. Utiliser diverses stratégies de dénombrement |
| <b>Exercice 1</b> | <b>Critères :</b> dénombrer une collection - Utiliser une procédure de groupement                                   |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 1 à photocopier (cf. page 4)

Consigne : « Je veux savoir si vous savez compter des objets et écrire le bon nombre. Dans la première case vous avez des jetons. Vous devez trouver combien il y en a et écrire le nombre. Vous pouvez les regrouper pour les compter.

Si vous ne savez pas écrire ce nombre, vous levez le doigt et vous me le direz à l'oreille ; Je l'écrirai pour vous.

Même protocole pour les cases comprenant les étoiles, les crayons et les triangles

Codage pour la correction

|   |                                                                      |
|---|----------------------------------------------------------------------|
| 1 | 0 ou 1 réponse exacte                                                |
| 2 | 2 réponses exactes                                                   |
| 3 | 3 réponses exactes                                                   |
| 4 | 4 réponses exactes (21 jetons, 28 étoiles, 14 crayons, 59 triangles) |

|                   |                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC2</b>        | <b>Compétence :</b> Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > : égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. |
| <b>Exercice 2</b> | <b>Critère :</b> repérer l'égalité entre un nombre et son écriture additive                                                                                                                  |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 2 à photocopier (cf. page 4)

Consigne : « Je veux savoir si tu sais repérer des nombres égaux. Reliez les nombres à l'addition qui leur correspond. »

Codage pour la correction

|   |                                                                    |
|---|--------------------------------------------------------------------|
| 1 | L'élève a commis plus de trois erreurs                             |
| 2 | L'élève n'a repéré qu'une égalité                                  |
| 3 | L'élève a reconnu 2 égalités : $8 = 4+4$ , et $9 = 3+6$            |
| 4 | L'élève a repéré trois égalités : $8 = 4+4$ , $8=5+3$ et $9 = 3+6$ |

|                   |                                                                                                                                                                                              |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC3</b>        | <b>Compétence :</b> Comparer, ranger, encadrer, intercaler des nombres entiers, en utilisant les symboles =, ≠, <, > : égalité traduisant l'équivalence de deux désignations du même nombre. |
| <b>Exercice 3</b> | <b>Critère :</b> savoir ranger des nombres du plus petit au plus grand.                                                                                                                      |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 3 à photocopier (cf. page 4)

Consigne : « Je veux savoir si tu sais ranger des nombres dans l'ordre. Tu vois trois nombres dans la première case 6, 4 et 2, range-les du plus petit au plus grand dans la case juste à côté. » « Tu vois quatre nombres dans la case juste en dessous 9, 5, 2 et 3, range-les aussi du plus petit au plus grand dans la case juste à côté.

Codage pour la correction

|   |                                                       |
|---|-------------------------------------------------------|
| 1 | Plus de 4 erreurs dans les deux listes                |
| 2 | 3 erreurs                                             |
| 3 | Une seule liste juste                                 |
| 4 | Listes 1 et 2 justes : <b>2 4 6</b> et <b>2 3 5 9</b> |

## Compétence du LSU cycle 2 observée : Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers

|                    |                                                                                                                              |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC4</b>         | <b>Compétences :</b> Passer d'une représentation à une autre, en particulier associer les noms des nombres à leurs écritures |
| <b>Exercices 4</b> | <b>Critères :</b> connaître (savoir écrire et nommer) les nombres entiers naturels inférieurs à 100                          |

Exercice 4A :

Matériel : Voir supports élèves : exercices 4A à photocopier (cf. page 4)

Consigne : « Je veux savoir si tu sais écrire les nombres que je vais te dicter. (Nombres à dicter : 10 - 19 - 13 - 15 - 30)

Exercice 4B

Matériel : Voir supports élèves : exercices 4B à photocopier (cf. page 5)

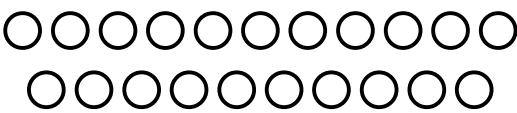
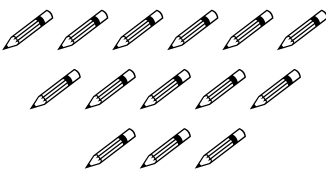
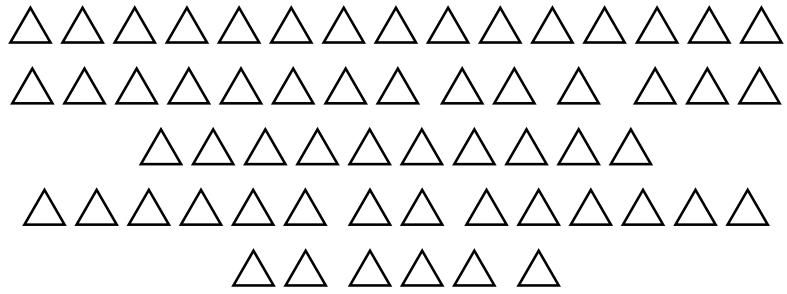
Consigne : « Je veux savoir si vous connaissez le nom des nombres qui sont écrits en chiffres. Vous avez des étiquettes de nombres en lettres et une liste de nombres en chiffres, vous devez relier ceux qui correspondent à la même quantité » (Lire les étiquettes écrites en lettres)

Codage pour la correction

|   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | Plus de 9 erreurs |
| 2 | De 5 à 8 erreurs  |
| 3 | 3 ou 4 erreurs    |
| 4 | 1 ou 2 erreurs    |



**Exercice 1** Trouve le nombre d'objets. Tu peux les regrouper pour les compter.

|                                                                                                                                                            |                                                                                                                                                               |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Il y a .....jetons</p>  |  <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Il y a .....étoiles</p>   |
|  <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Il y a .....crayons</p> |  <p style="text-align: center; margin-top: 20px;">Il y a .....triangles</p> |

**Exercice 2** Relie chaque nombre à l'addition qui lui correspond

|                                                         |  |                                                         |
|---------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------|
| <p>8 •</p> <p>• 4 + 4</p> <p>• 6 + 3</p> <p>• 5 + 3</p> |  | <p>9 •</p> <p>• 5 + 3</p> <p>• 2 + 6</p> <p>• 3 + 6</p> |
|---------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------|

**Exercice 3 :** Range les nombres du plus petit au plus grand

|                        |   |                                                                                                                                                                                                                                                                             |
|------------------------|---|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 6      4      2        | ➔ | <div style="position: absolute; top: 5px; left: 10px;">.....</div> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 40px;">.....</div> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 70px;">.....</div>                                                                    |
| 9      5      2      3 | ➔ | <div style="position: absolute; top: 5px; left: 10px;">.....</div> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 40px;">.....</div> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 70px;">.....</div> <div style="position: absolute; top: 5px; left: 90px;">.....</div> |

**Exercices 4 :**

4A Dictée de nombres

|   |  |   |  |   |  |   |  |   |  |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|
| ✂ |  | ✎ |  | 🕶 |  | ☎ |  | 💡 |  |
|---|--|---|--|---|--|---|--|---|--|



**Exercice 4B** Relie chaque étiquette au nombre qui lui correspond

|        |   |   |   |
|--------|---|---|---|
| quatre | • | • | 6 |
| six    | • | • | 4 |
| sept   | • | • | 8 |
| huit   | • | • | 5 |
| cinq   | • | • | 7 |

*Relie chaque étiquette au nombre qui lui correspond*

|          |   |   |    |
|----------|---|---|----|
| dix      | • | • | 30 |
| trente   | • | • | 17 |
| douze    | • | • | 20 |
| dix-sept | • | • | 10 |
| vingt    | • | • | 12 |

**Compétence du LSU cycle 2 observée : Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.**

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC5</b>         | <b>Compétences :</b> Résoudre des problèmes issus de situations de la vie quotidienne ou adaptés de jeux portant sur des grandeurs et leur mesure, des déplacements sur une demi-droite graduée..., conduisant à utiliser les quatre opérations. Sens des opérations. Problèmes relevant des structures additives (addition/soustraction) |
| <b>Exercices 5</b> | <b>Critères :</b> <i>Savoir résoudre un problème simple relevant de l'addition et de la soustraction</i>                                                                                                                                                                                                                                  |

**Exercice 5A**

Matériel : Voir supports élèves : exercice 5A à photocopier (cf. page 7)

**Consigne :** « Je veux savoir si vous pouvez résoudre un problème avec une addition ou une soustraction. Je vais vous lire l'énoncé du problème : *Lucas joue aux billes. Il a 4 billes. Il en gagne 3. Combien a-t-il de billes à la fin de la partie ?* Vous devez écrire la réponse dans le rectangle. »

Répéter deux fois la lecture de l'énoncé.

**Exercice 5B**

Matériel : Voir supports élèves : exercice 5B à photocopier (cf. page 7)

Activité 2 Voir support annexe 6

**Consigne :** « Je vais vous lire un deuxième énoncé de problème « *Pierre a 5 euros. Il dépense 2 euros en achetant un cadeau pour sa maman. Combien d'euros lui reste-t-il ?* » Vous pouvez dessiner, compter ou faire une opération pour trouver le résultat. Écrivez-le sur les pointillés. »

Codage pour la correction

|          |                                                      |
|----------|------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | Deux erreurs dues au choix du calcul                 |
| <b>2</b> | Une erreur sur le choix du calcul                    |
| <b>3</b> | Une à deux erreurs mais dues à des erreurs de calcul |
| <b>4</b> | Deux réponses justes (7 billes et 3 euros)           |

|                   |                                                                                                                          |
|-------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC6</b>        | <b>Compétence :</b> Organisation et gestion de données : Exploiter des données numériques pour répondre à des questions. |
| <b>Exercice 6</b> | <b>Critère :</b> <i>sélectionner des données et des procédures pour résoudre un problème</i>                             |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 6 à photocopier (cf. page 7)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais trouver les éléments qui te permettent de résoudre des problèmes. On te donne les pièces qui sont dessinées. Réponds aux questions suivantes en entourant la bonne réponse. » L'enseignant lira chaque proposition.

Codage pour la correction

|          |                                                           |
|----------|-----------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | 4 erreurs                                                 |
| <b>2</b> | 3 erreurs                                                 |
| <b>3</b> | 2 erreurs                                                 |
| <b>4</b> | 0 ou 1 erreur (réponses justes : <b>oui/non/non/oui</b> ) |

**Compétence du LSU cycle 2 observée : Calculer avec des nombres entiers**

|                   |                                                                                                                                                      |
|-------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC7</b>        | <b>Compétence :</b> Mémoriser des faits numériques et des procédures : Décompositions additives de 10 et de 100, compléments à la dizaine supérieure |
| <b>Exercice 7</b> | <b>Critère :</b> <i>connaître les compléments à 10</i>                                                                                               |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 7 à photocopier (cf. page 7)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu connais les additions qui font 10. Tu dois compléter les six égalités qui sont dans le tableau ».

Codage pour la correction

|          |                                                       |
|----------|-------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | 5 ou 6 erreurs                                        |
| <b>2</b> | 4 erreurs                                             |
| <b>3</b> | De deux à trois erreurs                               |
| <b>4</b> | Au moins cinq réponses justes ( <b>2-8-4-5-9- 7</b> ) |



*Ecoute chaque énoncé et écris la réponse dans le rectangle*

**Exercice 5A**

Lucas joue aux billes. Il a 4 billes. Il en gagne 3. Combien de billes a-t-il à la fin de la partie ?

**Exercice 5B**

Pierre a 5 euros. Il dépense 2 euros en achetant un cadeau pour sa maman. Combien lui reste-t-il ?

*Tu peux dessiner, compter ou faire une opération pour trouver le résultat. Ecris la réponse sur les pointillés.*

Réponse : Il lui reste .....euros.

**Exercice 6**

On te donne les pièces qui sont dessinées. Réponds aux questions suivantes en entourant les bonnes réponses.



6 euros



2 euros



3 euros



10 euros

Entoure la bonne réponse pour chaque question.

Avec ces 8 euros :

|                                           |     |     |
|-------------------------------------------|-----|-----|
| Peux-tu acheter la moto ?                 | oui | NON |
| Peux-tu acheter la voiture et le ballon ? | OUI | NON |
| Peux-tu acheter la voiture et le livre ?  | OUI | NON |

**Exercice 7:** *Ecris les nombres qui manquent pour faire 10*

|                |                |
|----------------|----------------|
| 7 + ..... = 10 | 5 + ..... = 10 |
| 2 + ..... = 10 | 1 + ..... = 10 |
| 6 + ..... = 10 | 3 + ..... = 10 |

|                   |                                                                                                                       |
|-------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC8</b>        | <b>Compétence :</b> Mémoriser des faits numériques et des procédures : doubles et moitiés de nombres d'usage courant. |
| <b>Exercice 8</b> | <b>Critère :</b> reconnaître les doubles et les moitiés des nombres inférieurs à 10                                   |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 8 à photocopier (cf. page 9)

**Consigne :** « Je veux savoir si vous connaissez les doubles et les moitiés. Écrivez dans la première case le double de 2, dans la deuxième la moitié de 10, dans la troisième le double de 4, dans la quatrième case la moitié de 8. »

Codage pour la correction

|   |                                |
|---|--------------------------------|
| 1 | Zéro à une réponse juste       |
| 2 | Deux réponses justes           |
| 3 | 3 réponses justes              |
| 4 | 4 réponses justes : 4, 5, 8, 4 |

|                   |                                                                                                                                 |
|-------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC9</b>        | <b>Compétence :</b> <u>Calcul mental</u> : calculer mentalement pour obtenir un résultat exact ou évaluer un ordre de grandeur. |
| <b>Exercice 9</b> | <b>Critère :</b> savoir calculer mentalement des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10                      |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 9 à photocopier (cf. page 9)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais calculer de tête des petites sommes ou des différences. Écris le résultat de  $8 + 2$ , de  $6 + 4$ , de  $8 - 3$ , de  $10 + 9$ , de  $15 - 5$ . ». L'enseignant répète deux fois chaque calcul.

Codage pour la correction

|   |                                           |
|---|-------------------------------------------|
| 1 | 0 ou 1 réponse juste                      |
| 2 | 2 réponses justes                         |
| 3 | 3 réponses justes                         |
| 4 | 4 à 5 réponses justes : 10, 10, 5, 19, 10 |

|                    |                                                                                                         |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC10</b>        | <b>Compétence :</b> <u>Calcul en ligne</u> : calculer en utilisant des écritures en ligne additives.    |
| <b>Exercice 10</b> | <b>Critère :</b> savoir calculer en ligne des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10 |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 10 à photocopier (cf. page 9)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais calculer en ligne des petites sommes ou des différences. Tu as sur la feuille 6 égalités qu'il te faut compléter. »

Codage pour la correction

|   |                                            |
|---|--------------------------------------------|
| 1 | 0 ou 1 réponse juste                       |
| 2 | 2 réponses justes                          |
| 3 | 3 ou 4 réponses justes                     |
| 4 | 5 à 6 réponses justes : 5, 16, 8, 4, 18, 7 |

|                    |                                                                                                       |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>NC11</b>        | <b>Compétence :</b> <u>Calcul posé</u> : mettre en œuvre un algorithme de calcul posé pour l'addition |
| <b>Exercice 11</b> | <b>Critère :</b> savoir calculer une somme en posant l'opération                                      |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 11 à photocopier (cf. page 9)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais poser et calculer des additions. Pose et effectue chacune des opérations. »

Codage pour la correction

|   |                                                           |
|---|-----------------------------------------------------------|
| 1 | 0 ou 1 réponses justes ou opérations non posées           |
| 2 | 2 réponses justes                                         |
| 3 | 3 réponses justes                                         |
| 4 | 4 réponses justes avec opérations posées : 17, 22, 29, 27 |

⇒ Synthèse des observations sur l'utilisation des nombres entiers : voir tableau de classe en page 10





**Exercice 8**

Indique dans chaque case le nombre demandé.

Le double de 2

La moitié de 10

Le double de 4

**Exercice 9**

Note le résultat des calculs dictés dans les cases



|                      |                      |                      |                      |                      |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|
| <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> | <input type="text"/> |
|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|----------------------|

**Exercice 10**

Écris sur les pointillés le nombre demandé.

$$5 + \dots = 10$$

$$11 + 5 = \dots$$

$$10 - 2 = \dots$$

$$6 + \dots = 10$$

$$14 + 4 = \dots$$

$$10 - 3 = \dots$$

**Exercice 11** : calcule chacune des opérations

$$12+5=$$

$$10=12=$$

$$18+11=$$

$$13+14=$$

### Récapitulatif des compétences observées :

## Utilisation des nombres entiers

[illegible]

## 2. Se repérer et se déplacer

**Compétence du LSU cycle 2 observée :** (Se) repérer et (se) déplacer en utilisant des repères et des représentations.

|                    |                                                                                                                                                                                                                                                     |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>EG1</b>         | <b>Compétence :</b> Situer des objets ou des personnes les uns par rapport aux autres ou par rapport à d'autres repères.<br>- Vocabulaire permettant de définir des positions (gauche, droite, au-dessus, en dessous, sur, sous, devant, derrière,) |
| <b>Exercice 12</b> | <b>Critère :</b> <i>situer un objet et comprendre le vocabulaire permettant de définir une position</i>                                                                                                                                             |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 12 à photocopier (cf. page 12)

Consigne : « je veux savoir si tu sais repérer la position de deux objets et si tu connais les mots « dessus, à l'intérieur, derrière, devant. Tu vois un carré et une étoile dessinés dans différentes positions, tu dois dire où se trouve l'étoile par rapport au carré en reliant les phrases que je vais dire avec le bon dessin

- « L'étoile est au-dessus du carré. » Faire exécuter par l'élève.
- « L'étoile est à l'intérieur du carré. » Faire exécuter par l'élève.
- « L'étoile est derrière le carré. » Faire exécuter par l'élève.

Codage pour la correction

|   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | 0 réponse juste   |
| 2 | 1 réponse juste   |
| 3 | 2 réponses justes |
| 4 | 3 réponses justes |

|                    |                                                                                                                                                                              |
|--------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>EG2</b>         | <b>Compétence :</b> Coder et décoder pour prévoir, représenter et réaliser des déplacements dans des espaces familiers, sur un quadrillage, sur un écran. (Repères spatiaux) |
| <b>Exercice 13</b> | <b>Critère :</b> <i>se repérer sur un quadrillage</i>                                                                                                                        |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 13 à photocopier (cf. page 12)

Consigne : « Je veux savoir si tu peux te repérer dans un quadrillage. Dans le quadrillage, la voiture est placée dans la case A1, c'est à dire au croisement de la ligne A et de la colonne 1. Indique dans quelle case se trouve l'étoile. Indique dans quelle case se trouve la maison. Dessine un éclair dans la case B5. Dessine un nuage dans la case (D4). » Pour l'éclair et le nuage, écrire les codages au tableau)

Codage pour la correction

|   |                                                                                            |
|---|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 0 ou 1 réponse juste                                                                       |
| 2 | 2 réponses justes                                                                          |
| 3 | 3 réponses justes                                                                          |
| 4 | 4 réponses justes : (C2), (E3), éclair en 2°ligne, 5°colonne, nuage en 4°ligne, 4° colonne |

## 3. Reconnaître des solides usuels et des figures géométriques

**Compétence du LSU cycle 2 observée :** Reconnaître, nommer, décrire, reproduire quelques solides

|                      |                                                                                                                                                              |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>EG3</b>           | <b>Compétence :</b> Reconnaître et trier les solides usuels parmi des solides variés. Décrire et comparer des solides en utilisant le vocabulaire approprié. |
| <b>Exercice 14 :</b> | <b>Critère :</b> <i>Reconnaître et nommer le cube la boule, la pyramide.</i>                                                                                 |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 14 à photocopier (cf. page 13)

Consigne : « Je veux savoir si tu reconnais des solides et si tu connais leur nom. Tu vois des objets dessinés sur ta feuille, entoure le cube puis trace une croix sous la boule et colorie la pyramide. » (Chaque consigne à répéter deux fois)

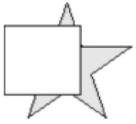
Codage pour la correction

|   |                   |
|---|-------------------|
| 1 | 0 réponse juste   |
| 9 | 1 réponse juste   |
| 0 | 2 réponses justes |
| 4 | 3 réponses justes |



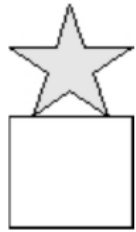
**Exercice 12**

Relie chaque dessin à la phrase qui lui correspond.



•

• L'étoile est au dessus du carré



•

• L'étoile est dans le carré



•

• L'étoile est derrière le carré

**Exercice 13**

Indique la réponse dans la case.

|   | 1                                                                                  | 2                                                                                   | 3                                                                                   | 4 | 5 |
|---|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|---|---|
| A |  |                                                                                     |                                                                                     |   |   |
| B |                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |   |   |
| C |                                                                                    |  |                                                                                     |   |   |
| D |                                                                                    |                                                                                     |                                                                                     |   |   |
| E |                                                                                    |                                                                                     |  |   |   |

La voiture  est placée sur la case

|   |   |
|---|---|
| A | 1 |
|---|---|

Indique la case où est placée l'étoile 

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

Dessine un éclair  sur le quadrillage en

|   |   |
|---|---|
| B | 5 |
|---|---|

Indique la case où est placée la maison 

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

Dessine un ~~nuage~~  sur le quadrillage en

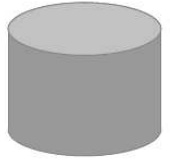
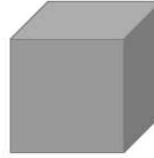
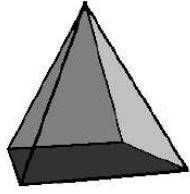
|   |   |
|---|---|
| D | 4 |
|---|---|





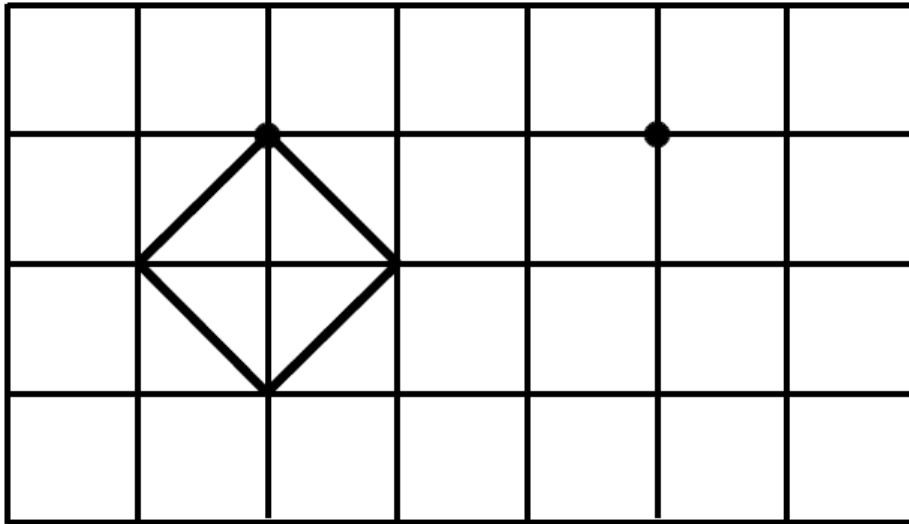
### Exercice 14

Regarde les dessins.  
Entoure le cube.  
Trace une croix sous la  
boule.  
Colorie la pyramide



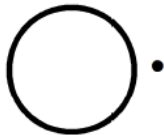
### Exercice 15

Reproduis la figure sur le quadrillage. Tu dois utiliser ta règle.



### Exercice 16

Relie chaque forme géométrique à son nom.



- rectangle
- cercle
- carré
- triangle

**Compétence du LSU cycle 2 observée : Reconnaître, nommer, décrire, reproduire, construire quelques figures géométriques**

|                     |                                                                                                                                                                                                |
|---------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>EG4</b>          | <b>Compétences :</b><br>Décrire, reproduire des figures ou des assemblages de figures planes sur papier quadrillé ou uni Utiliser la règle, le compas ou l'équerre comme instruments de tracé. |
| <b>Exercice 15:</b> | <i>Critère : reproduire des figures simples à l'aide d'instruments et de techniques de tracé.</i>                                                                                              |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 15 à photocopier (cf. page 13)

Consigne « **Je veux savoir si tu peux tracer des figures en regardant le modèle. Tu vois une figure, reproduis-la à l'aide du quadrillage.** » Faire repérer aux élèves le point qui leur permet de commencer la reproduction de la figure.

Codage pour la correction

|          |                                                              |
|----------|--------------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | La figure est différente (taille et forme)                   |
| <b>2</b> | La figure n'est pas un carré mais elle a la bonne hauteur    |
| <b>3</b> | La figure est identique en forme (carrée) mais pas en taille |
| <b>4</b> | La figure est strictement identique                          |

|                    |                                                                     |
|--------------------|---------------------------------------------------------------------|
| <b>EG5</b>         | <b>Compétence :</b> Reconnaître, les figures usuelles               |
| <b>Exercice 16</b> | <i>Critère : connaître le nom des figures géométriques usuelles</i> |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 16 à photocopier (cf. page 13)

Consigne « **Je veux savoir si tu connais les noms des figures géométriques Tu vois à gauche des figures géométriques, et à droite les trois mots : cercle, carré, triangle et rectangle. Relie le bon mot à la bonne figure.** » Lire les mots avec les élèves.

Codage pour la correction

|          |                                               |
|----------|-----------------------------------------------|
| <b>1</b> | Aucune figure repérée.                        |
| <b>2</b> | Une ou deux figures sont repérées             |
| <b>3</b> | Trois figures sont repérées                   |
| <b>4</b> | Les figures sont toutes correctement repérées |

⇒ Synthèse des observations « Se repérer et se déplacer »: voir tableau de classe en page 15

## Se repérer et se déplacer

---

#### 4. Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

**Compétence du LSU cycle 2 observée :** Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées.

|                    |                                                                                                                                   |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>GM1</b>         | <b>Compétence :</b> Comparer des longueurs, directement, en introduisant la comparaison à un objet intermédiaire ou par mesurage. |
| <b>Exercice 17</b> | <b>Critère :</b> percevoir des différences de longueur                                                                            |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 17 à photocopier (cf. page 17)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais comparer des longueurs. Des bandes sont dessinées sur ta feuille. Elles sont de différentes longueurs, tu vas devoir colorier la bande la plus longue. »

Codage pour la correction

|          |                                                          |
|----------|----------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | La bande 3 est coloriée.                                 |
| <b>2</b> | La bande 2 est coloriée (confusion plus long/plus court) |
| <b>3</b> | La bande 1 (du haut) est coloriée                        |
| <b>4</b> | La bande 4 (du bas) est coloriée                         |

|                    |                                                                                                       |
|--------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>GM2</b>         | <b>Compétence :</b> Mesurer des longueurs avec un instrument adapté, notamment en reportant une unité |
| <b>Exercice 18</b> | <b>Critère :</b> utiliser un instrument pour mesurer                                                  |

Matériel : Voir supports élèves : exercice 18 à photocopier (cf. page 17)

**Consigne :** « Je veux savoir si tu sais utiliser ta règle pour mesurer. Tu prends ta règle graduée et tu mesures les segments A, B, C. Tu écris dans la case 1 la lettre du plus court, dans la case 2 la lettre de celui qui est le plus long. » (Répéter deux fois la consigne)

Codage pour la correction

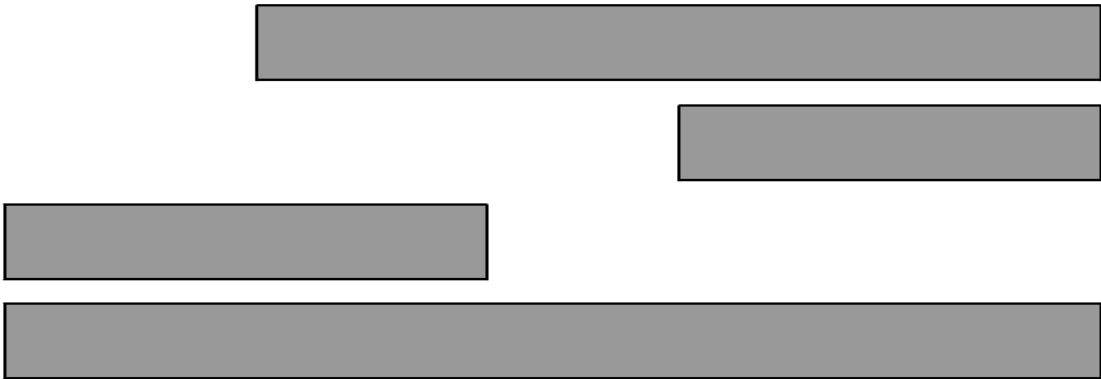
|          |                                                                            |
|----------|----------------------------------------------------------------------------|
| <b>1</b> | Deux réponses erronées                                                     |
| <b>2</b> | Une seule réponse juste                                                    |
| <b>3</b> | Inversion : court / long (A à la place de B et B à la place de A)          |
| <b>4</b> | Réponses 1 et 2 justes (segment B le plus court et segment A le plus long) |

⇒ Synthèse des observations « Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix » voir tableau de classe en page 18



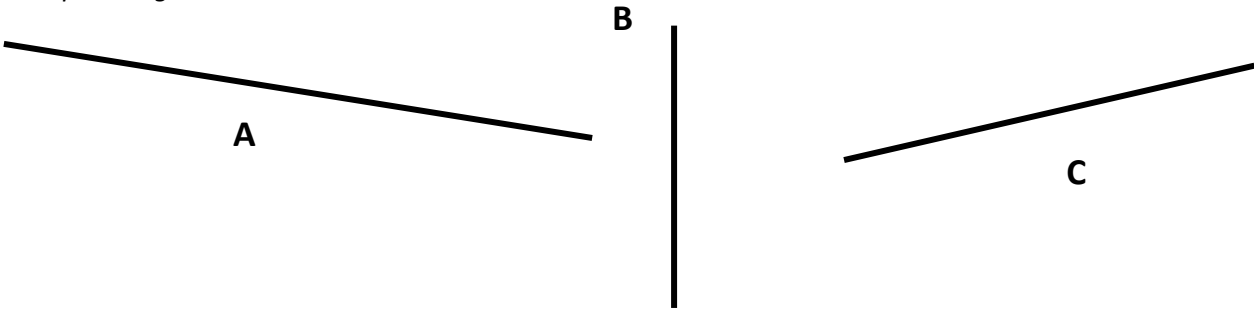
Exercice 17

Colorie la bande la plus longue.



Exercice 18

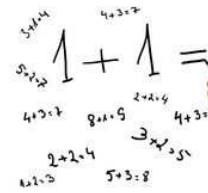
A l'aide de ta règle, tu mesures les segments A, B, C. Tu écris dans la case 1 la lettre du plus court, dans la case 2 la lettre de celui qui est le plus long.



|                                   |                                  |
|-----------------------------------|----------------------------------|
| 1 (le segment plus court) : ..... | 2 (le segment plus long) : ..... |
|-----------------------------------|----------------------------------|

## Résoudre des problèmes impliquant des longueurs, des masses, des contenances, des durées, des prix

Livret construit par les maîtres supplémentaires du REP Lucie AUBRAC de Givors et Cécile Marsault CPC



Mes réussites ⇒ JE SAIS. :

## Nombres et calculs

## Espace et géométrie

## Grandeurs et mesures

**Nombre et calcul**

|                                                                                    |
|------------------------------------------------------------------------------------|
| Compter des objets et écrire le nombre                                             |
| Repérer l'égalité entre un nombre et son écriture additive                         |
| Ranger des nombres du plus petit au plus grand.                                    |
| Ecrire et donner le nom des nombres jusqu'à 100                                    |
| Résoudre un problème simple relevant de l'addition et de la soustraction           |
| Retrouver des dessins pour résoudre un problème                                    |
| Calculer les compléments à 10                                                      |
| Donner les doubles et les moitiés des nombres inférieurs à 10                      |
| Calculer mentalement des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10 |
| Calculer en ligne des sommes et des différences sur des nombres inférieurs à 10    |
| Calculer une somme en posant l'opération                                           |

**Espace et géométrie**

|                                                                                  |
|----------------------------------------------------------------------------------|
| Situer un objet et comprendre le vocabulaire permettant de définir une position  |
| Me repérer sur un quadrillage                                                    |
| Reconnaître et nommer le cube la boule, la pyramide                              |
| Reproduire des figures simples à l'aide d'instruments et de techniques de tracé. |
| Connaître le nom des figures géométriques usuelles                               |

**Grandeurs et mesures**

|                                         |
|-----------------------------------------|
| Comparer des longueurs                  |
| Utiliser une règle graduée pour mesurer |