



éduscol

Évaluation diagnostique Début CE2

LIVRET 2

Français Mathématiques

Présentation générale
Fiches enseignant
Fiches élèves
Grilles de relevés

2015
Document à l'attention de l'enseignant

Évaluation diagnostique Début CE2

Français Mathématiques

Une évaluation du niveau des élèves en français et en mathématiques à des fins diagnostiques est mise en place au début de la classe de CE2, pour permettre aux équipes pédagogiques d'identifier les difficultés et de mettre en place une réponse adaptée aux besoins de chaque élève.

Un large choix d'items en français et en mathématiques est mis à la disposition des équipes qui, en fonction des objectifs poursuivis, ont le choix de la composition de ces évaluations. Pour les guider dans ce choix, les enseignants trouveront ci-après trois exemples de combinaisons d'items.

Référence : circulaire de rentrée 2015 n° 2015-085 du 3-6-2015

PRESENTATION GENERALE

Évaluation des acquis des élèves

Chaque enseignant doit pouvoir apprécier ce que chaque élève sait, les obstacles qu'il rencontre dans ses apprentissages, pour concevoir son enseignement et construire les aides nécessaires.

L'évaluation diagnostique permet de repérer et d'identifier les difficultés rencontrées par les élèves afin de proposer des adaptations pédagogiques et de mettre en place les aides éventuelles (différenciation ou soutien individualisé au sein de la classe, appui du RASED, PPRE, etc....).

Sans être exhaustives, ces évaluations sont l'occasion d'une prise d'information outillée sur les forces et les fragilités des élèves dans deux domaines fondamentaux : le français et les mathématiques, au début du CE2.

Contenus

Cette banque d'outils peut être utilisée durant les premières semaines de l'année scolaire de CE2, au moment choisi par l'enseignant et en fonction des objectifs poursuivis au sein de la classe.

Issus d'épreuves étalonnées, validées sur des échantillons nationaux, les exercices proposés sont centrés sur les compétences mises en jeu dans les apprentissages, indépendamment des méthodes pédagogiques employées, pour permettre aux enseignants d'apprécier le degré de maîtrise de la compétence évaluée et d'adapter leur progression pédagogique aux besoins recensés.

Chaque item propose une indexation à quatre niveaux de difficulté.

L'item permettra de vérifier :

- des acquis de base (niveau 1 : taux de réussite \geq 80 %)
- des acquis approfondis (niveau 2 : $50 \leq$ taux de réussite $<$ 80 %)
- des acquis remarquables (niveau 3 : $20 \leq$ taux de réussite $<$ 50 %)
- des acquis remarquables experts (niveau 4 : taux de réussite $<$ 20 %)

Propositions de modalités de passation

Vous trouverez dans ce document trois propositions d'une sélection d'items, combinés par domaine disciplinaire et par champ, à titre d'exemples :

- lecture, écriture, étude de la langue, vocabulaire, grammaire, orthographe ;
- nombres, calcul, géométrie, grandeurs et mesures, organisation et gestion de données.

Ces propositions comportent chacune 5 séquences en français et en mathématiques¹.

Elles permettent d'établir des passations n'excédant pas 35/40 minutes par séquence.

Il convient d'être attentif à la présentation de ces évaluations aux élèves afin qu'elle ne génère pas de craintes (on ne saurait proposer plus de deux séquences par jour) et de les organiser au moment où leurs capacités de concentration sont les plus favorables à leur réussite.

¹ Dans les tableaux, pour chaque item sélectionné, des fiches alternatives sont proposées avec leur degré de difficulté mentionné entre parenthèse.

Mathématiques

Séquence 1 : dominante « nombres »			36 min		
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
connaître la relation entre heures et minutes, mètre et cm, km et m, gramme et kg, euro et centimes d'euro	GM0103	Conversion mètre	2	Collectif	1
	GM0106	Conversions grandeurs	4	Collectif	1
écrire les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0106	dictée nb	2	Collectif	2
	NO1107	triangles	2	Collectif	2
nommer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0216	écriture chiffrée	1	Collectif	1
	NO0217	écriture littérale	1	Collectif	1
comparer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0326	bonne écriture comparative	1	Collectif	1
ranger les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0401	croissant	2	Collectif	1
repérer et placer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0601	déterminer nb pointé	3	Collectif	2
	NO0604	placer	3	Collectif	3
	NO0607	bande	1	Collectif	1
connaître la relation entre heures et minutes, mètre et cm, km et m, gramme et kg, euro et centimes d'euro	GM0111	Comparaison de durées	1	Collectif	2
	GM0101	Conversion euro	2	Collectif	1
écrire les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0101	écriture littérale	3	Collectif	5
résoudre des problèmes de dénombrement	NO1102	œufs	1	Collectif	2
comparer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0305	cocher plus grand que	1	Collectif	1
	NO0311	juste après	1	Collectif	1
encadrer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0501		3	Collectif	4
repérer et placer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000	NO0601	déterminer nb à pointer	3	Collectif	2
	NO0612	droite graduée	3	Collectif	2

Séquence 2 : dominante « sommes et différences »			31 min		
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
restituer et utiliser les tables d'addition	CA0101		1	Collectif	1
produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20	CA0205	compléments à plusieurs termes	2	Collectif	3
mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5	CA0309	dictée de multiplications	3	Collectif	2
connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition	CA0415	addition posée sans retenue	2	Collectif	2
connaître et utiliser les techniques opératoires de la soustraction	CA0505	sans retenue, vérification avec addition	2	Collectif	4
utiliser les fonctions de base de la calculatrice	CA0705	Addition avec calculatrice		Collectif	
compléter des suites de 10 en 10, de 100 en 100, etc	NO0808	croissant 10 en 10	1	Collectif	1
	NO0816	décroissant de 100 en 100	2	Collectif	1
approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage ou de groupements	CA1001		3	Collectif	2
utiliser les fonctions de base de la calculatrice	CA1507	calcul +	1	Collectif	2
connaître la relation entre heures et minutes, mètre et cm, km et m, gramme et kg, euro et centimes d'euro	GM0109	Estimer une durée addition	3	Collectif	2
résoudre des problèmes de la vie courante, de longueur, de masse, de durée, de prix	GM0503	Problème additif et soustractif masses	2	Collectif	3
résoudre des problèmes de la vie courante, de longueur, de masse, de durée, de prix	GM0514	soustractif monnaie (euros/centimes)	3	Collectif	3
	GM0519	Pb additif masse comparaison	3	Collectif	5

Séquence 3 : dominante « partages et distributions »					35 min 30 s
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
utiliser les fonctions de base de la calculatrice	CA1501 CA1502	calcul X	2	Collectif	Collectif
mémoriser les tables de multiplication par 2, 3, 4 et 5	CA0311	trouver intrus	2	Collectif	Collectif
	CA0312	multiplications à trous	3	Collectif	Collectif
calculer mentalement en utilisant la multiplication	CA0903	tables 2, 3, 4 et 5	2	Collectif	Collectif
	CA0904	trouver le nb le plus proche	2	Collectif	Collectif
	CA0912	trouver un terme	2	Collectif	Collectif
	CA0901	tables 2, 3, 4 et 5	3	Collectif	Collectif
	CA0905	trouver un terme	1	Collectif	Collectif
connaître les doubles de nombres d'usage courant	NO0910	écrire double+moitié	3	Collectif	Collectif
diviser par 2 ou 5 des nombres inférieurs à 100	CA1103	par 2	3	Collectif	Collectif
	CA1124	par 5	4	Collectif	Collectif
connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre	CA0604	table 5	2	Collectif	Collectif
	CA0609	table 3	2	Collectif	Collectif
résoudre des problèmes relevant de la multiplication	CA1402	résultat à cocher	2	Collectif	Collectif
	CA1407	6X13	3	Collectif	Collectif
résoudre des problèmes de la vie courante, de longueur, de masse, de durée, de prix	GM0505	PB proportionnalité masse	2	Collectif	Collectif
	GM0506	multiplicatif + additif	3	Collectif	Collectif

Séquence 4 : dominante « repérages sur différents supports »					40 min
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement	GE0102		1	Collectif	4
	GE0104		2	Collectif	0,5
	GE0105		1	Collectif	3
	GE0107		1	Collectif	4
connaître et utiliser un vocabulaire géométrique approprié	GE0202		2	Collectif	1
utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre	GE0702	reproduire figure sur quadrillage	1	Collectif	1
repérer des cases, des nœuds d'un quadrillage	GE0801		1	Collectif	1
	GE0804		1	Collectif	3
	GE0806		1	Collectif	0,5
connaître les unités de mesure de longueur, durée et masse	GM0201	Choix de la bonne unité	1	Collectif	1
	GM0205	Choix de la bonne unité	2	Collectif	1
résoudre des problèmes de la vie courante, de longueur, de masse, de durée, de prix	GM0520	Durée sur calendrier	2	Collectif	3
	GM0523	Lecture de calendrier (compter des jours)	2	Collectif	3
utiliser, lire ou compléter un tableau ou graphique	OG0104		2	Collectif	4
	OG0105		2	Collectif	
	OG0106		2	Collectif	
	OG0107		1	Collectif	2
	OG0108		1	Collectif	
	OG0113		2	Collectif	4
	OG0114		2	Collectif	
OG0115	2	Collectif			
organiser les informations d'un énoncé	OG0202		2	Collectif	4
	OG0203			Collectif	
	OG0204		2	Collectif	
	OG0205		2	Collectif	

Séquence 5 : dominante « reconnaissances et tracés dans l'espace »					40 min
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement	GE0101		3	Collectif	6
connaître et utiliser un vocabulaire géométrique approprié	GE0204		2	Collectif	5
décrire, reproduire, tracer un carré, un rectangle, un triangle, un triangle rectangle	GE0303	complète figure	2	Collectif	1
	GE0302	carré	3	Collectif	1
percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : alignement, angle droit, axe de symétrie, égalité de longueur	GE0401	complète symétrique	2	Collectif	5
résoudre un problème géométrique	GE0501	pavage	2	Collectif	2
reconnaître, nommer et décrire les figures planes et solides usuels	GE0601	reconnaître triangles	2	Collectif	6
utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre	GE0703	tracer un rectangle	2	Collectif	2
	GE0701	reproduire figure	3	Collectif	3
	GE0901		2	Collectif	6
utiliser la règle graduée pour tracer des segments, comparer des longueurs	GM0403	Tracer un segment	2	Collectif	3

Français

Séquence 1 : dominantes « Lecture et Écriture »				21 min	
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
lire seul et comprendre un énoncé simple	U0309	Cocher l'image correspondant à l'énoncé	1	Collectif	1
concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes	EC0101 EC0201	Production de phrase avec contraintes (à partir d'une illustration)	2	Collectif	5
concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes	EC0106 EC0107 EC0108	Texte à partir d'images	2	Collectif	15

Séquence 2 : dominantes « Écriture »				35 min	
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
copier sans erreur un texte de cinq à dix lignes en soignant la présentation	EC0206 EC0207 EC0208	Copier une lettre écrite au tableau	2	Collectif	15
concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes	EC0102 EC0109 EC0110	Production de texte (lettre)	3	Collectif	20

Séquence 3 : dominantes « Écriture et Étude de la langue »				23 min	
Compétence	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	OR0110	Forme étrange	2	Collectif	1
respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	OR0111	Escalier étroit	2	Collectif	1
respecter l'accord entre le sujet et le verbe	GR0201	Dessiner, présent, il	1	Collectif	5
respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal	OR0112	Dictée : les violents orages éclatent sur la ville endormie. Les petits lutins se cachent sous les grandes branches (noms)	3, 4 (cycle 3)	Collectif	4
	OR0113				
respecter les correspondances entre lettres et sons	OR0404	Dictée de phrases - Les violents orages éclatent sur la ville endormie. Les petits lutins se cachent sous les grandes branches (10 mots)	4 (cycle 3)	Collectif	3
concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente	EC0203	Phrase contrainte à partir d'une image	2	Collectif	5

Séquence 4 : dominantes « Écriture et Étude de la langue »				35 min	
Compétences	Fiche	Descriptif sommaire	Degré	C/I	Durée
conjuguer le verbe aller au présent de l'indicatif	GR0102	Identification de la forme verbale correcte	2	Collectif	1
conjuguer le verbe venir au présent de l'indicatif	GR0105		2	Collectif	1
conjuguer le verbe être au présent	OR0108	Être, présent, tu	2	Collectif	1
respecter l'accord entre le sujet et le verbe	OR0201	Transformation de phrases (changement de pronom)	2	Collectif	5
respecter l'accord entre le sujet et le verbe	OR0202		2	Collectif	4
respecter l'accord entre le sujet et le verbe	OR0203		3	Collectif	4
respecter l'accord entre le sujet et le verbe	OR0204		3	Collectif	4
rédiger un texte court (une demi page environ), cohérent, organisé et ponctué selon le but recherché et le destinataire choisi, en exerçant une vigilance orthographique	EC0114		Texte avec amorce (le lièvre et la tortue)	3	Collectif

MATHEMATIQUES - SEQUENCE 1

EXERCICE 1

			GM0103	
Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Vous avez une égalité dans le tableau.

Cochez vrai si vous pensez que c'est vrai. Cochez faux si vous pensez que c'est faux ».

Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : faux.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires: dans un tableau de 5 lignes, valider ou invalider des conversions d'égalités proposées. Ces exercices visent à évaluer les connaissances des élèves sur les équivalences d'unités et des conversions usuelles. Il n'est pas contextualisé.

Les difficultés sont avant tout de l'ordre de la connaissance mais peuvent aussi venir du mélange dans un même tableau de questions posées sur des unités différentes, longueur, masse, heure (système sexagésimale). Le kilogramme et le kilomètre font appel à la famille des mille (taux d'échec presque identiques). La conversion m en cm est mieux réussie que celle km en m. La gestion d'un tableau à double-entrée peut elle aussi poser des difficultés.

EXERCICE 2

			GM0106	
Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Degré de difficulté : 4				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Vous devez compléter les égalités. »

Correction et codage : 1 kg = 1 000 g 1 m = 100 cm 1 € = 100 centimes 1 h = 60 min 1 km = 1 000 m

Code 1	Les 5 égalités sont correctement complétées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Connaître la relation entre heures et minutes, kilomètres et mètres, mètres et centimètres, kilogrammes et grammes, euros et centimes d'euros.

EXERCICE 3

NO0106

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repère : Utiliser les désignations numériques orales et écrites.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Je vais vous dicter des nombres. Vous devez les écrire en chiffres dans les cases. Dans la case A, écrivez quatre-cent-quatre-vingt-dix-huit. [pause 5 secondes – répéter – pause 5 secondes]. Dans la case B, écrivez ... »
Dicter de cette façon tous les nombres : 498 ; 276 ; 97 ; 609 ; 982 ; 864.

Correction et codage :

Code 1	Les 6 nombres sont écrits correctement : 498, 276, 97, 609, 982, 864.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

EXERCICE 4

NO1107

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires.				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Vous devez trouver le nombre de triangles qui sont représentés sur la feuille. Vous pouvez faire comme vous voulez pour les compter. Vous avez 3 minutes pour faire cet exercice »

Correction et codage

Code 1	Réponse correcte : 43
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Dénombrer les triangles, choisir parmi 4 propositions le nombre correspondant.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à dénombrer une collection d'objets désordonnés en procédant spontanément ou pas à des groupements.

EXERCICE 5

NO0216

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repère : Utiliser les désignations numériques orales et écrites.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Coche la case qui correspond au nombre que je vais dicter. »

Correction et codage

Code 1	La case du nombre 199 est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Choisir entre plusieurs propositions le nombre dicté en chiffres (QCM).

EXERCICE 6

NO0217

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repère : Utiliser les désignations numériques orales et écrites.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Coche la case qui correspond au nombre que je vais dicter. »

Codage et correction :

Code 1	La case huit-cent-dix-sept est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu un nombre en écriture chiffrée, choisir parmi quatre propositions en écriture littérale, celle qui correspond à ce nombre.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à lire silencieusement et identifier une écriture chiffrée puis à établir une correspondance avec l'écriture littérale de ce nombre.

Le nombre à identifier est 817.

Seulement 2 propositions comportent une terminaison en "dix-sept". Pour les élèves en difficultés, cela pourrait s'expliquer par une décomposition non pas linéaire mais qui fait appel à deux registres : identification du rang des chiffres (c,d,u) puis accroche de combinaisons partielles de chiffres identifiables (80 et 17).

EXERCICE 7

NO0326

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Dans ce tableau, 2 nombres sont comparés. Vous devez dire si c'est vrai ou faux.

[Lire $237 < 192$]

Choisissez la bonne réponse. »

Correction et codage

Code 1	La case faux est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu une écriture mathématique utilisant le symbole $<$, dire si elle est correcte.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à connaître la valeur du signe $<$.

EXERCICE 8

NO0401

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Voici des nombres.

Lire : 314 - 134 - 34 - 431 - 413 - 43

Ecrivez dans le cadre, la suite des nombres donnés, rangés du plus petit au plus grand. »

Code 1	Les nombres sont écrits en ordre croissant : 34 - 43 - 134 - 314 - 413 - 431
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Après avoir observé une liste de nombre, les ordonner par ordre croissant en les recopiant.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à ordonner des nombres dans un ordre croissant.

EXERCICE 9

NO0601

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

«Les nombres 200 et 250 sont placés sur une droite graduée [les montrer aux élèves]. Vous devez écrire dans chaque case le nombre qui correspond à chacune des flèches [les montrer].»

Correction et codage :

Code 1	Les 3 nombres sont correctement identifiés : 150, 180, 217 .
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Repérer et placer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000 sur une droite graduée.

EXERCICE 10

NO0604

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 2				

Consigne :**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

«Regardez bien la ligne graduée sur votre cahier. Les nombres 0, 100 et 200 sont déjà placés. Il y a 5 cases vides. Il y a aussi 6 nombres proposés. Vous devrez compléter chaque case par un de ces nombres. »

Correction et codage :

Code 1	Les 5 nombres sont correctement placés : 30 – 66 – 107 – 155 – 192
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Repérer et placer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000 sur une droite graduée.

EXERCICE 11

NO0607

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Dire aux élèves :

« Dans cet exercice, il y a une bande numérique. Pointez-la.

[S'assurer que chaque élève montre la bande numérique du doigt.]

Je vais vous lire un nombre : 35. Vous devez repérer sur la bande numérique où se situe 35.

Repérez le symbole qui occupe la place de 35. En dessous de cette bande numérique, cochez la case de ce symbole.

Correction et codage :

Code 1	La case du symbole ☆ est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Observer une bande de nombres rangés dans l'ordre croissant, de 5 en 5, dans laquelle certains nombres manquant sont remplacés par des symboles.

Après avoir entendu un nombre lu, retrouver le symbole correspondant à la case dans laquelle il doit être rangé selon la logique de l'ordre croissant.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à ordonner des nombres dans l'ordre croissant en respectant l'intervalle de 5 en 5.

EXERCICE 12

GM0111

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Voilà une question, vous devez entourer la réponse qui convient. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : 1 h 30 min est entouré.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Connaître la relation entre heures et minutes.

EXERCICE 13

GM0101

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles.				
Repère : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Vous avez une égalité dans le tableau.

Cochez vrai si vous pensez que c'est vrai. Cochez faux si vous pensez que c'est faux ».

Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : faux.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : dans un tableau de 5 lignes, valider ou invalider des conversions d'égalités proposées. Ces exercices visent à évaluer les connaissances des élèves sur les équivalences d'unités et des conversions usuelles. Il n'est pas contextualisé.

Les difficultés sont avant tout de l'ordre de la connaissance mais peuvent aussi venir du mélange dans un même tableau de questions posées sur des unités différentes, longueur, masse, heure (système sexagésimale).

Le kilogramme et le kilomètre font appel à la famille des mille (taux d'échec presque identiques).

La conversion m en cm est mieux réussie que celle km en m.

La gestion d'un tableau à double-entrée peut elle aussi poser des difficultés.

EXERCICE 14

NO0101

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repère : Utiliser les désignations numériques orales et écrites.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 5 minutes

Dire aux élèves :

« Dans ce tableau, il y a cinq nombres qui sont écrits en chiffres dans la colonne de gauche. Vous devez les écrire en lettres sur les pointillés de la colonne de droite. »

Correction et codage :

Code 1	Les 5 nombres sont écrits correctement (correspondance grapho-phonétique correcte) : cent-quarante-trois ; trois-cent-soixante-douze ; quatre-vingt-dix-huit ; cinq-cents ; huit-cent-seize. NB : on ne tiendra pas compte des erreurs d'orthographe ni de l'usage ou non des traits d'union.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

EXERCICE 15

NO1102

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers. Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires.				
Repères : Utiliser les relations internes aux nombres. Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Voici 4 collections de boîtes d'œufs. (Les montrer sur le cahier). Chaque boîte contient 10 œufs.
Quelle collection devez-vous choisir pour avoir 70 œufs ? Cochez la bonne réponse ».

Correction et codage

Code 1	Réponse correcte: 2.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Observer une illustration d'une série de collections de 10 œufs, rangés dans des boîtes de 10. Choisir parmi les 4 propositions celle qui correspond à un nombre d'œufs.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à utiliser une procédure experte de dénombrement par groupement de 10.

EXERCICE 16

NO0305

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 1 minute**Dire aux élèves :**

« Un nombre est écrit. Je vais vous lire ce nombre. [Lire 267.]
« Parmi les quatre propositions, coche le nombre qui vient juste après 267. »

Correction et codage

Code 1	La case du nombre 628 est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu et entendu un nombre, cocher le nombre plus grand parmi 4 propositions.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à déterminer, pour un nombre donné, un nombre plus grand.

EXERCICE 17

NO0311

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Un nombre est écrit. Il faudra trouver un nombre plus petit. Je vais vous lire ce nombre. » [Lire 627]

Dire « Parmi les quatre propositions, coche le nombre plus petit que 627. »

Correction et codage

Code 1	La case du nombre 626 est cochée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu et entendu un nombre, choisir parmi 4 propositions, le nombre qui vient juste après celui-ci. C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à déterminer pour un nombre donné, le nombre consécutif supérieur.

EXERCICE 18

NO0501

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 4 minutes

Dire aux élèves :

« Observez bien les cases, ligne par ligne [montrer]. Il faut trouver la règle, la même pour chaque ligne, puis compléter les cases vides. »

Correction et codage

520	526	530
340	345	350
130	133	140
250	251	260
870	874	880
600	609	610

Code 1	Les 6 cases sont correctement complétées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : Encadrer un nombre par les dizaines.

EXERCICE 19 (déjà fait car c'est l'exercice 9)**EXERCICE 20**

NO0612

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Regardez bien la ligne graduée sur votre cahier. Les nombres 200 et 300 sont placés sur cette droite graduée. Il y a une case avec une flèche et une lettre A à l'intérieur. »

Montrer la flèche aux élèves.

« Vous devez trouver le nombre qui correspond à A. Cochez la bonne réponse. »

Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : 250
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Observer une droite graduée, de 10 en 10.

Identifier sur la droite, le repère qui correspond à un nombre et choisir ce nombre parmi 4 propositions.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à identifier d'abord l'unité de graduation puis d'appliquer une technique de comptage-dénombrement.

MATHEMATIQUES - SEQUENCE 2**EXERCICE 21**

CA0101

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 1 minute**Dire aux élèves :**

« Vous avez une addition à trou. Cochez la bonne case pour compléter l'addition. »

Correction et codage

Code 1	6
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Choisir parmi 4 propositions, le nombre qui complète l'addition à trou.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à utiliser les tables d'additions dont la somme est comprise entre 9 et 17.

On observe un éparpillement des réponses erronées, avec tout de même, un score globalement meilleur pour les distracteurs situés en périphérie de la bonne réponse.

EXERCICE 22

CA0205

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez calculer ou compléter les additions, n'oubliez pas de recompter vos opérations. »

Correction et codage

$7 + \dots 5\dots = 12$	$9 = 5 + \dots 4\dots$	$16 = 8 + \dots 8\dots$
$\dots 17\dots = 8 + 9$	$\dots 6\dots + 7 = 13$	$4 + \dots 10\dots = 14$
$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots 10\dots$	$\dots 20\dots = 5 + 5 + 5 + 5$	$\dots 6\dots + \dots 4\dots = 10$

Code 1	Les 9 réponses sont exactes.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Produire et reconnaître les décompositions additives des nombres inférieurs à 20.

EXERCICE 23

CA0309

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 30 secondes**Dire aux élèves :**

Une multiplication est notée. Il manque un nombre que vous devez retrouver. Il permettra d'obtenir le résultat déjà écrit. Lisez les 4 propositions et cochez la bonne réponse.

Correction et codage

Code 1	8
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Mémoriser les tables de multiplication par 4.

EXERCICE 24

CA0415

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez poser et effectuer l'opération dans le cadre en-dessous. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat de l'addition est exact : $503 + 23 + 142 = 668$.
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition à 3 termes.

EXERCICE 25

CA0505

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 4 minutes**Dire aux élèves :**

« Posez et effectuez la soustraction. Quand vous aurez fini, il faudra écrire et compter l'addition qui permet de vérifier si le résultat de la soustraction est correct. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat de chacune des 2 opérations est exact : $982 - 622 = 360$ $622 + 360 = 982$ (ou $360 + 622 = 982$)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition et de la soustraction sans retenue.

EXERCICE 26

CA0705

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires.				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Vous devez utiliser votre calculatrice pour cette opération et vous écrivez sur les pointillés le résultat inscrit sur l'écran. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat est exact : $185 + 56 + 207 + 92 = 540$
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaire :

Utiliser des fonctions de base de la calculatrice pour effectuer les opérations.

EXERCICE 27

NO0808

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Observez la suite de nombres. Vous devez trouver la règle et compléter la suite en écrivant les nombres qui manquent dans les cases. »

Correction et codage

Code 1	La suite A est complétée sans erreur : 43-53-63- 73-83-93-103-113
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Ecrire et dire des suites de nombres de 10 en 10.

EXERCICE 28

NO0816

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves** :

« Observez la suite de nombres. Vous devez trouver la règle et écrire dans les cases les nombres qui manquent pour compléter les suites. »

Correction et codage

Code 1	La suite est complétée sans erreur : 164, 154, 144, 134, 124, 114, 104, 94
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Ecrire et dire des suites de nombres de 100 en 100, en ordre décroissant.

EXERCICE 29

CA1001

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 4 minutes**Dire aux élèves** :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

Cinq enfants se partagent en parts égales 60 cartes. Combien de cartes auront-ils chacun ?

Écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

Correction et codage

Code 1	La réponse est exacte : 12 cartes. On acceptera « 12 ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Approcher la division de deux nombres entiers à partir d'un problème de partage.

EXERCICE 30

CA1507

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Utilisez votre calculatrice pour effectuer le calcul proposé et cochez la bonne réponse. »

Codage et correction

Code 1	La réponse exacte est 934.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Utiliser la calculatrice pour effectuer un calcul. Cet exercice porte sur une addition à trois nombres, chaque nombre étant compris entre 100 et 600.

La calculatrice est d'abord un outil de calcul connu par les élèves en dehors de l'école et est introduit au cycle 2. Sur les trois exercices, le taux d'erreur lié au signe opératoire est faible.

EXERCICE 31

GM0109

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Question 1. Vous avez la somme de 2 durées écrite en minutes $53 \text{ min} + 58 \text{ min}$. Vous ne posez pas l'opération. Vous devez choisir parmi les 4 propositions celle qui est la plus proche du bon résultat, même si ce n'est pas tout à fait équivalent. Cochez la bonne réponse.

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : 2 h.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires: estimer en heure, la somme de deux durées en minutes.

Exercice décontextualisé visant à évaluer la connaissance du calcul d'une durée en convertissant des minutes en heures. Plusieurs difficultés dans cet exercice ;

- Le vocabulaire « durée la plus proche », on ne demande pas une valeur exacte alors que dans l'énoncé on a une addition
- Méconnaissance de la relation heure/ minutes
- Exercices demandant 3 étapes :
 - faire l'opération, le résultat est supérieur à 100,
 - Convertir en heure
 - Estimer l'ordre de grandeur et trouver la bonne proposition (notion de proche, valeur supérieure, inférieure)

EXERCICE 32

		GM0503			
Niveau : CE2		1	9	0	Codage :
Discipline : Mathématiques					
Champ : Grandeurs et mesure					
Compétences essentielles : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles					
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient					
Degré de difficulté : 2					

Consignes**Passation collective - Temps de passation :** 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Voici un problème, nous allons le lire ensemble.

Chloé pèse 50 kg, Hamid 80 kg, Matéo 70 kg, Lisa 60 kg, Nathan 55 kg et Yasmine 65 kg.

L'ascenseur ne peut pas transporter plus de 200 kg, Hamid et Matéo sont déjà dans l'ascenseur. Qui peut encore monter dans l'ascenseur ? »

Vous pouvez reformuler l'énoncé de la manière suivante :

« Les enfants veulent monter dans un ascenseur qui ne peut pas soulever plus de 200 kg. Hamid et Matéo sont déjà dans l'ascenseur. Qui peut encore monter ? »

« Effectuez vos opérations dans le cadre. Quand vous aurez trouvé le résultat, cochez le prénom de l'enfant qui peut monter dans l'ascenseur : Chloé, Lisa, Yasmine ou Nathan. »

Correction et codage :

Code 1	Réponse correcte : Chloé.
Code 9	Autre réponse
Code 0	Réponse fausse

Commentaires : après avoir lu un problème relevant d'une situation de recherche, additionner le poids de deux personnes et chercher à partir de cette somme le complément à 200 et choisir la personne dont le poids correspond à ce complément.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à comprendre une situation complexe, à calculer une somme et à chercher le complément à 200.

EXERCICE 33

		GM0514			
Niveau : CE2		1	9	0	Codage :
Discipline : Mathématiques					
Champ : Grandeurs et mesure					
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles					
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient					
Degré de difficulté : 3					

Consignes**Passation collective - Temps de passation :** 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

J'ai 2 €. Je dépense 50 centimes pour acheter des bonbons. Combien me reste-t-il ?

Vous pouvez faire vos recherches dans le cadre pour vous aider à répondre à la question. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : 1 € 50 (ou 150 c)
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaires :

Résoudre des problèmes de la vie courante, de prix.

EXERCICE 34

		GM0519		
Niveau : CE2				Codage :
Discipline : Mathématiques	1 9 0			
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 5 minutes

Dire aux élèves :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble :

Dans un ascenseur, on peut lire : « 3 personnes maximum - moins de 200 kg en tout ». Devant cet ascenseur, il y a trois personnes qui attendent. Elles pèsent 85 kg, 63 kg et 42 kg. Peuvent-elles monter ensemble dans cet ascenseur ? Explique pourquoi.

Vous écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et vous écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : oui, les 3 personnes peuvent monter ($85 + 63 + 42 = 190$). Une explication cohérente est donnée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Résoudre des problèmes de la vie courante, de masse.

MATHEMATIQUES - SEQUENCE 3

EXERCICE 35

		CA1501-2		
Niveau : CE2				Codage :
Discipline : Mathématiques	1 9 0			
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 3 minutes

Dire aux élèves :

« Vous devez utiliser votre calculatrice pour trouver le résultat des opérations. Ensuite vous complétez les égalités en écrivant ce résultat sur les pointillés. »

Codage et correction

Item A	Code 1	Le résultat de l'opération est exact : $37 \times 18 = 666$.
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item B	Code 1	Le résultat de l'opération est exact : $185 + 56 + 92 = 333$.
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Utiliser les fonctions de base de la calculatrice pour effectuer des opérations.

EXERCICE 36

CA0311

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Pour chaque ligne, vous devez calculer mentalement le résultat de chacun de ces produits et trouver l'intrus, c'est-à-dire celui qui est différent des 3 autres. Vous le barrez. »

Correction et codage

Code 1	Les 3 intrus sont identifiés : A - 3×7 , - B - 6×3 , - C - 6×3 .
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

Mémoriser les tables de multiplication de 2 ; 3 ; 4 et 5.

EXERCICE 37

CA0312

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez compléter les égalités. »

Correction et codage

$2 \times 7 = 14$

$24 = 3 \times 8$

$3 \times 9 = 27$

$20 = 4 \times 5$

$4 \times 6 = 24$

$12 = 3 \times 4$

Code 1	Les 6 réponses sont exactes.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Mémoriser les tables de multiplication par 2 ; 3 ; 4 et 5.

EXERCICE 38

CA0903

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires.				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient.				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Pour chaque ligne, vous devez calculer mentalement le résultat de chacun de ces produits et trouver l'intrus, c'est-à-dire celui qui est différent des 3 autres. Vous le barrez. »

Correction et codage

Code 1	Les 3 intrus sont identifiés : A - 3×7 , - B - 6×3 , - C - 6×3 .
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Mémoriser les tables de multiplication par 3.

EXERCICE 39

CA0904

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Calculer la multiplication puis cocher le nombre le plus proche du résultat. »

Correction et codage

Code 1	25
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu une multiplication, choisir parmi 4 propositions le nombre le plus proche du résultat du produit.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à estimer l'ordre de grandeur d'un produit.

Les élèves éprouvent plus de difficultés à estimer l'ordre de grandeur d'un résultat pour un produit que pour une somme ou une différence.

EXERCICE 40

CA0912

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 30 secondes

Dire aux élèves :

« Une multiplication est notée. Il manque un nombre que vous devez retrouver. Il permettra d'obtenir le résultat déjà écrit. Lisez les 4 propositions et cochez la bonne réponse. »

Correction et codage

Code 1	7
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Choisir parmi 4 propositions, le nombre qui complète une multiplication à trou.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à utiliser les tables multiplications de 2 ; 3 ; 4 et 5

EXERCICE 41

CA0901

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires.				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient.				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Je vais vous dicter des multiplications. Vous devez écrire le résultat en chiffres dans les cases. Dans la case A, écrivez le résultat de 3 multiplié par 7 [pause 5 secondes – répéter- pause 5 secondes]. Case B, ... »

Dicter de cette façon toutes les multiplications : 3x7, 5x8, 4x6, 2x9, 5x5, 3x6

Correction et codage

Code 1	Les 6 réponses sont exactes : 21, 40, 24, 18, 25, 18.
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaire :

Mémoriser les tables de multiplication par 2 ; 3 ; 4 et 5

EXERCICE 42

CA0905

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétences essentielles : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repères : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 30 secondes**Dire aux élèves :**

« Une multiplication est notée. Il manque un nombre que vous devez retrouver. Il permettra d'obtenir le résultat déjà écrit. Lisez les 4 propositions et cochez la bonne réponse. »

Correction et codage

Code 1	10
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Choisir parmi 4 propositions, le nombre qui complète une multiplication à trou.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à utiliser les tables multiplications de 2 ; 3 ; 4 et 5

EXERCICE 43

NO0910

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Les nombres				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers.				
Repères : Utiliser les désignations numériques orales et écrites Travailler les relations internes aux nombres				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez écrire la moitié de chaque nombre dans la case juste au-dessous. »

Correction et codage

Code 1	Moitiés : les 6 réponses sont exactes (5 – 20 – 400 – 25 – 100 – 8).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Connaître les moitiés les nombres d'usage courant inférieurs à 1000.

EXERCICE 44

CA1103

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 30 secondes**Dire aux élèves :**

« Vous devez cocher le résultat de 78 divisé par 2. »

Correction et codage

Code 1	39
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Calculer mentalement le résultat d'une division par deux.

Ce type d'exercice permet d'évaluer la maîtrise de la connaissance des tables par les élèves, mais aussi la maîtrise des divisions avec retenue.

Le caractère inhabituel du questionnement (par rapport aux pratiques de classe) peut être source de difficultés.

EXERCICE 45

CA1124

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Connaître les nombres entiers ; Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Travailler les relations internes aux nombres ; Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 4				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Il faut trouver le résultat de l'opération. Vous pouvez faire vos calculs dans le cadre en dessous. Vous écrirez votre réponse sur les pointillés. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat est exact (quelle que soit la procédure de l'élève) : $80 : 5 = 16$.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Diviser par 5, un nombre inférieur à 100

EXERCICE 46

CA0604

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez poser et effectuer l'opération dans le cadre en dessous. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat de la multiplication est exact : $61 \times 4 = 244$
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaire :

Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser à bon escient.

EXERCICE 47

CA0609

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 2 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez poser et effectuer l'opération dans le cadre en dessous. »

Correction et codage

Code 1	Le résultat de la multiplication est exact : $232 \times 3 = 696$
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaire :

Connaître une technique opératoire de la multiplication et l'utiliser pour effectuer des multiplications par un nombre à un chiffre.

EXERCICE 48

CA1402

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves** :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

*Un jeu de Mikado est composé de 41 baguettes. Jules a mélangé trois jeux.**Combien de baguettes a-t-il ?**Écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et cochez la bonne réponse. »***Codage et correction**

Code 1	La réponse est exacte : 123.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Après avoir lu un problème relevant de la multiplication, choisir parmi 4 propositions, la bonne réponse. Un cadre de recherche était à disposition.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à résoudre un problème relevant de la multiplication.

Il est à noter que certains élèves pourraient ne s'en tenir qu'à des données numériques sans conférer une représentation mentale plausible.

EXERCICE 49

CA1407

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Calcul				
Compétence essentielle : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
Repère : Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves** : « Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.*Un fermier range 6 œufs dans chaque boîte. Quand il a fini, il compte ses boîtes et en trouve 13.**Combien a-t-il rangé d'œufs ?**Écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »***Codage et correction**

Code 1	La réponse est exacte : 78 œufs. On acceptera « 78 ».
Code 2	Les traces de recherche montrent que l'élève a trouvé la réponse exacte mais il ne l'a pas reportée dans le cadre prévu pour la réponse.
Code 3	Les traces de recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il a fait une erreur de calcul.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Résoudre des problèmes relevant de la multiplication.

MATHÉMATIQUES - SEQUENCE 4

EXERCICE 50

Niveau : CE2	1 9 0	GM0505 Codage :
Discipline : Mathématiques		
Champ : Grandeurs et mesure		
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles		
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient		
Degré de difficulté : 2		

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 3 minutes

Dire aux élèves : « Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

Un tigre mange 8 kg de viande par jour. Le cirque Maximus a 3 tigres. Quelle quantité de viande faut-il pour nourrir les tigres chaque jour ?

Écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : 24 kg. On acceptera « 24 »
Code 9	Autre réponse
Code 0	Réponse fautive ou absence de réponse

Commentaires :

Résoudre un problème de la vie courante, de masse.

EXERCICE 51

Niveau : CE2	1 9 0	GM0506 Codage :
Discipline : Mathématiques		
Champ : Grandeurs et mesure		
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles		
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient		
Degré de difficulté : 3		

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 4 minutes

Dire aux élèves : « Voici un problème. Nous allons le lire ensemble :

Dans le porte-monnaie de Victor, il y a 7 pièces de 20 centimes. Dans le porte-monnaie d'Arthur, il y a 12 pièces de 10 centimes. Qui a le plus d'argent ? Indique la somme qu'il possède.

Vous écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et vous écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : Victor a le plus d'argent, il a 1,40 € (ou 140 centimes)
Code 9	Autre réponse
Code 0	Réponse fautive ou absence de réponse

Commentaires : Résoudre un problème de la vie courante, de prix.

EXERCICE 52

GE0102

Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétences essentielles : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement				
Repères : Se repérer dans l'espace et le représenter				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 3 minutes

Consignes de passation

Dire aux élèves : « *Voici un quadrillage. Vous vous trouvez sur un voilier (case A, 8), c'est la case de départ. Mettez votre doigt sur la case du voilier. [S'assurer que tous les élèves ont bien pointé le voilier]. Je vais vous indiquer un déplacement qui vous mènera du voilier à un des 4 trésors. Vous devrez retrouver la case de ce trésor.*

Pour vous déplacer, vous devez suivre les indications données par les flèches situées au-dessus du quadrillage.

Chaque flèche indique un déplacement d'une case à une autre case. Chaque flèche indique le sens du déplacement.

Vers la gauche si la flèche indique la gauche.

Vers la droite si la flèche indique la droite.

Vers le haut si la flèche indique le haut.

Vers le bas si la flèche indique le bas.

Déplacez vous en suivant les indications de toutes les flèches et cochez la bonne réponse. Regardez sur la case dans laquelle vous êtes arrivés.

Si c'est la case (A, 1) cochez la réponse 1

Si c'est la case (B, 2) cochez la réponse 2

Si c'est la case (D, 2) cochez la réponse 3

Si c'est la case (F, 3) cochez la réponse 4. »

[laisser trois minutes]

Si c'est la case (D, 2) cochez la réponse 3.

Si c'est la case (F, 3) cochez la réponse 4.

Correction et codage

Code 1	(D, 2)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : dans cet item, il s'agit de lire un itinéraire, de se déplacer et de s'orienter sur un quadrillage, à partir d'une case repérée avec le maître vers une autre case, où se trouve un trésor.

Seuls le déplacement et le repérage de la case d'arrivée sont évalués dans cet exercice. Une fois cette case découverte, l'élève doit lui associer ses coordonnées parmi quatre propositions.

Dans l'item 33, il s'agit d'un déplacement codé par des flèches d'une case à l'autre, vers la droite, la gauche, et le bas.

Les élèves peuvent tracer le déplacement ou l'effectuer mentalement, et se perdre en particulier lorsqu'il ne s'appuie pas sur une trace.

Les quatre réponses possibles pour les cases « trésors » sont proches sur le quadrillage. Elles demandent donc une rigueur dans la traduction du code.

Il est cependant facilitant dans la mesure où le code avec les flèches donnent directement l'orientation à suivre.

Certaines erreurs peuvent venir de la difficulté à s'orienter pour la droite et la gauche et le haut et le bas. Ces notions sont d'ailleurs travaillées depuis la maternelle. Cependant, en observant les élèves, il est possible de repérer ceux en difficulté sur la latéralisation la droite, la gauche et la verticalité avec le bas. Le repérage de droite et la gauche s'applique à des repères relatifs comme les personnes et absolus, par exemple pour une voiture. La polysémie du mot « droite » réclame un travail de vocabulaire afin d'en différencier différents sens : le contraire de « courbe », de « penché », une figure géométrique, la locution prépositionnelle « à droite de » ...

Une source d'erreur peut venir également de la détermination des coordonnées de la case. Toutefois les coordonnées écrites de la case départ dans l'énoncé constitue une aide à l'écriture.

Cette activité de déplacements et d'orientation se travaille à l'aide de l'outil informatique, de batailles navales, de jeux d'échecs de séances en éducation physique et sportive pour les traduire sur papier avec des codages et décodages de déplacements. A noter que la position

« horizontale » de la feuille papier peut constituer un obstacle pour certains.

EXERCICE 53

GE0104

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétences essentielles : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement				
Repères : Se repérer dans l'espace et le représenter				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 4 minutes

Consignes de passation

Dire aux élèves : « Vous êtes sur le voilier sur la case (A,8), je vous indique où se situe le trésor. Il est en (B,2).
Pointez-le. Entourez-le.

A vous de trouver le bon déplacement pour rejoindre ce trésor, parmi les 4 que je vais vous lire. »

Lire chaque proposition :

« 1^{ère} proposition :

Déplacez-vous de :

- deux cases vers la droite,
- puis de deux cases vers le bas,
- puis de trois vers la droite,
- puis de trois vers le bas.

2^{ème} proposition :

Déplacez-vous de :

- trois cases vers la droite,
- puis de deux cases vers le bas,
- puis de quatre vers la droite,
- puis de quatre cases vers le bas,
- puis de quatre cases vers la gauche.

3^{ème} proposition :

Déplacez-vous de :

- trois cases vers la droite,
- puis de deux cases vers le bas,
- puis de trois vers la gauche,
- puis de quatre cases vers le bas,
- puis de trois cases vers la droite.

4^{ème} proposition :

Déplacez-vous de :

- trois cases vers la droite,
- puis de deux cases vers le bas,
- puis de quatre vers la droite,
- puis de quatre cases vers le bas,
- puis de six cases vers la gauche.

Cochez la réponse qui correspond au bon déplacement. »

Correction et codage

Code 1	4 ^{ème} proposition : trois cases vers la droite, puis de deux cases vers le bas, puis de quatre cases vers la droite, puis de quatre cases vers le bas, puis de six cases vers la gauche.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : Dans cet item, il s'agit également de se déplacer sur un quadrillage, à partir d'une case repérée avec le maître vers une autre case. Cependant la réponse cette fois-ci à trouver, est constituée d'un codage littéral et donc il s'agit de lire et comprendre le vocabulaire spatial usuel sur une représentation plane.

Les élèves peuvent tracer le déplacement ou l'effectuer mentalement, et se perdre en particulier lorsqu'il ne s'appuie pas sur une trace.

Certaines erreurs peuvent venir de la difficulté à s'orienter pour la droite et la gauche et le haut et le bas.

Mais même si le maître prend en charge dans un premier temps la lecture de ce message, dans un second temps la réponse à repérer, demande une lecture individuelle de chaque message et le déplacement afférent. Ceci complexifie la tâche dans la mesure où la maîtrise de la langue intervient de manière importante et constitue un obstacle pour certains élèves.

Concernant spécifiquement le travail d'orientation il est conseillé de passer par un vécu corporel : en classe avec des jeux et en variant les points de vue et en E.P.S, par exemple avec des courses d'orientation, chasses au trésor...Il est alors important de verbaliser les référents et leur latéralisation et également sur les représentations en trois dimensions, comme les maquettes ou en deux dimensions, comme les photographies, les plans...

EXERCICE 54

		GE0105		
Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétences essentielles : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement				
Repères : Situer un objet dans un lieu et se repérer dans un espace restreint à l'aide de repères ou de représentations graphiques Se repérer dans l'espace et le représenter				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Consignes de passation

« Voici un quadrillage. Observez-le. Le visage qui sourit se trouve en (A,2). Pointe-le. Puis vous devez découvrir où se trouve l'éclair sur le quadrillage. »

Dire les quatre propositions : « (A , 3), (A , 4), (C , 1) ou (C , 4) »

Correction et codage

Code 1	(C , 4)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : Sur un quadrillage, il faut repérer un objet dans une case et y associer un couple de coordonnées.

Dès le cycle 2, il convient d'habituer les élèves à référer la première coordonnée à l'axe horizontal (abscisse) et la seconde à l'axe vertical (ordonnée). En effet, l'ordre d'écriture s'avère capital pour déterminer de quelle case il s'agit. On effectuera les mêmes remarques pour le repérage d'un nœud sur un quadrillage. Certains feront un repérage mental d'autre auront besoin d'effectuer des traces pour répondre.

On se rapprochera des commentaires au sujet des déplacements dans un quadrillage.

EXERCICE 55

GE0107

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétences essentielles : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement				
Repères : Situer un objet dans un lieu et se repérer dans un espace restreint à l'aide de repères ou de représentations graphiques Se repérer dans l'espace et le représenter				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 1 minute**Consignes de passation**

Dire aux élèves : « Voici un quadrillage. Observez-le. Vous devez découvrir où se trouve la glace sur le quadrillage. ».

Lire les propositions : « (B, 4), (B, 2) (A, 2) ou (A, 4) ».

Correction et codage

Code 1	(B, 4)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : Sur un quadrillage, il faut repérer un objet dans une case et y associer un couple de coordonnées. Dès le cycle 2, il convient d'habituer les élèves à référer la première coordonnée à l'axe horizontal (abscisse) et la seconde à l'axe vertical (ordonnée). En effet, l'ordre d'écriture s'avère capital pour déterminer de quelle case il s'agit. On effectuera les mêmes remarques pour le repérage d'un nœud sur un quadrillage. Certains feront un repérage mental d'autre auront besoin d'effectuer des traces pour répondre. On se rapprochera des commentaires au sujet des déplacements dans un quadrillage.

EXERCICE 56

GE0202

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 5 minutes**Consignes de passation** :

Dire aux élèves : « Vous complétez les phrases avec le mot ou le nombre qui convient, pour dire ce que vous savez des figures géométriques. Il y a des mots de la liste qui ne seront pas utilisés. »

Correction et codage

Code 1	La phrase B est correctement complétée : angles – carré. B- J'ai 4 angles droits et mes 4 côtés sont de même longueur. Je suis un carré.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.

EXERCICE 57

GE0702

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez reproduire le même dessin sur le quadrillage. On a commencé à placer deux côtés du triangle du haut dans un carré du quadrillage. Vous devez continuer. Utilisez votre règle. »

Correction et codage :

Code 1	La figure est correctement reproduite, les traits sont tracés à la règle.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre...

EXERCICE 58

GE0801

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Situer et se situer dans l'espace et le temps				
Repère : Se repérer dans l'espace et le représenter; situer un lieu dans un espace représenté				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 30 secondes**Dire aux élèves :**

« Voici un quadrillage. [Montrer le quadrillage]

Dans le quadrillage, il y a un visage qui sourit. [Montrer le visage]

Il se trouve dans le nœud codé (A, 2). [Écrire le code au tableau].

Question 2. Cochez le code du nœud dans lequel se trouve l'éclair.

Correction et codage

Code 1	(C, 4)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : sur un quadrillage, il faut repérer un objet dans une case et y associer un couple de coordonnées. Dès le cycle 2, il convient d'habituer les élèves à référer la première coordonnée à l'axe horizontal (abscisse) et la seconde à l'axe vertical (ordonnée). En effet, l'ordre d'écriture s'avère capital pour déterminer de quelle case il s'agit. On effectuera les mêmes remarques pour le repérage d'un nœud sur un quadrillage. Certains feront un repérage mental d'autre auront besoin d'effectuer des traces pour répondre. On se rapprochera des commentaires au sujet des déplacements dans un quadrillage.

EXERCICE 59

GE0804

Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Situer et se situer dans l'espace et le temps				
Repère : Se repérer dans l'espace et le représenter; situer un lieu dans un espace représenté				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 30 secondes

Dire aux élèves : « *Voici un quadrillage.* [Montrer le quadrillage]

Dans le quadrillage, il y a un lapin. [Montrer le quadrillage]

Il se trouve dans la case (B, 1). [Écrire le code au tableau]

Dans quelle case se trouve le bonbon ? Cochez la bonne réponse.

Correction et codage

Code 1	(A, 2)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : sur un quadrillage, il faut repérer un objet dans une case et y associer un couple de coordonnées. Dès le cycle 2, il convient d'habituer les élèves à référer la première coordonnée à l'axe horizontal (abscisse) et la seconde à l'axe vertical (ordonné). En effet, l'ordre d'écriture s'avère capital pour déterminer de quelle case il s'agit. On effectuera les mêmes remarques pour le repérage d'un nœud sur un quadrillage. Certains feront un repérage mental d'autre auront besoin d'effectuer des traces pour répondre. On se rapprochera des commentaires au sujet des déplacements dans un quadrillage.

EXERCICE 60

GE0806

Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Situer et se situer dans l'espace et le temps				
Repère : Se repérer dans l'espace et le représenter; situer un lieu dans un espace représenté				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves : « *Voici quatre quadrillages.* [Montrer les quadrillages]

Une croix doit se trouver en (D, 4). Est-ce le premier quadrillage ?

[Demander aux élèves de pointer le doigt sur celui-ci]

Est-ce le deuxième quadrillage ? Est-ce le troisième quadrillage ? Est-ce le quatrième quadrillage ? Cochez la bonne case. »

Correction et codage

Code 1	Le deuxième quadrillage a été coché.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : il faut trouver le quadrillage, pour lequel une croix se trouve dans la case dont les coordonnées ont été données.

Dès le cycle 2, il convient d'habituer les élèves à référer la première coordonnée à l'axe horizontal (abscisse) et la seconde à l'axe vertical (ordonné). En effet, l'ordre d'écriture s'avère capital pour déterminer de quelle case il s'agit. On effectuera les mêmes remarques pour le repérage d'un nœud sur un quadrillage. Certains feront un repérage mental d'autre auront besoin d'effectuer des traces pour répondre. On se rapprochera des commentaires au sujet des déplacements dans un quadrillage.

EXERCICE 61

GM0201

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Degré de difficulté : 1				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 1 minute**Dire aux élèves :**

« Je vais lire une phrase. Vous devrez compléter la case avec l'unité qui convient.

centimètres - mètres – kilomètres – grammes – kilogrammes – minutes – heures – euros – litres.

La leçon de mathématiques dure 45.»

Correction et codage :

On acceptera les unités en toutes lettres ou en abrégé.

Code 1	La réponse C est exacte : 30 centimètres (ou cm).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Connaître les unités de mesure de longueur, durée et masse.

EXERCICE 62

GM0205

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 1 minute**Dire aux élèves :**

« Je vais lire une phrase. Vous devrez compléter la case avec l'unité qui convient.

centimètres - mètres – kilomètres – grammes – kilogrammes – minutes – heures – euros – litres.

Un tigre adulte pèse 190 ...»

Correction et codage :

On acceptera les unités en toutes lettres ou en abrégé.

Code 1	La réponse E est exacte : 190 kilogrammes (ou kg).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Connaître les unités de mesure de longueur, durée et masse.

EXERCICE 63

			GM0520
Niveau : CE2	1	9	0
Discipline : Mathématiques	Codage :		
Champ : Grandeurs et mesure			
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles			
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient			
Degré de difficulté : 2			

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves** :

« Voici un calendrier. A l'aide du calendrier, vous devez répondre à la question suivante.
Les vacances d'hiver commencent le samedi 11 février et finissent le dimanche 26 février.
Les vacances de printemps commencent le samedi 24 mars et finissent le lundi 9 avril.
Quelles sont les vacances les plus longues ?
Écrivez votre réponse sur les pointillés. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : les vacances de printemps.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Utiliser un calendrier pour comparer des durées.

EXERCICE 64

			GM0523
Niveau : CE2	1	9	0
Discipline : Mathématiques	Codage :		
Champ : Grandeurs et mesure			
Compétences essentielles : Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles			
Repères : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient			
Degré de difficulté : 2			

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves** :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.
Voici un calendrier du mois de juin. Les élèves d'une classe de CE1 vont à la piscine le mardi matin et à la salle de sport le vendredi après-midi. Iront-ils plus souvent à la piscine ou à la salle de sport au cours du mois de juin ?
Vous écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et vous écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

Correction et codage :

Code 1	La réponse est correcte : ils iront plus souvent à la salle de sport. On acceptera toute formulation cohérente incluant « salle de sport ».
Code 9	Autre réponse
Code 0	Absence de réponse

Commentaires : Utiliser un calendrier pour comparer des durées.

Cet item est réussi par 55% des élèves.

EXERCICE 65

OG0104-5-6

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Organisation et gestion de données				
Compétence essentielle : Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				
Repère : Commencer à hiérarchiser et trier l'information				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 3 minutes

Dire aux élèves :

« Le graphique indique le nombre de jours de pluie par mois. Par exemple, il y a eu 10 jours de pluie au mois de décembre [montrer]. Nous allons lire ensemble les questions puis vous y répondrez.

Quel est le mois le plus pluvieux ?

Quel est le mois le moins pluvieux ?

Quel est le mois où il y a eu 4 jours de pluie ? »

Correction et codage

Item A	Code 1	La réponse A est exacte : septembre.
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item B	Code 1	La réponse B est exacte : juin.
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item C	Code 1	La réponse C est exacte : mai.
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Utiliser un graphique.

EXERCICE 66

OG0107-8

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Organisation et gestion de données				
Compétence essentielle : Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				
Repère : Commencer à hiérarchiser et trier l'information				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Le gardien d'un zoo a compté les animaux dont il s'occupe et il a noté toutes les informations dans un tableau.

Vous devez lire ce tableau [le montrer] et répondre aux questions en dessous :

A- Combien y a-t-il de singes adultes femelles ?

B- Combien y a-t-il de petits chez les lions ?

Vous écrivez vos réponses sur les pointillés. »

Correction et codage :

Item A	Code 1	La réponse A est exacte : 9
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item B	Code 1	La réponse B est exacte : 4
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

Commentaire : Utiliser un tableau.

EXERCICE 67

		OG0113-14-15		
Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Mathématiques				
Champ : Organisation et gestion de données				
Compétence essentielle : Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				
Repère : Commencer à hiérarchiser et trier l'information				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 5 minutes

Dire aux élèves :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

La directrice d'une école de cinq classes prépare les commandes pour la rentrée prochaine. Le matériel à commander est indiqué dans le tableau [le montrer aux élèves]. Vous devez lire ce tableau et répondre aux questions qui suivent :

A- Combien de cahiers la directrice doit-elle commander pour la classe de CM1 ?

B- Combien de manuels la directrice doit-elle commander pour la classe de CE1 ?

C- Combien de cahiers la directrice doit-elle commander pour l'ensemble des élèves de l'école ? »

Vous écrirez vos réponses sur les pointillés [les montrer]. »

Correction et codage :

Item A	Code 1	La réponse A est exacte : 96
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item B	Code 1	La réponse B est exacte : 50
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item C	Code 1	La réponse C est exacte : 492
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Utiliser un tableau.

EXERCICE 68

OG0202-3-4-5

Niveau : CE2	Codage : <table border="1" style="display: inline-table; vertical-align: middle;"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Organisation et gestion de données				
Compétence essentielle : Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				
Repère : Commencer à hiérarchiser et trier l'information				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 5 minutes**Dire aux élèves :**

« Voici des informations concernant quatre animaux. Vous devez écrire ces renseignements dans le tableau. Attention, il restera peut-être des cases vides. »

Correction et codage :

	Taille	Masse	Durée de vie	Lieu
Rhinocéros	4 m	4 tonnes		Afrique
Tigre		200 kg	16 ans	Asie
Dauphin	3 m	200 kg	50 ans	
Koala	70 cm		17 ans	Australie

Item rhinocéros	Code 1	Rhinocéros : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item tigre	Code 1	Tigre : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item dauphin	Code 1	Dauphin : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item koala	Code 1	Koala : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Utiliser un tableau.

MATHEMATIQUES - SEQUENCE 5

EXERCICE 69

		GE0101			
Niveau : CE2	Codage :				
Discipline : Mathématiques	1	9	0		
Champ : Géométrie					
Compétences essentielles : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement					
Repères : Situer un objet dans un lieu et se repérer dans un espace restreint à l'aide de repères ou de représentations graphiques Se repérer dans l'espace et le représenter					
Degré de difficulté : 3					

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 4 minutes

Consignes de passation

Dire aux élèves : « Sur une table sont posés 3 objets : deux cylindres et un pavé. Il y a 4 enfants autour de la table : Hamid, Chloé, Léa et Mathis. On a codé leur place par une étoile, une fleur, un téléphone et un soleil. On vous a représenté ce que voit Léa. A vous d'indiquer où est placée Léa. Cochez la case qui correspond à la place de Léa. »

Correction et codage

Code 1	
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : dans cette situation, il s'agit de trois solides, deux cylindres et un pavé, sur une table, représentés vue de dessus sur une feuille de papier. Sur chaque côté de la table, un enfant différent observe la configuration. Cette situation peut donc être regardée suivant des points de vue et angles distincts.

Une seconde illustration de cette scène est proposée avec une vue de côté en plongée. Il s'agit de trouver quel est l'enfant, parmi les quatre possibles, pouvant observer cette réalité. On demande donc à l'élève d'anticiper sur le spectateur supposé de la scène.

L'élève doit donc se décentrer de son propre point de vue et visualiser le point de vue d'un autre avec en plus un changement d'angle. On regarde donc une même réalité sous différents angles.

En effet l'élève ne se trouve pas dans la même situation que l'observateur, ce qui rend plus difficile la tâche. La situation s'avère relativement complexe dans la mesure, où deux solides sont identiques, deux cylindres mais différent par la taille et leur position relative. Les élèves doivent donc repérer cette position et anticiper un point de vue afin de trouver la réponse correcte.

Cet exercice dépend singulièrement du développement psychomoteur de l'enfant. Bien entendu on veillera dans les pratiques, à établir une progression reliant l'espace réel, proche et celui représenté sur le papier, par exemple, en passant de la salle de classe à une maquette ou un plan.

En prolongement de cette analyse, on peut considérer que ces différents points de vue et orientations de personnes dans un espace identique, participe à la construction du citoyen.

EXERCICE 70

GE0204

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 3 minutes

Consignes de passation :

Dire aux élèves : « Voici 5 figures géométriques. Vous devez trouver et entourer celle qui correspond au message : J'ai quatre côtés de même longueur et je n'ai pas d'angle droit. Vous pouvez utiliser vos instruments de géométrie. »

Correction et codage

Code 1	Le losange est entouré.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Connaître et utiliser un vocabulaire géométrique élémentaire approprié.

EXERCICE 71

GE0303

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 6 minutes

Consignes de passation :

Dire aux élèves : « Voici une figure que vous devez reproduire. On a commencé à la recopier. Terminez la figure en utilisant une règle. »

Correction et codage

Code 1	La reproduction de la figure est exacte et complète.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Reproduire une figure débutée.

EXERCICE 72

GE0302

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 3				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Consignes de passation :

Dire aux élèves : « Sur le papier pointé, [le montrer aux élèves.], vous devez tracer un carré en reliant les points à la règle. »

Correction et codage

Code 1	La figure est correctement tracée : usage de la règle et sommets coïncidant avec les points du support papier.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Décrire, reproduire, tracer un carré sur du papier pointé.

EXERCICE 73

GE0401

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, de milieu, de segment				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 6 minutes

Consignes de passation :

Dire aux élèves : « Vous devez compléter la figure pour qu'elle soit symétrique par rapport au trait horizontal [le montrer]. Utilisez votre règle. »

Correction et codage

Code 1	Le tracé est correct et précis.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Percevoir et reconnaître quelques relations et propriétés géométriques : axe de symétrie.

EXERCICE 74

GE0501

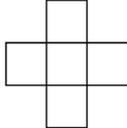
Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective - Temps de passation : 3 minutes

Dire aux élèves : « Vous avez 5 figures. [Les montrer et demander aux élèves de les pointer] En organisant 4 de ces pièces, on peut remplir le rectangle. [Montrer le rectangle] Cochez la pièce qui ne doit pas être utilisée. »

Correction et codage

Code 1	
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : l'élève doit identifier des « sous-figures » appartenant à une figure complexe.

Il lui est présenté cinq pièces, composées chacune d'un assemblage différent de cinq carrés. En organisant quatre de celles-ci, on peut remplir un rectangle. Il reste donc une pièce intruse, qui constitue la bonne réponse.

On pourra aider à l'identification de ces sous-figures en reproduisant de pièces de puzzle, des combinaisons de pièces du Tangram, ou de figures simples (carré, rectangle, triangle, ...), dans ou en formant de plus grandes figures.

Dans l'item 181, à noter que le terme « intruse » n'est pas forcément connu des élèves. Les pièces sont orientées telles qu'elles sont disposées dans le rectangle. Les procédures possibles sont : des traces écrites reproduisant les pièces proposées sur le rectangle ou un recouvrement de celui-ci mentalement. Ce qui constitue un niveau élevé d'abstraction pour un élève de cycle 2. On pourra proposer des activités de découpage des pièces dans un autre contexte, pour la reconstitution du rectangle.

EXERCICE 75

GE0601

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective - Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Observez les figures.

Comptez les triangles et cochez la bonne réponse. »

Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : 4.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : l'élève doit dénombrer visuellement, le nombre de triangles dans un dessin comportant dix figures géométriques, six quadrilatères et quatre triangles. Toutes ne sont pas présentées d'une manière usuelle. Cet exercice suppose de ce fait, une reconnaissance visuelle de triangles indépendamment de leurs mesures et propriétés.

L'échec à cet item peut probablement s'expliquer par l'orientation et la taille variées des formes géométriques. Il est ainsi pertinent de casser les stéréotypes.

Les difficultés peuvent provenir, de la confusion pour certains élèves entre les termes « rectangle » et « triangle ».

Il peut également provenir de l'absence de méthodologie pour les plus fragiles, par exemple à l'aide d'une trace pour marquer les figures déjà comptées.

EXERCICE 76

GE0703

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 6 minutes**Dire aux élèves :**

« Avec vos instruments, vous devez tracer un rectangle de 6 cm de longueur et de 3 cm de largeur. »

Correction et codage :

<i>Code 1</i>	Un rectangle est correctement tracé : les angles sont droits (à 2° près) et les côtés opposés de même longueur.
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

Commentaires

Utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre...

EXERCICE 77

GE0701

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Reconnaître des figures et des solides usuels				
Repère : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
Degré de difficulté : 3				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Observez bien le dessin de la maison. Vous devez dessiner exactement la même à côté, sur le quadrillage, en utilisant votre règle. »

Correction et codage :

<i>Code 1</i>	La figure est correctement tracée, à la règle.
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

Commentaires

Utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre...

EXERCICE 78

GE0901

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Géométrie				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Avec vos instruments, vous devez tracer un rectangle de 6 cm de longueur et de 3 cm de largeur. »

Correction et codage

Code 1	Les mesures de longueur des côtés du rectangle (6 cm et 3 cm) sont exactes (à \pm 2 mm).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Utiliser la règle graduée pour tracer des segments.

EXERCICE 79

GM0403

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Mathématiques				
Champ : Grandeurs et mesure				
Compétence essentielle : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
Repère : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses				
Degré de difficulté : 2				

Consignes**Passation collective****Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves :**

« Vous devez utiliser votre règle pour tracer un segment de 12 cm de longueur à partir du point A qui est marqué [le montrer]. »

Correction et codage :

Code 1	Point A : le segment est tracé correctement, avec une tolérance de + ou - 2 mm pour l'exactitude de la mesure
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Utiliser la règle graduée pour tracer des segments.

FRANCAIS - SEQUENCE 1

EXERCICE 1

	Codage :	1	9	0	LI0309
Niveau : CE2					
Discipline : Français					
Champ : Lire					
Compétence essentielle : Lire et comprendre l'écrit - lire et comprendre des textes adaptés à l'âge et la culture des élèves					
Repère : Lire seul et comprendre un énoncé simple					
Degré de difficulté : 1					

Consignes

Passation collective - **Temps de passation** : 1 minute

Dire aux élèves :

« Voici une phrase et des images.

Vous allez lire silencieusement la phrase.

Puis, vous chercherez quelle est l'image qui lui correspond exactement.

Prenez bien le temps de lire, puis de regarder tous les détails des images.

N'hésitez pas à relire pour vérifier. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché la troisième image en partant du haut.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires :

Le repérage des indices syntaxiques et morphosyntaxiques (ordre des mots, sujet, complément, groupe complément de temps, de lieu, phrase simple ou complexe, présence d'une relative) peut être utile au lecteur pour la bonne compréhension d'une phrase.

Ces phrases, contenant un groupe complément, demandent soit une mise en relation temporelle des actions décrites soit des notions spatiales suffisantes.

La difficulté peut parfois reposer sur la méconnaissance ou la mauvaise interprétation par l'élève de certains indices visuels. Elle peut aussi provenir d'une prise d'indice lexical dans une partie de la phrase, sans mise en relation avec le reste, ou de la non prise en compte de tous les indices contenus dans la phrase.

EXERCICE 2

	Codage :	1	9	0	EC0101
Niveau : CE2					
Discipline : Français					
Champ : Ecrire					
Compétence essentielle : écrire - rédiger un texte court ... ponctué					
Repère : concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes					
Degré de difficulté : 3					

Consigne

Temps de passation : 5 minutes

Dire aux élèves :

« Observez attentivement l'illustration que vous avez. Vous devez écrire **une seule phrase** à propos de cette illustration. Vous devrez employer les mots suivants : petit-déjeuner, maman, prendre»

Insister sur le fait d'écrire une seule phrase Au bout de 3 minutes, dire aux élèves : « Il vous reste 2 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre phrase et corriger des erreurs. »

Correction et codage :

Code 1	La ponctuation (points et majuscules) est respectée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires : Un autre item est référé à ce support (EC0201).

EXERCICE 3

EC0106

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : écrire				
Compétence essentielle : Rédiger un texte court (une demi page environ), cohérent, organisé et ponctué selon le but recherché et le destinataire choisi, en exerçant une vigilance orthographique.				
Repère : concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes				
Degré de difficulté : 2				

Consigne :**Temps de passation** : 15 minutes**Dire aux élèves** :

« Voici 6 images qui racontent l'histoire d'Amel, la fille, et Paul, le garçon. Paul et Amel sont pressés. L'heure de l'école a sonné.

Maintenant c'est à vous : vous allez écrire la suite de l'histoire en vous aidant des images. Vous écrirez au moins 5 lignes et n'oublierez pas de penser à la fin de l'histoire. Présentez correctement et soigneusement votre texte ; pensez à faire des phrases, pensez aux majuscules et aux points. Faites attention à l'orthographe. »

Au bout de 12 minutes, dire aux élèves : « Il vous reste 3 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre histoire et corriger des erreurs. »

Correction et codage :

EC0106

Code 1	L'élève a pris en compte la chronologie de l'histoire (du début à la fin).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EC0107

Code 1	L'élève a écrit au moins 5 lignes.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EC0108

Code 1	Les personnages de l'histoire initiale sont repris ; le récit est cohérent et compatible avec l'histoire représentée.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

FRANCAIS - SEQUENCE 2

EXERCICE 4

		EC0206
Niveau : CE2	Codage :	1 9 0
Discipline : Français		
Champ : écrire		
Compétence essentielle : concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente		
Repère : concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes		
Degré de difficulté : 2		

Consigne :

Temps de passation : 15 minutes

Consignes pour le maître :

Au début de l'exercice :

S'assurer que seule la lettre est visible au tableau, qu'elle est bien conforme au modèle ci-dessous et respecte les sauts de lignes.

Ecrire au tableau en cursive sur la partie lignée si possible.

Lire le texte, puis dire aux élèves :

« Vous allez copier une lettre en écriture attachée/cursive (choix du vocabulaire en fonction de la pratique de la classe). Attention, il faut écrire le mieux possible et présenter le texte exactement comme au tableau. »

Madame Martin
5, passage du Génie
75012 Paris

[saut de ligne]

Monsieur le directeur,

[saut de ligne]

Veillez excuser l'absence de mon fils Nicolas.

Cordialement,

[saut de ligne]

Madame Martin

Correction et codage :

ECO206

Code 1	La lettre est correctement écrite avec le respect de l'orthographe et des majuscules.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

ECO207

Code 1	L'écriture est bien formée, notamment les enchaînements : ez, exc, abs et or (lettres entières et bien tracées, liaisons entre lettres correctes).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

ECO208

Code 1	La mise en forme est respectée (sauts de lignes respectés, retours à la ligne faits correctement)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

FRANCAIS - SEQUENCE 3

EXERCICE 5

	Codage :	1	9	0	EC0102
Niveau : CE2					
Discipline : Français					
Champ : écrire					
Compétence essentielle :					
écrire - rédiger un texte court ... ponctué					
Repère :					
concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes					
Degré de difficulté : 2					

Consigne

Temps de passation : 20 minutes

Dire aux élèves :

«Voici une lettre. C'est une lettre de Nadia à Paul. Je vais vous la lire.»

Lire le texte puis dire aux élèves :

« Maintenant c'est à vous : vous devez rédiger la réponse de Paul en prenant en compte les demandes de Nadia. Présentez correctement et soigneusement le texte pour qu'on reconnaisse bien que c'est une lettre; pensez à faire des phrases, pensez aux majuscules et aux points. Faites attention à l'orthographe. »

Au bout de 17 minutes, dire aux élèves : « il vous reste 3 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre histoire et corriger des erreurs. »

Correction et codage :

EC0102

Code 1	L'élève a marqué correctement la ponctuation des phrases (des majuscules et les points) tout au long de la lettre.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EC0109

Code 1	L'élève a pris en compte la lettre de Nadia. Il répond aux deux questions de la lettre de Nadia (date d'arrivée et projets).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EC0110

Code 1	L'élève respecte les exigences de présentation d'une lettre : date et lieu d'envoi en haut à droite, formule d'interpellation, une formule affectueuse pour terminer avec signature. On tolérera qu'il ait signé lui-même. (Paul ou son propre prénom)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 6

OR0110

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal				
Degré de difficulté : 2				

Consigne

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« On vous donne le début d'une phrase. Lisez-la. Ensuite, vous devrez retrouver la fin de la phrase, correctement orthographiée. Il faudra bien faire attention aux accords. N'hésitez pas à relire pour vérifier. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché « forme étrange ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

L'activité est destinée à vérifier la capacité des élèves à reconnaître l'accord en genre et en nombre dans un groupe nominal.

La fin des groupes nominaux proposés est constituée d'un nom commun et un adjectif qualificatif.

Les élèves peuvent s'appuyer sur le déterminant donné dans le début de la phrase pour identifier le genre et le nombre. Ils devront être attentifs aux marques orthographiques et pas seulement à la lecture orale, puisque certaines formes peuvent être phonétiquement semblables.

EXERCICE 7

OR0111

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal				
Degré de difficulté : 2				

Consigne

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« On vous donne le début d'une phrase. Lisez-la. Ensuite, vous devrez retrouver la fin de la phrase, correctement orthographiée. Il faudra bien faire attention aux accords. N'hésitez pas à relire pour vérifier. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché « un escalier droit ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

L'activité est destinée à vérifier la capacité des élèves à reconnaître l'accord en genre et en nombre dans un groupe nominal.

La fin des groupes nominaux proposés est constituée d'un nom commun et un adjectif qualificatif.

Les élèves peuvent s'appuyer sur le déterminant donné dans le début de la phrase pour identifier le genre et le nombre. Ils devront être attentifs aux marques orthographiques et pas seulement à la lecture orale, puisque certaines formes peuvent être phonétiquement semblables.

EXERCICE 8

GRO201

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : Etude de la langue - grammaire				
Compétence essentielle : Réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : Conjuguer les verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif				
Degré de difficulté : 1				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Je vais vous lire une phrase dans laquelle il manque le verbe. Entre parenthèses à la fin de la phrase, vous pouvez lire le verbe à l'infinitif. »

Vous devez cocher la case qui correspond à la forme conjuguée qui convient. »

Lire la phrase **sans lire les quatre propositions** et faire repérer le verbe à l'infinitif aux élèves à la fin de celle-ci.

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché : « Dessine ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Cet exercice permet de vérifier la capacité des élèves à reconnaître les formes conjuguées des verbes du 1er groupe au présent de l'indicatif.

Les propositions ne font apparaître que des formes au présent.

EXERCICE 9

OR0112-OR0113

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue - orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter les accords en genre et en nombre dans le groupe nominal				
Degré de difficulté : 2				

Consigne

Temps de passation : 4 minutes

Dire aux élèves :

« Voici la phrase de la dictée. Je vais vous la lire une première fois, puis je vous la dicterai. On commence. »

« Les petits lutins se cachent sous les grandes branches. »

Dire aux élèves : « Vous avez une minute pour relire et pour corriger les erreurs que vous avez pu faire. »

Préciser : « Vérifiez si vous avez bien mis les majuscules et les points. Vérifiez si vous avez bien fait attention à tous les accords. »

Correction et codage

OR0112

Code 1	2 noms sur 2 (<i>lutins, branches</i>) portent la marque du pluriel.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

OR0113

Code 1	2 adjectifs sur 2 (<i>petits, grandes</i>) portent l'accord de l'adjectif au sein du groupe nominal.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 10

OR0404

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter les correspondances entre lettres et sons				
Degré de difficulté : 4				

Consigne**Temps de passation** : 3 minutes**Dire aux élèves** :

« Nous allons faire une dictée de deux phrases. Voici la première phrase. Je vais vous la lire une première fois, puis je vous la dicterai. On commence. »

Le groupe nominal « violents orages » doit être dit en entier avec la liaison.

Dicter aux élèves :

« Les violents orages éclatent sur la ville endormie. »

Procéder de la même façon pour :

« Les petits lutins se cachent sous les grandes branches. »

Relire les deux phrases.

Dire aux élèves : « Vous avez une minute pour relire et pour corriger les erreurs que vous avez pu faire. »

Préciser : « Vérifiez si vous avez bien mis les majuscules et les points. Vérifiez si vous avez bien fait attention à tous les accords. »

Correction et codage

Code 1	Les dix mots suivants : <i>orage(s), ville, endormi(e), petit(s), lutins(s), grande(s), branche(s), éclate(nt), violent(s), cache(nt)</i> sont écrits correctement.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

Parmi les 10 mots, quatre sont évalués dans deux exercices :

OR 0113 « petites », « grandes »

et OR0112 « lutins » et « branches ».

EXERCICE 11

EC0203

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : Ecrire				
Compétence essentielle : concevoir et écrire de manière autonome une phrase simple cohérente				
Repère : concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes				
Degré de difficulté : 2				

Consigne :**Temps de passation** : 5 minutes**Dire aux élèves :**

« Regardez attentivement le dessin qui est devant vous.

Vous reconnaissez où se passe la scène.

Ecrivez une seule phrase qui commence par les « Les enfants » en donnant le plus de détails possible ».

Au bout de 3 minutes, dire aux élèves : « il vous reste 2 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre phrase et corriger des erreurs. »

**Correction et codage :**

Code 1	Une phrase cohérente a été produite.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

FRANCAIS - SEQUENCE 4

EXERCICE 12

GR0102

Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Français				
Champ : Etude de la langue - grammaire				
Compétence essentielle : Réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : Conjuguer le verbe aller au présent de l'indicatif				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Voici des propositions de formes verbales. Vous devrez cocher la case qui correspond au verbe conjugué au présent de l'indicatif et correctement orthographié. N'hésitez pas à relire pour vérifier. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché : « Tu vas ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Cet exercice permet d'évaluer la connaissance de la conjugaison du verbe aller au présent de l'indicatif et son orthographe correcte.

La seule connaissance approximative de la conjugaison ne permet pas de distinguer les formes phonétiquement semblables, mais incorrectes, des formes écrites correctes.

Il faut notamment avoir la connaissance exacte des terminaisons correctes.

Certaines formes ne sont pas phonétiquement proches de la forme correcte, mais reprennent des confusions identifiées et fréquentes chez les élèves.

EXERCICE 13

GR0105

Niveau : CE2	Codage :	1	9	0
Discipline : Français				
Champ : Etude de la langue - grammaire				
Compétence essentielle : Réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : Conjuguer le verbe faire au présent de l'indicatif				
Degré de difficulté : 2				

Consignes

Passation collective

Temps de passation : 1 minute

Dire aux élèves :

« Voici des propositions de formes verbales. Vous devrez cocher la case qui correspond au verbe conjugué au présent de l'indicatif et correctement orthographié. N'hésitez pas à relire pour vérifier. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché : « Tu fais ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaires

Cet exercice permet d'évaluer la connaissance de la conjugaison du verbe faire au présent de l'indicatif et son orthographe correcte.

La seule connaissance approximative de la conjugaison ne permet pas de distinguer les formes phonétiquement semblables, mais incorrectes, des formes écrites correctes.

Il faut notamment avoir la connaissance exacte des terminaisons correctes.

EXERCICE 14

OR0108

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : conjuguer le verbe être au présent				
Degré de difficulté : 2				

Consigne**Temps de passation** : 1 minute**Consignes pour le maître** :

Lire la phrase et faire repérer le verbe à l'infinitif aux élèves à la fin.

Dire aux élèves :

« Coche la forme verbale qui convient. »

Correction et codage

Code 1	L'élève a coché « es ».
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire

Cet exercice permet de vérifier la capacité des élèves à reconnaître la forme conjuguée du verbe être au présent. La difficulté réside dans la différenciation du verbe être et avoir dont les formes présentées sont phonétiquement identiques (es/ai).

EXERCICE 15

OR0201

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter l'accord entre le sujet et le verbe				
Degré de difficulté : 2				

Consigne**Temps de passation** : 5 minutes**Consigne pour le maître** :

L'affichage de la classe ne doit pas comporter d'aide pour cet exercice.

Dire aux élèves :

« Vous allez lire les phrases qui sont écrites sur votre cahier, puis vous allez les transformer. Vous ferez attention au pronom.

Exemple :

Vous êtes à la cantine.

Devient : Nous sommes à la cantine.»

Correction et codage :

Code 1	Les verbes avoir et être (a, suis) sont correctement accordés avec leur sujet.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 16

OR0202

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter l'accord entre le sujet et le verbe				
Degré de difficulté : 2				

Consigne**Temps de passation** : 4 minutes**Consigne pour le maître** :

L'affichage de la classe ne doit pas comporter d'aide pour cet exercice.

Dire aux élèves :

« Conjugue le verbe entre parenthèse au présent de l'indicatif.

Exemple :

Nous (*chanter*) dans la cour.Nous chantons dans la cour.**Correction et codage** :

Code 1	Les formes verbales « joue » et « pousse » sont correctement orthographiées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 17

OR0203

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter l'accord entre le sujet et le verbe				
Degré de difficulté : 3				

Consigne**Temps de passation** : 4 minutes**Consigne pour le maître** :

L'affichage de la classe ne doit pas comporter d'aide pour cet exercice.

Dire aux élèves :

« Conjugue le verbe entre parenthèse au présent de l'indicatif.

Exemple :

Nous (*chanter*) dans la cour.Nous chantons dans la cour.**Correction et codage** :

Code 1	Les formes verbales « sont » et « a » sont correctement orthographiées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 18

ORO204

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : étude de la langue -orthographe				
Compétence essentielle : réfléchir sur la langue, exploiter ses ressources				
Repère : respecter l'accord entre le sujet et le verbe				
Degré de difficulté : 3				

Consigne**Temps de passation** : 4 minutes**Consigne pour le maître** :

L'affichage de la classe ne doit pas comporter d'aide pour cet exercice.

Dire aux élèves :

« Conjugue le verbe entre parenthèse au présent de l'indicatif.

Exemple :

Nous (*chanter*) dans la cour.Nous chantons dans la cour.**Correction et codage** :

Code 1	Les formes verbales « danse » et « poussent » sont correctement orthographiées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

EXERCICE 19

EC0114

Niveau : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
Discipline : Français				
Champ : écrire				
Compétence essentielle : Rédiger un texte court (une demi page environ), cohérent, organisé et ponctué selon le but recherché et le destinataire choisi, en exerçant une vigilance orthographique				
Repère : concevoir et écrire de manière autonome un texte de 5 à 10 lignes				
Degré de difficulté : 3				

Consigne :**Temps de passation** : 15 minutes**Dire aux élèves** :

« Un jour un lièvre veut faire la course avec une tortue, mais la tortue très maligne, joue un bon tour au lièvre pour gagner la course.

Vous allez raconter la course du lièvre avec la tortue, mais surtout le bon tour que la tortue joue au lièvre pour gagner la course.

Vous allez écrire cette histoire. Présentez correctement et soigneusement votre texte ; pensez aux majuscules et aux points. Faites attention à l'orthographe. »

Au bout de 12 minutes, dire aux élèves : « Il vous reste 3 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre histoire et corriger des fautes ».

Correction et codage :

Code 1	Les éléments de l'histoire imaginée s'enchaînent bien, les idées sont correctement organisées.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

Commentaire :

Plusieurs items sont référés à ce support : écrire cinq lignes (EC0112), personnages, début et fin (EC0113).