

Evaluations CE1

Mathématiques

Passation –correction -codage

Correction, codage et analyse des réponses des élèves

Consignes de codage

Code 1 : réponses attendues	Code 3 : réussite partielle sans erreur	Code 4 : réussite partielle avec erreur
Code 9 : autres	Code 0 : absence de réponse	

Le **code 1** correspond aux réponses attendues. Ces réponses témoignent d'un degré de maîtrise de la connaissance ou de la compétence évaluée qui correspond à celui attendu d'un élève en fin de CE1.

Le **code 3** correspond à des réponses qui ne présentent qu'une partie de la réponse attendue sans erreur.

Le **code 4** correspond à des réponses qui ne présentent qu'une partie de la réponse attendue et avec une ou des erreurs.

Le **code 9** correspond à toute autre réponse que la réponse attendue. La réponse donnée témoigne d'une maîtrise insuffisante de la connaissance ou de la compétence évaluée à cette période de l'année. Une analyse de ces réponses est donc nécessaire avant d'envisager les suites.

Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

M1 : Lis et écris ces nombres en chiffres :

Deux-cent-vingt-huit....., quatre-vingt-treize.....

Cinq-cent-quatre-vingt....., cent-neuf.....

Trois-cent-soixante-douze....., sept-cent-cinquante-et-un.....

1m 1 4 9 0

passation de la consigne	Dans cet exercice, il y a 6 nombres écrits en lettres. Vous devez écrire chacun des nombres en chiffres à côté des mots.	
Correction et codage	M1	Code 1 : les 6 nombres sont correctement écrits.
	Connaître la correspondance entre écriture chiffrée et écriture lettrée.	Code4 : 5 nombres sont correctement écrits, les chiffres de l'autre sont erronés.

M 2 : Lis et écris ces nombres en lettres :

175 ___cent-soixante-quinze___

491 ___ quatre-cent-quatre-vingt-onze ___

806 ___ huit-cent-six ___

22 ___ vingt-deux ___

2m 1 4 9 0

passation de la consigne	Vous devrez écrire chacun des nombres en lettres.	
Correction et codage	M2	Code 1 lecture ou écriture (correspondance grapho-phonétique correcte) des nombres selon la position des chiffres.
	Connaître la correspondance entre écriture chiffrée et écriture lettrée.	NB on ne tiendra pas compte des erreurs orthographiques, ni de l'usage ou non des traits d'union.

Connaître et associer la quantité à l'écriture chiffrée.

M3 : Ecris les nombres dictés en chiffres :

A <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>	B <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>	C <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>
D <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>	E <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>	F <input style="width: 150px; height: 25px;" type="text"/>

3m

1	3	4	9	0
---	---	---	---	---

passation de la consigne	Je vais vous dicter des nombres. Je les dirai deux fois. Vous devez écrire le nombre en chiffres dans la case. « Case A écrivez 482 , pause, case A 482, case suivante, case B... » 267, 73, 411, 851, 309	
Correction et codage	M3	Code 1 : les 6 nombres sont écrits correctement.
	Connaître et associer la quantité à l'écriture chiffrée	Code 3 : 5 nombres sont écrits correctement, le 6 ^{ème} est manquant.
		Code 4 : 5 nombres sont écrits correctement, le 6 ^{ème} est erroné.

Savoir se représenter le nombre en centaines, dizaines, unités.

M 4 : Décompose ou recompose un nombre en centaines, en dizaines et en unités .

Complète, décompose ou recompose le nombre.

Nombre composé	Décomposition par centaines, dizaines et unités	Décomposition additive
462	6 centaines, 3 dizaines et 7 unités	600+30+7
	9 centaines, 5 dizaines	
	8 dizaines et 3 unités	

4m

1	3	4	9	0
---	---	---	---	---

passation de la consigne	Dans ce tableau, il y a 4 nombres écrits de différentes manières : en chiffre ; décomposés en centaines , dizaines, unités ; sous la forme lettrée ou sous la forme additive. Vous devez compléter le tableau afin que nous ayons les 3 formes d'écriture possibles.	
Correction et codage	M4	Code 1 : les 4 nombres sont écrits correctement dans les 3 formes.
	Savoir se représenter	Code 3 : 4 nombres sont écrits correctement (dans la colonne 1), une au moins des décompositions est correcte.

	le nombre en centaines, dizaines, unités	Code 4 : 4 nombres sont écrits correctement (dans la colonne 1), des erreurs dans les décompositions.
--	--	--

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

Positionner les nombres sur une file numérique.

M 5 : Positionne chaque nombre dans la case qui convient en te repérant sur la bande numérique :

166 - 93 - 206 - 48 - 150 - 112

5m

1	3	4	9	0
---	---	---	---	---

passation de la consigne	Regardez bien la ligne graduée de cet exercice. Les nombres 0, 100 et 200 sont déjà placés. (vous pouvez les entourer avec un crayon de couleur). Il y a 6 cases vides. Vous devez compléter chaque case vide par le nombre qui convient. Au dessus de la ligne graduée, il y a 6 nombres proposés. Vous devrez compléter chaque case par un de ces nombres.	
Correction et codage	M5	Code 1 : les 6 nombres sont correctement placés.
	Positionner les nombres sur une file numérique	Code 3 : 5 nombres sont correctement placés. l'autre est manquant.
		Code 4 : 5 nombres sont correctement placés, l'autre est erroné.

Comparer des nombres en utilisant le signe <, > ou =.

M 7: Compare deux nombres en écrivant les signes <, > ou =:

10	<	20
40		32
36		63
93		96
46		46
89		129
294		400

7m 1 3 4 9 0

passation de la consigne	Dans ce tableau, pour la première ligne, les nombres ont été comparés à l'aide du signe plus petit ou plus grand ou égal. Vous devez compléter les lignes par le signe qui convient pour comparer les nombres. Choisissez un signe. Continuez l'exercice.	
Correction et codage	M7 Comparer les nombres en utilisant les signes <, > ou =	Code 1 : les 6 signes sont correctement positionnés.
		Code 3 : 5 signes sont correctement positionnés, l'autre est manquant.
		Code 4 : 5 signes sont correctement positionnés, l'autre est erroné.

Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul.

M8

Résoudre des problèmes relevant de l'addition.
Rédiger la réponse.

M 8 : Tom met 18 gâteaux dans une boîte. Sa sœur Lili ajoute 15 gâteaux dans la même boîte. Combien y a-t-il de gâteaux en tout ?

Recherches/ calculs :

Réponse :

8m	1	4	9	0	
14m	1	3	4	9	0

Passation de la consigne	Voici un problème. Nous allons le lire ensemble Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre.		
Correction et codage	M8	8m	Code 1 : La réponse exacte 33 gâteaux.
		Résoudre des problèmes relevant de l'addition	Code 4 : Les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul.
	14m	Rédiger la réponse	Code 1 : La phrase réponse utilise ou non les mots de la question.
			Code 3 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité absente)
		Code 4 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité non respectée)	
		Code 9 : La phrase réponse ne correspond pas à la question posée.	

M9

Résoudre des problèmes relevant de la soustraction.
Rédiger la réponse.

Elia et Inès ont une pochette de 24 images. Elia prend 13 images et donne les autres images à Inès. Combien Inès a-t-elle d'images ?

Recherches/ calcul :

Réponse :

9m	1	4	9	0	
15m	1	3	4	9	0

passation de la consigne	Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.... Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. Appuyez vous sur des calculs pour expliquer et justifier votre réponse.				
Correction et codage	M9	9m	Code 1 : La réponse reprend l'idée de la valeur d'une partie d'une collection		
			Code 4 : Les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul ou il n'ya pas de réponses chiffrées.		
	15m Rédiger la réponse		Code 1 : La phrase réponse utilise ou non les mots de la question.		
			Code3 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité absente)		
			Code 4 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité non respectée)		
		Code 9 : La phrase réponse ne correspond pas à la question posée.			

M10

Résoudre des problèmes relevant de la multiplication.
Rédiger la réponse.

M 10 : Le paquet de bonbons contient 6 bonbons. Alex achète 4 paquets. Combien a-t-il de bonbons en tout ?

Recherches/ calculs :

Réponse :

10m	1	4	9	0	
16m	1	3	4	9	0

Passation de la consigne	Voici un problème. Nous allons le lire ensemble....comment réussissez-vous à repérer les différentes tailles des cubes ? Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre.		
Correction et codage	M10	10m	Code 1 : la réponse exacte est 24 bonbons. Code 4 : les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul.
		16m	Code 1 : La phrase réponse utilise ou non les mots de la question. Code3 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité absente) Code 4 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité non respectée) Code 9 : La phrase réponse ne correspond pas à la question posée.
	Rédiger la réponse		

M11 Résoudre des problèmes relevant de la soustraction, de l'addition.
Rédiger la réponse.

Au marché, papa achète un ananas à 4 euros et un sac de pommes de terre à 3 euros. Il paie avec un billet de 20 euros. Combien a-t-il dépensé ?

Recherches/ calcul :	Réponse : <hr/> <hr/>
----------------------	--------------------------

Ensuite, combien lui reste t-il ?

Recherches/ calcul :	Réponse : <hr/> <hr/>
----------------------	--------------------------

11m	1	4	9	0	
12m	1	4	9	0	
17m	1	3	4	9	0

Passation de la	Voici un problème. Nous allons le lire ensemble....Il y a 2 questions et donc 2 réponses à trouver. Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième
-----------------	--

consigne	cadre.		
Correction et codage	M11	11m	Code 1 : les réponses exactes, 7€ ou 7
			Code 4 : les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul lors de l'addition.
		12m	Code 1 : les réponses exactes 13€ ou 13
			Code 4 : les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul lors de la soustraction
	Rédiger la réponse	17m	Code 1 : La phrase réponse utilise ou non les mots de la question.
			Code3 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité absente)
			Code 4 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité non respectée)
			Code 9 : La phrase réponse ne correspond pas à la question posée.

M12

Résoudre des problèmes relevant du partage.
Rédiger la réponse.

M 12 : Dans la classe, il y a 24 élèves. Le maître fait 4 équipes. Combien y-a-t-il d'élèves par équipe ?

Recherches/ calculs :

Réponse :

13m	1	4	9	0	
18m	1	3	4	9	0

Passation de la consigne	Voici un problème. Nous allons le lire ensemble Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre.		
Correction et codage	M12	13m	Code 1 : la réponse exacte est 6 élèves par équipe
			Code 4 : les traces de la recherche montrent que l'élève a compris le problème, mais il fait une erreur de calcul.
	Rédiger la réponse	18m	Code 1 : La phrase réponse utilise ou non les mots de la question.
			Code3 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité absente)
			Code 4 : La phrase réponse ne présente qu'une partie de la réponse attendue (unité non respectée)
		Code 9 : La phrase réponse ne correspond pas à la question posée.	

Evaluations CE1

Français

Passation-corrrection-codage

Correction, codage et analyse des réponses des élèves

Consignes de codage

Code 1 : réponses attendues	Code 3 : réussite partielle sans erreur	Code 4 : réussite partielle avec erreur
Code 9 : autres	Code 0 : absence de réponse	

Le **code 1** correspond aux réponses attendues. Ces réponses témoignent d'un degré de maîtrise de la connaissance ou de la compétence évaluée qui correspond à celui attendu d'un élève en fin de CE1.

Le **code 3** correspond à des réponses qui ne présentent qu'une partie de la réponse attendue sans erreur.

Le **code 4** correspond à des réponses qui ne présentent qu'une partie de la réponse attendue et avec une ou des erreurs.

Le **code 9** correspond à toute autre réponse que la réponse attendue. La réponse donnée témoigne d'une maîtrise insuffisante de la connaissance ou de la compétence évaluée à cette période de l'année. Une analyse de ces réponses est donc nécessaire avant d'envisager les suites.

Identifier des mots rapidement

Lire et comprendre des textes adaptés à la maturité et à la culture scolaire des élèves

Lire à haute voix avec fluidité

Lire silencieusement un texte et manifester sa compréhension dans une reformulation, par une représentation, dans des réponses à des questions

Reformuler pour apprendre à mémoriser : dessiner

F 1 :

A partir de la 4ème de couverture de l'album « La sorcière et le commissaire » de Pierre GRIPARI-Claude LAPOINT, Lis puis tu dessineras ce que tu sais de cette histoire :

La petite vieille qui habite ma rue est vraiment très rigolote ! Elle transforme les taxis bleus en citrouilles et les agents de police en chiens verts ! Mais les honnêtes gens crient au scandale. Ils veulent tous arrêter la sorcière.

Moi, je ne suis pas du tout d'accord... Mais alors, pas du tout ! Car une rue sans sorcière, vous en conviendrez, ce n'est pas drôle !



A partir de 7-8 ans.



HACHETTE
Jeunesse
32/0019/3

Code prix H8

11 - 40000, 11, 1000 1999 au 10, 1000000, 1000000, 10, 1000000

Dessine maintenant

1f 1 3 4 9 0

Passation de la consigne	Lis ce texte silencieusement. Il s'agit de la 4 ^{ème} de couverture d'un album. Dessine ce que tu as retenu, compris de l'histoire de ce livre.		
Correction et codage	F1 reformuler pour apprendre à mémoriser : dessiner	1f	Code 1 : différents éléments sont dessinés par exemple : le décor de la rue ,les éléments transformés : taxi bleu et citrouille, le policier et le chien vert et la sorcière en prison, les gens
			Code 3 : les couleurs ne sont pas respectées.
			Code 4 : 1 élément est manquant : sorcière ou taxi ou chien

Se construire une représentation mentale.
Reformuler pour apprendre à mémoriser : raconter l'histoire avec ses mots
Identifier les personnages, les lieux

F 2 : « Je vais vous lire une histoire courte. J'aimerais savoir comment vous faites pour comprendre une histoire, ce que vous imaginez dans votre tête ». Invitez les enfants à fermer les yeux. « Donc je vais vous lire le texte et après vous me raconterez ce que vous faites dans votre tête pendant la lecture. Quand je lis l'histoire, qu'est ce qui se passe dans votre tête, ce que vous voyez, ce que vous imaginez. Donc on est attentif et bien assis »: *La sorcière et le commissaire Pierre GRIPARI-Claude LAPOINTE*

...Alors les gens de mon quartier se sont mis en colère .Ils ont pris la sorcière et l'ont menée chez le commissaire.

Et le commissaire lui a demandé :

« - Sorcière, sorcière qu'as-tu dans ton jardin ?

-Dans mon jardin ? a dit la sorcière. Je n'ai rien d'extraordinaire ! J'ai du persil et des radis, j'ai des carottes et de l'échalote. J'ai des fleurs, des choux-fleurs et des pois de senteur...

-Sorcière, a dit le commissaire, je ne te parle pas de ton persil ni de tes radis, de tes carottes ni de ton échalote. Je te parle de ta citrouille bleue !

-Ah !c'est de ma citrouille que vous voulez parler ! Eh bien il fallait le dire ! C'est un taxi que j'ai transformé...

-Et pourquoi l'as-tu transformé en citrouille ce taxi ?

-Parce qu'une citrouille c'est beau, c'est rond, ça se coupe en tranches, ça se met dans la soupe et ça sent bon. Parce qu'une citrouille ça ne fait pas de bruit ni de fumée, ça n'encombre pas la chaussée, ça ne consomme pas d'essence et ça n'écrase pas les gens... »

Après ces 2 temps de lecture, à toi de lire le texte. Raconte-moi ce que tu as imaginé.

2f	1	9	0	
3f	1	3	9	0
4f	1	3	9	0

Passation de la consigne	<p>« Je vais vous lire une histoire courte. J'aimerais savoir comment vous faites pour comprendre une histoire, ce que vous imaginez dans votre tête ». Invitez les enfants à fermer les yeux. « Donc je vais vous lire le texte et après vous me raconterez ce que vous faites dans votre tête pendant la lecture. Quand je lis l'histoire, qu'est ce qui se passe dans votre tête, ce que vous voyez, ce que vous imaginez. Donc on est attentif et bien assis »</p> <p>Lire une première fois à haute voix puis une seconde fois l'extrait en demandant aux élèves de profiter de cette relecture pour enrichir leur film. Distribuer le texte puis laisser le temps de relire silencieusement.</p> <p>« Après ces 2 temps de lecture, à toi de lire le texte. Raconte-moi ce que tu as imaginé. »</p>		
Correction et codage	F2 Se construire une représentation mentale	2f	Code 1 : un film est donné avec des connecteurs .
			Code 9 : les éléments se juxtaposent, il n'y a pas d'articulations.
	F2 reformuler pour apprendre à mémoriser : raconter l'histoire avec ses propres mots.	3f	Code 1 : l'élève donne la trame de l'histoire, tous les éléments sont mémorisés.
			Code 3 : l'élève donne la trame de l'histoire, quelques éléments sont mémorisés.
			Code 9 : aucun élément n'est en relation avec l'histoire.
	F2 identifier les personnages	4f	Code 1 : les 3 personnages et le lieu sont identifiés
Code 3 : 3 éléments sur 4 (personnage et lieu) sont identifiés.			

Lire à haute voix un texte court contenant des mots connus et inconnus et le comprendre.

F 2 : texte *La sorcière et le commissaire Pierre GRIPARI-Claude LAPOINTE*

5f	1	9	0
6f	1	9	0
7f	1	9	0

Passation de la consigne	Vous allez lire à haute voix le texte de la sorcière et du commissaire Comme il s'agit d'un dialogue vous lirez le texte 2 par 2. Je lirai ce que dit le narrateur et vous ce que disent les personnages. Préparez votre lecture en coloriant votre partie.		
Correction et codage	F2 Participer à une lecture dialoguée : articulation correcte, fluidité, respect de la ponctuation, intonation appropriée	5f	Code 1 : les mots du texte sont identifiés et oralisés sans difficulté.
		6f	Code 1 : la lecture est très fluide, la ponctuation bien respectée.
		7f	Code1 : l'élève essaie de rendre sa lecture expressive.

Répondre à des questions.
Utiliser les informations, les connaissances, les exploiter

Le loup

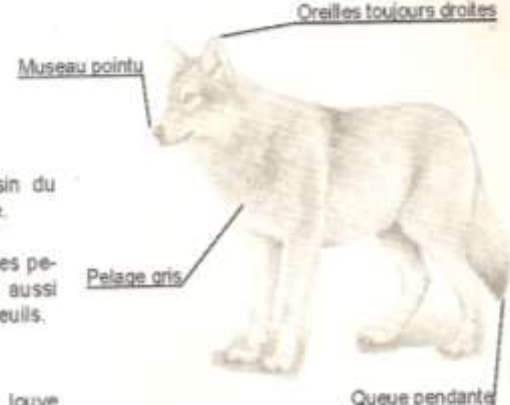
Le sais-tu ?
Le loup pousse des hurlements pour rassembler la meute.

L'alimentation
Le loup est le cousin du chien, il est carnivore.

Il chasse en meute les petits animaux, mais aussi les cerfs et les chevreuils.

La reproduction
Au printemps, la louve s'installe dans un trou creusé dans la terre qui s'appelle une tanière pour donner naissance à 5 à 6 petits louveteaux.

Au bout d'un mois environ, ils sortent de la tanière. A l'âge de 5 mois, ils peuvent suivre la meute.



Le retour du loup
Avant, il y avait beaucoup de loups en France mais ils ont été chassés par l'Homme et ont failli disparaître. Aujourd'hui, c'est une espèce protégée, c'est-à-dire qu'il est interdit de les chasser.

* meute: groupe d'une famille d'une dizaine de loups.

F 3 :

Lis ce texte documentaire sur le loup puis réponds aux questions ci-dessous :

Réponds aux questions :

1. Que mange le loup ? _____
2. Quelle est la couleur de sa fourrure ? _____
3. A quelle saison naissent les petits du loup ?

4. Comment s'appellent les petits du loup ? _____

8f

1	9	0
---	---	---

9f

1	9	0
---	---	---

10f

1	9	0
---	---	---

11f

1	9	0
---	---	---

Passation de la consigne	Vous allez lire un texte qui parle du loup et vous répondrez aux questions sur les lignes correspondant à chacune des questions. Vous pouvez relire le texte régulièrement lorsque vous chercherez à répondre aux questions		
Correction et codage	F3	Q1/8f	Code 1 : la réponse indique que le loup mange des petits animaux, des cerfs , des chevreuils (ou qu'il mange de la viande)
		Q2/9f	Code 1 : la réponse indique que son pelage (sa fourrure) est gris.
		Q3/10f	Code 1 : la réponse indique que les louveteaux naissent au printemps.
		Q4/11f	Code 1 : la réponse indique que les petits du loup s'appellent des louveteaux.

Utiliser les informations (inférences, anaphores), les connaissances, les exploiter

F 4 : Colorie les mots soulignés, en rouge quand on parle du petit boucher, en bleu quand on parle de sa femme

La bague enchantée

Un petit boucher était marié à une femme d'une grande méchanceté. Celle-ci agissait avec son mari sans aucune gentillesse : tout ce qu'il disait ou faisait la mettait immédiatement en colère Le petit boucher était très malheureux. Il se rendait souvent dans une cabane, près de la ville. Et là, loin de tous, le pauvre homme pleurait pendant des heures.

Faites vos contes MEN

12f

1	3	4	9	0
---	---	---	---	---

F 5 : Lis le texte et réponds aux questions.

La vitre a volé en éclats, les enfants se sont sauvés à toute allure. La partie de foot est terminée.

Qu'est-ce qui a cassé la vitre ?.....

Quel est le mot du texte ou quels sont les mots du texte qui t'ont permis de répondre ?.....

13f

1	4	9	0
---	---	---	---

14f

1	9	0
---	---	---

Passation de la consigne	Vous allez lire un texte qui parle d'un boucher et de sa femme et vous colorierez les mots soulignés, en rouge quand on parle du petit boucher, en bleu quand on parle de sa femme		
Correction et codage	F4	12f	Code 1 : les anaphores sont correctement coloriées selon le code couleur.
			Code 3 : 4 anaphores sont correctement coloriées selon le code couleur, l'autre est manquant
			Code 4 : 4 anaphores sont correctement coloriées selon le code couleur, l'autre est erronée

Passation de la consigne	Vous allez lire le un texte et vous répondrez aux deux questions.		
Correction et codage	F5	13f	Code 1 : la réponse indique que le ballon a cassé la vitre.
			Code 4 : la réponse indique que les enfants ont cassé la vitre.
		14f	Code 1 : les mots « enfants » ou « foot » permettent les inférences.

Répondre à des questions. Utiliser les informations, les connaissances, les exploiter
S'interroger sur les pensées des personnages

F 6 :

Polly la futée

Un jour, Polly était toute seule au rez-de-chaussée. Camille passait l'aspirateur à l'étage, alors quand la sonnerie a retenti, c'est Polly qui est allée ouvrir la porte. C'était un grand loup noir ! Il glissa une patte à l'intérieur, en disant :

-Et maintenant, je vais te manger !

-Oh non, je t'en prie ! dit Polly. Je ne veux pas être mangée !

-Oh si ! dit le loup. Je vais te manger tout de suite. Mais d'abord, dis-moi ce qui sent bon comme ça ?

-Viens dans la cuisine, dit Polly, tu vas voir.

Elle emmena le loup à la cuisine. Sur la table, il y avait une magnifique tarte.

-Tu en veux ? dit Polly.

Le loup sentit l'eau lui monter à la bouche.

-Juste un peu, pour goûter, dit-il.

Polly lui coupa une part énorme. Le loup l'engloutit sans un mot, puis il en demanda une autre, et une autre encore.

-Dis donc, demanda Polly après la troisième fois, et moi, alors ?

-Désolé, dit le loup. Cette tarte était très bonne, je n'ai plus faim. Je reviendrai plus tard pour m'occuper de toi.

« Polly la futée et cet imbécile de loup » Catherine Storr – Carlo Wiedland (Pocket Junior)

Réponds aux questions :

1. Quels sont les personnages de cette histoire ?

15f

1	3	9	0
---	---	---	---

2. Pourquoi Polly accepte-t-elle de donner trois parts de tartes au loup?

16f

1	4	9	0
---	---	---	---

3. Pourquoi le loup part-il sans manger Polly ?

17f

1	9	0
---	---	---

4. Que ressent Polly à la fin de cette histoire ?

18f

1	9	0
---	---	---

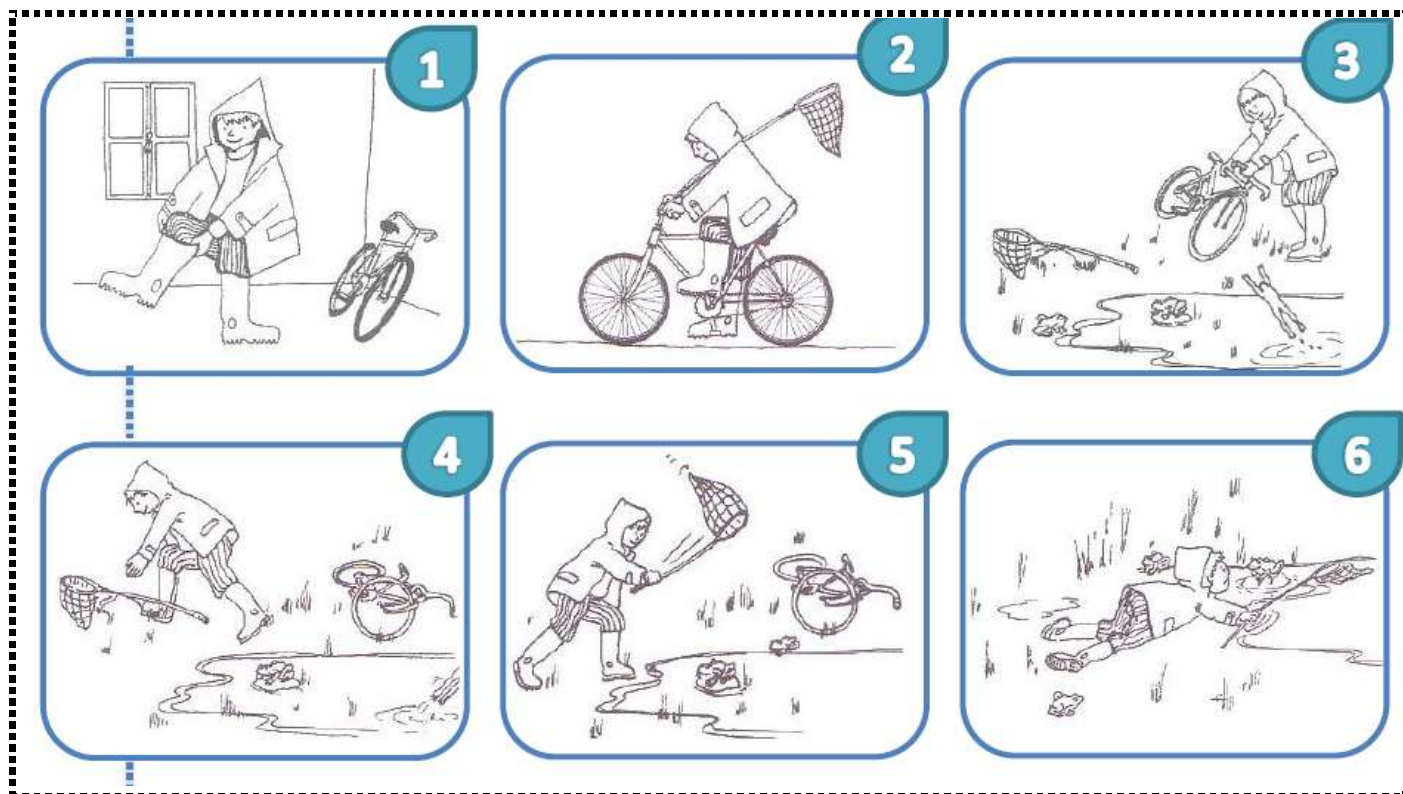
Passation de la consigne	Je vais vous lire le début de ce texte. Il s'agit de l'histoire d'un loup et d'une petite fille. Vous lirez la suite du texte. Ensuite vous répondrez aux questions. Vous pouvez relire le texte régulièrement ou des paragraphes lorsque vous chercherez à répondre aux questions. Je vous lis le début ;(jusqu'à en disant)		
Correction et codage	F 6	Q 1/ 15f	Code 1 : la réponse indique le loup, Polly et Camille Code 3 : La réponse indique 2personnages, le loup et Polly
		Q 2/ 16f	Code 1 : la réponse explique qu'il s'agit d'une ruse ou qui explique en quoi consiste la ruse. Code 4 : la réponse ne montre pas que l'élève a perçu les faits comme étant une ruse.
	Q 3/ 17f	Code 1 : la réponse indique que le loup n'a plus faim car il a mangé beaucoup de tarte.	
	Q 4/ 18f	Code 1 : la réponse indique le soulagement et/ou la satisfaction de voir la ruse aboutir.	

Rédiger un texte d'environ une demi-page, cohérent, organisé, ponctué, pertinent par rapport à la visée et au destinataire.

Rédiger de manière autonome un texte court : rechercher et organiser des idées, choisir du vocabulaire, construire et enchaîner des phrases

Articuler plusieurs phrases pour réaliser un texte et la permanence du (ou des) personnage(s).

F 7 : Voici les vignettes d'une histoire, regarde-les attentivement puis colorie toutes les grenouilles.



Ecris cette histoire. N'oublie pas les consignes d'écriture :

-Réfléchis bien, l'histoire doit être complète avec un début et une fin.

19f

1	3	4	9	0
---	---	---	---	---

-Respecte l'ordre des images

20f

1	3	9	0
---	---	---	---

-Tu dois penser à bien mettre les majuscules et les points pour qu'on puisse lire des phrases cohérentes.

21f

1	9	0
---	---	---

Ce matin, Paolo est pressé. L'heure de la chasse à la grenouille a sonné ! _____.....

Passation de la consigne 15 min	Voici 6 images qui racontent l'histoire de Paolo, un garçon. Paolo est pressé. L'heure de la chasse à la grenouille 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 vous n'oublierez pas la fin de l'histoire. Vous vous appuyerez sur toutes les images en respectant l'ordre des images ; Pensez aux majuscules et aux points afin que vos phrases soient cohérentes. Faites attention à l'orthographe. Au bout de 13 minutes, dire aux élèves : « il vous reste 2 minutes. Vous pouvez utiliser ce temps pour relire votre texte et corriger vos erreurs. Vous pouvez relire les consignes, elles sont écrites sous les vignettes»		
Correction et codage	F6	19f	Code 1 : l'élève a pris en compte toutes les vignettes de la BD.
			Code 3 : l'élève a pris en compte toutes les vignettes de la BD sauf une
			Code 4 : l'élève a pris en compte les éléments du début ou de la fin de l'histoire mais pas les deux.
	20f	Code 1 : L'élève respecte l'ordre de l'histoire et propose des connecteurs.	
		Code 3 : L'élève respecte l'ordre de l'histoire.	
		21f	Code 1 : L'élève a écrit des phrases cohérentes en respectant la ponctuation.