

CONSIGNES DE PASSATION

Maîtrise de la langue

Préambule : Pour chaque exercice, adapter les consignes aux habitudes de la classe et penser à les faire reformuler par les élèves. Rassurer les enfants : ils peuvent utiliser les affiches.

La passation est à adapter à l'organisation de votre classe. Il est important de respecter le rythme chrono-biologique des enfants en prenant en compte leur degré de fatigabilité. Il n'est pas souhaitable d'enchaîner sur une même demi-journée un trop grand nombre d'exercices.

Vous trouverez la 1ère page du livret de l'élève dans les outils de saisie informatique « fiche bilan individuel ».

Vous trouverez sur chaque page une ou des cases qui vous permettront d'y inscrire la cotation.

Matériel à prévoir : crayons de bois, crayons de couleurs. Agrandissement de la fiche de l'exercice 8.

Codage de traitement

- A Acquis
- AR A Renforcer
- ECA En cours d'acquisition
- NA Non Acquis
- NR Non réponse

Exercice 1

Compétence : comprendre des consignes simples et complexes données de manière collective.

Consigne : « Sur la feuille, il y a une image. On voit des enfants qui jouent au toboggan. Vous allez bien m'écouter et quand je vous le dirai, vous utiliserez les crayons de couleurs pour faire ce que je vous demande. »

Prévoir des crayons de couleur pour chaque élève.

- 1) « Dessinez un soleil (*cotation 1 point pour la correction*) au-dessus de l'arbre (*1 pt*).
(Laisser quelques secondes et répéter une fois).
- 2) Coloriez en bleu le pull du petit garçon (*1 pt*) qui glisse sur le toboggan (*1 pt*).
- 3) Dessinez des lunettes au garçon (*1 pt*) qui a les cheveux noirs (*1 pt*).
- 4) Dessinez des fleurs sous le toboggan (*1 pt*) puis un chapeau sur la tête du garçon (*1 pt*) qui monte à l'échelle (*1 pt*).
- 5) Dessinez des pommes dans l'arbre (*1 pt*) et coloriez le tronc en vert (*1 pt*).
- 6) Entourez en rouge les pieds du garçon (*1 pt*) qui glisse au toboggan (*1 pt*) et barrez un barreau de l'échelle (*1 pt*). »

Correction :

A : 12 à 14 bonnes réponses

AR : 9 à 11 bonnes réponses

ECA : 6 à 8 bonnes réponses

NA : 0 à 5 bonnes réponses

Exercice 2

Compétence : dénombrer puis représenter les syllabes d'un mot de une à quatre syllabes.

Consigne : « Nous allons faire ensemble l'exemple de l'escargot (« mets ton doigt sur l'escargot ») : combien y a-t-il de syllabes dans le mot **escargot** ? Trois. Donc, vous dessinez trois ronds » (ou autre manière de représenter, coutumière à la classe).

Identifier un dessin à la fois (**ballon, écureuil, éléphant, chat, aspirateur**) et laisser le temps.

Correction :

A : 5 bonnes réponses

AR : 4 bonnes réponses

ECA : 3 bonnes réponses

NA : 0 ou 1 ou 2 bonnes réponses

Exercice 3

Compétence : localiser une syllabe dans un mot de deux ou trois syllabes.

Consigne : « Nous allons jouer à la chasse à la syllabe. Faisons un exemple : le mot moto a deux syllabes. Nous avons donc dessiné deux ronds à côté de la moto. « Mets ton doigt sur la moto ». Nous cherchons la syllabe [mo]. Est-elle au début ou à la fin du mot ? Ecoutez bien : « Mo - to. » Nous faisons une croix dans le premier rond (rond du début) pour dire que la syllabe [mo] se trouve au début. » (ou autre manière de représenter coutumière à la classe).

Faire le second exemple (nous chercherons à localiser [to] dans marteau). Idem que « moto ».

Identifier chaque dessin puis énoncer la syllabe recherchée : pour **mouton, ton** ; pour **drapeau, dra** ; pour **robot, ro** ; pour **vélo, lo** ; pour **papillon, pi** ; pour **domino, no** ; pour **pantalon, pan** ; pour **autobus, to**. Laisser le temps, s'assurer que les élèves sont au bon endroit.

Correction :

A : 7 à 8 bonnes réponses

AR : 5 à 6 bonnes réponses

ECA : 4 bonnes réponses

NA : 0 à 3 bonnes réponses

Exercice 4

Compétence : repérer un phonème en rime.

Item 1 : repérez le phonème [i] en rime.

Item 2 : repérez le phonème [a] en rime.

Consigne : « Nous allons entourer les mots qui riment avec le mot « souris ». Mettez votre doigt sur la toupie. Est-ce-que le mot « **toupie** » rime avec le mot « souris ». Nous entendons [i] à la fin de « souris ». Est-ce-que nous entendons [i] à la fin de « toupie ». Si oui, entourez la toupie. »

Idem pour chaque mot (**mouton, bougie, lit, vélo**).

Idem avec les mots rimant avec le mot « chat » (**bras, panda, chocolat, sapin, maison**).

Correction :

1 mauvaise réponse invalide 1 bonne réponse afin de différencier les enfants qui entourent tout sans réfléchir. Sauf s'il n'y a que des mauvaises réponses : 0 point.

A : 6 bonnes réponses

AR : 5 bonnes réponses

ECA : 4 bonnes réponses.

NA : 0 à 3 bonnes réponses

Exercice 5

Compétence : repérer un phonème en attaque.

Repérez le phonème [r] en attaque.

Repérez le phonème [ch] en attaque.

Repérez le phonème [f] en attaque.

Consigne : « La soupe est encadrée parce que c'est le modèle. Les autres mots dessinés sont serpent, peigne, rideau et râteau. Vous allez entourer le dessin où nous entendons [s] comme au début de soupe. »

Insister légèrement sur le [s] initial.

Sur la ligne du robot, vous voyez pied, fille, râteau et singe. Vous allez entourer le dessin où vous entendez [r] comme au début de robot.

Sur la ligne du cheval, vous voyez rideau, peigne, champignon et carotte. Vous allez entourer le dessin où vous entendez [ch] comme au début de cheval.

Sur la ligne de la feuille, vous voyez champignon, chaussette, mouton et fusée. Vous allez entourer le dessin où vous entendez [f] comme au début de feuille.

Laisser le temps et penser à vérifier que les élèves mettent le doigt sur la bonne ligne.

Correction :

1 mauvaise réponse invalide 1 bonne réponse sauf s'il n'y a que des mauvaises réponses : 0 point.

A : 3 bonnes réponses

AR : 2 bonnes réponses

ECA : 1 bonne réponse

NA : aucune bonne réponse

Exercice 6

Compétence : savoir écrire le nom des lettres de l'alphabet.

Consigne : « Ecrivez les lettres que je vais vous dicter : a, e, i, o, u, l, n, r, p, d. Vous pouvez les écrire en grandes lettres (bâtons), en lettres attachées ou non. » Consigne à adapter au vocabulaire utilisé en classe.

Peu importe si elles sont écrites en script, en cursive ou en miroir, l'importance étant la connaissance de la correspondance grapho-phonétique.

Correction :

A : 8 à 10 bonnes réponses

AR : 6 à 7 bonnes réponses

ECA : 4 à 5 bonnes réponses

NA : 0 à 3 bonnes réponses

Exercice 7

Compétence : savoir associer les différentes écritures.

Consigne : « Je vais vous lire des syllabes : **da, ro, il, qa, me** et **fo** (les montrer). Vous avez d'autres syllabes (les montrer et ne pas les lire). Vous devez relier les syllabes qui vont ensemble. Attention, il y a des intrus. Il n'y a qu'un trait par syllabe. » Faire un exemple de votre choix au tableau.

Correction :

Compter 0 si mauvais lien.

Compter 0 si liens multiples même s'il y en a un qui est correct.

Compter 1 pt pour ro et qa.

Compter 2 pts pour da, me, to et il.

A : 9 à 10 bonnes réponses

AR : 7 à 8 bonnes réponses

ECA : 5 à 6 bonnes réponses

NA : 0 à 4 bonnes réponses

Exercice 8

Compétence : comprendre une histoire lue par l'enseignant et identifier les paramètres de l'histoire (personnage, moment, lieu où ils se sont perdus, la chose noire et énorme).

Consigne : « Je vais vous lire plusieurs fois une histoire. Vous écoutez bien car ensuite, je vous poserai des questions et vous répondrez en entourant la bonne réponse sur la fiche. »

Prévoir la même fiche en format A3.

Lire **deux fois** cette histoire.

Les deux petits castors

Deux petits castors avaient perdu leur chemin en revenant de promenade.

Ils se trouvaient au milieu de la forêt, alors que la nuit arrivait. Heureusement, ils aperçurent au loin une maison.

Ils frappèrent à la porte... Personne.

Alors, comme ils étaient très fatigués, ils s'installèrent confortablement dans le grand lit situé au milieu de la pièce.

Soudain, ils entendirent un bruit et virent la porte s'ouvrir sur une chose énorme et noire qui se mit à avancer vers eux.

En tremblant de peur, les petits castors se cachèrent sous les couvertures et la chose énorme souleva doucement les couvertures et dit : « Tiens, j'ai des visiteurs cette nuit ! ».

C'était l'ours, le propriétaire de la maison, qui rentrait tranquillement chez lui.

Il rassura les petits castors et leur offrit une bonne bouillie bien chaude.

S'assurer que les enfants répondent sur la bonne ligne : « Mets ton doigt sur le rond, la flèche, l'étoile, le cœur ». Les aider en se référant à la même fiche agrandie en A3.

Lire la première question. Identifier avec les enfants les images proposées. Laisser un temps de recherche et de réflexion. Faire entourer la ou les réponses choisies.

Question 1 : Quels sont les personnages de l'histoire ?

Question 2 : Quand se passe cette histoire ?

Question 3 : Où se sont perdus les deux petits castors ?

Question 4 : Qui est la chose noire et énorme ?

Correction :

A : 4 bonnes réponses

AR : 3 bonnes réponses

ECA : 2 bonnes réponses

NA : 0 ou 1 bonne réponse

Exercice 9

Compétence : connaître la plupart des lettres de l'alphabet.

Consigne : « Sur la première ligne (cœur), entourez la lettre **j**.

Sur la deuxième ligne (étoile), entourez la lettre **m**.

Sur la troisième ligne (flèche), entourez la lettre **t**.

Sur la quatrième ligne (rond), entourez la lettre **b**.

Sur la cinquième ligne (rectangle), entourez la lettre **s**. »

Correction :

A : 4 ou 5 bonnes réponses

AR : 3 bonnes réponses

ECA : 2 bonnes réponses

NA : 1 ou 0 bonne réponse

Exercice 10

Compétence : connaître quelques mots outils.

Consigne :

« Exemple : sur la première ligne (cœur), entourez le mot **un**.

Sur la deuxième ligne (étoile), entourez le mot **la**.

Sur la troisième ligne (flèche), entourez le mot **le**.

Sur la quatrième ligne (rond), entourez le mot **école**.

Sur la cinquième ligne (triangle), entourez le mot **rouge**.

Sur la sixième ligne (rectangle), entourez le mot **mardi**.

Sur la septième ligne (soleil), entourez le mot **vert**. »

Correction :

A : 5 ou 6 bonnes réponses

AR : 4 bonnes réponses

ECA : 3 bonnes réponses

NA : 0 à 2 bonnes réponses

Exercice 11

Compétence : écrire de mémoire son prénom en écriture cursive.

Consigne : « Ecrivez votre prénom en attaché dans le cadre » (si l'enfant ne maîtrise pas l'écriture cursive de son prénom, lui proposer de l'écrire en script).

Correction :

Compter 1 point quand :

- La copie ne déborde pas du cadre.
- Toutes les lettres sont bien différenciées et exactes dans leur graphie.
- Toutes les lettres du prénom sont présentes, sans ajout.
- Le tracé est régulier (ne monte ou ne descend pas exagérément).
- Les lettres sont à la même hauteur.
- Les lettres sont attachées.

A : les 6 items sont validés

AR : 4 à 5 items sont validés

ECA : 3 items sont validés

NA : 0 à 2 items sont validés

Compétence : copier en écriture cursive sur une ligne.

Consigne : Copiez en attaché sur la ligne : « le lapin bondit »

Correction :

Idem que pour le prénom avec 2 exigences supplémentaires :

- Segmentation correcte des mots
- Tracé posé sur la ligne

A : 8 items validés

AR : 6 à 7 items validés

ECA : 4 à 5 items validés

NA : 0 à 3 items validés

Compétence : Copier en écriture cursive entre 2 lignes.

Consigne : Copiez en attaché entre les 2 lignes : « un poisson mange »

Correction :

Idem que pour le prénom avec 2 exigences supplémentaires :

- Segmentation correcte des mots.
- Tracé dans l'interligne.

A : 8 items validés

AR : 6 à 7 items validés

ECA : 4 à 5 items validés

NA : 0 à 3 items validés