

# Mutualisation des ressources pour l'analyse des évaluations repères CP- CE1

Septembre 2022

# FRANÇAIS

## Comprendre des mots / des phrases

- Installer un univers de référence : le faire vivre en réel si possible ou avec un support photo (cf. le jeu de la marchande ci-dessous) puis, en salle de motricité et enfin, en classe avec des objets réels puis des représentations (objets plastiques puis photos).



- Travail en petits groupes pour favoriser la production langagière = groupes homogènes ou hétérogènes (afin que les bons parleurs apportent le vocabulaire et les structures langagières) + gestes professionnels (reformuler les paroles de l'élève / encourager / contextualiser les mots dans des phrases...)
- Travailler l'attention : Il existe des exercices de relaxation à effectuer régulièrement / des écoutes musicales travaillant la concentration (il y a régulièrement



- Jeux de langage : (en petits groupes) : lotos, memory, devinettes, contraire, kim pour REACTIVER / REMOBILISER / MEMORISER...



Travail sur le lexique et la structure de phrase (de plus en plus complète)

- Lecture d'image : partir d'une image pour travailler l'univers de référence, la description puis, proposer des situations de dictées à l'adulte (Syntaxe / cohérence d'un texte / reprises anaphoriques...)
- Diversifier les jeux d'imitation : les séquences langagières qui en découleront multiplieront les scénarios essentiels à l'enrichissement du vocabulaire et de ce fait, à la compréhension des textes (cuisine, marchande, poupée, fleuriste, théâtre, vacances, ...)

Deux dispositifs pour accroître le vocabulaire :

- [Apprentilangues](#)
- [Vocanet](#)
- -La pédagogie de l'écoute : Lien vers la conférence de Pierre Péroz avec des vidéos de situations de classe [vidéo](#)

### Cycle 2 :

- Une histoire par jour (Belin) => Travail régulier sur la représentation mentale, identification des personnages et des mots qui les désignent, hypothèses, ressentis des personnages, l'implicite...

### Pour la compréhension :

- [Visibiléo](#) : dispositif pour travailler la compréhension. Exemple au CP
- Narramus et Lectorino Lectorinette



### Pour la fluence :

- [10 activités ludiques pour travailler la fluence](#)

### Général :

- Questionner tout au long de la lecture (sur le vocabulaire, les reprises anaphoriques, les personnages et leurs liens, ...) Cf. *Guide sur la compréhension au cours moyen* (Exemple de mise en œuvre concrète en classe)
- Reformulation quotidienne des élèves (consignes, explicitation de leurs procédures, rappels...)

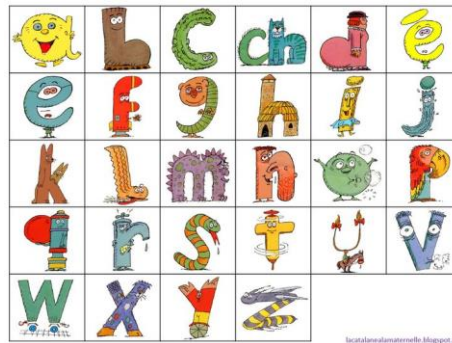
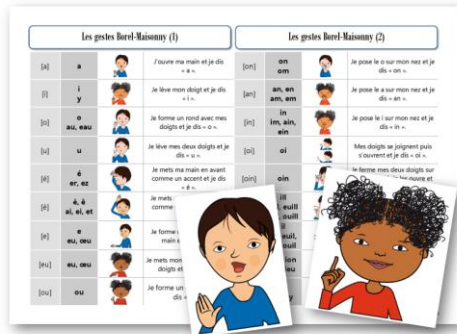


Guide de Micheline Cellier « Outils pour enseigner le vocabulaire à l'école maternelle » et « Guide pour enseigner le vocabulaire à l'école élémentaire »

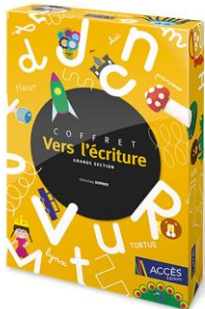
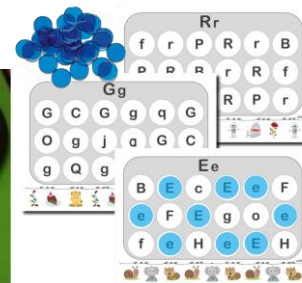
## Reconnaître les différentes écritures / le nom des lettres et le son qu'elles produisent

### Cycle 1 :

#### Les gestes Borel Maisonnay et les Alphas



- Privilégier certains supports : comptine, alphabet (indispensable dans les 3 graphies en MS/GS), abécédaires, claviers de l'ordinateur, lettres rugueuses (la dimension kinesthésique améliore la mémorisation)
- Activités : tri lettres/signes ; tri de lettres (initiales...) ; Retrouver les 3 écritures ; écrire et nommer les lettres de son prénom ; loto de lettres...



Pour travailler le graphisme et les lettres

Reconstituer des mots + Nommer les lettres (*réflexion sur les activités données en autonomie...*)

- Associer systématiquement le nom de la lettre avec le son qu'elle produit dès la PS :  
 ⇒ Lien vers une vidéo en PS : <https://scolawebtv.crdp-versailles.fr/?id=52435>

## Écrire des mots

- **Cycle 1 :**  
 Écriture tâtonnée, fabrication de faux mots, dictées muettes  
 Pour la segmentation : lors des essais d'écriture, tracer des traits correspondants aux nombres de mots et à leur longueur avant de faire écrire les élèves (cf. photo ci-dessous).  
 Utilisation explicite des outils référents [cf.vidéo](#)



### Entrer dans l'écrit

Une illustration vidéo des séquences proposées dans l'ouvrage

Travailler sur le comptage et la segmentation des mots.

[Eduscol : L'écriture à l'école maternelle](#)

[Eduscol l'écriture tâtonnée](#)

- Pour poursuivre le travail effectué sur les syllabes et les sons (cf. Guide maternelle sur la lecture et l'écriture avec des exemples d'activités, chapitre 2 pp.35-60)
- **Au CP :** dictées quotidiennes, copie (des exemples des différents types de copie sont présentés dans le guide cp), jeux d'apprentissage des mots au quotidien.  
 CF. [Guide CP sur la lecture et l'écriture](#) (à partir de la page 75) avec un exemple de mise en œuvre.

**Espace écriture :** Mots classés par catégories grammaticales + mots outils + écriture libre

Rituel d'écriture en CP

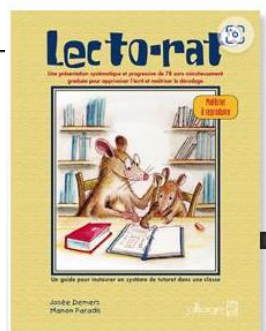




## Lire à voix haute

- **Cycle 2 :**
  - Méthode de lecture par entrée graphémique
  - Association du lire/écrire dans les séances d'étude du code : codage et encodage de logatomes (faux mots)

### Fichier « La cigale »



- **La Fluence :**

- Travail de la fluence : -En classe par la mise en place au quotidien d'ateliers (groupes de besoins) : imprégnation syllabique, décodage/encodage de mots, lecture chronométrée, lecture expressive, travail sur les groupes de souffle, la ponctuation -APC : groupes de besoins en mélangeant les classes/priorité donnée aux élèves de CE1 et CE2 en période 1

○ [10 activités ludiques pour travailler la fluence en classe](#)

● Jeux de lecture :

- Exemple : jeu de la tapette à mots En petit groupe pour entraîner les élèves à lire de plus en plus rapidement des mots issus de listes analogiques (ex. liste de mots avec graphème « ien »). Parmi des étiquettes-mots étalées sur la table, l'élève meneur de jeu choisit un mot qu'il lit à voix haute. Le premier qui pose la main dessus gagne l'étiquette
- Diaporamas EDUSCOL :



**Quelques exemples d'activités pour automatiser le décodage**

Il est nécessaire d'automatiser les habiletés pour " mémoriser les composantes du code " et ainsi acquérir une fluidité durable. Les diaporamas proposés présentent des supports possibles et modifiables pour mettre en œuvre des activités visant à automatiser le décodage, c'est-à-dire à « accélérer les processus d'association de graphèmes en syllabes, de décomposition et recombinaison de mots. »

- [Présentation des diaporamas - Exemples d'activités pour automatiser le décodage](#)
- [Diaporama 1 : lire vite - « Le bon compte »](#)
- [Diaporama 2 : lire vite - « Le bon compte »](#)
- [Diaporama 3 : mémoriser les composantes du code - « Mot à mot »](#)
- [Diaporama 4 : lire vite, associer image et mot - « Le mot en double »](#)
- [Diaporama 5 : associer mot et image - « Le mot manquant »](#)
- [Diaporama 6 : associer mot et image - « La bonne paire mot-image »](#)
- [Diaporama 7 : associer mot et image - « Le bon mot »](#)

● La copie : diverses activités de copie dans le guide lecture CE1 (pp.72-77)

● Evaluations de fluence :

- Veiller à analyser les erreurs des élèves lors des passations des test de fluence afin de constituer des groupes de remédiation (phonèmes complexes / orthographe avec les valeurs des lettres C, G, ou S...)

Le géant égoïste [fiche de recueil] ⌚ 1 minute

Tous les après-midi, en revenant de l'école, les enfants allaient jouer dans le jardin du géant. C'était un grand et ravissant jardin avec une douce herbe verte. Ça et là, sur l'herbe, il y avait de belles fleurs qui ressemblaient à des étoiles, et il y avait douze pêchers qui, au printemps, s'épanouissaient en délicates

# MATHEMATIQUES

## Reproduire un assemblage :

- Varier les activités d'encastresments et les jeux de pavage (mosaïques, picots, kaplas, clipo...) sous forme de réelles situations d'apprentissage avec également des défis par période.

Fiche de route EAPLA (1)  
Compétence : je sais reproduire une figure en 2D

Prénom: \_\_\_\_\_

Je réalise le robot  
Date: \_\_\_\_\_

Je réalise la fleur  
Date: \_\_\_\_\_

Je réalise la bouchonne  
Date: \_\_\_\_\_

Je réalise la télémeuse  
Date: \_\_\_\_\_

Je réalise la girafe  
Date: \_\_\_\_\_

Feuille de route Atrimaths

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

J'ai réussi sur le modèle   
J'ai réussi à côté du modèle

Découverte du monde  
Formes et grandeurs, espace, numération

Réaliser ces constructions en volume

maternelles.net

## Cycle 2 : Tangrams / Géoplan

9 LIBELLULE

10 ARBRE

11 FEUILLE

12 PAPILLON

Tangram 1

Tangram 2

Tangram 3

Tangram 4

Tangram 5

Tangram 6

Tangram 7

Tangram 8

Tangram 9

Tangram 10

Tangram 11

Tangram 12

Sous forme de défi.

- Jeux de topologie = manipulation de personnages / animaux / bâtiments => les replacer en suivant un modèle (photographie) ou en suivant des indications orales...



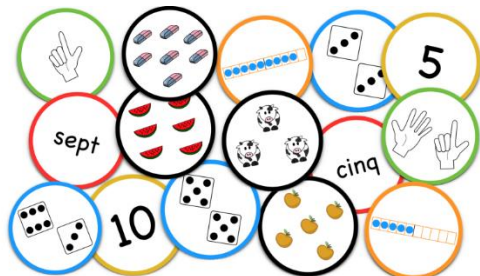
### Calculer mentalement :

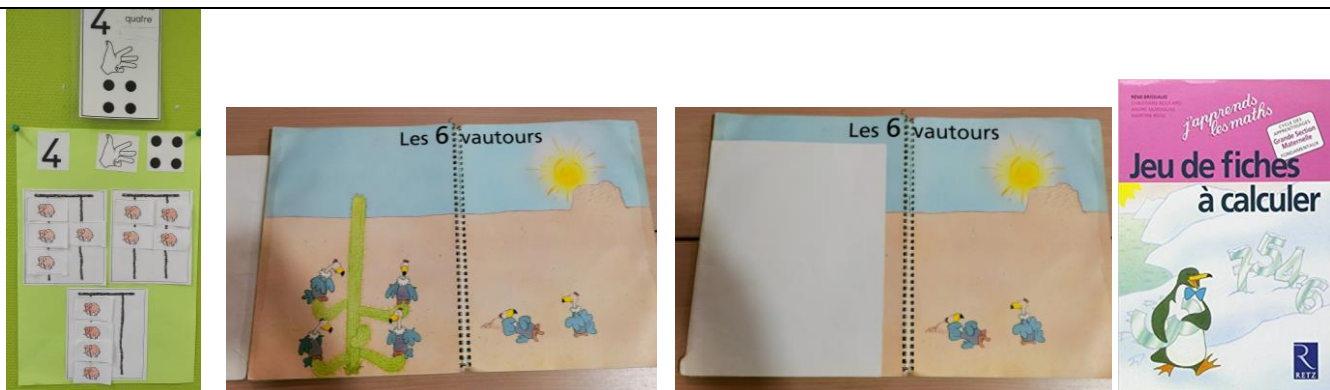
#### Cycle 1 :

- Ritualisation : avec des calculs quotidiens sur des moments différents de la journée (appel, activités de classe, jeux,...)
- Variation des modalités de travail : favoriser la manipulation d'objets tangibles ; jeux en groupes variés (4 élèves, binômes,...) ; ateliers libres le matin ou après les ateliers (réinvestissement).



Jeu Pipo le clown : comparer des collections / La bataille des quantités / Comptines

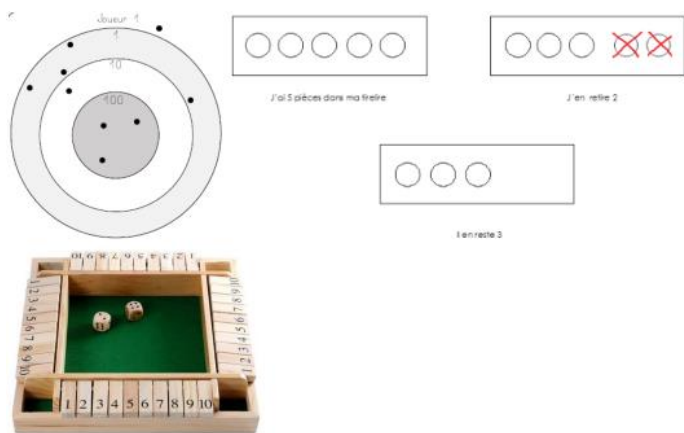




Les **affichages référents** pour mémoriser les décompositions / Cartes Brissiaud

Cycle 2 :

- Les étapes du calcul mental (découverte / institutionnalisation/ entraînement / consolidation / évaluation) + liens avec la résolution de problèmes
- Jeux : jeu de la cible / de la tirelire / shot the box



## Lire et écrire des nombres

### Cycle 1 :

Les chiffres rugueux (la dimension kinesthésique améliore la mémorisation) / tracer dans du sable et nommer



Favoriser les activités de manipulations, de jeux :



### Pratiques favorables :

Faire des liens entre les désignations orales et écrites en contexte (date, appel...) et en appui sur des outils (calendrier, bande numérique, affichages ...) sur les nombres jusqu'à 10.

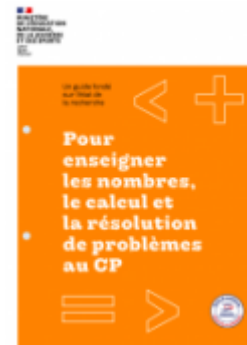
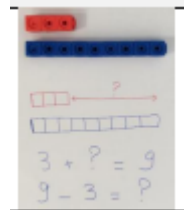
## Résoudre des problèmes

- Harmonisation C1 et C2 (suite à la constellation maths) :

-Matériel (cubes emboîtables, réglettes Cuisenaire...)  
-Questionnement -Progression commune  
-Liste de problèmes de référence  
-Réflexion autour de l'affichage

- Projet Maths en vie : <https://www.mathsenvie.fr/>
- Guide « Pour enseigner les nombres, le calcul et la résolution de problèmes au CP » p78 à 102

- **Pour le cycle 1** : il est question d'aborder la schématisation mais pas encore les schémas en barres tels qu'ils seront présentés au cycle 2. Se référer aux repères de progressivité [Maths](#)



## 2. L'APPRENTISSAGE DES MATHÉMATIQUES : LES NOMBRES, LE CALCUL ET LA RÉOLUTION DE PROBLÈMES

**Un apprentissage fondamental à l'école maternelle : découvrir les nombres et leurs utilisations**

et compter les quantités jusqu'à dix avant de commencer à écrire les chiffres. Les élèves doivent aussi savoir décrire et nommer les quantités et les objets, par exemple en utilisant les nombres jusqu'à dix, pour décrire les objets et les quantités.



Les affichages référents pour mémoriser les décompositions / Cartes Brissiaud pour résoudre des pb / Partir d'une comptine...

• Cycle 2 :

- Prévoir des problèmes de référence pour chaque type de problème. Ils pourront circuler au sein des niveaux et des cycles.
- Les schémas en barres => affichages référents / explicitation de ces outils aux élèves / Liens entre les différentes séances de problèmes et retour au problème de référence pour les plus en difficulté
- Les traces écrites sur la résolution de problèmes (explicitation du schéma, du type de problème / construites avec les élèves)

[Fiche ressource CP](#) et [CE1](#)

[Les documents d'accompagnements de l'analyse des évaluations](#)

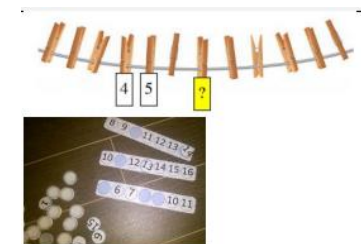
**Associer un nombre à une position**

[Les documents d'accompagnements de l'analyse des évaluations](#) p..17-20

**C1 :**

- Le nombre pour désigner une position : Vivre la notion de file ordonnée de gauche à droite, repérer le départ

Exemples de travail sur la bande numérique (activités de manipulation, jeux de plateau, **faire vivre des situations en EPS**)



**C2 :**

Deux grandes compétences en jeu :

- Le nombre permet de repérer les objets désignés, les uns par rapport aux autres
- La suite orale des nombres doit être stable, ordonnée, segmentée et suffisamment longue.

Faire des jeux d'estimation : Application proposée par Arithm'école ACE. [http://blog.espe-bretagne.fr/ace/?page\\_id=1445](http://blog.espe-bretagne.fr/ace/?page_id=1445)[http://blog.espe-bretagne.fr/ace/?page\\_id=1445](http://blog.espe-bretagne.fr/ace/?page_id=1445)

**Ressources :**

[Le train des lapins](#), maternelle

Fiche ressource [CE1](#) et [CP](#)

Autres ressources page 20 des documents d'accompagnement.