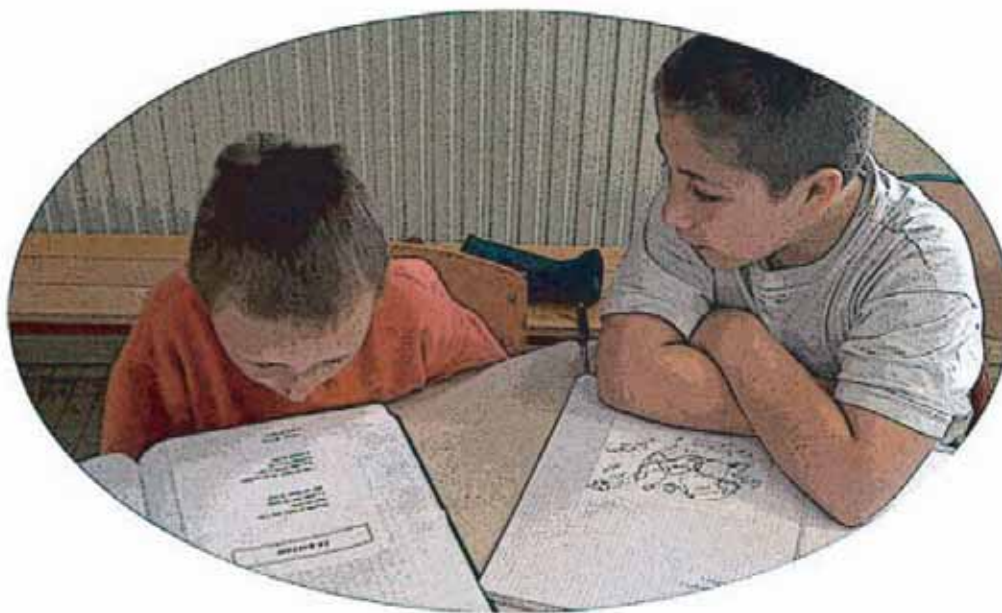


# EVALUATION INITIALE COMPETENCES DE BASE LECTURE - MATHEMATIQUE



SCOLARISATION DES ENFANTS DU VOYAGE

Carep/Casnav  
Antenne départementale Vendée



COMMISSION EUROPÉENNE  
Fonds social européen

Avril 2004

## EVALUATION INITIALE LORS DE L'ARRIVEE D'UN ENFANT DU VOYAGE DONT ON NE CONNAIT PAS SON PARCOURS SCOLAIRE

Il n'est pas rare de voir arriver dans une école élémentaire un enfant du voyage dont on ne sait pas quelles sont ses compétences scolaires. Quelquefois, un carnet de suivi permet d'avoir des informations sur son parcours. Quelquefois, l'enfant arrive à l'école avec les travaux qu'il a effectués dans d'autres écoles. Mais, souvent, il se présente sans que soit possible la connaissance de ses acquis scolaires.

Afin de prendre en compte ce qu'il sait, et même si la priorité d'accueil consiste à l'inscrire dans une classe en rapport avec son âge, cette évaluation vous est proposée. Elle prend en compte deux domaines, celui de la lecture et celui des mathématiques. Elle est influencée par les méthodes d'évaluation de l'enseignement spécialisé (et notamment l'excellent « Médial ») qui prend en compte à la fois les savoirs et savoir-faire mais aussi les représentations des enfants. Si elle semble dense, elle n'est pas complète, loin s'en faut, mais simplement indicatrices de savoir-faire (nous tacherons de l'améliorer avec vos remarques). L'évaluation a déjà été employée avec des enfants du voyage que nous avons reçus dans nos écoles. Avec les collègues, elle nous semble pertinente.

Nous souhaitons que cette évaluation puisse se faire dans les classes avec l'enseignant mais nous nous rendons bien compte que, pour qu'elle soit efficace, une relation individuelle avec l'enfant est nécessaire. Elle nous semble possible au sein des classes, soit en déchargeant quelque temps l'enseignant de la classe pour qu'il puisse assurer ce contact, soit en utilisant des collègues disponibles (du réseau d'aides ou bien un enseignant spécifique ou alors des collègues remplaçants).

L'évaluation est simple de mise en œuvre. De la prise de contact à la connaissance élaborée des situations problèmes en mathématique, elle engage l'enfant dans une progression de ce qu'il sait faire. A partir du moment où il ne sait pas faire, alors on arrête. On passe à un autre domaine de compétences. Il s'agit de partir de ce que l'enfant sait faire à l'école dans les connaissances de base.

Avant de développer son organisation, ce document n'aurait pas pu se faire sans la participation active des différents collègues qui se sont impliqués dans sa création, dans le cadre d'un stage - école réalisé au groupe scolaire de La Métairie aux Herbiers (85) qui reçoit beaucoup d'enfants du voyage (81 en 2002/2003) :

- Georgelyne ALAIN, Andrée CHIRON, Gilles CHIRON, Karine DOLLET, Nadège FILATRE, Isabelle GARCIA-BERNHARD, Laurence GIVELET, Maryvonne GREGOIRE, Eliane MATHE, Fabienne MAUDET, Appoline VILAIN, tous enseignants dans le Groupe scolaire.
- Marie-Aude GOUERNE, Jean-Marc LARGE, enseignants spécifiques au sein de l'antenne départementale du Carep/Casnav.
- Gilles TUDAL, Conseiller pédagogique de la circonscription des Herbiers.

## ORGANISATION DE L'EVALUATION

### *Prise de contact*

Ecriture du prénom	p. 1
Ecriture de l'âge	p. 1
Dessin de soi-même	p. 1
Ecriture des mots, syllabes et lettres connues	p. 1

### *Projet delecteur*

Représentation de la lecture	p. 2
Représentation de l'apprentissage	p. 3
Fréquentation des livres et des lieux de diffusion	p. 3

## ENSEMBLE DES COMPETENCES EVALUEES

### LANGAGE ORAL / LANGAGE ECRIT

#### *Le récit : images séquentielles*

Construire une histoire à partir d'images rangées dans un ordre correspondant à une logique de l'histoire racontée sous forme de dictée à l'adulte	p. 4
Structurer en récit à partir d'une séquence d'images	p. 4

#### *Connaissance du langage technique*

Identifier ce qu'est un chiffre	p. 5
Identifier ce qu'est une lettre	p. 5
Identifier ce qu'est un mot	p. 5
Identifier ce qu'est un point d'interrogation	p. 5
Comprendre les notions d'ordination (premier, dernier,...)	p. 5
Identifier ce qu'est une majuscule	p. 5
Identifier une phrase	p. 5

#### *Discrimination visuelle*

Associer des formes semblables	p. 6
Reconnaître des lettres semblables	p. 6 et 7
Faire correspondre écriture cursive et écriture scripte	p. 8 et 9
Retrouver une lettre dans un texte	p. 9
Associer un mot à sa silhouette	p. 10

#### *Le livre*

Se comporter avec un livre et connaître sa structure	p. 11
Tenir un livre correctement	p. 12
Feuilleter le livre du début à la fin	p. 12
Commenter le feuilletage en élaborant un récit	p. 12
Reconnaître la couverture d'un livre par ses caractéristiques	p. 12

### *Conscience phonologique*

Repérer des mots qui se ressemblent à l'oral	p. 13
Comparer la longueur des mots	p. 14
Dénombrer les syllabes d'un mot	p. 15
Localiser un son à l'intérieur d'une syllabe	p. 16
Dénombrer les phonèmes à l'intérieur d'un mot	p. 17
Situer un phonème à l'intérieur d'un mot	p. 18
Mettre en relation quantité d'oral et quantité d'écrit	p.19

### *Graphisme*

Positionner sa feuille et adopter une position corporelle convenable	p. 20
Tenir correctement l'outil et exercer une pression raisonnable sur le support	p. 20
Utiliser l'espace de la feuille et respecter le sens de l'écriture	p. 20
Effectuer des enchaînements de lignes simples en contrôlant son crayon	p. 20
Ecrire son prénom entre deux lignes (en capitales d'imprimerie)	Cf. p. 1
Composer des motifs pour former des lettres cursives correctement	p. 21
Copier un mot, une ligne de texte en écriture cursive	p. 21
Ecrire son prénom en lettres cursives	p. 21

## **MATHEMATIQUES**

### *Niveau 1*

Les nombres de 1 à 6	
Associer un nombre à une quantité	p. 22
Dénombrer une quantité et y associer le nombre qui convient	p. 22
Ecrire en chiffre les nombres	p. 22
Formes	
Reconnaître des formes simples : carré, triangle, rond	p. 23

### *Niveau 2*

Les nombres de 1 à 10	
Reconnaître les nombres	p. 24
Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres et y associer le nom des nombres avec leur écriture chiffrée	p. 25
Dénombrer une quantité et y associer le nombre qui convient	p. 26
Comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'une nombre	p. 27
Calcul	
Etre capable d'additionner des petites quantités	p. 28
Formes et grandeurs	
Reconnaître des formes simples : carré, triangle, rond, hexagone	p. 29
Structuration et déplacement dans l'espace	
Remplir un tableau à double entrée simple	p. 30

### *Niveau 3*

Les nombres de 1 à 20

Associer une écriture chiffrée d'un nombre à une quantité p.31

Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres et y associer le nom de ces nombres avec leur écriture chiffrée p.32

Etre capable d'additionner p.32

Comprendre et déterminer la valeur des chiffres en fonction de leur position dans l'écriture décimale d'un nombre p.33

Formes et grandeurs

Reproduire des figures simples en respectant leurs dimensions à l'intérieur d'un quadrillage p.34

Structuration et déplacement dans l'espace

Représenter un parcours simple sur un quadrillage p.35

Décoder et représenter un parcours simple dans un quadrillage p.35

### *Niveau 4*

Les nombres de 1 à 100

Dénombrer une quantité et y associer l'écriture chiffrée du nombre correspondant p.36

Connaître la comptine numérique orale et écrite p.36

Calcul

Etre capable d'additionner et de poser une addition à deux chiffres p.37

Résoudre un problème avec additions p.37

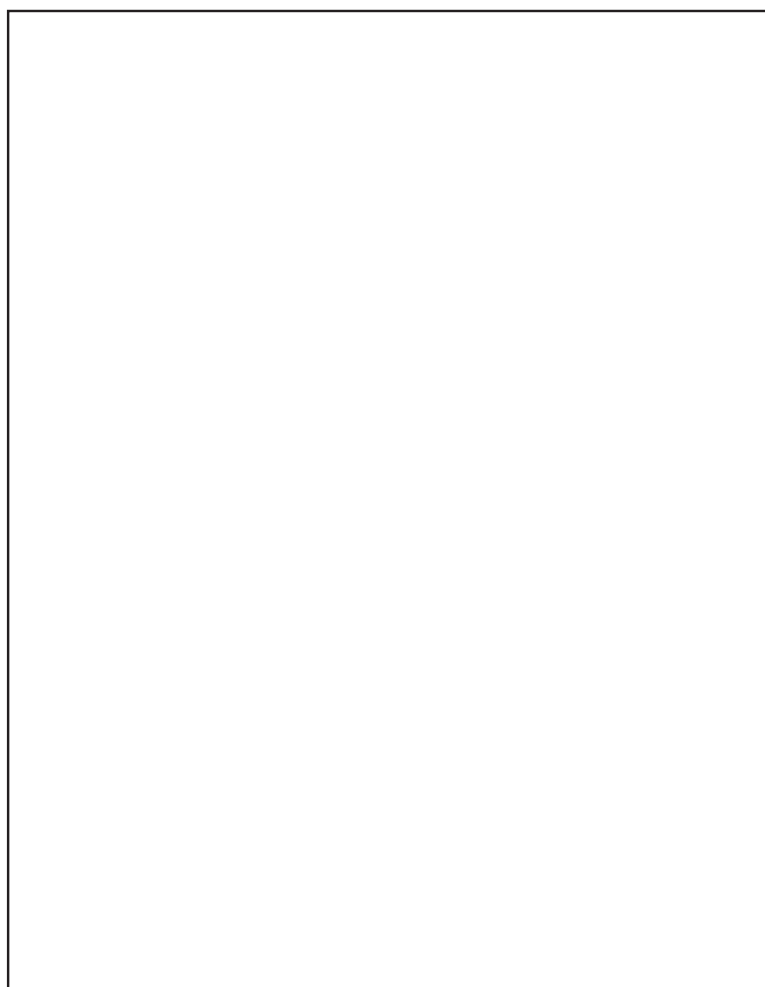
Structuration et déplacement dans l'espace

Coder un déplacement dans un quadrillage p.38

Mon nom \_\_\_\_\_

Mon âge \_\_\_\_\_

Je me dessine



Je sais écrire :

---

---

## PROJET DE LECTEUR

### A. Représentations de la lecture

Questions :

1. A quoi ça va te servir d'apprendre à lire ?

2. Qu'est-ce que tu pourras faire quand tu sauras lire ?

Si l'enfant répond à lire des livres, poser la question :

3. Où vas-tu lire ces livres ?
4. Quels livres ?



## B. Représentations de l'apprentissage

Questions :

1. A ton avis, qu'est-ce qu'il faut faire pour apprendre à lire ?

2. Comment ça se passe dans la classe ? Qu'est-ce que tu lis ? As-tu un livre de lecture, des petites histoires que tu colles dans un cahier, des affiches... ou autre chose ?

## C. Fréquentation des livres et des lieux de diffusion



Questions :

1. A l'école, à la maison ou à la caravane, est-ce que tu as déjà regardé des livres ou bien est-ce que ta maîtresse ou tes parents t'ont déjà lu des livres ?
2. Tu peux te rappeler quels livres on t'a déjà lus ? Raconte moi.




## Connaissance du langage technique

Consigne n° 1 : Entoure le chiffre

beau  4 ...  i

Consigne n° 2 : Entoure la lettre

 ! b 333 +

Consigne n° 3 : Entoure le point d'interrogation

m 7 où ★ ? dimanche

Consigne n° 4 : Entoure le mot

123  lapin qpdbmn

Consigne n° 5 : Entoure en rouge le premier mot ; entoure en vert le mot qui vient juste après ; entoure en noir le dernier mot

dans école maison lit

Consigne n° 6 : Entoure la majuscule

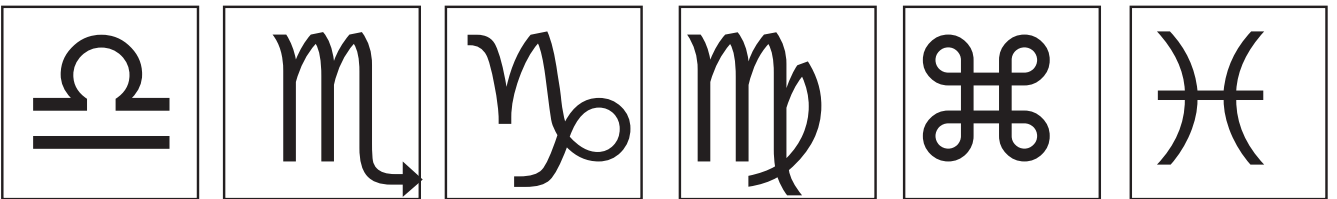
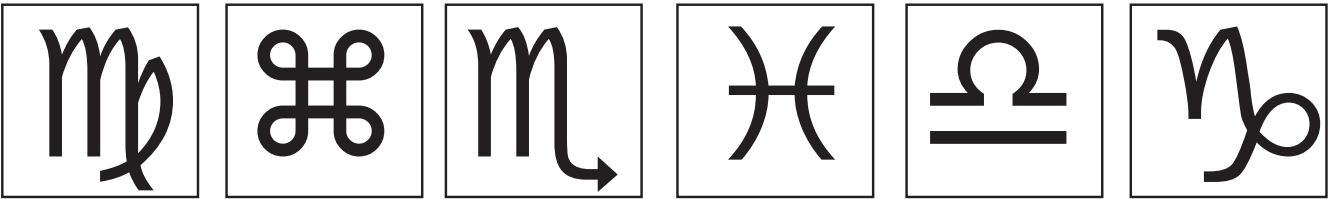
Aline est dans la cour.

Consigne n° 7 : Entoure la phrase

342569                      abcdef428  
fille                              Le chat dort.

Niveau 1 : Discrimination visuelle

Associer des formes semblables



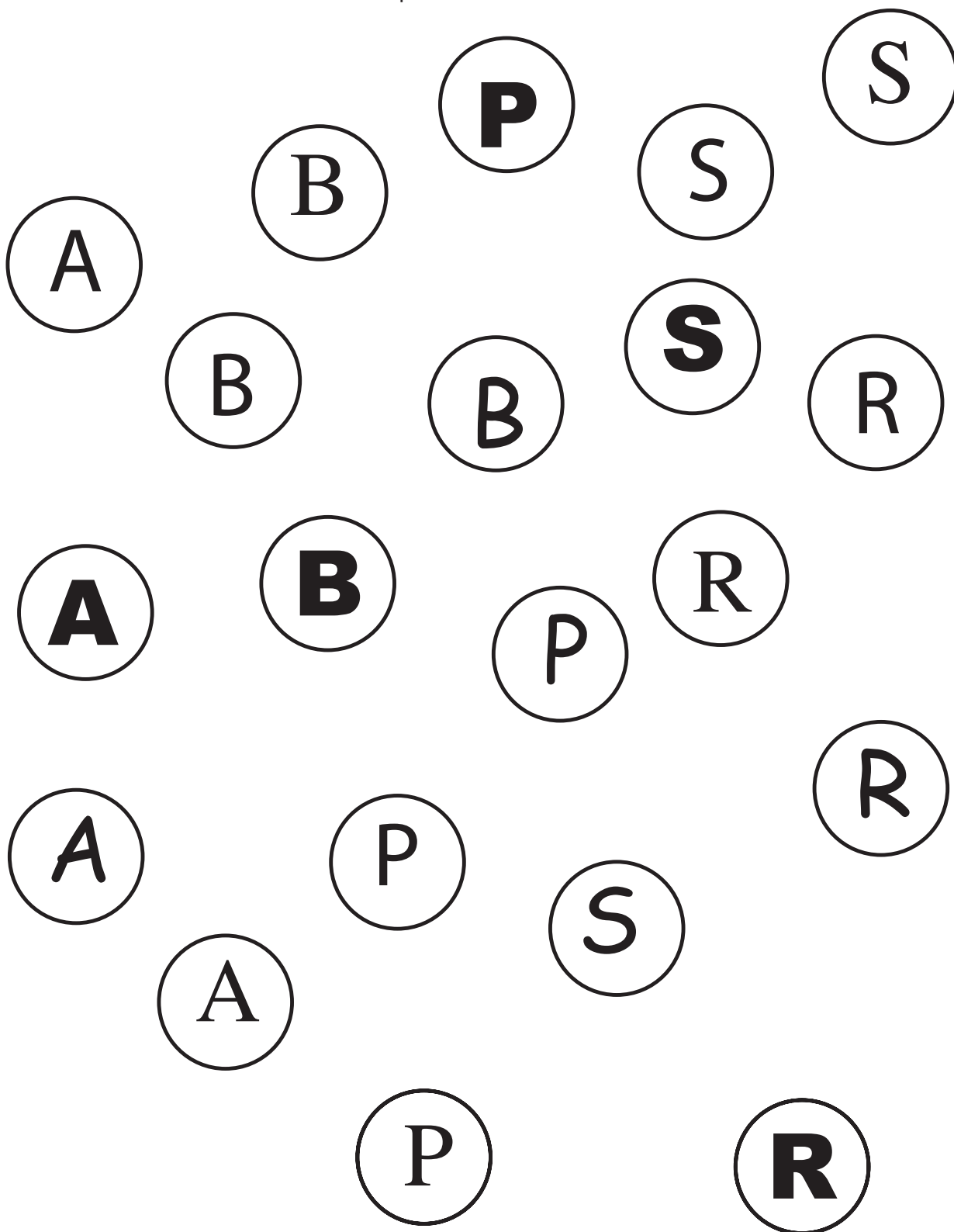
Niveau 2 : Discrimination visuelle

Reconnaître une lettre

M	A M X N M
V	A V M X W V
D	P Q D B P B D
d	p d q d b b q

Identifier différents systèmes d'écriture

Lettres : colorie d'une même couleur les lettres qui vont ensemble



Niveau 2 : Discrimination visuelle

Entoure les mots semblables au modèle

livre      livre      lèvres  
livre      lisse      livre  
livre      lièvre      libre  
lien

**lapin**

lapin

sapin

latin

latin

matin

patin

lapin

Niveau 3 : Retrouver une lettre dans un texte

i

a

Manmie se lève à 8 heures,  
réveille Soleil et Kali pour  
aller chiner. Elle emmène  
ses petites filles en camion  
dans un village  
près de La Roche.

Niveau 4 : Identifier différents systèmes d'écriture

Relie les cases qui vont ensemble

lundi

mercredi

mardi

jeudi

mercredi

lundi

jeudi

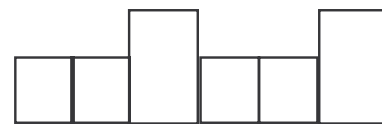
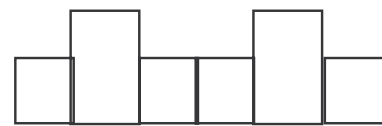
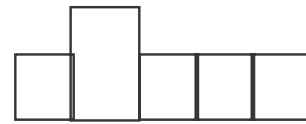
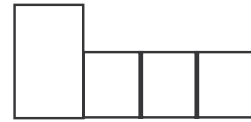
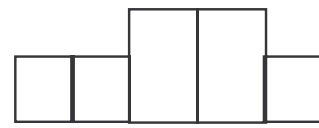
mardi

Niveau 5 : Reconnaître un mot par sa silhouette

lune

soleil

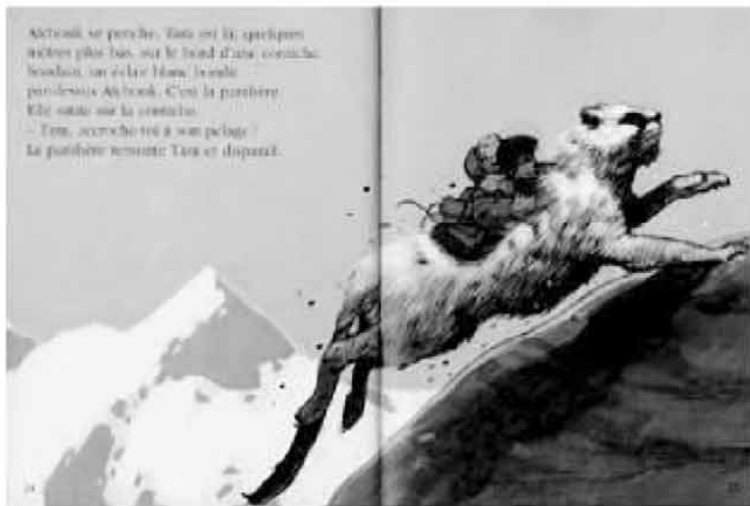
étoile





## Se comporter avec un livre et connaître sa structure

Mets une croix sous la page de couverture



## COMPORTEMENT AVEC UN LIVRE

Matériel : un album pour enfant, d'une vingtaine de pages, facile à interpréter à partir des images qui sont sur la couverture et à l'intérieur.

*On présente le livre à l'enfant, posé devant lui sur la table, le livre à l'envers.*

Consigne : « *Tiens, voilà un livre. Tu peux me dire ce que tu en penses ?* »  
Observer et noter :

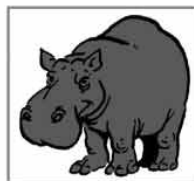
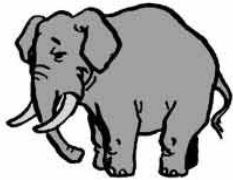
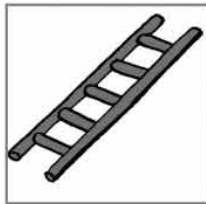
- Comment l'enfant prend son livre ?

- Est-ce qu'il le feuillette ?
  - quelques pages ?
  - du début à la fin ?

- Est-ce qu'il parle sur l'histoire ?
  - en décrivant les images ?
  - en élaborant un récit ?

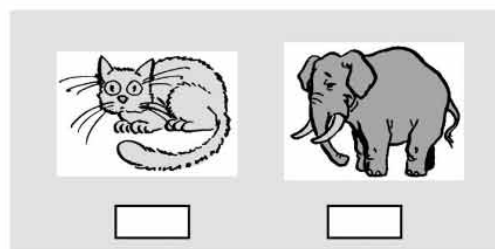
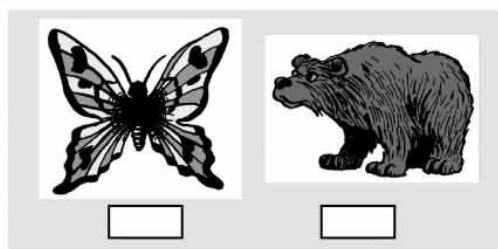
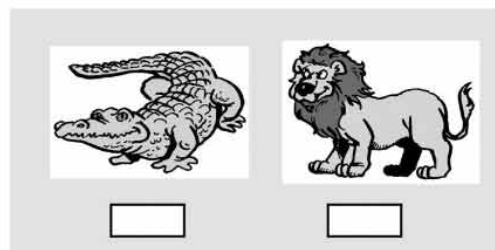
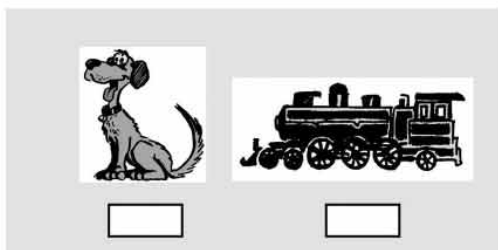
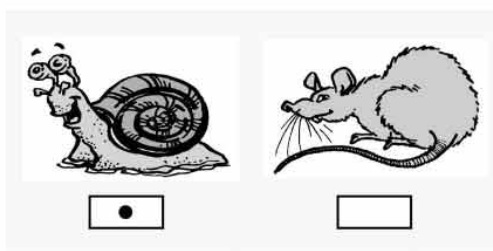
Niveau 1a : Repérer des mots qui se ressemblent à l'oral

Ecoute et entoure les mots qui commencent comme le modèle



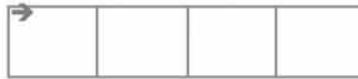
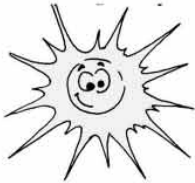
Niveau 1 : Comparer la longueur des mots

Mets un rond noir dans la case de l'animal ou de l'objet qui a le nom le plus long.



Niveau 2 : Dénombrer les syllabes d'un mot et associer à une trace écrite

Relie chaque image à la bande de cases qui convient



Niveau 3 : Localiser un son à l'intérieur d'une syllabe

Colorie les syllabes dans lesquelles tu entends le son [ou]



--	--



--	--



--	--	--



--	--



--	--	--	--



--	--

Colorie les syllabes dans lesquelles tu entends le son [ch]



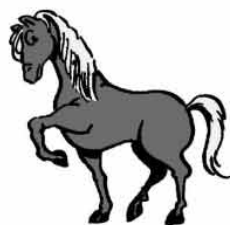
--	--	--



--	--	--



--	--	--



--	--






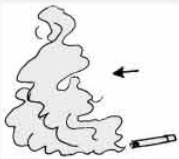



--	--





--	--


Niveau 4 : Dénombrer les phonèmes à l'intérieur d'un mot


Pour chaque son, tu dessines un point



Niveau 5 : Situer un phonème à l'intérieur d'un mot.

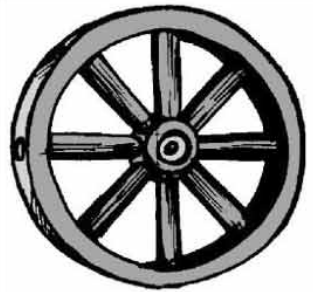
Sous chaque image, les phonèmes sont représentés par des ronds :   
Le rond noir  correspond au phonème [R]. Colorie ce phonème dans les autres mots.





 →





 →

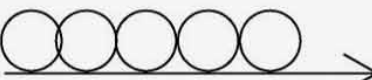



 →

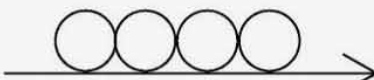


 →



 →



 →



Niveau 6 : Comparer la longueur des textes.

Fais une croix dans la case qui contient ce que je lis.

Vendredi.

Les enfants regardent la télévision.

Le petit escargot a une coquille jaune et il a aussi deux petites cornes, il avance lentement, il n'est pas pressé.

Niveau 1

ll

//

o

m

w

j

7

ll

oo

Niveau 2

u

m

r

j

h

d


maman

cartable

je vais à l'école.

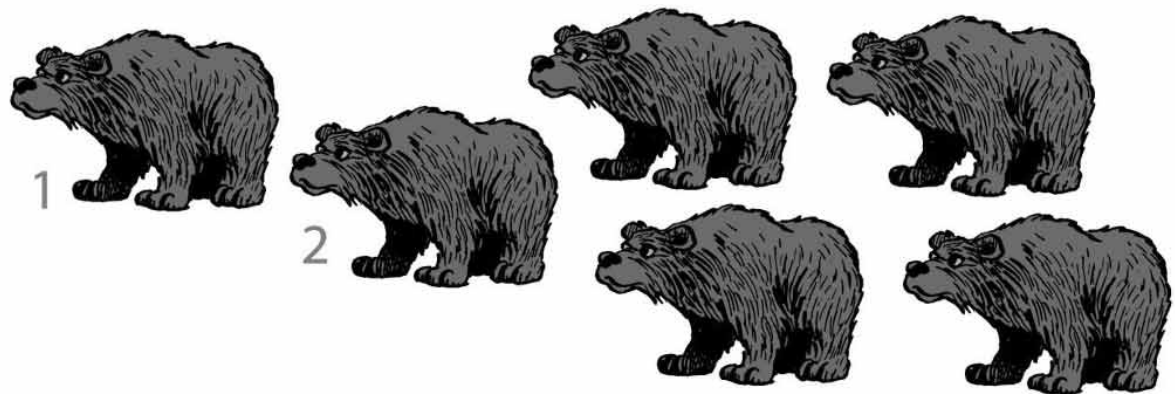
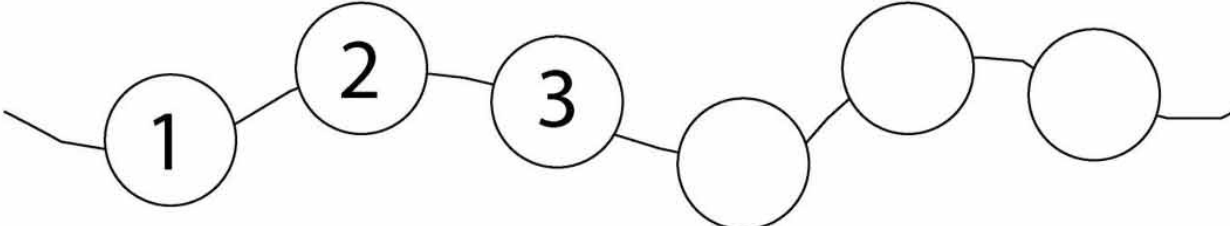
Niveau 1

Dessine le nombre de croix indiqués sous le cadre



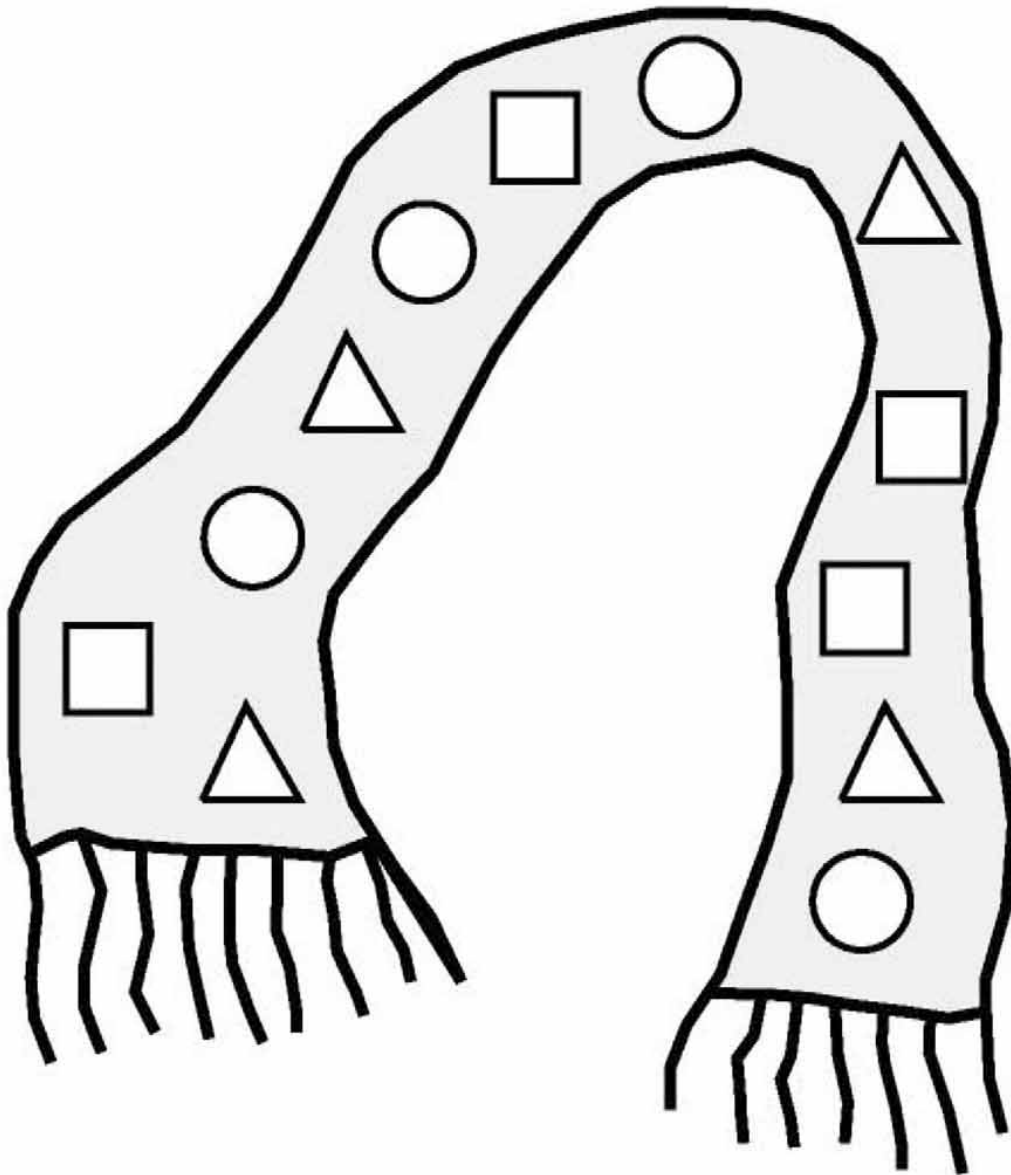
1                      2                      3

Numérote les objets



Niveau 1

Colorie les  en vert, les  en rouge et les  en bleu.



Niveau 2

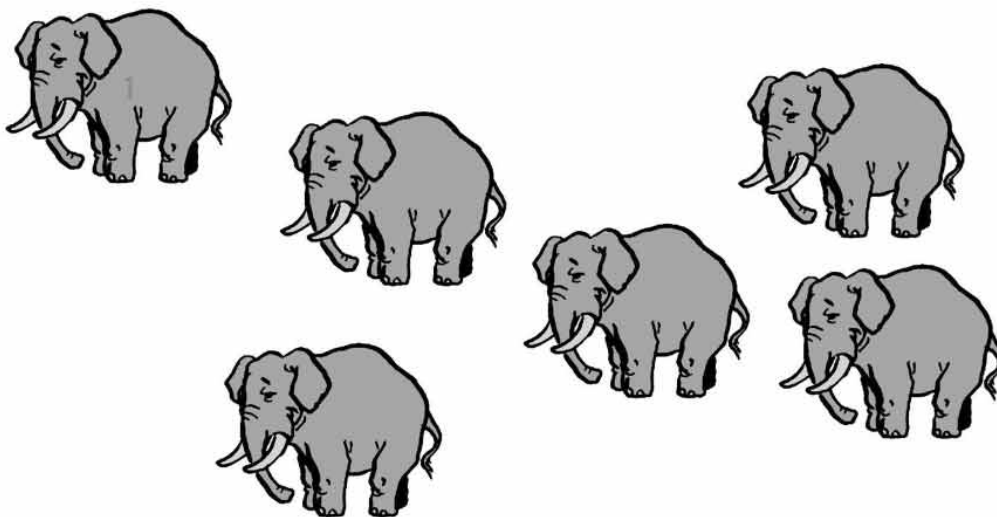
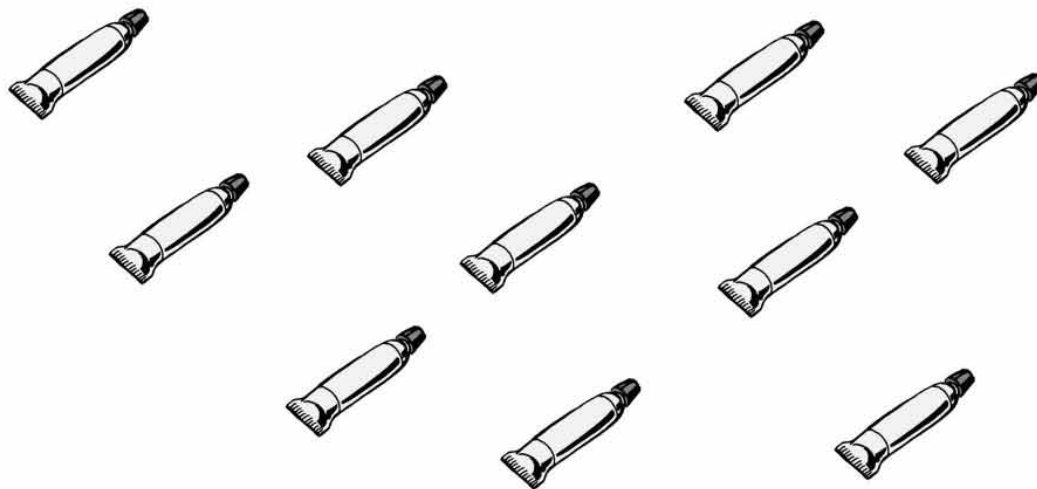
Colorie le dessin en respectant le code :

2 = jaune    3 = vert    4 = rouge    5 = marron    6 = rose    7 = bleu



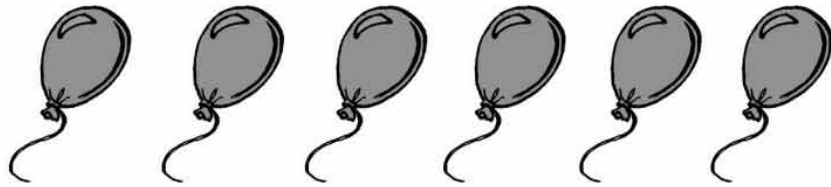

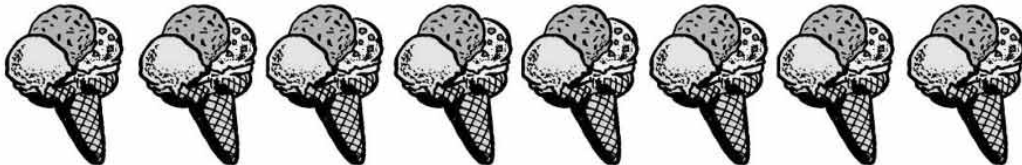




Niveau 2

Numérote les tubes, puis les éléphants.



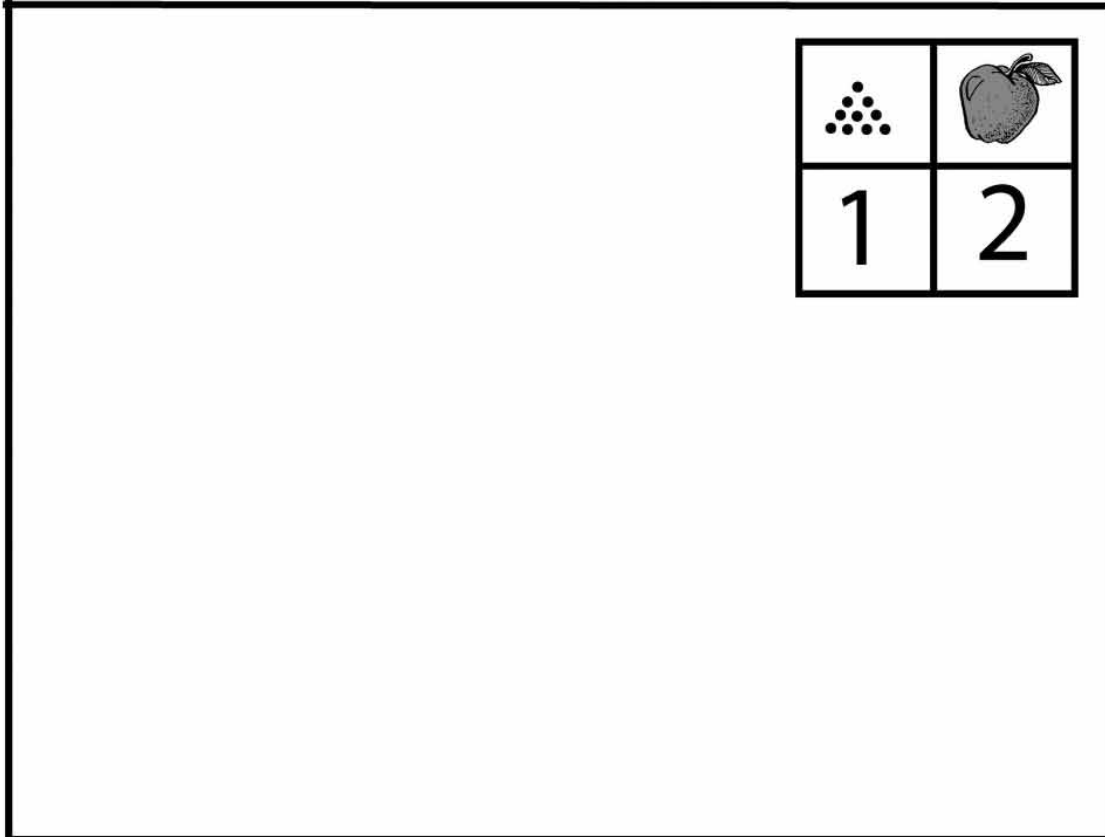
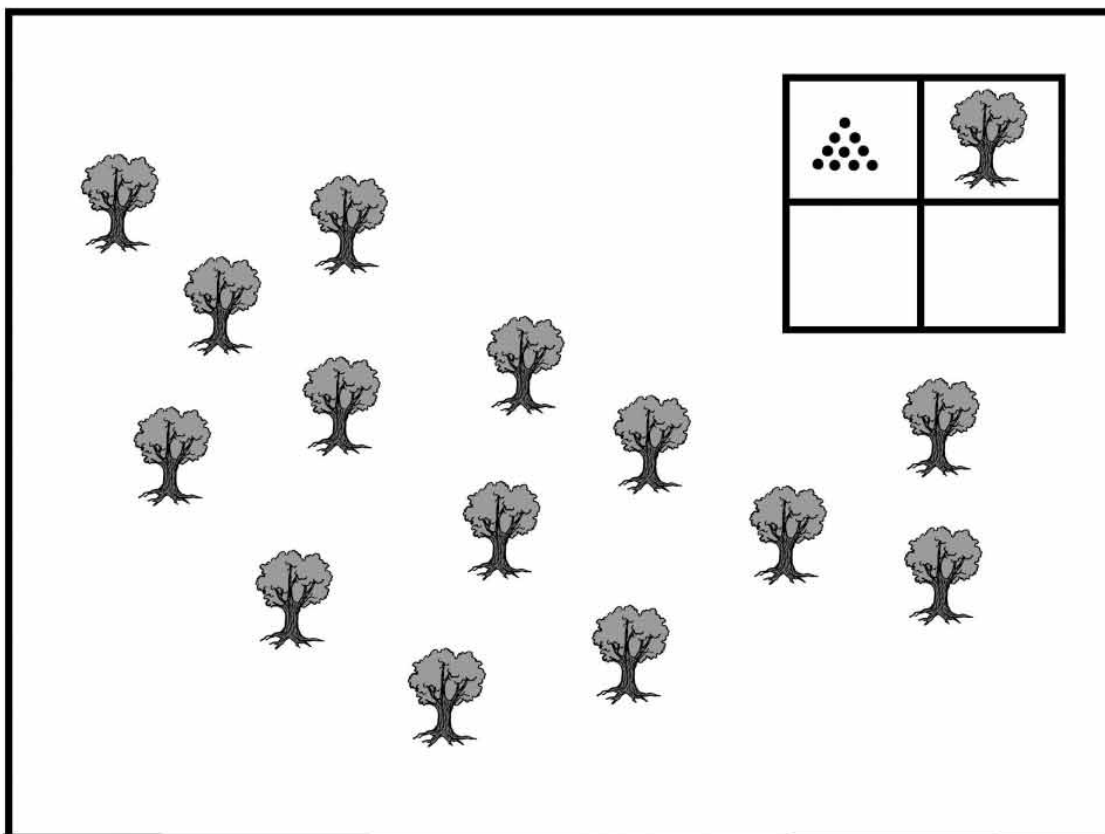
Niveau 2

Ecris le nombre d'objets.

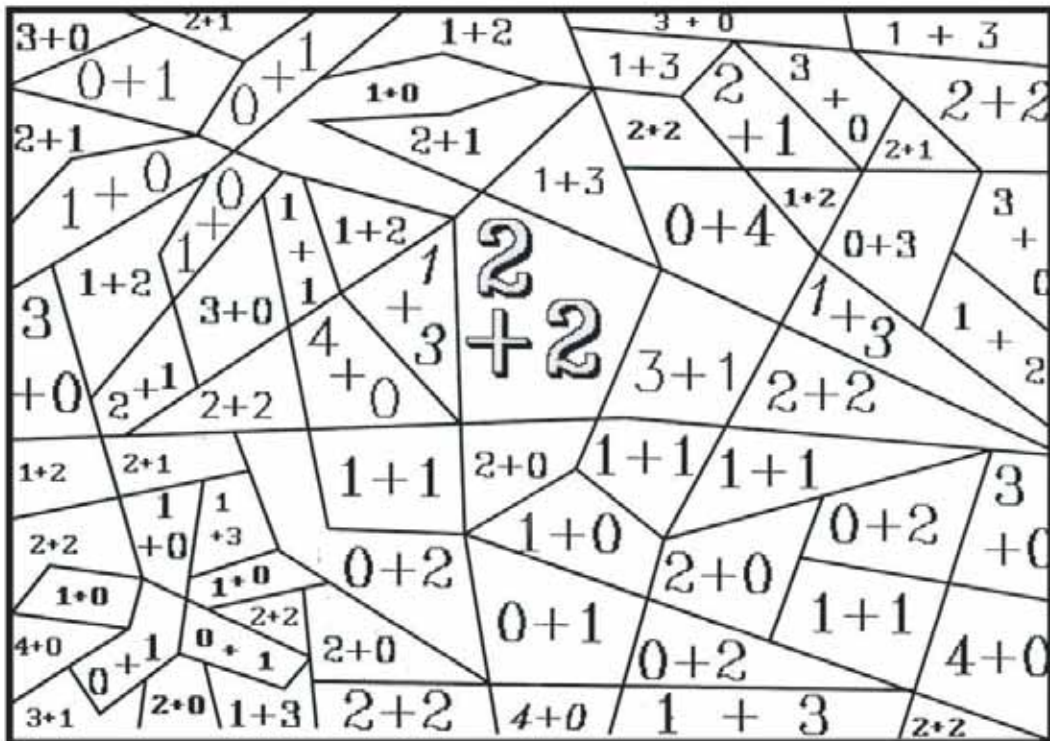


Niveau 2



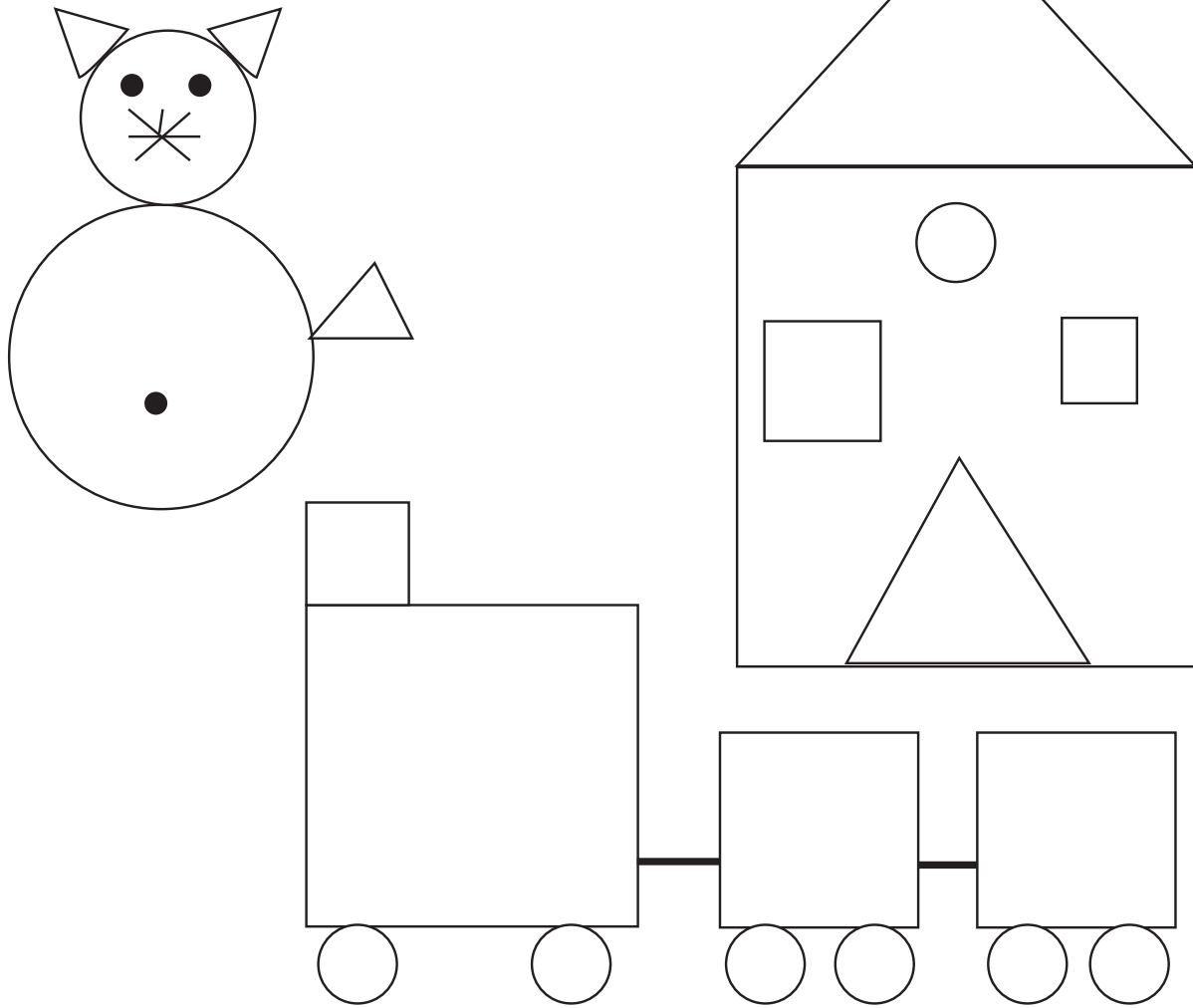
Niveau 2

Colorie    1 = vert  
              2 = marron  
              3 = bleu  
              4 = jaune

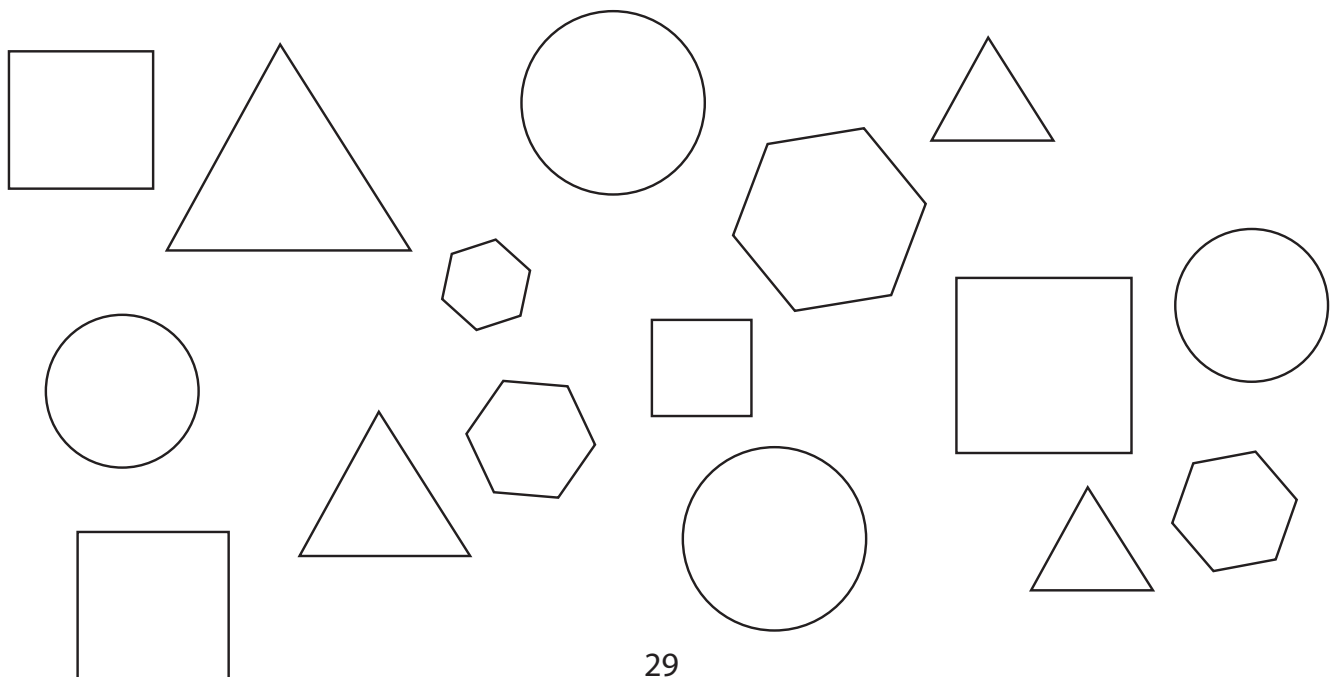


Niveau 2

Colorie les  en rouge, les  en jaune et les  en bleu.






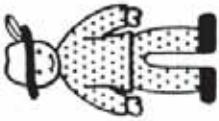


Colorie d'une même couleur toutes les figures qui ont la même forme.



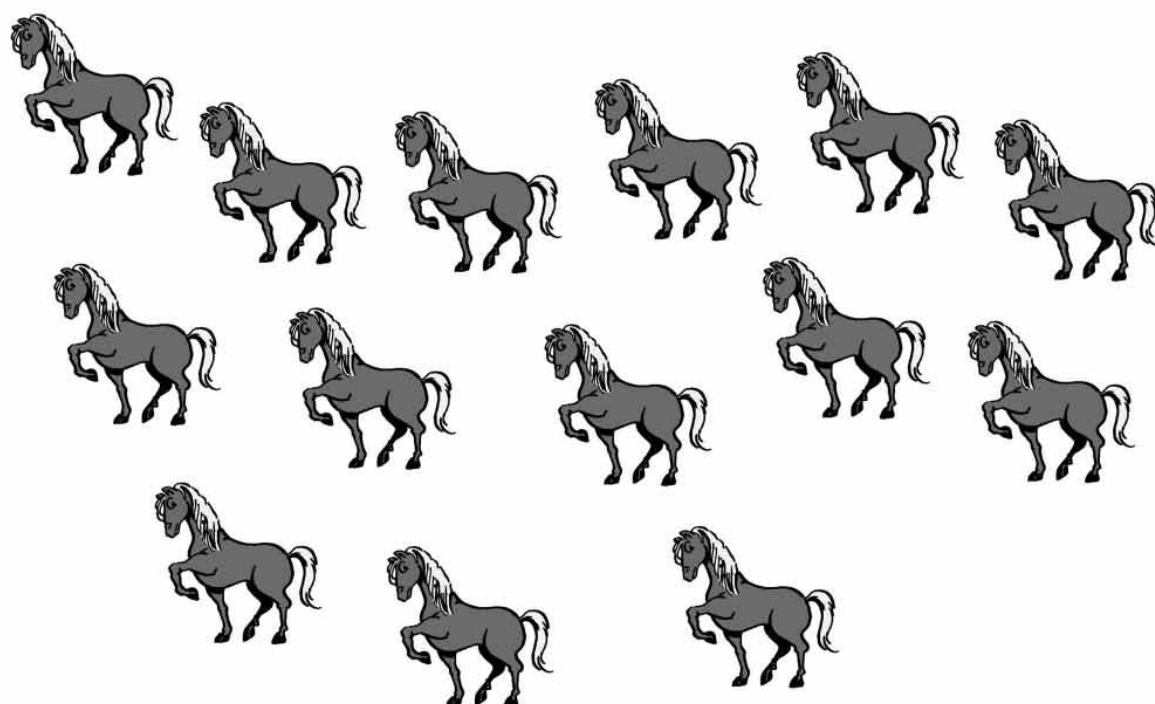
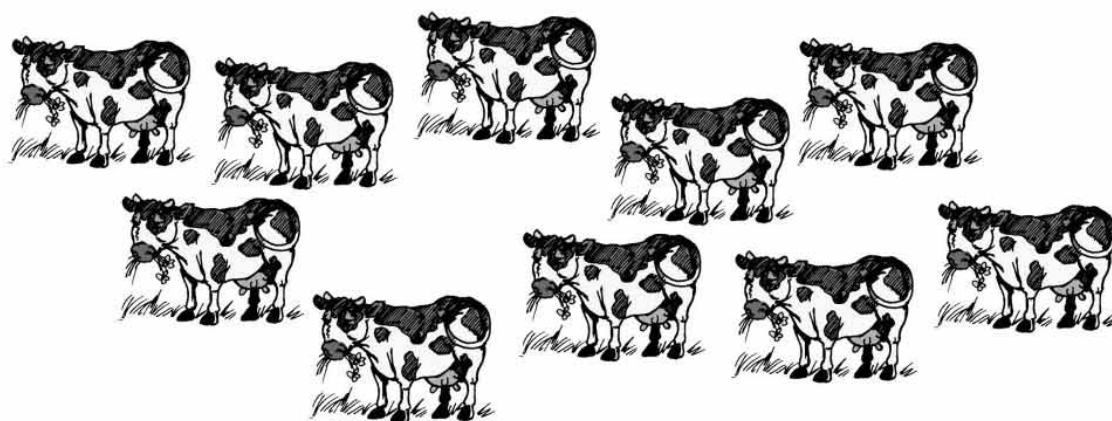
Niveau 2

Observe le tableau et colle les étiquettes dans les cases qui conviennent.



Niveau 3



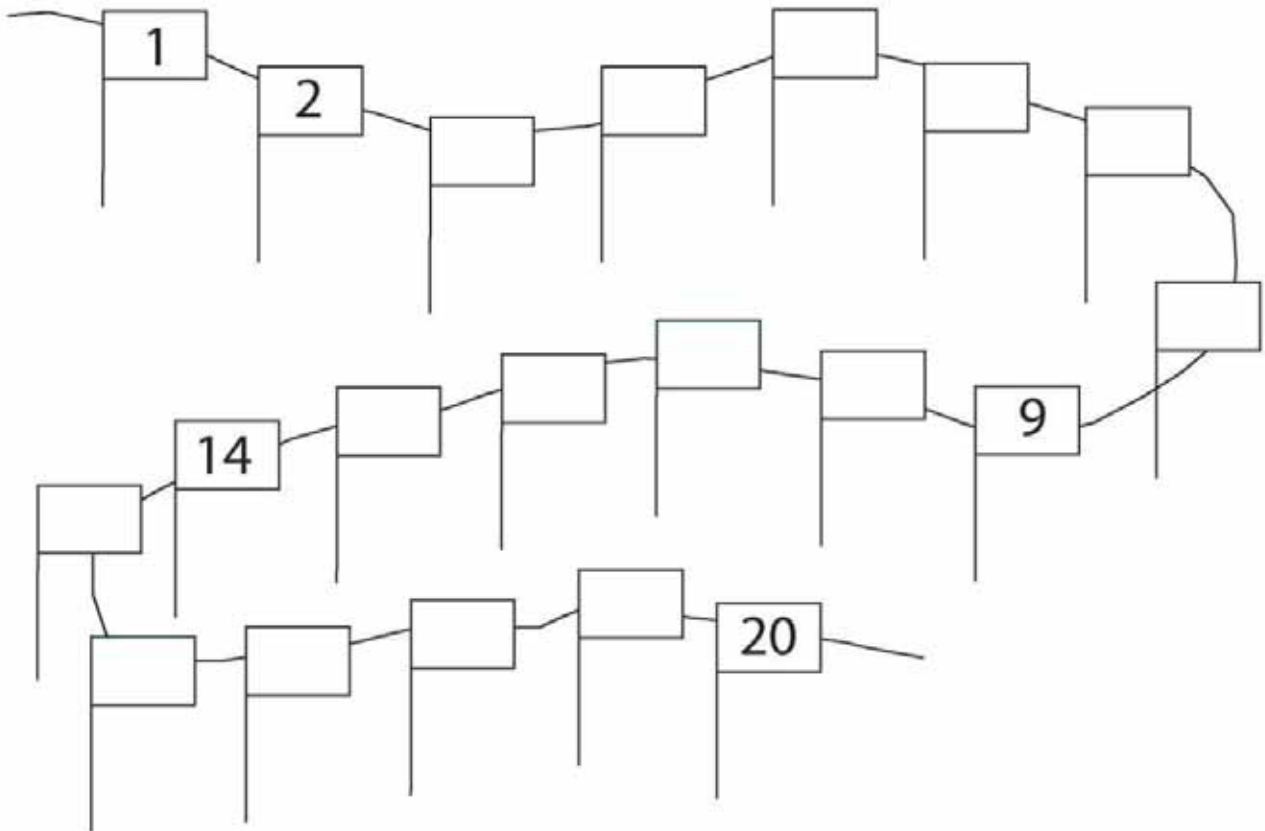
Compte le nombre de vaches :

Compte le nombre de chevaux :

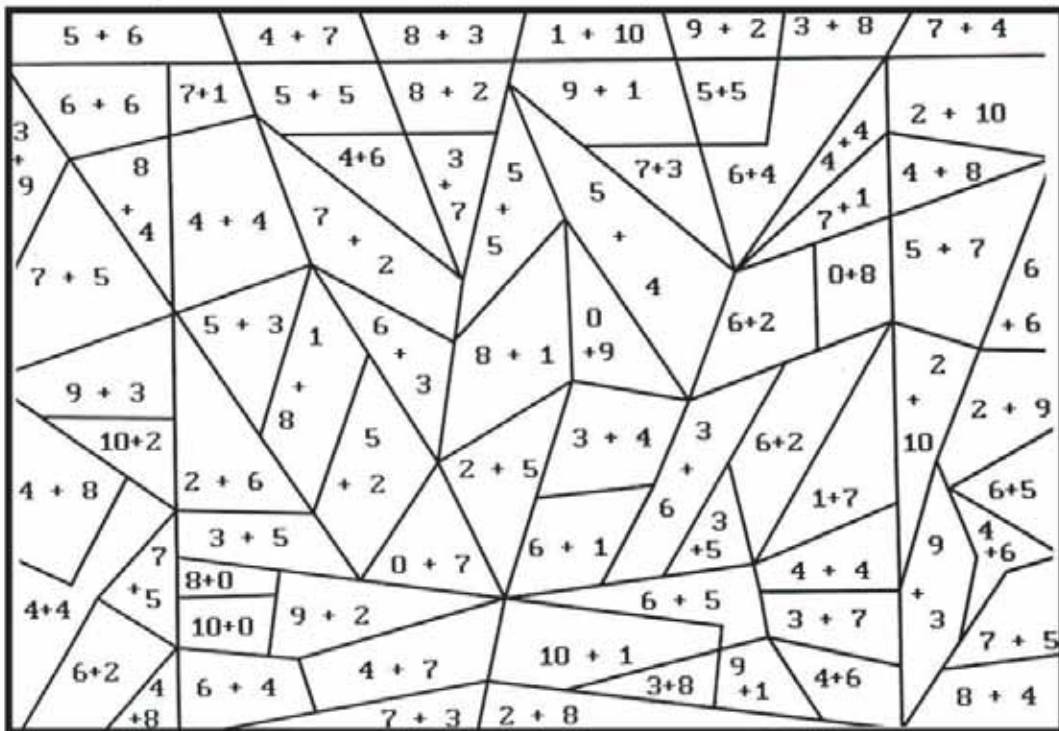
Entoure 15 animaux.

### Niveau 3

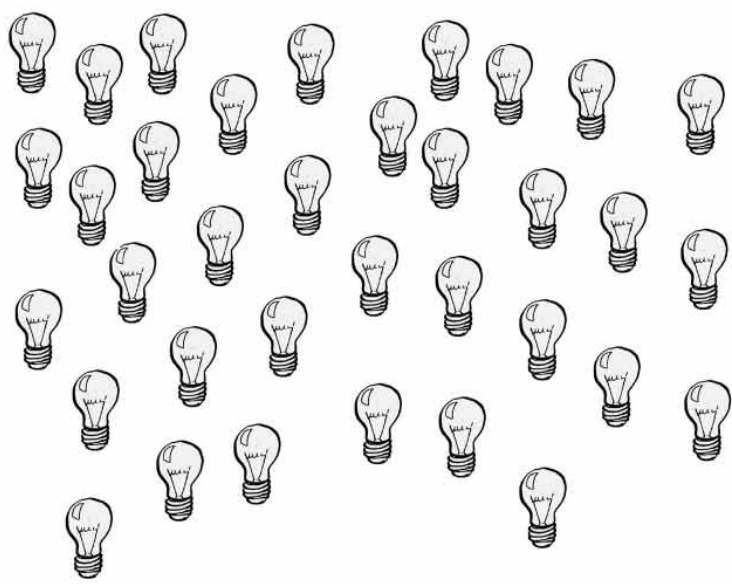












Numérote les drapeaux sur le circuit.



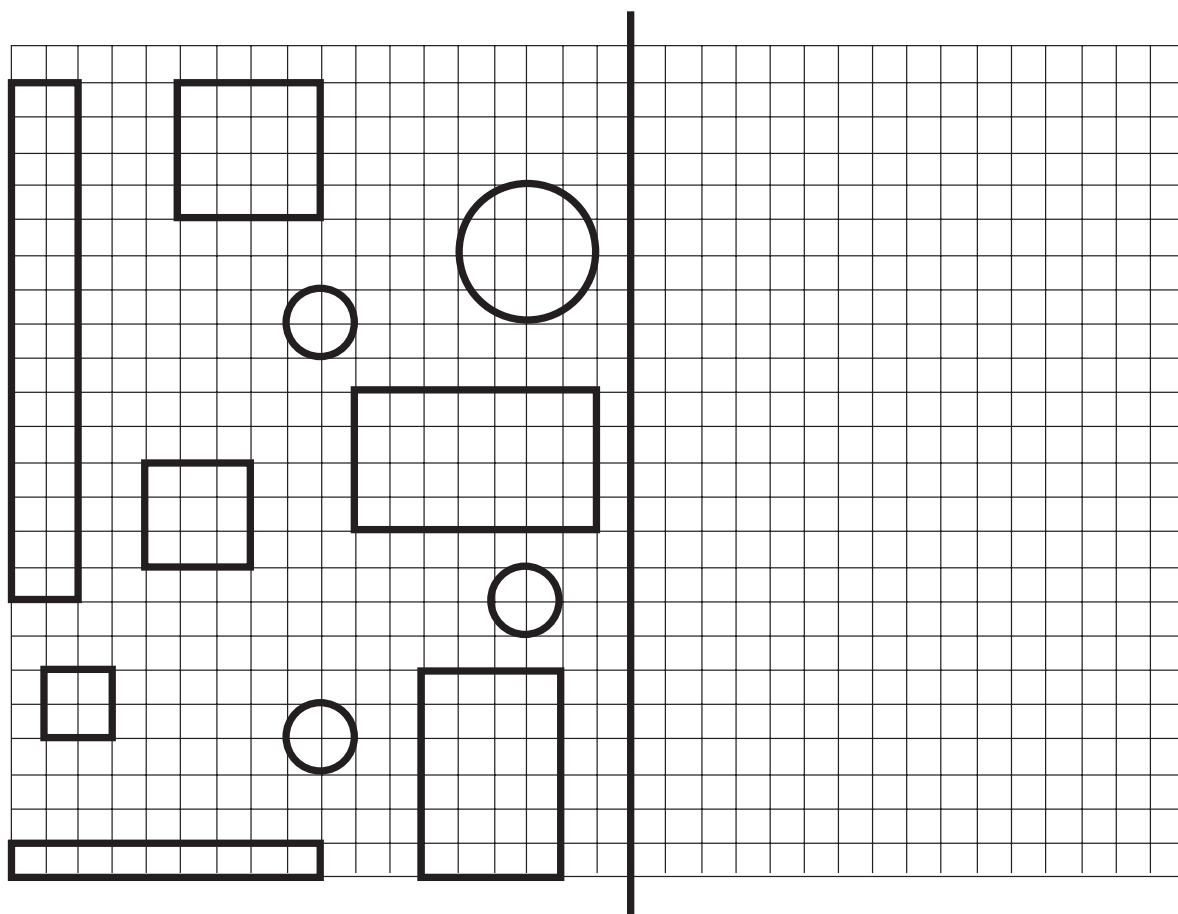
Colorie 7 = rouge 8 = noir 9 = jaune 10 = gris 11 = marron 12 = orange



Niveau 3

	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td></td><td></td></tr></table>				
					
	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr><tr><td>1</td><td>7</td></tr></table>			1	7
					
1	7				

Niveau 3



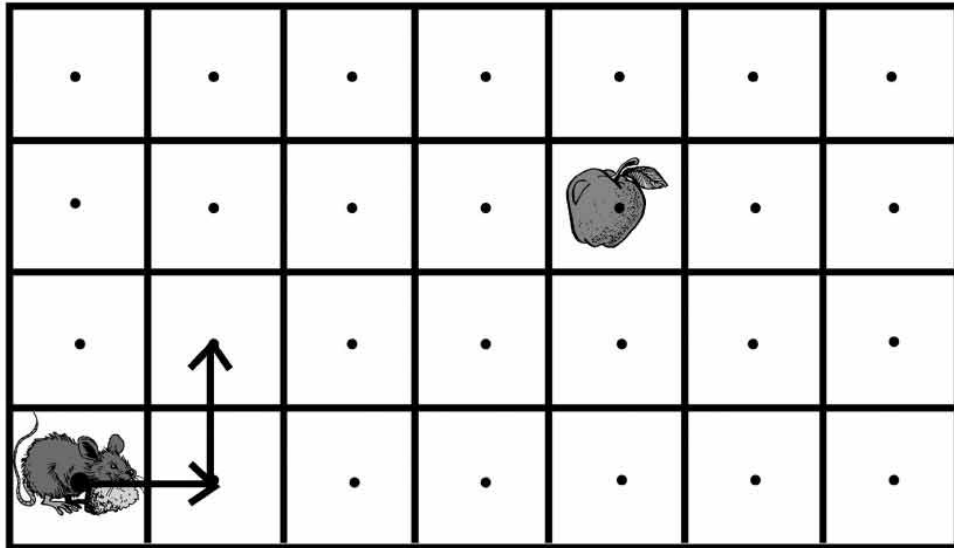
1. Colorie            en rouge les carrés  
                          en bleu les rectangles  
                          en jaune les cercles

2. Trace                un carré  
                          un rectangle

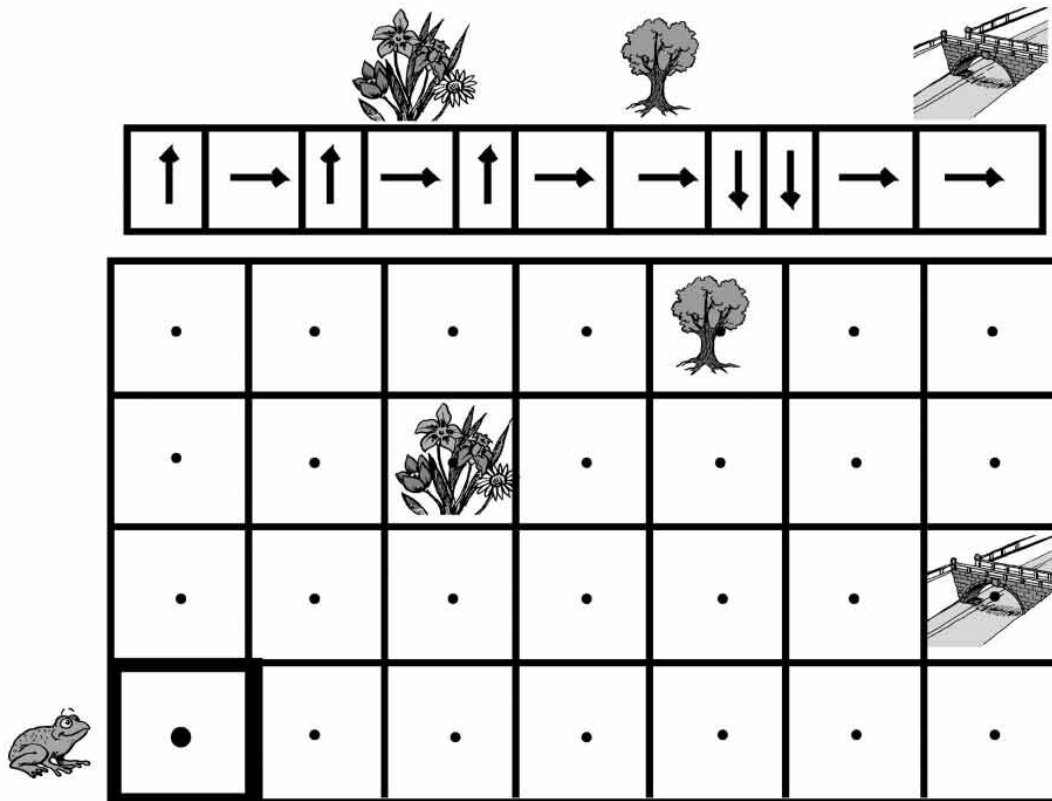


Niveau 3

Continue, comme tu veux, le chemin de la petite souris qui cherche la pomme



Dessine le chemin de la grenouille pour arriver au pont, en suivant le code.



Niveau 4

Ecris le nombre d'étoiles noires —

Ecris le nombre d'étoiles blanches —

Ecris le nombre total d'étoiles —

Entoure 56 étoiles



Ecris les nombres qui se suivent

7	8						14
---	---	--	--	--	--	--	----

17	18						24
----	----	--	--	--	--	--	----

55	56						62
----	----	--	--	--	--	--	----

67	68						74
----	----	--	--	--	--	--	----

86	87						93
----	----	--	--	--	--	--	----

Niveau 4

1. Effectue ces additions en ligne :

$3 + 4 = \dots\dots\dots$        $70 + 30 = \dots\dots\dots$

$12 + 6 = \dots\dots\dots$        $21 + 13 = \dots\dots\dots$

$30 + 40 = \dots\dots\dots$        $45 + 23 = \dots\dots\dots$

2. Effectue ces additions :

43	36	27
+24	+42	+62
-----	-----	-----
.....	.....	.....

48	39	45
+12	+26	+18
-----	-----	-----
.....	.....	.....

3. Manou achète cette raquette et cette montre. Pose l'addition pour calculer ce qu'elle doit payer en tout.



14 euros



25 euros

.....  
+ .....

---

.....

Manou paiera ..... euros.

4. Calcule la dépense pour :



250 euros



18 euros

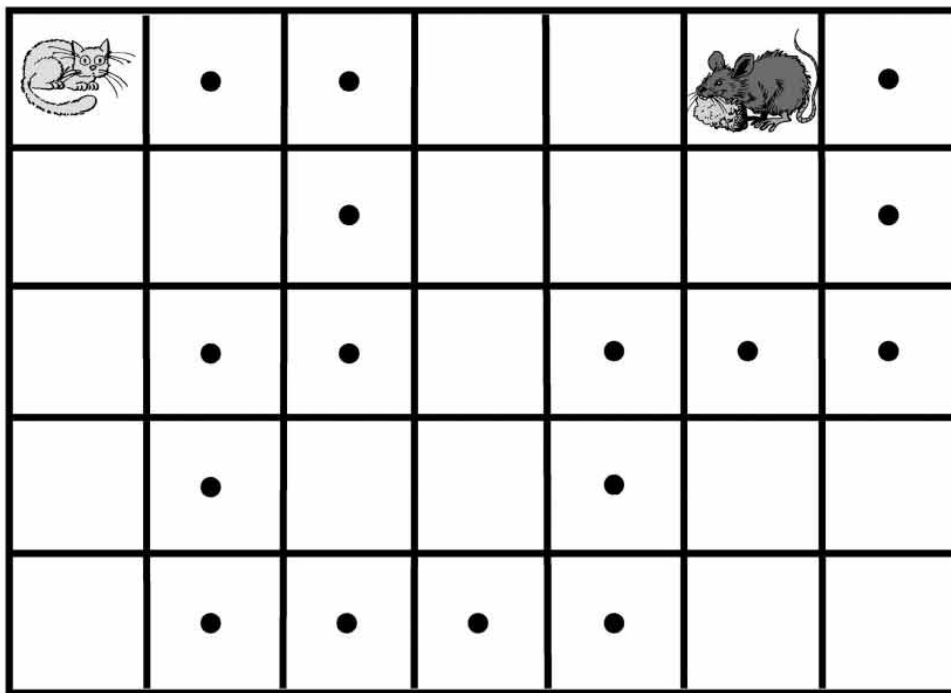


46 euros

- La lampe et le vélo
- La lampe et le livre
- Les trois articles.

Niveau 4

Inscris sous le quadrillage le codage du trajet suivi par le chat pour attraper la souris.



--