



MATHÉMATIQUES

Évaluation en début de CP

Présentation des évaluations :

- [Plate-forme EDUSCOL 'Evaluations au CP'](#).
- [Présentation des évaluations de début CP et début CE1 \(diaporamas EDUSCOL\)](#)
- [Présentation des typologies d'exercices \(CSEN\)](#)

'Foire aux questions' réalisée par Franck Ramus (membre du CSEN, ayant participé à la conception des évaluations) :

- [Accéder à la ressource sur son blog](#)
- Résumé de cette ressource [sur le site de circonscription de l'IEN de Toul](#)

Accompagner les élèves suite aux évaluations :

Pour chaque exercice, des [fiches EDUSCOL](#) proposent des pistes d'analyse des résultats des élèves et différentes activités à mettre en place en classe.

COMPÉTENCE VISEE <i>Pour chaque compétence, cliquer sur les liens pour atteindre :</i> - La fiche EDUSCOL - L'exercice d'évaluation - Le guide des scores obtenus par les élèves	SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS POUR RENFORCER CETTE COMPETENCE <i>Cliquer sur l'intitulé de l'activité pour y accéder</i> - Liens de couleur bleue : activités proposées dans les fiches EDUSCOL - Liens de couleur violette : activités complémentaires proposées par le Groupe de Travail MATHÉMATIQUES 54		
	Rituels	Jeux / Activités de manipulation	Applications numériques
NOMBRES ET CALCULS Nommer, lire, écrire, représenter des nombres entiers			
<u>Reconnaitre des nombres dictés</u> ➤ Exercice 1 ➤ Guide des scores	- Des comptines sur les nombres - Jeux pour dire la suite des nombres - Jeu du furet - Jeu 'Plouf dans l'eau' - Rituels proposés pages 12 à 14	- Jeu de l'oie et sa règle du jeu . - Une série de jeux (voir notamment les 5 premières pages) - Le jeu des cartes manquantes - Jeux pour lire les nombres - Jeux pour déterminer le successeur / le prédécesseur d'un nombre - Jeu du UNO	- Jeux de mémoire en ligne - Application TouchCount - Application 10 Doigts - Jeu en ligne : Même quantité - Créer un imagier sonore avec BITSBOARD - Jeux de la série 'compter jusqu'à 10' - Jeux de la série 'compter jusqu'à 20' - Application 'Ecrire 1 2 3' - Application 'J'écris'
<u>Écrire des nombres sous la dictée</u> ➤ Exercice 5 ➤ Guide des scores			
NOMBRES ET CALCULS Utiliser les nombres			

<p><u>Dénombrer une collection et l'associer à son écriture chiffrée</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 2 ➤ Guide des scores 	<ul style="list-style-type: none"> - La tour d'appel - 'Le nigaud', 'les nombres cachés', 'le nombre mystère' (page 15) 	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu du gobelet - Situations pour dénombrer une collection d'objets non déplaçables - Situations de construction d'une collection ayant autant d'objets qu'une collection de référence - Situations de construction de collections dont le nombre d'objets est donné - La bataille des nombres - Jeu des boites empilées - Jeu des boites alignées - La bataille des dés 	<ul style="list-style-type: none"> - Les FONDAMENTAUX : les entiers de 0 à 10 - Logiciels 'Voitures et garages' et 'Le train des lapins' - Jeu en ligne : le train - Jeu en ligne : des cadeaux pour les amis de Lulu - Jeu en ligne : La course aux nombres - Jeu en ligne : La promenade des nombres - Jeux de la série 'compter jusqu'à 10' - Jeux de la série 'comparer les nombres' - Jeux de la série 'comparer des quantités' - Jeux en ligne : NUMERICUBE et CUBANOMBRES - Jeu en ligne sur TIZOFUN
<p><u>Comparer des nombres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 3 ➤ Guide des scores 			
<p><u>Résoudre des problèmes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 4 ➤ Guide des scores 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu GRELI GRELO - Jeu du gobelet 	<ul style="list-style-type: none"> - Différences ou sommes imposées - Dix dans un dortoir - Mémoire des compléments à 10 - Problèmes additifs / soustractifs - Les dominos 'faire 10' (+ dominos à imprimer) - Jeu du 'Faire 10' - Jeu du Top Ten - Jeu du car - Boîte à énigmes - Jeux favorisant la décomposition des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Les FONDAMENTAUX : le nombre 10 - Les FONDAMENTAUX : décomposer les nombres de 1 à 9 - Jeu en ligne : l'attrape-nombres - Jeux de la série 'l'addition' - Jeu en ligne sur TIZOFUN
<p><u>Placer un nombre sur une ligne numérique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 6 ➤ Guide des scores 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu avec des caches - Jeu du furet - Jeu de la grenouille ACCESS - 'Le tunnel' (p. 12), 'Le nombre caché' (p. 13), 'le jeu de la grenouille' (p. 14), 'Plouf dans l'eau' (p. 15). 	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu de la course au trésor et sa règle du jeu - Utiliser le nombre pour exprimer un rang, une position - Le jeu de l'ordre (activité présentée sous forme de carte mentale : nécessite le logiciel XMIND) 	<ul style="list-style-type: none"> - Logiciel Estimateur CE1 - Logiciel : Le train des lapins - Jeu en ligne : Lulu et le monstre