



**ACADÉMIE
DE NORMANDIE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

Direction des services départementaux
de l'éducation nationale
du Calvados



DOCUMENT B

Pour une entrée sécurisée au CP

LIVRET ÉLÈVE

École maternelle :

Nom :

Prénom :

Date de naissance :

Date du test :

Année scolaire 2023-2024

MOBILISER LE LANGAGE DANS TOUTES SES DIMENSIONS

1. Oser entrer en communication

1.1 Communiquer par le langage avec l'adulte et les autres enfants

Item 1.1	L'élève communique par le langage avec l'enseignant et les autres enfants.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

1.2 S'exprimer dans un langage oral syntaxiquement correct et précis

Item 1.2	L'élève construit une phrase compréhensible et cohérente. Quelques difficultés de prononciation sont admises.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

2. Écouter de l'écrit et comprendre

2.1 Comprendre des consignes simples

Item 2.1	L'élève comprend une consigne simple donnée par l'enseignant dans des situations ordinaires et régulières de la classe.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

2.2 Comprendre des textes écrits : compréhension explicite (niveau 1)

1- *Nomme les personnages de l'histoire, il y en a quatre.*

.....

2- *Pourquoi les personnages ont-ils besoin d'une écharpe ?*

.....

Item 2.2	L'élève répond correctement aux deux questions.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

2.3 Comprendre des textes écrits : compréhension implicite (niveau 2)

1- *Pourquoi la poule hésite-t-elle à donner un petit bout d'écharpe à Renard ?*

.....

.....

2- *Pourquoi Renard est-il triste ?*

.....

.....

Item 2.3	L'élève répond correctement à une question sur les deux proposées.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

2.4 Comprendre des textes écrits : interprétation du texte (niveau 3)

Renard dit : « vous êtes vraiment...Mmmmm... adorables » ? A ton avis, que peut-il se passer ensuite ?

.....

.....



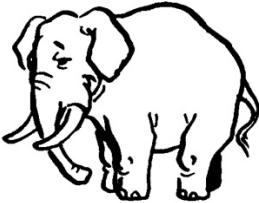


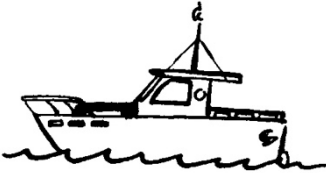


Item 2.4	L'élève propose une interprétation cohérente.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

3. Acquérir et développer une conscience phonologique

Les exercices qui suivent seront à réaliser à l'aide du corpus suivant : Ballon, Lapin, Éléphant, Parapluie, Papillon, Bateau, Sapin, Chat, Chapeau, Chaussette, Crocodile, Tortue, Enfant, Ciseaux, Dinosaur, Château, Serpent.

3.1 Scander les syllabes phoniques d'un mot

Consigne : On va découper les mots en syllabes. Pour chaque mot, tu dois frapper les syllabes. (Une croix est mise sous le mot quand la segmentation est réussie).




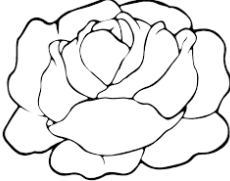










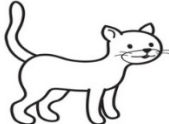

 Ballon	 Lapin	 Éléphant	 Parapluie
 Papillon	 Bateau	 Sapin	 Chat

Item 3.1	L'élève segmente oralement 6 mots sur 8.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

3.2 Reconnaître et discriminer des syllabes d'attaque et des syllabes finales dans une liste de mots









a) Les syllabes d'attaque

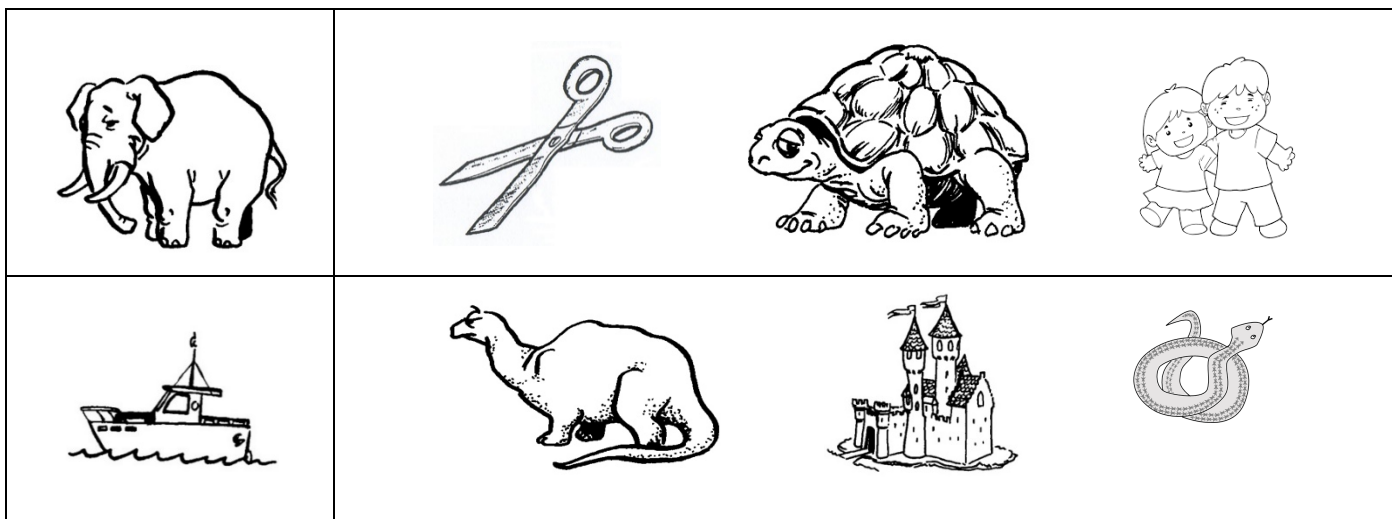
Consigne : sur chaque ligne, entoure l'image qui commence comme...

Exemple 			
			
			
			

b) Les syllabes finales

Consigne : entoure l'image du mot qui se termine comme ...

Exemple 			
			



Item 3.2	En novembre , l'élève identifie la syllabe d'attaque et/ou la syllabe finale de deux mots sur trois.	Oui – code 2	Non – code 1
	En mai , l'élève identifie la syllabe d'attaque ET la syllabe finale de deux mots sur trois.		

4. Découvrir le principe alphabétique


4.1 Différencier lettres, graphismes, pictogrammes, symboles et signes

Consignes :

- Entoure le chiffre

	u	+	3	△	?	@
---	---	---	---	---	---	---

- Entoure la lettre

	=	2	«	&	M	♣
---	---	---	---	---	---	---

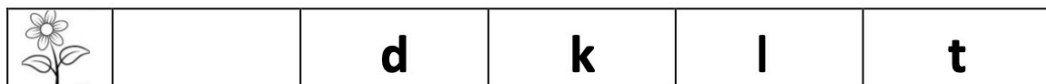
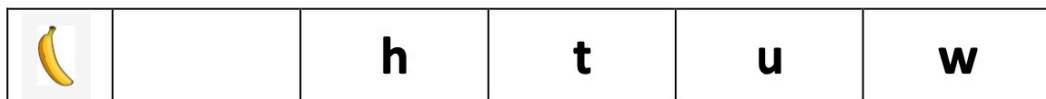
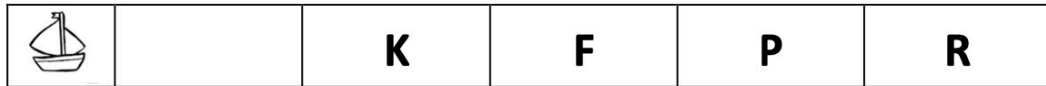
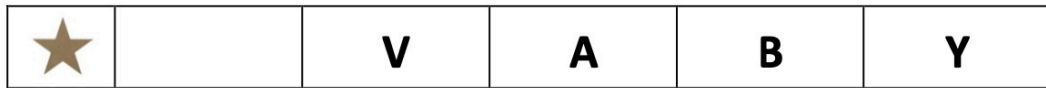
- Entoure le mot

	£©∞	école	F	F2□3e
---	-----	-------	---	-------

Item 4.1	L'élève identifie le chiffre, la lettre et le mot.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	--------------	--------------

4.2 Connaître le nom des lettres dans les deux écritures : scriptes et capitales d'imprimerie

Consigne : pour chaque ligne, entoure la lettre que je nomme.



Item 4.2	L'élève reconnaît au moins cinq lettres.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	--------------	--------------

4.3 Écrire seul une syllabe ou un mot en utilisant des lettres ou groupes de lettres empruntés aux mots connus

Consigne : On a écrit ensemble le mot MORI. Maintenant, tu vas essayer d'écrire seul des mots dictés. Ce sont des mots inventés qui n'ont pas de sens.

Essai 1	
Essai 2	
Essai 3	

Item 4.3	L'élève encode partiellement les trois mots (quelques phonèmes, lettres ou syllabes), sans tenir compte de l'ordre ou encode entièrement deux mots sur trois.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	--------------	--------------

4.4 Écrire son prénom sans modèle

- ✓ Niveau 1 : L'élève écrit son prénom sans modèle en capitales d'imprimerie (l'ordre des lettres est respecté)
- ✓ Niveau 2 : L'élève écrit son prénom avec modèle en cursive (les lettres sont attachées et le tracé respecté)
- ✓ Niveau 3 : L'élève écrit son prénom sans modèle en cursive (les lettres sont attachées et le tracé respecté)

Item 4.4	En novembre, l'élève atteint au moins le niveau 1. En mai, l'élève atteint au moins le niveau 2, voire le niveau 3.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

4.5 Tenir correctement son crayon

Item 4.5	L'élève tient correctement son crayon.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

ACQUÉRIR LES PREMIERS OUTILS MATHÉMATIQUES

5. Construire le nombre pour exprimer des quantités

5.1 Dénombrer une collection

Consigne : Dans chacun des plateaux, compte le nombre d'objets et dis le nombre trouvé. Tu peux écrire ce nombre sur la feuille en t'aidant de la bande numérique ou le faire écrire par l'enseignant.

Nombre d'objets du 1 ^{er} plateau :	Nombre d'objets du 2 ^{ème} plateau :	Nombre d'objets du 3 ^{ème} plateau :

Item 5.1	L'élève dénombre au moins 2 collections et indique oralement le nombre d'objets de chacune.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

5.2 Reconnaître et réaliser une collection équipotente à une collection donnée

Consigne situation 1 : Montre la barquette dans laquelle il y a autant de jetons que de ...

Consigne situation 2 : Va chercher dans la boîte juste ce qu'il faut de perles pour en mettre une dans chaque gobelet.

Item 5.2	L'élève reconnaît et/ou réalise une collection équipotente (au moins 1 des 2 situations est réussie)	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	--	-----------------	-----------------

5.3 Comparer des quantités

Consigne situation 1 : Montre la boîte où il y a le plus d'objets.

Consigne situation 2 : Montre le plateau qui a le moins de bouchons.

Consigne situation 3 : Il y a deux lignes de jetons. Montre la ligne sur laquelle il y a le plus de jetons.

Item 5.3	L'élève réussit au moins 2 des 3 situations de comparaison.	Oui - code 2	Non - code 1
-----------------	---	-----------------	-----------------

6. Stabiliser la connaissance des petits nombres

Décomposer le nombre 5

Consigne : Le fermier doit donner à manger à ses cinq lapins. Tu dois préparer les carottes pour que le fermier puisse nourrir ses lapins. Chaque lapin doit avoir une carotte à manger (et une seule). Dépose les cartes nécessaires dans ton petit panier. Tu dois choisir plusieurs cartes (2 ou 3).

Item 6	L'élève compose la collection 5 avec une des propositions : 1 et 4 / 2 et 3 / 1 et 2 et 2...	Oui - code 2	Non - code 1
---------------	--	-----------------	-----------------

7. Utiliser le nombre pour désigner un rang, une position

Déterminer et exprimer la position d'un objet

Consigne situation 1 : Des enfants font une course. Montre le coureur qui passe la ligne d'arrivée le premier.

Consigne situation 2 : Dis-moi dans quelle position va arriver ce coureur ? (L'enseignant montre à l'élève le 2^{ème} coureur).

Consigne situation 3 : Sur ce jeu de piste, ton pion est sur la case départ ; avance-le à la 4^{ème} case.

Item 7	L'élève donne deux réponses justes sur trois.	Oui - code 2	Non - code 1
---------------	---	-----------------	-----------------

8. Utiliser le nombre pour résoudre des problèmes

Résoudre un problème d'ajout ou de retrait

Consigne situation 1

Résous le problème suivant : *Trois voitures se garent dans le garage. Deux autres voitures arrivent aussi. Combien de voitures sont maintenant garées ?*

Consigne situation 2

Résous le problème suivant : *Quatre voitures sont garées dans le garage. Deux voitures partent. Maintenant combien de voitures reste-t-il dans le garage (ou sont encore garées) ?*

Item 8	L'élève résout au moins un des deux problèmes.	Oui - code 2	Non - code 1
---------------	--	-----------------	-----------------