



Présentation des évaluations :

- [Plate-forme EDUSCOL 'Evaluations au CP'](#)
 - [Des repères pour la réussite](#)
 - [Mathématiques - Classe de CP Priorités en période 1 \(septembre et octobre 2020 \)](#)
- ‘Foire aux questions’ réalisée par Franck Ramus (membre du CSEN, ayant participé à la conception des évaluations) :
- [Accéder à la ressource sur son blog : septembre 2018 | Ramus méninges](#)

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	SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS POUR RENFORCER CETTE COMPETENCE		
<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	<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			
Reconnaitre des nombres dictés ➤ Exercice 5 (guide pour le professeur page 18) ➤ Exercice 5 (cahier de l'élève pages 19 et 20) Écrire des nombres sous la dictée ➤ Exercice 14 (guide pour le professeur page 31) ➤ Exercice 14 (cahier de l'élève page 49)	- 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	- Application TouchCount - Application 10 Doigts - Jeu en ligne : Même quantité - Créer un imagier sonore avec BITSBOARD - Application 'Ecrire 1 2 3' - Application 'J'écris'

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 7 (guide pour le professeur page 21) ➤ Exercice 7 (cahier de l'élève pages 24 à 26) 	<p>- La tour d'appel</p>	<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 - 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 en ligne : NUMERICUBE et CUBANOMBRES - Jeu en ligne sur TIZOFUN
<p><u>Comparer des nombres</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 8 (guide pour le professeur page 22) ➤ Exercice 8 (cahier de l'élève page 28) 			
<p><u>Résoudre des problèmes</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercices 6 et 15 (guide pour le professeur pages 19/20 et 32/33) ➤ Exercices 6 et 15 (cahier de l'élève pages 21 à 23 et 50/51) 	<p>- Jeu GRELI GRELO</p> <p>- Jeu du gobelet</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Différences ou sommes imposées - Dix dans un dortoir - Memory 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
<p><u>Placer un nombre sur une ligne numérique</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 16 (guide pour le professeur pages 34/35) ➤ Exercice 16 (cahier de l'élève pages 52 à 55) 	<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

ESPACE ET GEOMETRIE

Reconnaître et utiliser les notions d'alignement, d'angle droit, d'égalité de longueurs, de milieu, de symétrie

Reproduire un assemblage

- [Exercice 9 \(guide pour le professeur Page 23\)](#)
- [Exercice 9 \(cahier de l'élève pages 29 à 33\)](#)

- [Repérage et déplacements sur quadrillages : rituels](#)
- [Jeu : où est ma place ? \(page 31\)](#)
- [Les pixo monstres](#)

- [Promenade mathématiques](#)
- [Document d'accompagnement \(2002\)](#)
- [Tangram \(fiches 4\)](#)
- [Jeu des formes](#)

- [Géogébra géométrie](#)
- [Combien de carrés ? de rectangles ?](#)
- [Déplacements et programmation](#)
- [Géoplan virtuel](#)
- [Symétrie](#)
- [Symétrie 2](#)