



Présentation des évaluations :

- [Plate-forme EDUSCOL 'Evaluations au CE1'](#)
 - [Présentation des typologies d'exercices \(CSEN 2018\)](#)
 - [Texte collective Evalaide \(CSEN\)](#) Le document indique pour chaque épreuve ses fondements scientifiques et son intérêt.
 - [Mathématiques - Classe de CE1 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 du professeur	<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 page 18)	- Jeu du Furet - Activités pour travailler la suite numérique orale et écrite - Jeu du portrait et devinettes	- Situations proposées p19 à 21. - Réaliser un journal des nombres. - Jeu du UNO de 10 à 23 - Jeu de la course à...	- Les FONDAMENTAUX : nombres compris entre 70 et 80 - Les FONDAMENTAUX : nombres compris entre 80 et 100
Ecrire des nombres sous la dictée ➤ Exercice 14 (guide pour le professeur page 30) ➤ Exercice 14 (cahier de l'élève page 43)			

<p><u>Représenter des nombres entiers</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 7 (guide pour le professeur page 20) ➤ Exercice 7 (cahier de l'élève page 21) 	<ul style="list-style-type: none"> - Travailler différentes représentations du nombre avec les fleurs numériques 	<ul style="list-style-type: none"> - Réaliser un journal des nombres. - Le boulier - Top TEN - Le mistigri des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en ligne : 'Même quantité'
<p>NOMBRES ET CALCULS</p> <p>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</p>			
<p><u>Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercices 6 et 13 (guide pour le professeur pages 19 et 29) <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercices 6 et 13 (cahier de l'élève pages 19/20et 41/42) 	<ul style="list-style-type: none"> - Enigmes mathématiques quotidiennes (diapositives 20 à 23) 	<ul style="list-style-type: none"> - PROBLEMO - Boîte à énigmes 	<ul style="list-style-type: none"> - Résolution de problèmes (typologie de Vergnaud)
<p>NOMBRES ET CALCULS</p> <p>Calcul avec des nombres entiers</p>			
<p><u>Calculer mentalement</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 12 (guide pour le professeur page 28) ➤ Exercice 12 (cahier de l'élève pages 39/40) 	<ul style="list-style-type: none"> - La tirelire des Schtroumpfs - La somme est bonne ! - Jeu du gobelet - Une liste de jeux pouvant être utilisés en rituels - Des rituels quotidiens (diapositives 24 à 31) 	<ul style="list-style-type: none"> - Memory des sommes - Promenons-nous sur le damier numérique - Jeu des dominos additifs (+ dominos imprimer) - PIKOMINO (jeu de société) - MATHADOR FLASH - Jeu du car - Jeu des 5 dés - Jeu des tables - Les cartes à pinces. 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en ligne : L'attrape-nombres - Logiciel : La course aux nombres - CALCULATICE (logiciel ou jeu en ligne) - Pate-forme PRIMATHS - Les FONDAMENTAUX : ajouter 2 nombres entiers inférieurs à 10 - Jeu en ligne : La cible - Jeu en ligne : Additions - Jeu en ligne : Soustractions - Jeu en ligne : Memory (à personnaliser) - Jeu en ligne : Les jetons
<p><u>Calculer en ligne</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 8 (guide pour le professeur page 21) ➤ Exercice 8 (cahier de l'élève pages 23/24) 			
<p>NOMBRES ET CALCULS</p> <p>Comprendre et utiliser des nombres entiers pour dénombrer, ordonner, repérer, comparer</p>			
<p><u>Comparer des nombres (2018)</u></p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Exercice 4 : cet exercice présent en 2018 ne l'est plus depuis 2019 	<ul style="list-style-type: none"> - Les colliers de la Schtroumpfette - La corde à linge (diapositive 11) - Jeu du furet des dizaines - Le nombre mystère 	<ul style="list-style-type: none"> - La bataille des cartons (+ feuilles de jeu) - La bataille des dés - Jeu du 1^{er} posé - Le château des nombres - Jeu de familles des nombres - Bataille des nombres - La fabrique des nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en ligne : la promenade des nombres - Jeu en ligne : le nombre mystérieux - Jeux de la série 'comparer les nombres' - Jeux de la série 'comparer des quantités' - Jeux de la série 'comparer, ranger des nombres' - Le pendu des nombres

			- Les FONDAMENTAUX : comparer deux nombres à deux chiffres
<p>Placer un nombre sur une ligne numérique</p> <p>➤ Exercice 15 (guide pour le professeur page 31)</p> <p>➤ Exercice 15 (cahier de l'élève pages 44 à 49)</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu avec des caches - Jeu du furet - Jeu plouf et jeu des maillots (valeurs numériques à adapter) - 'Le tunnel' (p. 12), 'Le nombre caché' (p. 13), 'le jeu de la grenouille' (p. 14), 'Plouf dans l'eau' (p. 15 > valeurs numériques à adapter) 	<ul style="list-style-type: none"> - Loto des lignes graduées - Les pinces à nombres 	<ul style="list-style-type: none"> - Jeu en ligne : File numérique du serpent - Jeux de la série 'Nommer et lire les nombres, mémoriser la suite des nombres'

ESPACE ET GEOMETRIE

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

<p>Reproduire un assemblage</p> <p>➤ Exercice 16 (Guide pour le professeur page 32)</p> <p>➤ Exercice 16 (cahier de l'élève pages 50 à 54)</p> <p>Cet exercice est identique à celui de CP</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Repérage et déplacements sur quadrillages : rituels - Jeu des objets cachés dans un quadrillage (page 36) - Géométricus : mini fiches rituels géométrie - Les pixo monstres 	<ul style="list-style-type: none"> - La balade géométrique - Document d'accompagnement (2002) - Tracé à main levée (page 46) - Jeu de puissance 4 - Tangram (fiches 4) 	<ul style="list-style-type: none"> - Géogébra géométrie - Combien de carrés ? de rectangles ? - Déplacements et programmation - Géoplan virtuel - Symétrie - Symétrie 2
--	--	---	---