

# EVALUATIONS DIAGNOSTIQUES DEBUT CM1

---

## *TABLEAU DE COMPETENCES*

**Programmes 2008**

Compétences attendues en fin de CE2	Connaissances et capacités attendues en fin de cycle 3 dans le <i>Socle Commun</i> (réf. Programmes)	Tâche définie dans le Référentiel de compétences du <i>Socle Commun</i>	Exercices élèves	Items	Indications pour l'enseignant
<b>NOMBRES</b>					
- Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers jusqu'au million.		- lire, et écrire sous la dictée, en chiffres et en lettres, les nombres entiers jusqu'à la classe des millions et les nombres décimaux (3 chiffres après la virgule au plus) exprimés sous la forme ... unités et ... dixièmes, centièmes ou millièmes. - connaître la valeur des chiffres d'un tel nombre, et le décomposer en utilisant 10, 100, ..., ou encore 0,1 ; 0,01 ; 0,001.	Ex. 1 – Ecris dans les cases les nombres que je vais te dicter.  Ex. 2 – Ecris en chiffres.	1-2-3  4	(1 item par ligne) Codes 1 – 9 – 0.  Codes 1 – 9 – 0.
- Comparer, ranger, encadrer ces nombres.		- <b>comparer deux nombres entiers, ou deux nombres décimaux dont les parties décimales sont de même longueur.</b> - encadrer un nombre décimal par deux nombres entiers consécutifs ( <b>les symboles &lt; et &gt; doivent être connus et utilisés</b> ).	Ex. 4 – Ecris les nombres suivants dans les cases, en les rangeant dans l'ordre croissant.  Ex. 5 – Complète avec le nombre qui précède et le nombre qui suit.  Ex. 6 – Complète avec les signes < et >	6  7-8 -9  10	Codes 1 – 9 – 0  Codes 1 – 9 – 0  Codes 1 – <b>3 – 9</b> – 0 : - code 3 : jusqu'à 2 erreurs - code 9 : 3 erreurs et plus.
- Connaître et utiliser des expressions telles que : double, moitié ou demi, triple, quart d'un nombre entier		Sur une droite graduée de 0,1 en 0,1, de 1 en 1, de 10 en 10 ou de 100 en 100 : <b>l'élève sait lire la position (abscisse) d'un point, et placer un point dont il connaît l'abscisse.</b>	Ex. 3 – Place 710, 606, 538, 499 sur la droite..	5	Codes 1 – 9 – 0.
- Connaître et utiliser certaines relations entre des nombres d'usage courant : 5, 10, 15, 20, 25, 50, 100, entre 15, 30 et 60		- les tables de multiplication "dans tous les sens" : récitation d'une table donnée, mais aussi réponse à des questions du type: $6 \times 4 = ?$ 24, c'est combien de fois 6 ? puis 24, c'est ? - <b>les multiples courants de 25, 50 et 25</b> - <b>les doubles, moitié et triple des nombres d'usage courant.</b> <b>Il sait aussi effectuer des calculs mentaux portant sur les quatre opérations, dans des cas où un calcul réfléchi simple peut être mis en oeuvre.</b>	Ex. 9 – Relie 150 à toutes les écritures qui correspondent.  Ex. 38 – Résous ce problème (numération)	13  50	Codes 1 – <b>3 – 9</b> – 0 : - code 3 : jusqu'à 2 erreurs - code 9 : 3 erreurs et plus  - code 3 : erreurs de calcul mais démarche acceptable -code 9 : erreurs de calcul et démarche fausse.

Compétences attendues en fin de CE2	Connaissances et capacités attendues en fin de cycle 3 dans le Socle Commun	Tâche définie dans le Référentiel de compétences du Socle Commun	Exercices élèves	Items	Indications pour l'enseignant
<b>CALCULS</b>					
- Mémoriser et mobiliser les résultats des tables d'addition et de multiplication.	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.	-les tables de multiplication "dans tous les sens" : récitation d'une table donnée, mais aussi réponse à des questions du type : $6 \times 4 = 24$ , c'est combien de fois 6 ? puis 24, c'est ? - les multiples courants de 25, 50 et 250 -les doubles, moitié et triple des nombres d'usage courant. Il sait effectuer des calculs mentaux portant sur les quatre opérations, dans des cas où un calcul réfléchi simple peut être mis en oeuvre.	Ex. 7 – Ecris sur les pointillés.  Ex. 8 – Complète par les mots : la moitié, le double, le quart, le triple  Ex.10 - Ecris la réponse (memoriser et mobiliser les tables d'addition).  Ex. 11 : Ecris la réponse (memoriser et mobiliser les tables de multiplication).	11  12  14  15	Codes 1 – 9 – 0  Codes 1 – 9 – 0  Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur - code 9 : 2 erreur et plus.  Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur - code 9 : 2 erreurs et plus.
- Organiser ses calculs pour trouver un résultat par calcul mental, posé, ou à l'aide de la calculatrice.	Utiliser les techniques opératoires des quatre opérations sur les nombres entiers et décimaux (pour la division, le diviseur et un nombre entier).	<b>Poser et effectuer :</b> <b>-des additions et des soustractions de nombres décimaux, avec retenue(s).</b> <b>-des multiplications de 2 nombres entiers, ou d'un nombre décimal par un nombre entier (le nombre de chiffres significatifs est limité, mais le multiplicateur peut contenir un zéro).</b>	Ex. 12 : Calcule les opérations suivantes (addition posée). Ex. 13 : Calcule les opérations suivantes (soustraction posée). Ex. 14 : Calcule les opérations suivantes (multiplication posée).  Ex. 16 : Pose dans le cadre ci-dessous et calcule (addition, soustraction, multiplication).	16 17 18  20	Codes 1 – 9 – 0. Codes 1 – 9 – 0. Codes 1 – 9 – 0.  Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur - code 9 : 2 erreurs et plus.
- Connaître une technique opératoire de la division et la mettre en œuvre avec un diviseur à un chiffre. - Organiser ses calculs pour trouver un résultat par calcul mental, posé ou à l'aide de la calculatrice	Résoudre des problèmes relevant des 4 opérations et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesure, règle de 3, figures géométriques, schémas.	<b>Poser et effectuer :</b> - des divisions euclidiennes de nombres entiers de trois ou quatre chiffres par un nombre entier d'au plus deux chiffres.	Ex. 15 : Trouve une façon de calculer $43 : 6$ .	19	Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur de calcul mais la procédure est recevable - code 9 : procédure inadéquate
- Calculer mentalement des sommes, des différences, des produits.  - Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations.	Calculer mentalement en utilisant les quatre opérations.  Estimer l'ordre de grandeur d'un résultat.  Ecrire, nommer, comparer et utiliser les nombres entiers, les nombres décimaux (jusqu'au centième) et quelques fractions simples.	- les tables de multiplication "dans tous les sens" : récitation d'une table donnée, mais aussi réponse à des questions du type: $6 \times 4 = 24$ , c'est combien de fois 6 ? puis 24, c'est ? - les multiples courants de 25, 50 et 250 - les doubles, moitié et triple des nombres d'usage courant. Il sait effectuer des calculs mentaux portant sur les quatre opérations, dans des cas où un calcul réfléchi simple peut être mis en oeuvre.	Ex. 17 : Complète (addition, complément, soustraction).  Ex. 18 : Complète (multiplication, complément).  Ex. 31 : Résous ce problème (addition) Ex. 32 : Résous ce problème (soustraction) Ex. 33 : Résous ce problème (multiplication) Ex. 34 : Résous ce problème (soustraction) Ex. 35 : Résous ce problème (soustraction)	21  22  43 44 45 46 47	Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur - code 9 : 2 erreurs et plus.  Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur - code 9 : 2 erreurs et plus.  Codes 1 – 3 – 9 – 0 pour 31 → 35 - code 1 : démarche et résultats exacts -code 3 : démarche possible, résultat faux.

Compétences attendues en fin de CE2	Connaissances et capacités attendues en fin de cycle 3 dans le Socle Commun	Tâche définie dans le Référentiel de compétences du Socle Commun	Exercices élèves	Items	Indications pour l'enseignant
<b>GÉOMÉTRIE</b>					
<p><b>Dans le plan :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reconnaître, décrire, nommer et reproduire, tracer des figures géométriques: carré, rectangle, losange, triangle rectangle.</li> <li>- Vérifier la nature d'une figure plane en utilisant la règle graduée et l'équerre.</li> <li>- Construire un cercle avec un compas.</li> <li>- Utiliser en situation le vocabulaire : côté, sommet, angle, milieu.</li> <li>- Reconnaître qu'une figure possède un ou plusieurs axes de symétrie, par pliage ou à l'aide de papier calque</li> <li>- Tracer, sur papier quadrillé, la figure symétrique d'une figure donnée par rapport à une droite donnée.</li> </ul>	<p>Reconnaître, décrire et nommer les figures et solides usuels.</p> <p>Utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision.</p>	<p><i>- connaître les figures planes : carré, rectangle, losange, triangle, triangle rectangle, cercle, et quelques propriétés que l'on peut dégager de leur observation. Des exercices de construction de carrés ou rectangles dont les dimensions des côtés sont données, de reproduction ou de description de figures simples ou composées permettent de vérifier le bon usage des instruments, la connaissance des figures au programme, et la capacité à utiliser le vocabulaire élémentaire de géométrie plane (cf programmes). On peut aussi demander aux élèves de comparer les longueurs des diagonales, ou de savoir dire si les côtés opposés sont parallèles, mais la caractérisation des quadrilatères par les propriétés de leurs diagonales n'est pas à connaître. La construction d'un triangle de dimensions données n'est pas exigible.</i></p> <p><i>- construire le cercle de rayon et de centre donnés.</i></p> <p><i>- compléter une figure par symétrie axiale (sur papier uni en utilisant le papier calque, ou sur papier quadrillé ou pointé, l'axe suivant une ligne du quadrillage).</i></p> <p><i>- distinguer un cube ou un parallélépipède rectangle dans un lot de solides divers, en s'appuyant sur le nombre et la forme des faces.</i></p>	<p>Ex. 19 : Dans cette figure, colorie un losange.</p> <p>Ex. 20 : Observe la figure et remplis le tableau.</p> <p>Ex. 23 - Entoure en rouge les carrés, en vert les rectangles et en noir les triangles rectangles.</p> <p>Ex. 24 : Trace un cercle de rayon 3 cm, dans le cadre ci-dessous...</p> <p>Ex. 21 : Construis la figure symétrique à la figure par rapport à la droite d.</p> <p>Ex. 22 - Entoure en bleu le cube ..., Entoure en rouge le pavé droit.</p>	<p>23</p> <p>24- 25</p> <p>29-30-31</p> <p>32</p> <p>26</p> <p>27-28</p>	<p>Codes 1 – 9 – 0.</p> <p>Connaissance du lexique (24) et repérage des angles droits (25). Pour les 2, codes 1 – 3 – 9 – 0 : -code 3 : une erreur -code 9 : 2 erreurs et plus. Utilisation possible de l'équerre</p> <p>- item 29 (carrés) ; - item 30 (rectangles) ; - item 31 (triangles rectangles) Codes 1 – 9 – 0.</p> <p>Codes 1 – 9 – 0 (cercle tracé correctement, de rayon 3 cm)</p> <p>Codes 1 – 9 – 0.</p> <p>Codes 1 – 9 – 0.</p> <p>Codes 1 – 9 – 0.</p> <p>- item 27 (reconnaissance cube et pavé droit) ; - item 28 (vocabulaire)</p>

Compétences attendues en fin de CE2	Connaissances et capacités attendues en fin de cycle 3 dans le Socle Commun	Tâche définie dans le Référentiel de compétences du Socle Commun	Exercices élèves	Items	Indications pour l'enseignant
<b>GRANDEURS ET MESURES</b>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- connaître les unités de mesure suivantes et les relations qui les lient : <ul style="list-style-type: none"> <li>. longueur (m, km, cm, mm)</li> <li>. masse (g, kg)</li> <li>. capacité : (l, cl)</li> <li>. monnaie (euro, centime)</li> <li>. temps (h, mn, s, mois, an).</li> </ul> </li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser les unités de mesures usuelles</li> <li>- Utiliser des instruments de mesure</li> <li>- Effectuer des conversions.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- donner une unité plausible dans une situation donnée (la longueur de la classe est 10...; la longueur de mon stylo 15...)</li> <li>- proposer un ordre de grandeur plausible (cette bouteille a une contenance de ...L)</li> <li>- convertir des grandeurs usuelles dans les situations familières ayant du sens,</li> <li>- calculer ou mesurer le périmètre d'une figure géométrique simple.</li> </ul>	<p>Ex. 28 - Complète avec l'unité qui convient.</p> <p>Ex. 29- Complète les égalités suivantes.</p> <p>Ex. 30 – Entoure la bonne réponse.</p>	<p>36-37-38-39-40</p> <p>41</p> <p>42</p>	<p>Codes 1 – 9 – 0. Phrase à compléter avec l'unité correcte</p> <p>Codes 1 – 9 – 0. Equivalences d'unités.</p> <p>Codes 1 – 9 – 0. Equivalences d'unités.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser des instruments pour mesurer des longueurs, des masses, des capacités, puis exprimer cette mesure par un nombre entier ou un encadrement par deux nombres entiers.</li> </ul>					
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Vérifier qu'un angle est droit en utilisant l'équerre ou un gabarit.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- utiliser la règle, l'équerre et le compas pour vérifier la nature de figures planes usuelles et les construire avec soin et précision</li> </ul>	<p>L'élève sait comparer des angles par superposition, reconnaître et tracer un angle droit en utilisant un gabarit.</p>	<p>Ex.. 27 - Voici plusieurs équerres, sur chacune d'elles, repère l'angle droit et marque-le en le coloriant...</p>	<p>35</p>	<p>Codes 1 – 9 – 0.</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Calculer le périmètre d'un polygone.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesure, règle de trois, figures géométriques, schémas.</li> </ul>				
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire l'heure sur une montre à aiguilles ou une horloge.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Lire l'heure.</li> <li>- L'élève sait lire l'heure sur les différents types de cadran usuels, et notamment à aiguilles.</li> </ul>	<p>L'élève sait lire l'heure sur les différents types de cadran usuels, et notamment à aiguilles.</p>			
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes dont la résolution implique les grandeurs ci-dessus.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Résoudre des problèmes relevant des quatre opérations, de la proportionnalité, et faisant intervenir différents objets mathématiques : nombres, mesure, règle de trois, figures géométriques, schémas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Connaître les unités de mesure usuelles pour des longueurs, masses, contenance, durées, ainsi que des conversions usuelles</li> <li>- Mesurer ou calculer des aires.</li> </ul>	<p>Ex .36 – Résous ce problème (division et conversion)</p> <p>Ex. 37 – Résous ce problème.</p>	<p>48</p> <p>49</p>	<p>Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : erreurs de calcul mais démarche acceptable -code 9 : erreurs de calcul et démarche fausse</p> <p>Codes 1 – 3 – 9 – 0 : - code 3 : une erreur -code 9 : 2 erreurs et plus.</p>

Compétences attendues en fin de CE2	Connaissances et capacités attendues en fin de cycle 3 dans le Socle Commun	Tâche définie dans le Référentiel de compétences du Socle Commun	Exercices élèves	Items	Indications pour l'enseignant
<b>ORGANISATION ET GESTION DE DONNEES</b>					
- Savoir organiser les données d'un problème en vue de sa résolution.	Savoir organiser des informations numériques ou géométriques, justifier et apprécier la vraisemblance d'un résultat.				
- Utiliser un tableau ou un graphique en vue d'un traitement des données.	Lire, interpréter et construire quelques représentations simples : tableaux, graphiques	<ul style="list-style-type: none"> <li>- identifier les variables représentées (temps, durée, température, hauteur, longueur, couleur, etc.) et lire leur valeur en respectant l'échelle. Exemples de supports : lignes brisées, diagrammes en bâtons ou histogrammes à pas réguliers.</li> <li>- compléter une ligne brisée ou un diagramme en bâtons, toutes les indications lui ayant été fournies.</li> </ul>	Ex 39 : <i>Réponds aux questions (lecture d'histogramme).</i>	51	Codes 1-3-9-0 : 1 - Tout est correct. 3 - La démarche est correcte mais le résultat est faux. 9 - la démarche n'est pas recevable et le résultat est faux. 0 - pas de réponse.