

MON LIVRET D'ÉVALUATION

DANS CE LIVRET, IL Y A UNE LISTE DE TOUT CE QUE TU PEUX APPRENDRE AU CEI. QUAND UNE CONNAISSANCE OU UNE COMPÉTENCE EST ATTEINTE, LA CASE CORRESPONDANTE EST ALORS COLORIÉE.

FRANÇAIS

ORAL	S'exprimer clairement à l'oral.						
	Réciter 5 poésies en mettant l'intonation.						
	Faire un petit exposé devant la classe.						

LECTURE	Fluence : lire 70 mots par minute.	10	20	30	40	50	60	70	
	Retrouver des informations explicites dans un texte.								
	Retrouver des informations implicites dans un texte.								
	Restituer la chronologie d'un texte.								
	Expliciter les états mentaux des personnages.								
	Lire et comprendre un texte documentaire.								

COPIE	Écrire lisiblement en lettres cursives.	
	Écrire les majuscules en lettres cursives.	
	Recopier un texte de 10 lignes sans erreurs.	

RÉDACTION	Rédiger une phrase complète qui a du sens.	
	Rédiger un texte court qui a du sens et qui est segmenté en phrases.	
	Éviter les répétitions.	
	Utiliser des connecteurs temporels (d'abord, puis, ensuite, enfin...).	
	Réviser et améliorer son écrit.	

GRAMMAIRE	1	Identifier la phrase et connaître ses critères de formation.	
	2	Identifier le sujet.	
	3	Identifier le verbe.	
	4	Identifier le nom.	
	5	Identifier le déterminant.	
	6	Identifier l'adjectif qualificatif.	
	7	Identifier le groupe nominal.	
	8	Identifier les pronoms personnels et les manipuler.	
	9	Reconnaître et transformer les types de phrases.	
	10	Reconnaître et transformer les formes de phrases.	

ORTHOGRAPHE	1	Connaître et utiliser les valeurs de la lettre s.	
	2	Connaître et utiliser les valeurs de la lettre c.	
	3	Connaître et utiliser les valeurs de la lettre g.	
	4	Connaître et utiliser la valeur des accents.	
	5	Connaître et utiliser la règle m,b,p.	
	6	Connaître et utiliser les marques du pluriel.	
	7	Connaître et utiliser les marques du féminin.	
	8	Réaliser les accords dans le groupe nominal.	
	9	Utiliser les principales marques de conjugaison (s - ons - ez - nt).	
	10	Mémoriser l'orthographe des mots de la dictée (10 listes sans erreur).	

VOCABULAIRE	1	Ranger des mots dans l'ordre alphabétique.	
	2	Trouver un mot dans le dictionnaire et copier sa définition.	
	3	Connaître et utiliser la notion de mots génériques.	
	4	Connaître et utiliser la notion de synonyme.	
	5	Connaître et utiliser la notion de contraire.	
	6	Comprendre les différents sens d'un mot en fonction du contexte.	
	7	Connaître et utiliser la notion de famille de mots.	
	8	Utiliser les préfixes et les suffixes pour construire des mots.	

CONJUGAISON PRÉSENT	Conjuguer au présent les verbes en -er.				
	Conjuguer au présent les verbes irréguliers.	être		venir	
		avoir		pouvoir	
		faire		voir	
		aller		vouloir	
		dire		prendre	

CONJUGAISON IMPARFAIT	Conjuguer à l'imparfait les verbes en -er.				
	Conjuguer à l'imparfait les verbes irréguliers.	être		venir	
		avoir		pouvoir	
		faire		voir	
		aller		vouloir	
		dire		prendre	

CONJUGAISON PASSÉ COMPOSÉ	Conjuguer au passé composé les verbes en -er (<i>auxiliaire avoir</i>).				
	Conjuguer au passé composé les verbes irréguliers.	être		venir	
		avoir		pouvoir	
		faire		voir	
		aller		vouloir	
		dire		prendre	

CONJUGAISON FUTUR	Conjuguer au futur les verbes en -er.				
	Conjuguer au futur les verbes irréguliers.	être		venir	
		avoir		pouvoir	
		faire		voir	
		aller		vouloir	
		dire		prendre	

MATHÉMATIQUES

NUMÉRATION JUSQU'À 99	1	Écrire en lettres les nombres de 1 à 10.	
	2	Écrire en lettres les nombres de 11 à 20.	
	3	Écrire en lettres les nombres de 21 à 99.	
	4	Associer l'écriture en chiffres et l'écriture en lettres des nombres.	
	5	Comprendre et décomposer les nombres.	
	6	Comparer deux nombres.	
	7	Encadrer un nombre.	
	8	Ranger des nombres.	

NUMÉRATION JUSQU'À 999	9	Écrire en lettres les nombres de 100 à 999.	
	10	Associer l'écriture en chiffres et l'écriture en lettres des nombres.	
	11	Comprendre et décomposer les nombres.	
	12	Comparer deux nombres.	
	13	Encadrer un nombre.	
	14	Ranger des nombres.	

RÉSOLUTION DE PROBLÈMES		Résoudre un problème où on cherche le tout.	
		Résoudre un problème où on cherche une partie.	
		Résoudre un problème où on cherche un état final.	
		Résoudre un problème où on cherche une transformation.	
		Résoudre un problème où on cherche un état initial.	
		Résoudre un problème où on cherche l'un des états lors d'une comparaison.	
		Résoudre un problème où on cherche la comparaison.	
		Résoudre un problème de multiplication (addition itérée).	
		Résoudre un problème de multiplication (configuration rectangulaire).	
		Résoudre un problème de division partition (combien dans chaque part ?).	
		Résoudre un problème de division quotient (combien de parts ?).	

CALCUL POSÉ	1	Poser une addition à 2 chiffres sans retenue.	
	2	Poser une addition à 2 chiffres avec retenue.	
	3	Poser une addition à 3 chiffres sans retenue.	
	4	Poser une addition à 3 chiffres avec retenue.	
	5	Poser une soustraction à 2 chiffres sans retenue.	
	6	Poser une soustraction à 2 chiffres avec retenue.	
	7	Poser une soustraction à 3 chiffres sans retenue.	
	8	Poser une soustraction à 3 chiffres avec retenue.	

CALCUL MENTAL	Connaitre les tables d'addition.									
	1		2		3		4		5	
	6		7		8		9		10	
	Connaitre les tables de multiplication de 1 à 5.									
	1		2		3		4		5	
	Connaitre les décompositions additives des nombres de 5 à 19.									
	5		6		7		8		9	
	10		11		12		13		14	
	15		16		17		18		19	
	1	Connaitre les compléments à 10.								
	2	Calculer les compléments à la dizaine supérieure.								
	3	Connaitre les compléments à 100.								
	4	Calculer les compléments à la centaine supérieure.								
	5	Connaitre les doubles de 1 à 15.								
	6	Connaitre les doubles de 25, 30, 40 et 100.								
	7	Connaitre les moitiés de 2 à 30.								
	8	Connaitre les moitiés de 40, 50 et 100.								
	9	Ajouter 5 à un multiple de 5.								
	10	Soustraire 2, 3, 4, 5, 6, 7 et 9.								
	11	Ajouter et soustraire 10.								
	12	Ajouter et soustraire 9.								
	13	Additionner des dizaines entières.								
	14	Ajouter et soustraire des dizaines entières.								
	15	Additionner des nombres à deux chiffres (sans retenue).								
	16	Ajouter un nombre à un chiffre (avec retenue).								
	17	Ajouter et soustraire des centaines entières.								
	18	Multiplier par 10 un nombre <100.								

CALCUL EN LIGNE	1	Calculer la somme de deux nombres à 2 chiffres (avec retenue).	
	2	Calculer la somme de deux nombres à 3 chiffres.	
	3	Soustraire un nombre à 1 ou 2 chiffres à un nombre à 2 chiffres.	
	4	Soustraire un nombre à 1 ou 2 chiffres à un nombre à 3 chiffres.	
	5	Multiplier un nombre à 2 chiffres par un nombre à 1 chiffre.	
	6	Multiplier un nombre à 3 chiffres par un nombre à 1 chiffre.	

GÉOMÉTRIE	Repérer des points alignés.	
	Mesurer une longueur en cm.	
	Tracer un segment d'une longueur donnée.	
	Trouver le milieu d'un segment.	
	Se repérer sur un quadrillage.	
	Décoder des déplacements.	
	Coder des déplacements.	
	Identifier les angles droits.	
	Tracer les angles droits.	
	Reconnaître et décrire les polygones.	
	Tracer un rectangle, un carré et un triangle rectangle.	
	Reconnaître et décrire le cercle.	
	Tracer un cercle.	
	Reconnaître et décrire les solides.	
	Construire un solide.	
	Repérer la symétrie.	
	Réaliser des symétries.	

MESURES LONGUEURS	Comparer des segments selon leur longueur.	
	Mesurer un segment en cm et en dm.	
	Tracer un segment d'une longueur donnée en cm et en dm.	
	Estimer un ordre de grandeurs de longueurs en cm, dm, m et km.	
	Connaitre les relations entre cm, dm et m et effectuer des conversions.	

MESURES MASSES	Comparer des objets selon leur masse.	
	Peser des objets en g ou en kg avec une balance.	
	Estimer un ordre de grandeur des masses d'objets en g et en kg.	
	Connaitre les relations entre g et kg et effectuer des conversions.	

MESURES CONTENANCES	Comparer des objets selon leur contenance en transvasant.	
	Mesurer des contenances en litre.	
	Estimer un ordre de grandeur des contenances de récipients en litres.	

MESURES DURÉES	Savoir qu'il y a 60 minutes dans 1 heure et 24 heures dans une journée.	
	Lire l'heure en heures entières et en demi-heure.	
	Lire l'heure en heures entières et en demi-heure (heures de l'après-midi).	
	Positionner les aiguilles d'une heure demandée.	
	Positionner les aiguilles d'une heure demandée (heures de l'après-midi).	

QUESTIONNER LE MONDE

TEMPS	Se repérer dans le temps avec les jours, les semaines, les mois et les saisons.	
	Comprendre l'alternance jour/nuit.	
	Comparer, estimer, mesurer des durées : jour, semaine, mois, année.	
	Établir les relations entre ces unités.	
	Situer des évènements les uns par rapport aux autres.	

ESPACE	Produire des représentations des espaces familiers : le quartier.	
	Comprendre qu'un espace est organisé.	
	Reconnaître différents paysages : les villes, les campagnes.	
	Lire des plans, se repérer sur des cartes.	
	Situer la position de sa région sur la carte de France.	
	Situer la position de la France sur la carte du monde.	
	Situer les continents.	
	Situer les océans.	

MATIÈRE	Identifier les 3 états de l'eau et les processus de solidification et de fusion.	
	Identifier l'existence de l'air et quelques unes de ses propriétés.	

VIVANT	Identifier ce qui est animal, végétal, minéral ou élaboré par des êtres vivants.	
	Identifier le régime alimentaire de quelques animaux.	
	Identifier une chaîne alimentaire.	
	Comprendre le cycle de vie des animaux.	
	Connaître les spécificités des aliments et de l'équilibre alimentaire.	

OBJETS TECHNIQUES	Comprendre le fonctionnement d'un circuit électrique simple.	
	Réaliser un objet électrique simple.	
	Connaître les règles de sécurité liées à l'électricité.	

ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

E.P.S ATHLÉTISME	Course longue (temps pour 2 tours de stade = 664 mètres).			
	Course rapide (temps au 100 mètres).			
	Sauter loin.			
	Lancer loin.			
	Lancer précisément (score sur 10 dans la cible).			

PROGRESSION →

E.P.S NATATION	Sauter seul dans l'eau.	
	S'immerger légèrement.	
	Se déplacer avec matériel.	
	Se déplacer sans matériel.	

E.P.S JEUX TRADITIONNELS	Comprendre le but du jeu.	
	S'engager dans le jeu, accepter l'opposition et la coopération.	
	Respecter les règles du jeu.	
	Développer des stratégies.	

E.P.S HOCKEY	Comprendre le but du jeu.	
	S'engager dans le jeu, accepter l'opposition et la coopération.	
	Respecter les règles du jeu.	
	Développer des stratégies.	

E.P.S VÉLO	Rouler sans aide sur plusieurs mètres.	
	Démarrer sans aide.	
	Réaliser un petit parcours avec slaloms et virages.	
	Vérifier l'ensemble des éléments de sécurité.	

LANGUE VIVANTE

Pour chaque item, les élèves doivent maîtriser le vocabulaire ainsi que la phrase question et la phrase réponse qui s'y rapportent.

ANGLAIS	Les couleurs.	
	Les salutations.	
	Les nombres.	
	Les vêtements.	
	La météo.	
	Les sentiments.	
	Les présentations.	
	Les jours de la semaine.	
	Les fournitures scolaires.	
	La famille.	
	Les actions.	
	Les animaux domestiques.	
	Les saisons.	
	La nourriture.	

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE

ÉDUCATION MORALE ET CIVIQUE	Connaitre les différents services d'urgence (Samu, police, pompiers).	
	Connaitre le fonctionnement du conseil municipal.	
	Connaitre la devise de la République et le premier couplet de la Marseillaise.	

ARTS

ARTS	Réaliser et donner à voir des productions plastiques.	
	Coopérer dans un projet artistique.	
	Comparer et établir des liens entre des oeuvres d'art.	
	Reproduire un modèle mélodique, rythmique.	
	Chanter une mélodie simple avec une intonation juste.	
	Décrire et comparer des musiques (timbre, hauteur, forme, intensité, tempo).	

	SIGNATURES PARENTS
PÉRIODE 1	
PÉRIODE 2	
PÉRIODE 3	
PÉRIODE 4	
PÉRIODE 5	