

NOM : .....



Prénom : .....

# Evaluations de fin d'année



## Découvrir le principe alphabétique

### DISTINCTION LETTRES, CHIFFRES ET SIGNES

Je colorie en rouge les lettres, en bleu les chiffres et jaune les signes.

4	B		1	G	8		M	6
		2		12	9	Z	S	
J	5	H	C	U		3	7	V

..... cases coloriées correctement sur 27 cases

### RECONNAISSANCE DES LETTRES EN CAPITALES D'IMPRIMERIE

F	J	Z	S	O	T	A	N	R
D	B	V	C	X	M	G	W	E
Y	U	I	P	Q	H	K	L	

..... lettres reconnues sur 26

### RECONNAISSANCE DES LETTRES EN ECRITURE SCRIPTE

b	f	e	a	s	j	l	v	n
q	z	r	y	i	c	t	x	p
u	o	d	g	h	k	m	w	

..... lettres reconnues sur 26

## Découvrir le principe alphabétique

### RECONNAISSANCE DE SON PRENOM ET DE CELUI DE SES CAMARADES EN CAPITALES D'IMPRIMERIE

Je colorie la case contenant mon prénom.

LUCAS	LOU	LEONIE	HELENA	GABRIEL
MUSTAFA	TESSA	NATHAN	MAXIM	LOLA
EDEN	LISE	MATTEO	CHARLENE	SWAHILY
INES	AHMED	ESTELLE	JULIA	OLIVIA
LOUIS	ANGEL	ROSE		

..... prénoms reconnus sur 23

### RECONNAISSANCE DE SON PRENOM ET DE CELUI DE SES CAMARADES EN ECRITURE SCRIPTE

Je colorie la case contenant mon prénom.

Ahmed	Lise	Olivia	Angel	Inès
Nathan	Charlène	Lou	Lucas	Hélène
Gabriel	Swahily	Léonie	Mattéo	Louis
Mustafa	Maxim	Rose	Eden	Julia
Estelle	Lola	Tessa		

..... prénoms reconnus sur 23

### RECONNAISSANCE DE SON PRENOM ET DE CELUI DE SES CAMARADES EN ECRITURE CURSIVE

Je colorie la case contenant mon prénom.

Charlène	Léonie	Mustafa	Angel	Lucas
Lola	Gabriel	Nathan	Lou	Tessa
Rose	Hélène	Swahily	Julia	Olivia
Ahmed	Lise	Louis	Eden	Maxim
Mattéo				Inès

..... prénoms reconnus sur 23

# Découvrir le principe alphabétique

## RECONNAISSANCE DE MOTS IDENTIQUES (en capitales d'imprimerie)

Colorie toutes les étiquettes contenant le mot **MARDI**.

JEUDI	SAMEDI	MARDI	LUNDI	SAMEDI
MARDI	LUNDI	DIMANCHE	MERCREDI	VENDREDI
DIMANCHE	VENDREDI	MERCREDI	JEUDI	MARDI
LUNDI	JEUDI	VENDREDI	DIMANCHE	MERCREDI

## RECONNAISSANCE DE MOTS IDENTIQUES (en écriture scripte)

Colorie toutes les étiquettes contenant le mot **diplodocus**.

diplodocus	diplodocus	dinosaure	diplodocus	dimanche
dimanche	dinosaure	dinosaure	dinosaure	diplodocus
dinosaure	dimanche	diplodocus	dimanche	dinosaure
dimanche	diplodocus	dimanche	dinosaure	diplodocus

## RECONNAISSANCE D'UN MOT DANS LES DEUX ECRITURES (CAPITALES D'IMPRIMERIE ET ECRITURE SCRIPTE) AVEC MODELE

Retrouve les étiquettes correspondantes à chaque image (modèles au tableau)

## DISTINCTION DES TROIS ECRITURES

Trie les mots en fonction de leur écriture (capitales d'imprimerie, scriptes, cursives).

ECRITURE EN CAPITALES D'IMPRIMERIE	écriture en lettres scriptes	écriture en lettres cursives

# Découvrir le principe alphabétique

## RECONNAISSANCE DES JOURS DE LA SEMAINE

Je colorie les jours de la semaine que je reconnais.

lundi	mercredi	DIMANCHE	vendredi	mardi
dimanche	SAMEDI	LUNDI	MERCREDI	
MARDI	VENDREDI	jeudi	samedi	JEUDI

## FORMATION DE MOTS AVEC MODELE

Je recompose les mots à l'aide des lettres découpées.



G R E N O U I L L E

--	--	--	--	--	--	--	--	--	--



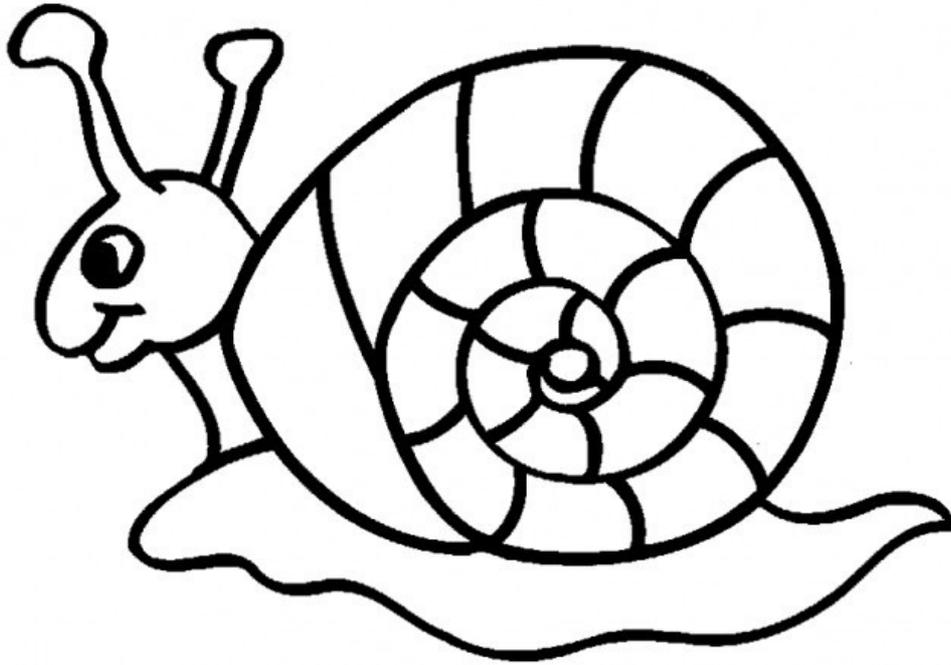
E C U R E U I L

--	--	--	--	--	--	--	--

# Graphisme

## ● COLORIAGE

Je colorie sans dépasser ni laisser de blanc.

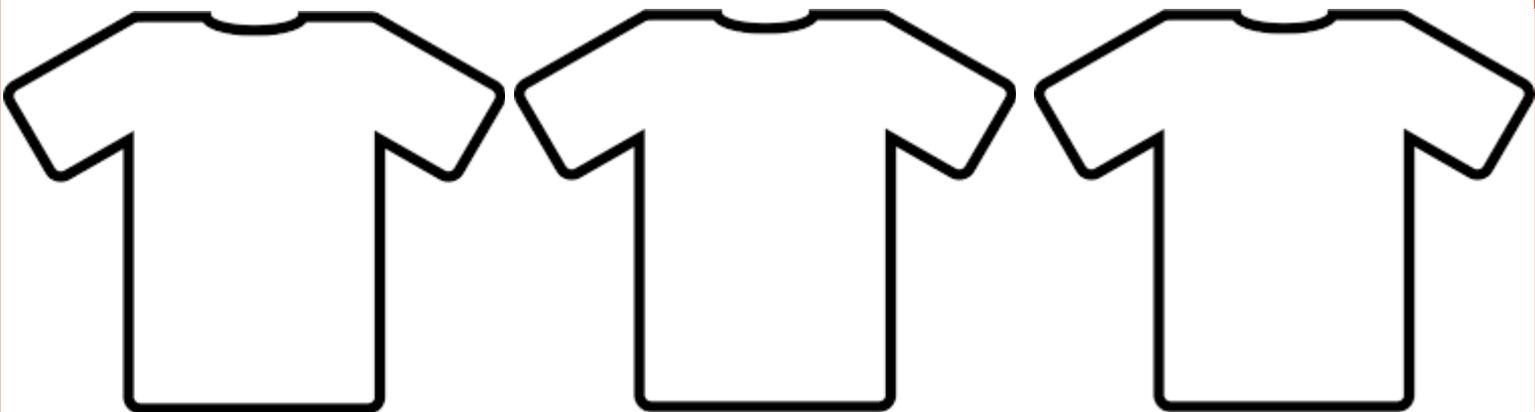


## ● CONTROLER SON GESTE (dimension)



## ● REPRODUIRE DES GRAPHISMES DECORATIFS

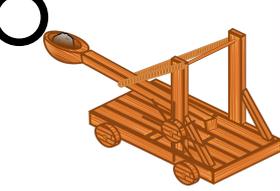
Je décore les t-shirts avec les graphismes demandés.



# Acquérir une conscience phonologique

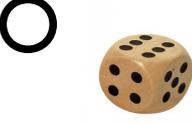
## REPETER DES MOTS LONGS EN ARTICULANT ET EN PRONONCANT CORRECTEMENT

Je colorie les ronds si les mots sont prononcés correctement.

<input type="radio"/>  CROCODILE	<input type="radio"/>  HELICOPTERE	<input type="radio"/>  BALANCOIRE	<input type="radio"/>  TELEVISION
<input type="radio"/>  ORDINATEUR	<input type="radio"/>  CATAPULTE	<input type="radio"/>  MEDICAMENT	<input type="radio"/>  DINOSAURE

## SCANDER LES SYLLABES D'UN MOT

Je colorie les ronds si les mots sont scandés correctement.

<input type="radio"/>  ELEPHANT	<input type="radio"/>  BOL	<input type="radio"/>  COCHON	<input type="radio"/>  ESCARGOT
<input type="radio"/>  OISEAU	<input type="radio"/>  TORTUE	<input type="radio"/>  DE	<input type="radio"/>  CANAPE

## COMPTER LES SYLLABES D'UN MOT

Je colorie les ronds correspondant au nombre de syllabes du mot.

<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>  COCCINELLE	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>  CHAT	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>  SOLEIL	<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>  HERISSON
--	--	---	--

# Acquérir une conscience phonologique



PAPILLON



PANDA



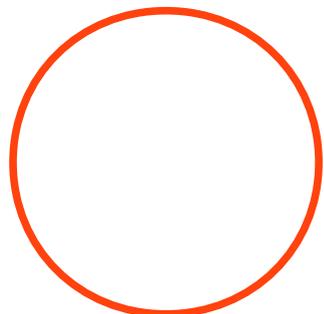
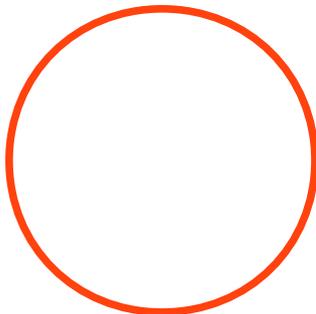
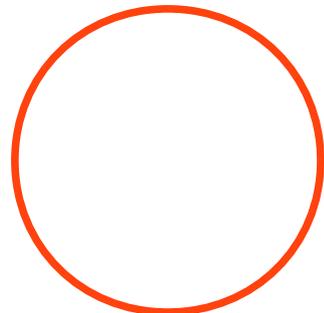
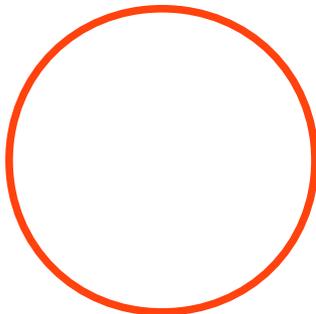
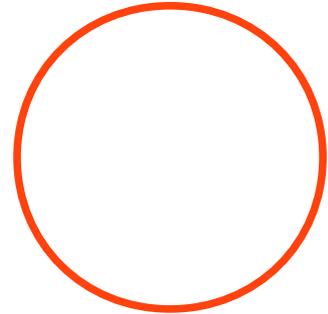
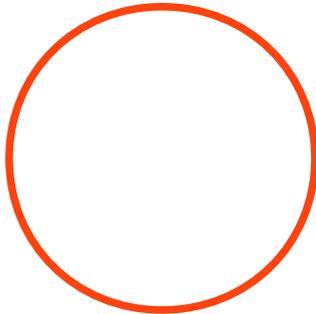
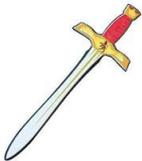
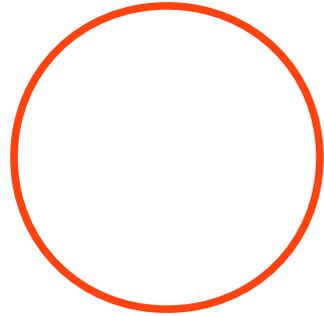
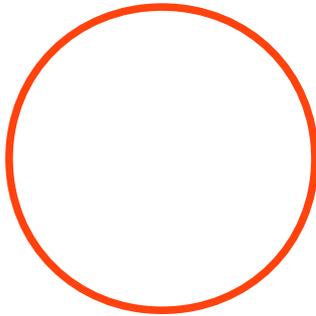
TRAIN



DROMADAIRE

## ASSOCIER DES MOTS AYANT LA MEME SYLLABE D'ATTAQUE

Je colle dans chaque cerceau l'image qui commence par la même syllabe que l'image modèle.



# Acquérir une conscience phonologique

## ASSOCIER DES MOTS QUI RIMENT

Je colle à côté de chaque image les images des mots qui riment avec lui.

## Écriture

### ÉCRITURE DE SON PRENOM (sans modèle) EN CAPITALES D'IMPRIMERIE

---

---

### ÉCRITURE DE MOTS (avec modèles) EN CAPITALES D'IMPRIMERIE



FRAISE

---

---



POMME

---

---



ANANAS

---

---



CITRON

---

---

## Découvrir les nombres

### RECITER LA COMPTINE NUMERIQUE

Je récite la comptine numérique jusqu'à .....

### CONSTRUIRE UNE COLLECTION D'OBJETS

Je colle le nombre de bonbons demandé dans chaque bocal.

J'ai été aidé(e) par l'enseignant(e) (quantité donnée oralement) : oui - non

6



10



9



5



8



4



# Découvrir les nombres

## DENOMBREMENT

Je dénombre les quantités données.

Je donne oralement la quantité : oui – non.

J'entoure l'écriture chiffrée correspondante : oui – non.


1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

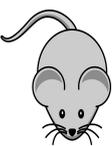
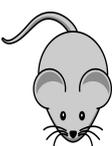
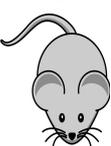
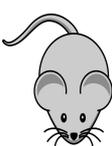
1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

## ASPECT ORDINAL

Je donne la place de l'animal dans le rang.

						<input type="checkbox"/>		
							<input type="checkbox"/>	
								<input type="checkbox"/>
								<input type="checkbox"/>

# Découvrir les nombres

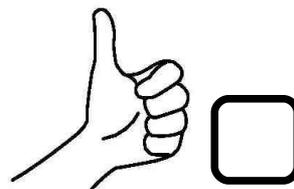
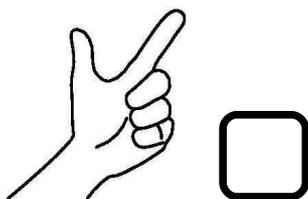
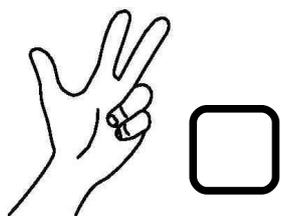
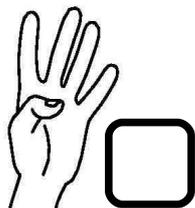
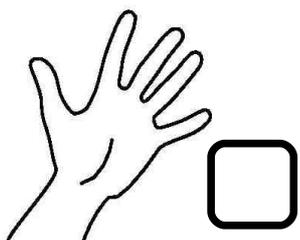
## RECONNAISSANCE DES NOMBRES

Je colorie les cases contenant les nombres reconnus.

6	11	0	3	8	2	10	15
14	7	12	4	9	5	13	1

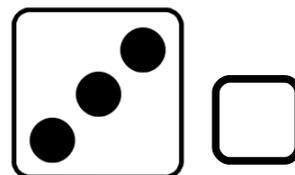
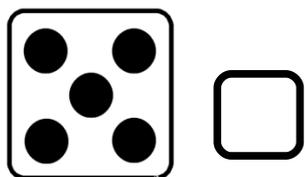
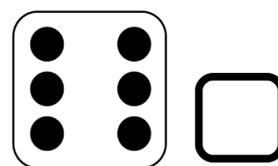
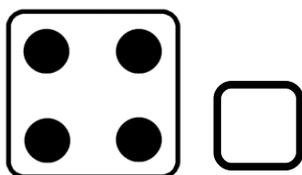
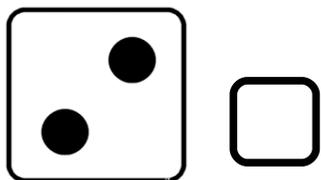
## RECONNAISSANCE DU NOMBRE DE DOIGTS

Je reconnais sans compter le nombre de doigts présenté.



## RECONNAISSANCE DES CONSTELLATIONS DU DE

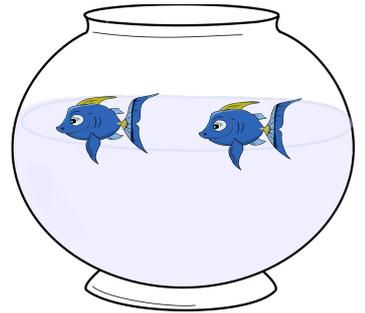
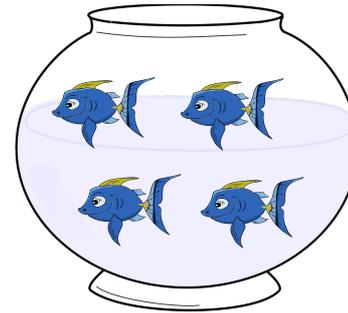
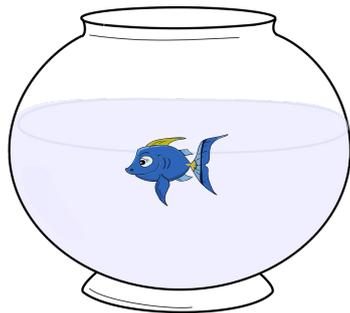
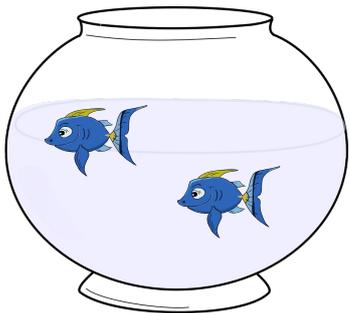
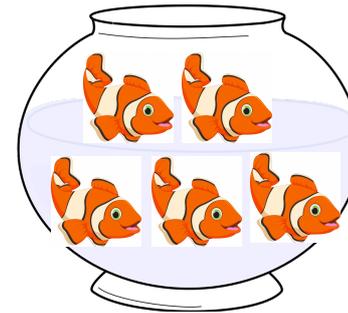
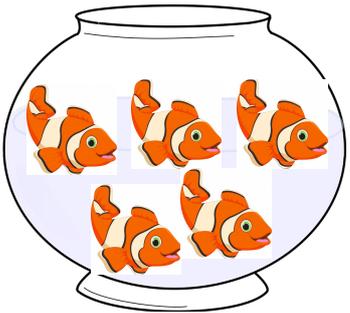
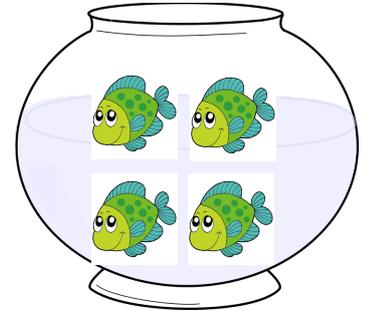
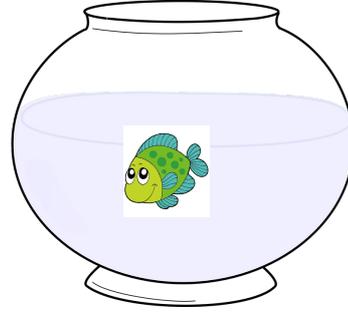
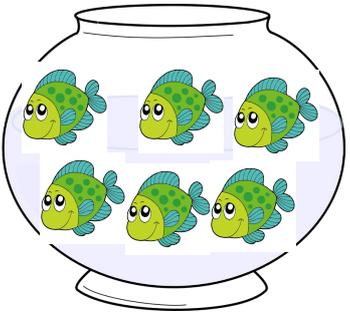
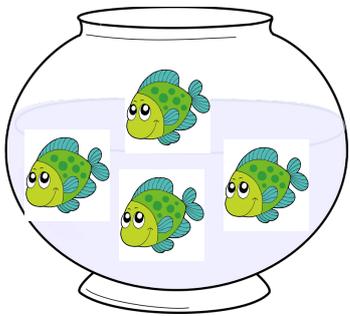
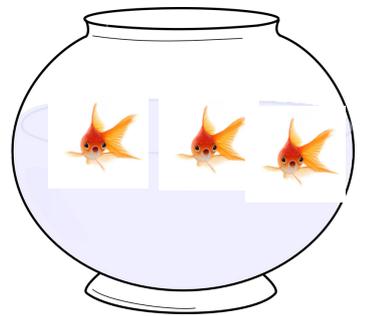
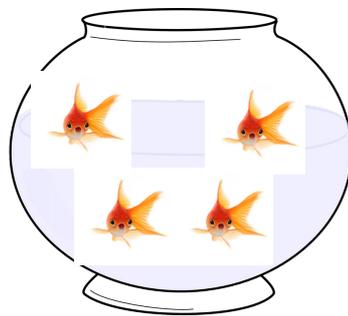
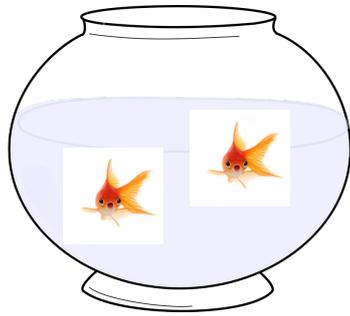
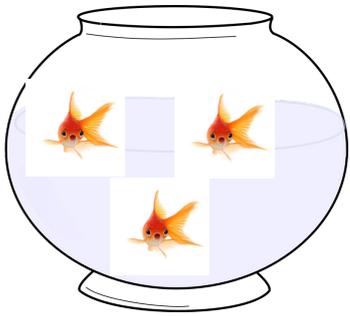
Je reconnais sans compter le nombre de points.



# Découvrir les nombres

## COMPARAISON DE QUANTITES

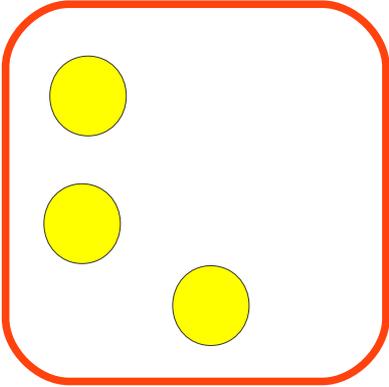
Je colorie en jaune le rond sous le bocal contenant autant de poissons, en rouge celui contenant plus de poissons et en bleu celui en contenant moins.



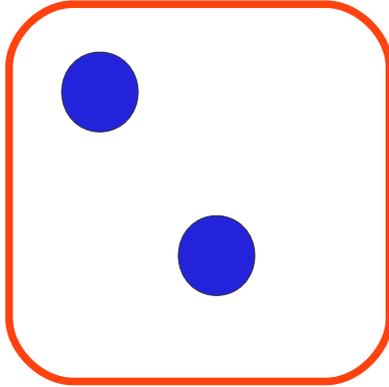
# Découvrir les nombres

## AJOUTER

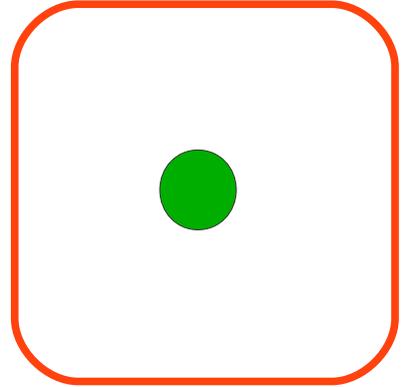
J'ajoute le nombre de gommettes manquant pour aller jusqu'à 5.



5



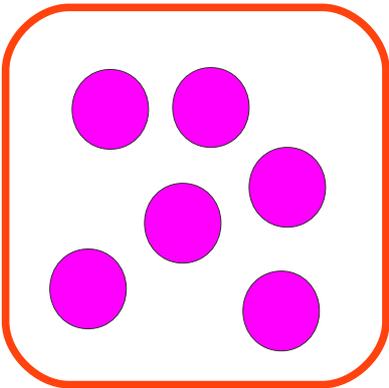
5



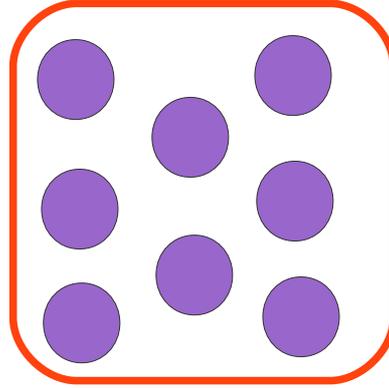
5

## ENLEVER

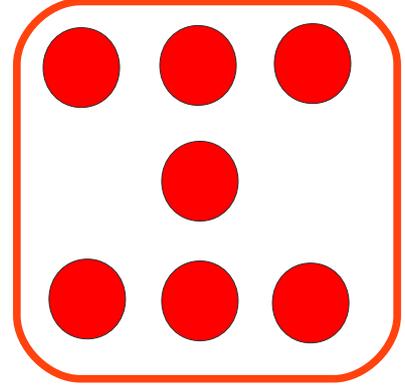
Je barre les ronds en trop pour rester à 5.



5



5



5

## ECRITURE DES CHIFFRES

1 2 3 4 5

6 7 8 9



# Formes, grandeurs et suites organisées

## TABLEAU A DOUBLE ENTREE

Je complète le tableau à double entrée ci-dessous en plaçant les étiquettes dans les bonnes cases.