

# **EVALUATION DIAGNOSTIQUE A L'ENTREE AU CE2**

---

## **MATHEMATIQUES**

---

**Livret de l'enseignant**

**Septembre  
2015**

### Exercice 1 :

NO0106

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Les nombres				
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers.				
<b>Repère :</b> Utiliser les désignations numériques orales et écrites.				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 2 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Je vais vous dicter des nombres. Vous devez les écrire en chiffres dans les cases. Dans la case A, écrivez quatre-cent-quatre-vingt-dix-huit. [pause 5 secondes – répéter – pause 5 secondes]. Dans la case B, écrivez ... »

Dicter de cette façon tous les nombres : 498 ; 276 ; 97 ; 609 ; 982 ; 864.

#### **Correction et codage :**

Code 1	Les 6 nombres sont écrits correctement : 498, 276, 97, 609, 982, 864.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

### Commentaire

Connaître, savoir écrire et nommer les nombres entiers naturels inférieurs à 1000.

## Exercice 2 :

NO0401

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Les nombres				
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers.				
<b>Repères:</b> Utiliser les désignations numériques orales et écrites. Travailler les relations internes aux nombres.				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 1 minute

#### Dire aux élèves :

Dire aux élèves :

« *Voici des nombres.*

*Lire : 314 - 134 - 34 - 431 - 413 - 43*

*Ecrivez dans le cadre, la suite des nombres donnés, rangés du plus petit au plus grand. »*

Code 1	Les nombres sont écrits en ordre croissant : 34 - 43 - 134 - 314 - 413 - 431
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

**Commentaire** : Après avoir observé une liste de nombre, les ordonner par ordre croissant en les recopiant.

C'est un type d'exercice permettant d'évaluer chez l'élève la capacité à ordonner des nombres dans un ordre croissant.

### Exercice 3 :

CA0205

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Calcul				
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers				
<b>Repère :</b> Travailler les relations internes aux nombres				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 3 minutes

#### **Dire aux élèves :**

«*Vous devez calculer ou compléter les additions, n'oubliez pas de recompter vos opérations.* »

### Correction et codage

$$7 + \dots 5\dots = 12$$

$$\dots 17\dots = 8 + 9$$

$$2 + 2 + 2 + 2 + 2 = \dots 10\dots$$

$$9 = 5 + \dots 4\dots$$

$$\dots 6\dots + 7 = 13$$

$$\dots 20\dots = 5 + 5 + 5 + 5$$

$$16 = 8 + \dots 8\dots$$

$$4 + \dots 10\dots = 14$$

$$\dots 6\dots + \dots 4\dots = 10$$

<i>Code 1</i>	Les 9 réponses sont exactes.
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

#### Exercice 4 :

CA0202

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Calcul				
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers				
<b>Repère :</b> Travailler les relations internes aux nombres				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

#### Consignes

##### Passation collective

**Temps de passation :** 3 minutes

##### **Dire aux élèves :**

« Je vais vous dicter des calculs. Je les dirai deux fois. Vous devez écrire les résultats des calculs dans les cases. Case A, écrivez le nombre qu'il faut ajouter à 5 pour faire 8. [pause de 5 secondes – répéter « le nombre qu'il faut ajouter à 5 pour faire 8 » - pause de 5 secondes]. Case B, écrivez... »

Dicter de cette façon pour toutes les cases :

A : le nombre qu'il faut ajouter à 5 pour faire 8 ; B : le nombre qu'il faut ajouter à 6 pour faire 10 ;

C : le nombre qu'il faut ajouter à 8 pour faire 20 ; D : le nombre qu'il faut ajouter à 7 pour faire 15 ;

E : le nombre qu'il faut ajouter à 7 pour faire 12 ; F : le nombre qu'il faut ajouter à 9 pour faire 17.

#### Correction et codage

Code 1	Les 6 nombres sont exacts : 3, 4, 12, 8, 5, 8.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

## Exercice 5

		CA0206		
<b>Niveau</b> : CE2		1	9	0
<b>Discipline</b> : Mathématiques		Codage :		
<b>Champ</b> : Calcul				
<b>Compétence essentielle</b> : Connaître les nombres entiers				
<b>Repère</b> : Travailler les relations internes aux nombres				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation** : 3 minutes

**Dire aux élèves** :

« Voici différentes sommes de nombres. Vous devez entourer celles qui sont égales à 18. »

### Correction et codage

<i>Code 1</i>	Les 5 sommes exactes sont entourées, et rien d'autre : $15+3$ ; $10+8$ ; $6+4+8$ ; $10+5+3$ ; $10+6+2$
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

### Exercice 6:

			CA0309
<b>Niveau :</b> CE2			1 9 0
<b>Discipline :</b> Mathématiques	Codage :		
<b>Champ :</b> Calcul			
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers			
<b>Repère :</b> Travailler les relations internes aux nombres			
<b>Degré de difficulté :</b> 3			

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation :** 30 secondes

**Dire aux élèves :**

*Une multiplication est notée. Il manque un nombre que vous devez retrouver. Il permettra d'obtenir le résultat déjà écrit. Lisez les 4 propositions et cochez la bonne réponse.*

### Correction et codage

Code 1	8
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

### Commentaire :

Mémoriser les tables de multiplication par 4.

### Exercice 7 :

CA0311

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Calcul				
<b>Compétence essentielle :</b> Connaître les nombres entiers				
<b>Repère :</b> Travailler les relations internes aux nombres				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 2 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Pour chaque ligne, vous devez calculer mentalement le résultat de chacun de ces produits et trouver l'intrus, c'est-à-dire celui qui est différent des 3 autres. Vous le barrez. »

### Correction et codage

<i>Code 1</i>	Les 3 intrus sont identifiés : A - $3 \times 7$ , - B - $6 \times 3$ , - C - $6 \times 3$ .
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

### Commentaire

Mémoriser les tables de multiplication de 2 ; 3 ; 4 et 5.

### Exercice 8 :

			CA0409	
<b>Niveau :</b> CE2		1	9	0
<b>Discipline :</b> Mathématiques	Codage :			
<b>Champ :</b> Calcul				
<b>Compétence essentielle :</b> Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires				
<b>Repère :</b> Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation :** 2 minutes

**Dire aux élèves :**

« Vous devez poser et effectuer chaque opération dans le cadre en dessous. N'oubliez pas de les vérifier. »

### Correction et codage

<i>Code 1</i>	Le résultat de l'addition est exact : $69 + 120 + 37 = 226$
<i>Code 9</i>	Autre réponse
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

### Commentaire :

Connaître et utiliser les techniques opératoires de l'addition à 3 termes.

### Exercice 9 :

		CA0503
<b>Niveau :</b> CE2		1 9 0
<b>Discipline :</b> Mathématiques	Codage :	
<b>Champ :</b> Calcul		
<b>Compétence essentielle :</b> Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires		
<b>Repère :</b> Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient		
<b>Degré de difficulté :</b> 2		

### Consignes

Passation collective

Temps de passation : 2 minutes

Dire aux élèves :

« Effectuez l'opérations dans le cadre en dessous. »

### Correction et codage

Code 1	Le résultat de la soustraction est exact : $247 - 135 = 112$
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

### Commentaire :

Connaître et utiliser les techniques opératoires de la soustraction à 2 termes.

## Exercice 10 :

			CA1210
<b>Niveau :</b> CE2			1 9 0
<b>Discipline :</b> Mathématiques	Codage :		
<b>Champ :</b> Calcul			
<b>Compétence essentielle :</b> Pratiquer le calcul, résoudre des problèmes élémentaires			
<b>Repère :</b> Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient			
<b>Degré de difficulté :</b> 2			

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 3 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

Le cuisinier a utilisé 16 œufs pour faire des gâteaux et 18 œufs pour les plats d'entrée.

Combien d'œufs le cuisinier a-t-il utilisés ?

Écrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »

### Correction et codage

<i>Code 1</i>	La réponse est exacte : 34 œufs. On acceptera « 34 ».
<i>Code 9</i>	Autre réponse.
<i>Code 0</i>	Absence de réponse.

### Commentaire :

Résoudre des problèmes relevant de l'addition.

## Exercice 11

GE0103

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Géométrie				
<b>Compétences essentielles</b> : Situer et se situer dans l'espace et le temps Situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement				
<b>Repères</b> : Se repérer dans l'espace et le représenter				
<b>Degré de difficulté</b> : 1				

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation** : 2 minutes

### **Consignes de passation**

Dire aux élèves : « Voici un quadrillage. Vous vous trouvez sur un voilier (case A, 8), c'est la case de départ. Mettez votre doigt sur la case du voilier. [S'assurer que tous les élèves ont bien pointé le voilier]. Je vais vous indiquer un déplacement qui vous mènera du voilier à un des 4 trésors. Vous devrez retrouver la case de ce trésor. Attention, vous êtes prêts ? Déplacez vous de : 3 cases vers la droite [attendre 10 secondes],  
2 cases vers le bas [attendre 10 secondes],  
4 cases vers la droite [attendre 10 secondes],  
4 cases vers le bas [attendre 10 secondes],  
enfin 6 cases vers la gauche.

Regardez bien la case sur laquelle vous êtes arrivés.

Si c'est la case (A, 1) cochez la réponse 1.

Si c'est la case (B, 2) cochez la réponse 2.

Si c'est la case (D, 2) cochez la réponse 3.

Si c'est la case (F, 3) cochez la réponse 4.

### Correction et codage

Code 1	(B, 2)
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

**Commentaires** : dans cet item, il s'agit de lire un itinéraire, de se déplacer et de s'orienter sur un quadrillage, à partir d'une case repérée avec le maître vers une autre case, où se trouve un trésor. Seuls le déplacement et le repérage de la case d'arrivée sont évalués dans cet exercice. Une fois cette case découverte, l'élève doit lui associer ses coordonnées parmi quatre propositions.

Le déplacement est codé, le message est codé de manière littérale : vers la droite, vers la gauche et vers le bas.

Les élèves peuvent tracer le déplacement ou l'effectuer mentalement, et se perdre en particulier lorsqu'il ne s'appuie pas sur une trace.

Les quatre réponses possibles pour les cases « trésors » sont proches sur le quadrillage. Elles demandent donc une rigueur dans la traduction du code.

Certaines erreurs peuvent venir de la difficulté à s'orienter pour la droite et la gauche et le haut et le bas. Ces notions sont d'ailleurs travaillées depuis la maternelle. Cependant, en observant les élèves, il est possible de repérer ceux en difficulté sur la latéralisation la droite, la gauche et la verticalité avec le bas. Le repérage de droite et la gauche s'applique à des repères relatifs comme les personnes et absolus, par exemple pour une voiture. La polysémie du mot « droite » réclame un travail de vocabulaire afin d'en différencier différents sens : le contraire de « courbe », de « penché », une figure géométrique, la locution prépositionnelle « à droite de » ...

Une source d'erreur peut venir également de la détermination des coordonnées de la case. Toutefois les coordonnées écrites de la case départ dans l'énoncé constitue une aide à l'écriture.

Cette activité de déplacements et d'orientation se travaille à l'aide de l'outil informatique, de batailles navales, de jeux d'échecs de séances en éducation physique et sportive pour les traduire sur papier avec des codages et décodages de déplacements. A noter que la position « horizontale » de la feuille papier peut constituer un obstacle pour certains.

---

## Exercice 12

GE0303

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Géométrie				
<b>Compétence essentielle</b> : Reconnaître des figures et des solides usuels				
<b>Repère</b> : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation** : 6 minutes

#### Consignes de passation :

Dire aux élèves : « *Voici une figure que vous devez reproduire. On a commencé à la recopier. Terminez la figure en utilisant une règle.* »

#### Correction et codage

Code 1	La reproduction de la figure est exacte et complète.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

#### Commentaires :

Reproduire une figure débutée.

---

### Exercice 13

GE0605

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Géométrie				
<b>Compétence essentielle</b> : Reconnaître des figures et des solides usuels				
<b>Repère</b> : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

**Passation collective**

**Temps de passation** : 1 minute

### **Dire aux élèves :**

« Regardez bien la figure géométrique. C'est un solide. Combien a-t-il de faces ? Coche la bonne réponse. »

### Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : 6 faces.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

**Commentaires** : repérer et dénombrer le nombre de faces d'un cube représenté en perspective, avec au choix comme réponses : 3, 4, 5, 6. Toutes les faces sont représentées. Les élèves ont sous leurs yeux, une représentation et non un objet réel, sur lequel il compterait les faces. Il doit donc se constituer une image mentale. Il est bien entendu qu'ils doivent connaître la signification du mot face en géométrie. Ce terme dans le langage courant n'a pas la même définition, il peut vouloir dire « en face de », ce qui correspond aux réponses 3 ou 4. Quatre si la face du côté gauche est recensée. Une erreur peut provenir de la perception des faces les plus « visibles », le nombre de faces est alors de 5. Ce numéro est alors choisi par absence de prise en compte de la face sur laquelle repose le cube.

Les élèves peuvent avoir des difficultés dans la lecture de la représentation plane d'un objet à trois dimensions et ne peuvent donc identifier à partir de celui-ci le solide et les éléments le constituant. Certains ignorent la signification des pointillés et/ou pensent qu'ils ne symbolisent rien.

C'est en décrivant, reproduisant, représentant et construisant des solides divers, en particulier les solides droits que les notions d'arête, cube et face seront approchées. Il est important de passer de l'objet réel à ses représentations, et inversement. L'observation et la manipulation d'objets usuels s'avèrent capitale. On pourra également faire des jeux de kim, du portrait....

## Exercice 14

GE0703

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Géométrie				
<b>Compétence essentielle</b> : Reconnaître des figures et des solides usuels				
<b>Repère</b> : Reconnaître, décrire et construire des figures et des solides usuels				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation** : 6 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Avec vos instruments, vous devez tracer un rectangle de 6 cm de longueur et de 3 cm de largeur. »

#### Correction et codage :

<i>Code</i> 1	Un rectangle est correctement tracé : les angles sont droits (à 2° près) et les côtés opposés de même longueur.
<i>Code</i> 9	Autre réponse.
<i>Code</i> 0	Absence de réponse.

### Commentaires

Utiliser des instruments et des techniques pour réaliser des tracés, reproduire des figures géométriques simples : règle, équerre...

---

## Exercice 15

GM0101

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Grandeurs et mesure				
<b>Compétence essentielle</b> : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles.				
<b>Repère</b> : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles.				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

Passation collective

**Temps de passation** : 1 minute

**Dire aux élèves** :

« Vous avez une égalité dans le tableau.

Cochez vrai si vous pensez que c'est vrai. Cochez faux si vous pensez que c'est faux ».

### Correction et codage

Code 1	Réponse exacte : faux.
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

**Commentaires** : dans un tableau de 5 lignes, valider ou invalider des conversions d'égalités proposées.

Ces exercices visent à évaluer les connaissances des élèves sur les équivalences d'unités et des conversions usuelles. Il n'est pas contextualisé.

Les difficultés sont avant tout de l'ordre de la connaissance mais peuvent aussi venir du mélange dans un même tableau de questions posées sur des unités différentes, longueur, masse, heure (système sexagésimale).

Le kilogramme et le kilomètre font appel à la famille des mille (taux d'échec presque identiques).

La conversion m en cm est mieux réussie que celle km en m.

La gestion d'un tableau à double- entrée peut elle aussi poser des difficultés.

## Exercice 16

GM0204

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Grandeurs et mesure				
<b>Compétence essentielle</b> : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
<b>Repère</b> : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation** : 1 minute

#### **Dire aux élèves :**

« Je vais lire une phrase. Vous devrez compléter la case avec l'unité qui convient.  
centimètres - mètres – kilomètres – grammes – kilogrammes – minutes – heures – euros –  
litres.

*Le trajet en avion de Paris à New-York dure 7...»*

#### Correction et codage :

On acceptera les unités en toutes lettres ou en abrégé.

Code 1	La réponse D est exacte : 7 heures (ou h).
Code 9	Autre réponse.
Code 0	Absence de réponse.

### Commentaires

Connaître les unités de mesure de longueur, durée et masse.

---

## Exercice 17

GM0408

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Grandeurs et mesure				
<b>Compétence essentielle</b> : Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
<b>Repère</b> : Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

Passation collective

**Temps de passation** : 4 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Dans le cadre, il y a 6 segments. Il faut repérer le segment le plus long et le repasser en bleu. Puis il faut repérer le segment le plus court et le repasser en rouge. »

#### **Correction et codage :**

Item 1	Code 1	Le segment E est repassé en bleu (le plus long).
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item 2	Code 1	Le segment A est repassé en rouge (le plus court).
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

### Commentaires

Mesurer des segments. Comparer des longueurs.

## Exercice 18

GM0505

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Grandeurs et mesure				
<b>Compétence essentielle :</b> Mesurer, utiliser des grandeurs usuelles				
<b>Repères :</b> Comparer, estimer, mesurer, additionner des grandeurs diverses Utiliser des unités de mesure usuelles Effectuer des opérations en en comprenant le sens, savoir les utiliser à bon escient				
<b>Degré de difficulté :</b> 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation :** 3 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

*Un tigre mange 8 kg de viande par jour. Le cirque Maximus a 3 tigres. Quelle quantité de viande faut-il pour nourrir les tigres chaque jour ?*

*Ecrivez vos recherches et vos calculs dans le premier cadre et écrivez votre réponse dans le deuxième cadre. »*

#### Correction et codage :

Code 1	La réponse est exacte : 24 kg. On acceptera « 24 »
Code 9	Autre réponse
Code 0	Réponse fausse ou absence de réponse

#### Commentaires :

Résoudre un problème de la vie courante, de masse.

**NB :** dans le livret de l'élève, l'énoncé est différent : Le tigre mange 3kg de viande par jour.

Selon l'énoncé pris en compte, la réponse exacte est 24kg ou 9kg. On acceptera 24 ou 9.

---

## Exercice 19

OG0113

<b>Niveau</b> : CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline</b> : Mathématiques				
<b>Champ</b> : Organisation et gestion de données				
<b>Compétence essentielle</b> : Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				
<b>Repère</b> : Commencer à hiérarchiser et trier l'information				
<b>Degré de difficulté</b> : 2				

### Consignes

#### Passation collective

**Temps de passation** : 5 minutes

#### Dire aux élèves :

« Voici un problème. Nous allons le lire ensemble.

La directrice d'une école de cinq classes prépare les commandes pour la rentrée prochaine. Le matériel à commander est indiqué dans le tableau [le montrer aux élèves]. Vous devez lire ce tableau et répondre aux questions qui suivent :

A- Combien de cahiers la directrice doit-elle commander pour la classe de CM1 ?

B- Combien de manuels la directrice doit-elle commander pour la classe de CE1 ?

C- Combien de cahiers la directrice doit-elle commander pour l'ensemble des élèves de l'école ? »

Vous écrierez vos réponses sur les pointillés [les montrer]. »

#### Correction et codage :

Item A	Code 1	La réponse A est exacte : 96
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item B	Code 1	La réponse B est exacte : 50
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.
Item C	Code 1	La réponse C est exacte : 492
	Code 9	Autre réponse.
	Code 0	Absence de réponse.

**Commentaire :** Utiliser un tableau. Score global Code 1 : toutes les réponses sont correctes.

### **Exercice 20**

OG0202

<b>Niveau :</b> CE2	Codage : <table border="1"><tr><td>1</td><td>9</td><td>0</td></tr></table>	1	9	0
1		9	0	
<b>Discipline :</b> Mathématiques				
<b>Champ :</b> Organisation et gestion de données				
<b>Compétence essentielle :</b> Rechercher et traiter l'information et s'initier aux langages de médias				

<b>Repère :</b> Commencer à hiérarchiser et trier l'information
<b>Degré de difficulté :</b> 2

### **Consignes**

#### **Passation collective**

**Temps de passation :** 5 minutes

#### **Dire aux élèves :**

« Voici des informations concernant quatre animaux. Vous devez écrire ces renseignements dans le tableau. Attention, il restera peut-être des cases vides. »

#### **Correction et codage :**

	Taille	Masse	Durée de vie	Lieu
Rhinocéros	4 m	4 tonnes		Afrique
Tigre		200 kg	16 ans	Asie
Dauphin	3 m	200 kg	50 ans	
Koala	70 cm		17 ans	Australie

Item rhinocéros	Code 1	Rhinocéros : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item tigre	Code 1	Tigre : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item dauphin	Code 1	Dauphin : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.
Item koala	Code 1	Koala : les renseignements ont été correctement reportés dans le tableau
	Code 9	Autre réponse
	Code 0	Absence de réponse.

#### **Commentaire :**

Utiliser un tableau. Score global 1 : 0 ou 1 erreur

Sélection d'outils réalisée par le groupe départemental Evaluations DSDEN 67 à partir de la banque d'outils ministérielle pour l'évaluation – Eduscol

