



Evaluation autour du livre-jeu « **Gرافي s'amuse !** »

Christelle Saquet - Séverine Cordier (illus.) - Amaterra (février 2013)

Fiches 1a et 1b **Ordre croissant**

Domaine: Découvrir le monde / Découvrir les formes et les grandeurs

Objectif: Classer des objets selon leurs tailles

Compétences: Etre capable de comparer des longueurs / Etre capable de ranger des objets selon leur taille

Matériel : Un jeu de bâtonnets de tailles différentes par élève, une fiche par élève, de la colle.

Différenciations :

Le nombre de bâtonnets proposés variera en fonction du niveau de l'élève

Des pointillés pourront être dessinés à l'emplacement des bâtonnets pour aider l'élève. (fiche a)

Des bâtonnets de tailles et de couleurs différentes pourront être proposés aux élèves pour ajouter un critère perturbateur.



Evaluation autour du livre-jeu « **Gرافي s'amuse !** »

Christelle Saquet - Séverine Cordier (illus.) - Amaterra (février 2013)

Fiches 2a et 2b **Construction d'un quadrillage**

Domaine: Découvrir le monde / Se repérer dans l'espace

Objectif: Construire un quadrillage

Compétences: Etre capable de placer horizontalement et verticalement des bâtonnets pour réaliser un quadrillage / Etre capable de gérer l'espace feuille

Matériel : Un jeu de bâtonnets par élève, une fiche par élève, de la colle, des crayons de couleurs

Différenciation :

Le nombre de bâtonnets proposés variera en fonction du niveau de l'élève



Evaluation autour du livre-jeu « **Grafic s'amuse !** »

Christelle Saquet - Séverine Cordier (illus.) - Amaterra (février 2013)

Fiches 3a et 3b Repérage dans un quadrillage

Domaine: Découvrir le monde / Se repérer dans l'espace

Objectif: Se repérer dans un quadrillage.

Compétences: Etre capable d'observer un modèle et de le refaire à l'identique / Etre capable de prendre des repères dans un quadrillage.

Matériel : Un jeu d'étiquettes par élève, une fiche par élève, de la colle.

Différenciation :

Le nombre de cases composant le quadrillage variera en fonction du niveau de l'élève



Evaluation autour du livre-jeu « **Grafic s'amuse !** »

Christelle Saquet - Séverine Cordier (illus.) - Amaterra (février 2013)

Fiches 4a et 4b Les croix

Domaine: Découvrir l'écrit / S'acheminer vers les gestes d'écritures : les réalisations graphiques

Objectif: Tracer des croix

Compétences: Etre capable de placer horizontalement et verticalement des bâtonnets pour réaliser des croix / Etre capable de visualiser l'objet graphique « croix ».

Matériel : Un jeu de bâtonnets par élève, une fiche par élève, de la colle.

Différenciations :

Des pointillés pourront être dessinés à l'emplacement des bâtonnets pour aider l'élève. (fiche a)

Le nombre de bâtonnets proposés variera en fonction du niveau de l'élève.



Evaluation autour du livre-jeu « **Grafis s'amuse !** »

Christelle Saquet - Séverine Cordier (illus.) - Amaterra (février 2013)

Fiches 5a et 5b Les étoiles

Domaine: Découvrir l'écrit / S'acheminer vers les gestes d'écritures: les réalisations graphiques

Objectif: Tracer des étoiles.

Compétences: Etre capable de placer des bâtonnets pour réaliser des étoiles / Etre capable d'utiliser un outil scripteur pour tracer des étoiles.

Matériel : Un jeu de bâtonnets par élève, une fiche par élève, de la colle, des crayons de couleurs

Différenciation :

Des pointillés pourront être dessinés à l'emplacement des bâtonnets pour aider l'élève. (fiche a)