

ÉPREUVE CANTONALE DE RÉFÉRENCE DE FIN DE 4P

Mai 2014

Français

Consignes générales

Les directives à respecter concernant l'ensemble des ECR se trouvent sur le document en annexe et sur educanet², dans le classeur du groupe DGEO-ECR¹. Ces directives contiennent notamment des indications relatives aux élèves concernés par les ECR ainsi que des consignes de passation, de correction et de transmission des résultats.

Vos questions et remarques, regroupées avec celles de vos collègues, peuvent être adressées à la Direction pédagogique aux coordonnées suivantes : questionecr4p@vd.ch – tél. 021 316 32 50.

Durant la période de correction de l'ECR, veuillez consulter régulièrement la foire aux questions (FAQ) dans le Wiki du groupe DGEO-ECR sur educanet². En plus des réponses aux questions adressées à la Direction pédagogique, des compléments d'information peuvent s'y trouver.

Les différentes parties de l'épreuve

Date de passation	Durée	Partie de l'épreuve	Matériel particulier
Mardi 6 ou mercredi 7 mai 2014	Environ 20 minutes	Préparation du Moment 1	<ul style="list-style-type: none">• Poster
Jeudi 8 mai 2014	45 minutes	Moment 1 Compréhension de l'oral Le texte qui règle des comportements	<ul style="list-style-type: none">• Poster• Boîte de crayons de couleurs• Règle
Vendredi 9 mai 2014	45 minutes	Moment 2 Compréhension de l'écrit Le texte qui raconte	
Lundi 12 mai 2014	45 minutes	Moment 3 Production de l'écrit Le texte qui raconte	
Mardi 13 mai 2014	45 minutes	Moment 4 Compréhension de l'écrit Le texte qui règle des comportements	

¹ Dossier 1. Directives

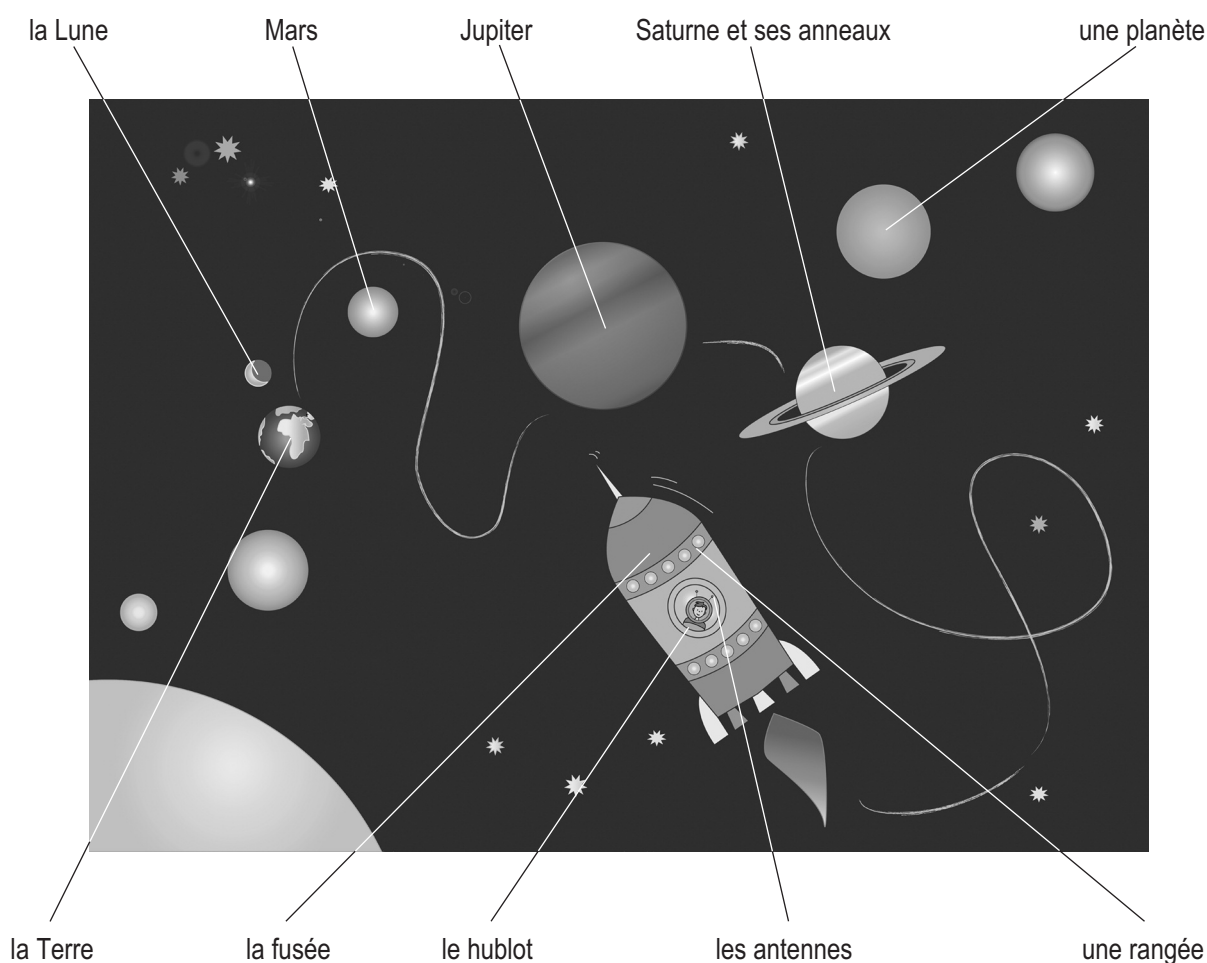
MOMENT 1 – Compréhension de l'oral

Le texte qui règle des comportements : des consignes

Moment préparatoire : mardi 6 mai ou mercredi 7 mai 2014

Durée : maximum 20 minutes.

1. Informer les élèves qu'ils vont, ces prochains jours, réaliser plusieurs activités sur le thème de l'espace.
2. Montrer le poster aux élèves.
3. Désigner les mots suivants sur le poster et s'assurer de leur compréhension :



Les mots peuvent être écrits au tableau.

4. Expliquer à l'aide du poster les notions suivantes :

L'univers – Définition: *ensemble de tout ce qui existe dans l'espace: les planètes, les étoiles, ...* Exemple sur le poster: la fusée voyage dans l'univers.

L'infini – Définition: *ce qui est sans fin et plus grand que tout.* Exemple sur le poster: si la fusée continue plus loin, il y aura encore d'autres planètes et d'autres étoiles. L'infini ne se termine jamais.

MOMENT 1 – Compréhension de l'oral

Le texte qui règle des comportements : des consignes

Durée : maximum 45 minutes

1. S'assurer que chaque élève dispose d'un crayon à papier, d'une gomme, d'une règle et de sa boîte de crayons de couleurs.
2. Distribuer les documents *Moment 1 – Compréhension de l'oral: des consignes*, en alternant les plans A et B. Par exemple, tous les élèves assis à gauche de la table ont un plan A et ceux assis à droite un plan B. Faire inscrire le prénom aux élèves.
3. Informer les élèves qu'ils n'ont pas tous la même fiche. Expliquer que l'on veut vérifier s'ils comprennent sans aide les consignes.
4. Laisser un moment aux élèves pour découvrir les dessins.
5. Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir effectuer diverses tâches qui leur seront dictées par oral. Ils devront faire exactement ce qui leur sera demandé, ni plus, ni moins. Préciser qu'aucune information supplémentaire ne pourra leur être donnée.
6. Lire deux fois consécutives chaque consigne de la page suivante en laissant ensuite quelques minutes entre deux consignes pour la réaliser.

Consignes à dicter : lire deux fois de suite chaque consigne

1. Au bas de la page, colorie en brun l'animal sauf sa queue.
2. Dessine un nuage au-dessous de la lune et colorie-le en bleu.
3. Colorie quatre carrés qui sont à l'extérieur de la fusée. Tu peux choisir la couleur.
4. Colorie chacune des cinq étoiles d'une couleur différente.
5. Sur la fusée, ne colorie que les ronds de la rangée du haut.
6. Observe l'arbre à côté de la fusée. Si c'est un sapin, colorie son tronc en brun. Autrement, colorie le tronc en jaune.
7. Relie par un trait rouge les deux triangles qui décorent la fusée.
8. Dessine une échelle contre la fusée. Cette échelle doit avoir moins de six échelons.
9. Ajoute trois ronds juste au-dessus du hublot de la fusée.
10. Entoure les étoiles qui ont plus de cinq pointes.
11. Ajoute des lunettes à la fille qui est en dehors de la fusée.
12. Trace un trait au crayon et à la règle au-dessous de l'arbre. Sur ce trait, écris ton prénom en écriture liée (cursive).
13. Biffe trois fruits qui ne sont pas sur le sol.
14. Complète le dessin pour que tous les enfants aient les cheveux de la même couleur.

Corrigé du moment 1 : compréhension de l'oral

1. Au bas de la page, colorie en brun l'animal sauf sa queue.	1 pt si l'animal au bas de la page est colorié en brun. Ne pas accorder le point si la queue de l'animal est coloriée.	1 pt
2. Dessine un nuage au-dessous de la lune et colorie-le en bleu.	1 pt si un nuage est dessiné au-dessous de la lune et colorié en bleu.	1 pt
3. Colorie quatre carrés qui sont à l'extérieur de la fusée. Tu peux choisir la couleur.	1 pt si quatre carrés sont coloriés à l'extérieur de la fusée.	1 pt
4. Colorie chacune des cinq étoiles d'une couleur différente.	1 pt si chaque étoile est coloriée d'une couleur différente. Considérer chacun des crayons de la boîte comme une couleur différente.	1 pt
5. Sur la fusée, ne colorie que les ronds de la rangée du haut.	1 pt si uniquement les cinq ronds de la rangée du haut de la fusée sont coloriés.	1 pt
6. Observe l'arbre à côté de la fusée. Si c'est un sapin, colorie son tronc en brun. Autrement, colorie le tronc en jaune.	1 pt si le tronc de l'arbre est colorié en jaune. Ne pas accepter si l'élève a colorié d'autres éléments en dehors du tronc.	1 pt
7. Relie par un trait rouge les deux triangles qui décorent la fusée.	1 pt si les deux triangles sont reliés par un seul trait rouge.	1 pt
8. Dessine une échelle contre la fusée. Cette échelle doit avoir moins de six échelons.	1 pt si une échelle est dessinée contre la fusée. 1 pt si l'échelle a cinq échelons ou moins.	2 pts
9. Ajoute trois ronds juste au-dessus du hublot de la fusée.	1 pt si l'ensemble des trois ronds est dessiné juste au-dessus du hublot. Ne pas accorder le point si l'élève a ajouté des ronds supplémentaires dans le dessin.	1 pt
10. Entoure les étoiles qui ont plus de cinq pointes.	1 pt si les trois étoiles qui ont plus de cinq pointes sont entourées.	1 pt
11. Ajoute des lunettes à la fille qui est en dehors de la fusée.	1 pt si des lunettes sont dessinées sur la fille à l'extérieur de la fusée.	1 pt
12. Trace un trait au crayon et à la règle au-dessous de l'arbre. Sur ce trait, écris ton prénom en écriture liée (cursive).	1 pt si l'élève a tracé avec son crayon un trait à la règle au-dessous de l'arbre. 1 pt si l'élève a écrit son prénom en écriture liée (cursive) sans erreur, avec une majuscule et sur la ligne.	2 pts
13. Biffe trois fruits qui ne sont pas sur le sol.	1 pt si trois fruits sont biffés sur l'arbre.	1 pt
14. Complète le dessin pour que tous les enfants aient les cheveux de la même couleur.	1 pt si tous les enfants ont les cheveux noirs.	1 pt

Maximum de points pour le sous-total 1 : 16 pts

MOMENT 2 – Compréhension de l'écrit

Le texte qui raconte : une histoire

Remarque préalable : dans cette partie de l'ECR, on vérifie la compréhension de texte par une lecture autonome. Le texte doit par conséquent être lu par tous les élèves sans aide de l'enseignant-e.

Pour ce qui est des consignes, l'enseignant-e peut les lire si nécessaire aux élèves qui en auraient besoin.

Durée : maximum 45 minutes à partir de la fin des consignes.

1. Expliquer aux élèves qu'ils vont d'abord lire seuls une histoire qui parle d'un voyage en fusée puis qu'ils devront répondre à des questions.
2. Distribuer le texte *Un super génie dans les étoiles* et le questionnaire *Moment 2 – Compréhension de l'écrit : une histoire*. Faire inscrire le prénom sur les deux documents. Faire remarquer aux élèves que le questionnaire est recto-verso.
3. Demander aux élèves de lire tout seuls le texte *Un super génie dans les étoiles* puis de répondre au questionnaire.

Corrigé du moment 2 : compréhension de l'écrit

Ne pas tenir compte des erreurs d'orthographe ou de syntaxe dans cette partie de l'épreuve.

Tous les exemples de réponses sont tirés des prétests effectués en juin 2013.

1. Coche la réponse correcte.

Cette histoire est ...

- réelle imaginaire

1 pt pour la réponse correcte.

0 pt pour toute autre proposition.

Si les deux cases sont cochées, ne pas attribuer le point.

2. Réponds aux questions.

Que veut savoir Albert? *Albert se demande où finit l'infini.*

1 pt pour la réponse correcte. La réponse doit comprendre au moins ce qui est souligné ou une réponse similaire.

Exemples de propositions acceptées: *il veut savoir où se termine l'infini / il veut savoir si l'infini s'arrête une fois / il veut voir si l'infini existe / il veut voir s'il y a un infini / il veut savoir des choses sur l'infini / il veut savoir où est l'infini / il veut voir l'infini.*

Exemples de propositions refusées: *il veut savoir comment aller vers l'infini / il veut savoir l'infini.*

0 pt pour toute autre proposition.

Où construit-il sa fusée? *Derrière la maison de ses parents.*

1 pt pour la réponse correcte. La réponse doit comprendre au moins ce qui est souligné ou une réponse similaire.

Exemples de propositions acceptées: *chez lui, dans son jardin.*

0 pt pour toute autre proposition.

3. Coche pour chaque question la réponse correcte.

Avec sa fusée, que croise Albert?

- un avion
 un bateau
 une autre fusée
 un oiseau

Sur quelle planète Albert s'arrête-t-il?

- Mars
 une planète toute jaune
 Jupiter
 Saturne
 une planète toute verte

Qui pense que l'infini se termine par un mur ?

- Albert
- les parents d'Albert
- un habitant de la Lune
- un habitant d'une planète

1 pt pour la réponse correcte.

0 pt pour toute autre proposition.

Si plusieurs cases sont cochées, ne pas attribuer le point.

4. Relis les phrases tirées du texte. Puis réponds à la question.

Pourquoi Albert croit-il être arrivé dans l'infini ? Parce qu'il ne voit plus rien.

1 pt pour la réponse correcte. La réponse doit comprendre au moins ce qui est souligné ou une réponse similaire.

Exemples de propositions acceptées : *parce qu'il n'y a plus rien / parce qu'il fait tout noir / parce qu'il ne voit plus aucune planète.*

0 pt pour toute autre proposition.

5. Voici le dessin d'un habitant de la planète visitée par Albert.

Complète le dessin en ajoutant ce qui manque sur sa tête. Aide-toi du texte !

1 pt si l'élève a ajouté des antennes au personnage.

0 pt pour toute autre proposition.

Ne pas pénaliser si l'élève a colorié le personnage ou ajouté d'autres éléments.

6. Relie le début de la phrase avec la fin correcte selon l'ordre de l'histoire.

- | | | | |
|--------------------|---|---|------------------------|
| 1. D'abord, Albert | • | • | aperçoit une planète. |
| 2. Puis, il | • | • | repart dans l'univers. |
| 3. Soudain, il | • | • | construit une fusée. |
| 4. Ensuite, il | • | • | visite cette planète. |
| 5. Finalement, il | • | • | s'envole dans le ciel. |

4 pts cinq liaisons correctes.

3 pts quatre ou trois liaisons correctes.

2 pts deux liaisons correctes.

1 pt une liaison correcte.

0 pt aucune liaison correcte.

Une seule liaison par proposition de gauche, sinon compter comme une liaison incorrecte.

Maximum de points pour le sous-total 2 : 12 pts

MOMENT 3 – Production de l'écrit

Le texte qui raconte : un récit

Durée : maximum 45 minutes à partir de la fin des consignes.

1. Indiquer aux élèves qu'ils vont écrire un nouveau chapitre du voyage d'Albert.
2. Distribuer aux élèves le document A4 *Moment 3 – Production de l'écrit : un récit* et le document A3 *Guide d'écriture – Banque de mots*.
3. Faire inscrire le prénom de l'élève sur les deux documents.
4. Rappeler aux élèves le premier chapitre de l'histoire *Un super génie dans l'espace* en lisant le texte ci-dessous :
*A six ans, Albert sait des choses que la plupart des grands ne savent pas.
Mais Albert se pose une question : « Où finit l'infini ? ».
Alors Albert, qui sait aussi tout faire, construit une fusée.
Une fois la fusée terminée, il monte dedans et s'envole dans l'espace. Il croise un avion, la Lune, puis il découvre une planète jaune et y atterrit. Les habitants de cette planète lui montrent la direction de l'infini, alors Albert repart dans l'espace avec sa fusée.*
5. Sur le document A4 *Moment 3 – Production de l'écrit : un récit*, faire observer les quatre images qui montrent la suite des aventures d'Albert. Décrire chacune d'entre elles ainsi (ne rien dire de plus) :
 - illustration 1 : on voit la fusée d'Albert et une nouvelle planète ;
 - illustration 2 : on voit, sur cette planète, Albert devant une maison ;
 - illustration 3 : on voit un habitant de la planète avec Albert ;
 - illustration 4 : on voit la fusée d'Albert qui repart dans l'univers.
6. Expliquer aux élèves qu'ils devront écrire quatre phrases pour raconter l'histoire formée par ces illustrations. Les informer qu'ils devront ensuite écrire un titre pour leur texte. Montrer sur le document A4 *Moment 3 – Production de l'écrit : un récit* l'emplacement prévu pour le titre, au-dessus des illustrations.
7. Expliquer aux élèves qu'ils devront suivre le guide d'écriture et qu'ils pourront s'aider de la banque de mots pour former leurs phrases. Leur faire repérer sur le document A3 la partie « guide d'écriture » et la partie « banque de mots ».
8. Lire aux élèves le guide d'écriture puis la banque de mots en expliquant si nécessaire certains termes.
9. Leur rappeler que, dans la banque de mots, ils devront utiliser au moins deux mots ou groupes de mots de la planète bleue. Leur faire repérer la planète bleue dans la banque de mots.
10. Insister sur l'importance de la relecture du texte comme l'indique la consigne à la fin du guide d'écriture. Rappeler aux élèves qu'ils pourront cocher chaque consigne qu'ils auront vérifiée dans leur texte.

N.B. : pour ce moment de production de l'écrit, les dictionnaires ne doivent pas être utilisés car :

- la banque de mots est suffisante pour rédiger le texte ;
- l'élève a déjà beaucoup de matériel à gérer sur sa table ;
- le temps à disposition ne permet pas d'effectuer des recherches dans le dictionnaire.

Corrigé du moment 3 : production de l'écrit

Pour les items A-B-C, prendre en compte l'entier du texte de l'élève.			
<p>A. Caractéristiques du genre textuel</p> <p>A1 Présence dans le texte de deux organisateurs temporels de la banque de mots (planète bleue).</p> <p>A2 Respect de la chronologie.</p> <p>A3 Présence d'un titre. Accepter comme titre toutes les productions en cohérence avec le texte, qu'il s'agisse d'un seul mot, d'un groupe de mots ou d'une phrase.</p>	<p>L'élève a utilisé de manière adéquate :</p> <ul style="list-style-type: none"> • deux organisateurs temporels différents ; • un organisateur temporel ; • aucun organisateur temporel. <p>Le texte respecte la chronologie de l'histoire selon l'ordre des illustrations.</p> <p>Le titre est en lien avec le texte de l'élève.</p>	<p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>1 pt</p> <p>1 pt</p>	4 pts
<p>B. Lien entre les phrases du texte</p> <p>Les phrases ont un lien entre elles et forment une histoire. Exemple : <u>Titre</u> : <i>Albert arrive.</i> <i>Un jour, la fusée atterrit.</i> <i>Il voit une maison.</i> <i>Il rencontre un ami.</i> <i>Enfin, il repart vers l'infini.</i> On accepte l'utilisation du pronom il dès la deuxième phrase car il se réfère à Albert (dans le titre).</p> <p>Exemple de texte avec seulement une partie des phrases qui ont un lien entre elles : <u>Titre</u> : <i>Une nouvelle planète.</i> <i>Un jour, la fusée atterrit.</i> <i>Il voit une maison.</i> <i>Il rencontre un ami.</i> <i>Enfin, ils repartent.</i> Pas de lien entre les phrases 1 et 2 : il ne se réfère à aucune expression qui précède.</p> <p>Exemple de texte avec une suite de phrases qui ne forment pas une histoire : <i>On voit la fusée et une planète.</i> <i>Un monsieur est dans une maison.</i> <i>Deux personnes parlent.</i> <i>Enfin, la fusée est dans l'espace.</i></p>	<p>Toutes les phrases ont un lien entre elles.</p> <p>Une partie des phrases ont un lien entre elles.</p> <p>Les phrases se succèdent sans lien entre elles.</p> <p>Une seule phrase est rédigée ou aucune.</p>	<p>3 pts</p> <p>2 pts</p> <p>1 pt</p> <p>0 pt</p>	3 pts
<p>C. Lien entre les phrases et les illustrations</p> <p>Le texte tient compte des illustrations. Remarque : on tolère que l'élève n'ait pas été inspiré par l'une des quatre images.</p>	<p>Le texte de l'élève correspond à trois ou quatre illustrations.</p> <p>Le texte de l'élève correspond à deux illustrations.</p> <p>Le texte de l'élève correspond à une seule illustration.</p> <p>Le texte ne correspond pas aux illustrations.</p>	<p>3 pts</p> <p>2 pts</p> <p>1 pt</p> <p>0 pt</p>	3 pts

Maximum de points pour le sous-total 3 : 10 pts

Pour la correction des critères D-E-F, prendre en compte le nombre de phrases rédigées par l'élève.

Si l'élève a rédigé plus de quatre phrases, ne tenir compte que des quatre premières.

Si l'élève a lié deux phrases par une conjonction ou une virgule, compter deux phrases.

Exemple : *Albert atterrit sur la planète et il sort de sa fusée.*

Comptabiliser les phrases sans verbe lorsqu'elles sont cohérentes.

Exemples : *Voici un habitant de la planète. Quel merveilleux voyage pour Albert!*

<p>D. Grammaire de la phrase</p> <p>Les phrases doivent être formées d'un sujet et d'un groupe verbal.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas pénaliser les phrases sans verbe lorsqu'elles se justifient. Exemple : <i>Voici un habitant de cette planète.</i> • S'il manque une partie de la phrase ou s'il y a un mot de trop, la phrase n'est pas correcte. Exemples : <i>Il est sur __ planète.</i> <i>Albert arrive <u>dans</u> sur une planète.</i> <i>Alors, Albert <u>il</u> monte dans la fusée.</i> • Si un élève utilise la négation de manière tronquée, ne pas pénaliser mais ajouter le « ne » ou « n' ». Exemple : <i><u>Il est pas</u> dangereux.</i> • Ne pas pénaliser les éventuelles erreurs de concordance des temps de conjugaison dans le texte. Exemple : <i>Albert continue son voyage.</i> <i>Il <u>arrivait</u> sur une nouvelle planète.</i> • Si le choix du verbe, du nom ou du déterminant n'est pas correct, compter une erreur. Exemple : <i>Albert atterrit sur <u>un</u> planète.</i> 	<p>Si l'élève a rédigé quatre phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur ; • une erreur ; • deux erreurs ; • trois erreurs ; • plus de trois erreurs. <p>Si l'élève a rédigé trois phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur ; • une erreur ; • deux erreurs ; • plus de deux erreurs. <p>Si l'élève a rédigé deux phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur ; • une erreur ; • plus d'une erreur. <p>Si l'élève a rédigé une phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur ; • une erreur ou plus. 	<p>4 pts 3 pts 2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>3 pts 2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>1 pt 0 pt</p>	<p>4 pts</p>
<p>E. Orthographe lexicale</p> <p>Les mots de la banque de mots doivent être écrits correctement. Les autres mots doivent avoir une correspondance phonème-graphème correcte.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Si une même erreur d'orthographe lexicale se répète, ne pénaliser qu'une fois l'erreur. 	<p>Si l'élève a rédigé quatre phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur ; • deux ou trois erreurs ; • quatre ou cinq erreurs ; • plus de cinq erreurs. <p>Si l'élève a rédigé trois phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur ; • deux ou trois erreurs ; • plus de trois erreurs. <p>Si l'élève a rédigé deux phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur ; • une ou deux erreurs ; • plus de deux erreurs. <p>Si l'élève a rédigé une phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur ; • plus d'une erreur. 	<p>3 pts 2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>1 pt 0 pt</p>	<p>3 pts</p>

F. Du texte à la phrase et de la phrase au mot			
<p>Les phrases doivent être correctement segmentées en mots. Elles doivent commencer par une majuscule et se terminer par un point.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ne pas pénaliser l'absence d'utilisation des apostrophes. Exemple : <i>Il sarrête vers une maison.</i> • Ne pas pénaliser d'autres signes de la ponctuation qui seraient utilisés de manière incorrecte. Exemples : <i>Comme c'est beau ? Albert dit, je cherche l'infini.</i> • En cas d'absence du point, ne pas pénaliser aussi l'absence de la majuscule qui suit. 	<p>Si l'élève a rédigé quatre phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur; • deux ou trois erreurs; • quatre ou cinq erreurs; • plus de cinq erreurs. <p>Si l'élève a rédigé trois phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur; • deux ou trois erreurs; • plus de trois erreurs. <p>Si l'élève a rédigé deux phrases :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune erreur; • une ou deux erreurs; • plus de deux erreurs. <p>Si l'élève a rédigé une phrase :</p> <ul style="list-style-type: none"> • aucune ou une erreur; • plus d'une erreur. 	<p>3 pts 2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>2 pts 1 pt 0 pt</p> <p>1 pt 0 pt</p>	<p>3 pts</p>

Maximum de points pour le sous-total 4 : 10 pts

MOMENT 4 – Compréhension de l'écrit

Le texte qui règle des comportements : une règle de jeu

Remarque préalable : cette deuxième épreuve de compréhension de l'écrit permet à l'élève de démontrer ses compétences en compréhension de consignes.

La lecture autonome de consignes est une compétence indispensable pour poursuivre les apprentissages au cycle suivant. L'enseignant-e ne doit donc pas lire ces consignes à l'élève.

Durée : maximum 45 minutes à partir de la fin des explications.

1. Informer les élèves qu'ils vont lire seuls des consignes et donner des réponses en cherchant les informations dans un jeu. Ils vont ainsi montrer s'ils sont capables de comprendre une règle de jeu.
2. Distribuer le document *Jeu du voyage d'Albert*. Faire inscrire le prénom aux élèves.
3. Laisser un peu de temps aux élèves pour qu'ils observent attentivement le jeu. Situer sur la page la règle du jeu et la planche de jeu.
4. Distribuer le questionnaire *Moment 4 – Compréhension de l'écrit : une règle de jeu*. Faire inscrire le prénom aux élèves. Faire remarquer aux élèves que ce document est recto-verso. Expliquer aux élèves qu'ils vont devoir répondre aux questions en cherchant les informations dans le jeu. Ne lire ni les questions, ni les réponses à choix multiples aux élèves.
5. Les élèves complètent seuls le questionnaire.

Corrigé du moment 4 : compréhension de l'écrit

1. Coche tout le matériel nécessaire pour ce jeu.

- un crayon trois pions des jetons
 une planche de jeu un dé

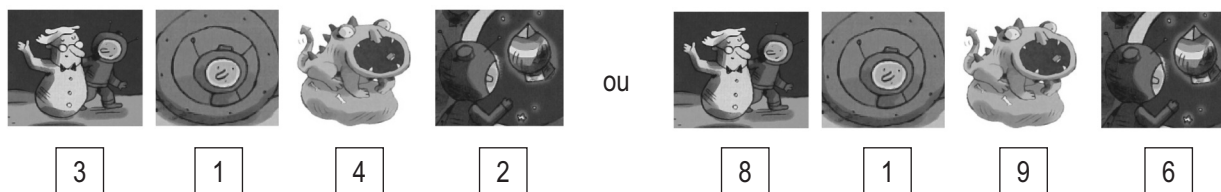
3 pts pour cinq cases correctes (cochées ou non cochées).
2 pts pour quatre cases correctes (cochées ou non cochées).
1 pt pour trois ou deux cases correctes (cochées ou non cochées).
0 pt pour moins de deux cases correctes (cochées ou non cochées).

2. Entoure le nombre exact de joueurs pour ce jeu.

1 2 **3** 4 5 6 7 8 9 10

1 pt pour la réponse correcte entourée.
Ne pas attribuer le point si l'élève a entouré plusieurs propositions ou s'il a mis en évidence la réponse correcte d'une autre manière qu'en l'entourant.

3. Numérote selon l'ordre des cases du jeu.



1 pt pour la réponse entièrement correcte.
0 pt pour toute autre proposition.

4. Coche les deux consignes correctes.

- Si j'arrive sur la case 3, je dois avancer d'une case.
 Si j'arrive sur une case bleue, je dois faire ce qui est écrit.
 Si j'arrive sur la case 9, je dois arrêter de jouer.
 Si j'arrive sur la case 1, je dois passer un tour.

2 pts pour quatre cases correctes (cochées ou non cochées).
1 pt pour trois ou deux cases correctes (cochées ou non cochées).
0 pt pour moins de deux cases correctes (cochées ou non cochées).

5. Coche la réponse correcte.

Quel est le but du jeu ?

- Gagner le plus de jetons possible.
 Ne pas tomber sur la case du monstre.
 Arriver le premier sur la case « Arrivée ».
 Arriver sur la case « Arrivée ».

1 pt pour la case correcte cochée.
0 pt pour toute autre proposition.
Si plusieurs cases sont cochées, ne pas attribuer le point.

6. Coche la réponse correcte.

Quel est le titre du jeu ?

- Jeu d'Albert Jeu de l'oie Jeu du voyage d'Albert

1 pt pour la réponse correcte.

0 pt pour toute autre proposition.

Si plusieurs cases sont cochées, ne pas attribuer le point.

7. Réponds à la question.

Une case permet d'avancer encore de deux cases.

Quel est son numéro? *quatre* ou 4

1 pt pour la réponse correcte. Ne pas pénaliser l'orthographe.

0 pt pour toute autre proposition.

8. Lis la question puis souligne les deux réponses correctes.

Si on arrive sur la case 9, pourquoi doit-on reculer ?

Parce qu'on est près de l'arrivée.

Parce qu'il y a un monstre.

Parce que c'est écrit sur la case bleue.

Parce qu'il y a un dessin.

Parce qu'on veut aller sur la case 5.

1 pt par réponse correcte.

Enlever 1 pt par réponse incorrecte soulignée.

Si l'élève a coché ou entouré les deux réponses correctes au lieu de les souligner, enlever un point.

Maximum de points pour le sous-total 5 : 12 pts

