

EVALUATIONS GS

Milieu d'année

PRESENTATION - CONSIGNES - CODAGE

Pour simplifier la saisie, seuls 3 codages sont utilisés

code 1	réponse exacte, attendue, exhaustive ; l'objectif est atteint
code 4	réponse incomplète ; l'objectif est partiellement atteint
code 0	autre réponse, réponse erronée, ou absence de réponse ; l'objectif n'est pas atteint

S'assurer que les élèves ont leur matériel : stylos, crayon à papier, crayons de couleur

Lors des passations collectives, il ne peut y avoir coopération entre les élèves :

Ceux-ci doivent travailler seuls afin de préserver la validité des résultats.

Il est donc recommandé de prévoir une organisation qui permette d'éloigner les élèves les uns des autres ; on privilégiera le travail en petits groupes, ce qui permet, en outre, à l'enseignant de conduire des observations précises sur chaque élève. N'hésitez pas à solliciter l'aide de tous les enseignants de l'école maternelle et du RASED.

EXERCICE A 1	<i>Passation : Images: semi collective – Récit : individuelle</i>
Champ A	Comprendre
Compétence	Comprendre un récit fictif lu par l'adulte

L'activité consiste à mettre en ordre 5 images relatant une histoire (images en couleur, plastifiées en quelques exemplaires, découpées au préalable).

Le support est le conte « [La Princesse au Petit Pois](#) ».

CONTEXTE AVANT PASSATION

L'histoire complète devra être lue ou racontée au moins trois fois aux élèves en classe entière avant le jour de la passation. Les images agrandies pourront être présentées.

Aucun commentaire particulier, aucune question ne feront l'objet d'étude. Il s'agit de permettre aux élèves de mémoriser l'ensemble des éléments de l'histoire. S'assurer que les mots appartenant au registre du conte ne font pas obstacle à la remémoration. Les expliquer suffisamment si nécessaire.

CONSIGNES DE PASSATION

Item 1. - Raconter chronologiquement une histoire à l'aide des images

Dire aux enfants (en collectif) : « *Je vais relire l'histoire de [La Princesse au Petit Pois](#) que vous connaissez déjà. Quand j'aurai fini de lire, je vous donnerai [5 images](#) qui racontent cette histoire. Vous devrez les remettre dans l'ordre de l'histoire»*

Lire l'histoire - Distribuer les images

A la suite de l'ordonnement des images, demander à l'enfant : « *Raconte l'histoire à partir des images que tu as placées devant toi* » .

L'enfant, en racontant, peut corriger de lui-même et retrouver l'ordre du récit.

CODAGE DES REPONSES

Item 1. - Raconter chronologiquement une histoire à l'aide des images

Code 1 - Réponse attendue : l'élève a raconté l'histoire dans l'ordre chronologique

Code 4 – Récit partiellement correct ou/et avec étayage de l'adulte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

TEXTE à LIRE :

LA PRINCESSE AU PETIT POIS d'après HANS CHRISTIAN ANDERSEN

Il était une fois un prince qui voulait épouser une princesse véritable. Il fit donc le tour du monde pour en trouver une, et, à la vérité, les princesses ne manquaient pas, mais il ne pouvait jamais être sûr que c'étaient de vraies princesses. Il finit par rentrer chez lui, bien triste de n'avoir pas trouvé ce qu'il désirait.

Un soir, il faisait un temps horrible, les éclairs se croisaient, le tonnerre grondait, la pluie tombait à torrents, c'était épouvantable. Quelqu'un frappa à la porte du château, et le vieux roi s'empressa d'ouvrir.

C'était une princesse !

Mais catastrophe, elle était toute mouillée par la pluie et l'orage! L'eau ruisselait de ses cheveux et de ses vêtements, entra par la pointe de ses souliers, et sortait par le talon. Néanmoins, elle se présenta comme une véritable princesse.

- C'est ce que nous saurons bientôt, pensa la vieille reine.

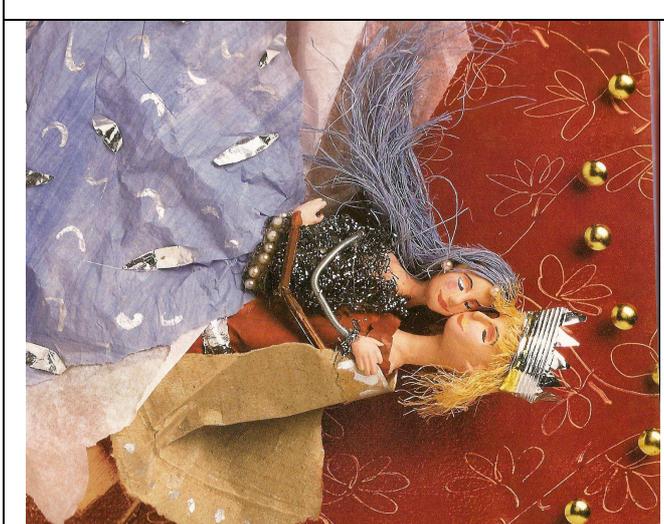
Sans rien dire, la vieille reine entra dans la chambre où dormirait la princesse. Elle défit tout le lit destiné à la princesse et mit un petit pois au fond du lit. Ensuite, elle prit vingt matelas, qu'elle étendit sur le pois et encore vingt édredons qu'elle entassa par-dessus les matelas.

Le lendemain, on demanda à la princesse comment elle avait dormi.

- Bien mal ! répondit-elle. C'est à peine si j'ai fermé les yeux de toute la nuit ! Qui sait ce qu'il y avait dans le lit ! C'était quelque chose de dur qui m'a rendu la peau toute violette. Quel supplice !

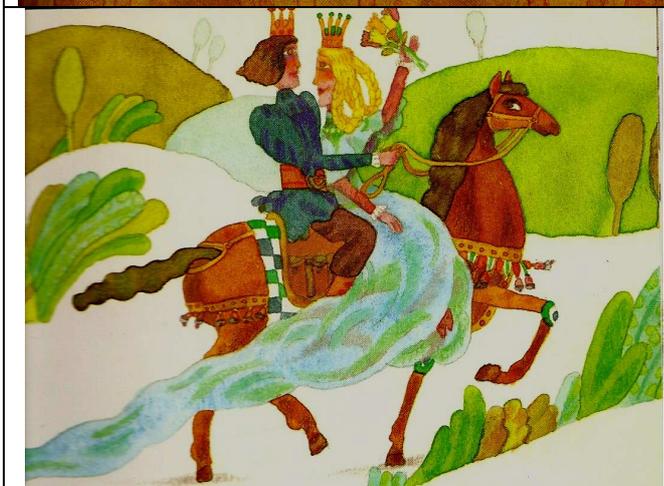
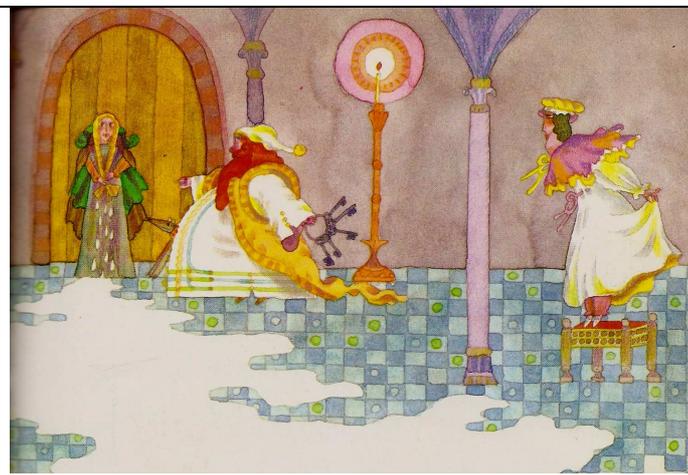
A cette réponse, on reconnut que c'était une véritable princesse, puisqu'elle avait senti un pois à travers vingt matelas et vingt édredons. Quelle femme, sinon une princesse, pouvait avoir la peau aussi délicate ?

Le prince, bien convaincu que c'était une princesse, la prit pour épouse, et le pois fut placé au musée, où il doit être encore.



La Princesse Au Petit Pois

Delphine Greuter Ed. Didier Jeunesse



La Princesse Au Petit Pois

Devis Grebu Ed. Nathan

EXERCICE A 2	<i>passation individuelle</i>
Champ A	Comprendre
Compétence	Lexique - Nommer des objets de la vie quotidienne

Afin d'éviter des difficultés qui pourraient être liées au mode de représentation des objets (photo, dessin, ...) il conviendra de proposer aux élèves des objets « réels »

Le maître disposera donc devant l'élève 10 objets familiers, appartenant à la vie de l'école ou de la maison.

Matériel à réunir :

feutre, crayon de couleur, casserole, fourchette, verre, livre, chaise, ciseaux, chausson, quelques perles

CONSIGNES DE PASSATION

Item 2. - Nommer des objets de la vie quotidienne

1^{ère} étape, dire à l'élève : « Tu vois, j'ai posé sur la table des objets que tu peux trouver à la maison ou à l'école. Tu vas me dire le nom des objets que je vais te montrer. »

2^{ème} étape, en cas d'échec :

« Il y a des objets dont tu ne m'as pas dit le nom.

Maintenant, c'est moi qui vais te dire leur nom et toi, tu vas me les montrer »

CODAGE DES REPONSES

Item 2. - Nommer des objets de la vie quotidienne

Code 1 - L'élève nomme spontanément 9 ou 10 objets (1^{ère} étape)

Code 4 - L'élève parvient à un total de 9 ou 10 objets : nommés spontanément (1^{ère} étape) ou désignés (2^{ème} étape)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE A 3	<i>passation individuelle</i>
Champ A	Comprendre
Compétence	Trouver la catégorie sémantique commune à une collection de mots

MATERIEL : 5 séries de mots d'une même catégorie sémantique, présentées sur des demi-feuilles séparées

Phase d'entraînement (exemple)

Dire : « Ecoute bien, je vais te dire les mots qui correspondent aux dessins de la feuille. Tous ces mots vont bien ensemble, est-ce que tu peux me dire pourquoi ? Est-ce que tu peux me dire à quelle famille ils appartiennent ? »

Entraînement avec :

exemple 1 : un lapin / un chat / un chien / une grenouille = *les animaux*

exemple 2 : un trapéziste / un clown / un jongleur / un chapiteau = *le cirque*

Phase d'évaluation

Dire : « Maintenant tu vas chercher seul. Je vais te dire les mots qui correspondent aux dessins.

Tu vas me dire pourquoi tous ces mots vont bien ensemble, à quelle famille ils appartiennent »

Demander à l'élève de pointer chaque image en même temps que l'enseignant la nomme

Item 3. - les fleurs

Dire : « du muguet / une rose / une marguerite / une tulipe »

Item 4. - la mer

Dire : « un bateau / un coquillage / un pêcheur / un phare »

Item 5. - l'école

Dire : « un cahier / un crayon / un cartable / un livre »

CODAGE DES REPONSES

Item 3. - les fleurs

Code 1 - Réponse attendue (*fleurs*, acceptée : *plantes*)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 4. - la mer

Code 1 - Réponse attendue (*mer*)

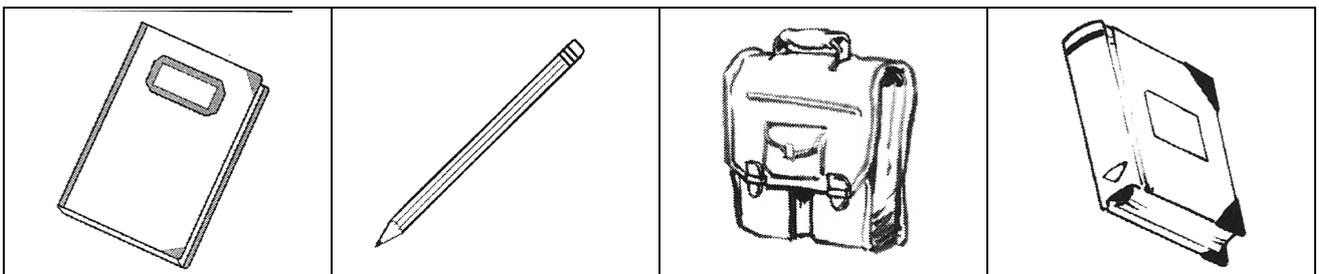
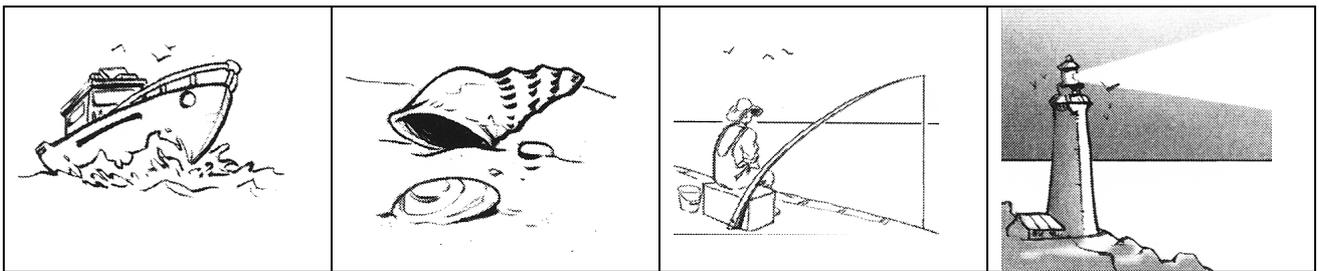
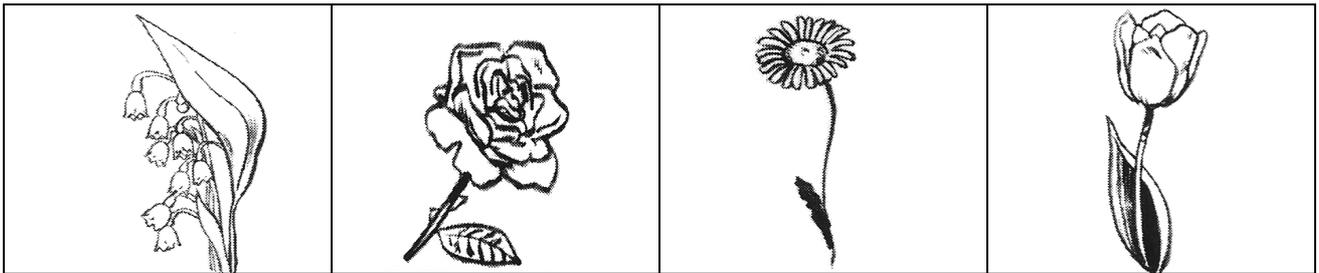
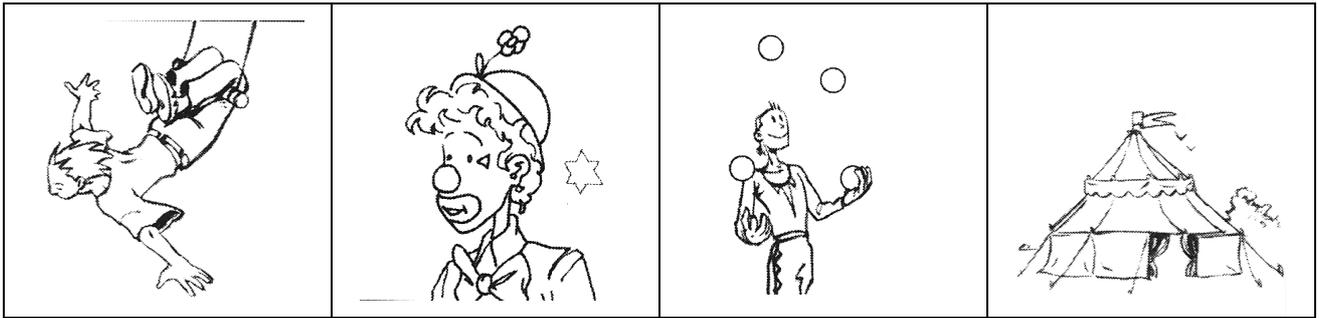
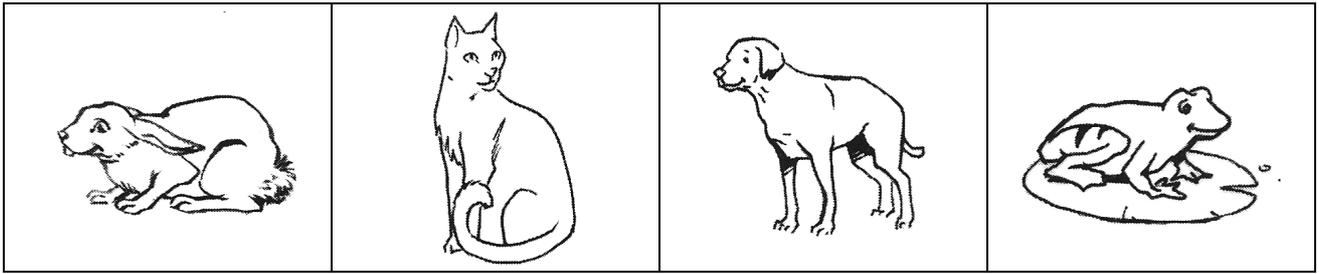
Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 5. - l'école

Code 1 - Réponse attendue (*école*, acceptée : *devoirs*)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Planches à découper (par ligne)



EXERCICE A 4	<i>passation individuelle</i>
Champ A	Comprendre
Compétence	Trouver l'intrus dans une collection de mots

MATERIEL : 5 séries de mots d'une même catégorie sémantique + un intrus, présentées sur des demi-feuilles séparées

Phase d'entraînement (exemple)

Dire « Ecoute bien, je vais te dire les mots qui correspondent aux dessins de la feuille. Mais attention, maintenant il y a un intrus : il y en a un qui ne va pas du tout avec les autres. Est-ce que tu peux trouver l'intrus et me dire pourquoi il ne va pas avec les autres »

Entraînement avec :

exemple 1 : une assiette / une fourchette / un avion / une casserole / un évier = *c'est l'avion parce qu'il ne va pas dans la cuisine*

Phase d'évaluation

Dire : « Maintenant tu vas chercher seul. Je vais te dire les mots qui correspondent aux dessins. Tu devras trouver l'intrus et me dire, à ton avis, pourquoi il ne va pas du tout avec les autres »
Demander à l'élève de pointer chaque image en même temps que l'enseignant la nomme

Item 6. - le bonnet / le corps humain

Dire : « des jambes / un bonnet / une main / un œil / une oreille »

Item 7. - le réveil / les outils

Dire : « un réveil / un marteau / un tournevis / une scie / une perceuse »

Item 8. – le lit / les moyens de transport

Dire : « un vélo / un camion / un lit / un train / une voiture »

CODAGE DES REPONSES

Item 6. - le bonnet / le corps humain

Code 1 - l'élève a trouvé l'intrus et a justifié son choix (le *bonnet* n'appartient pas au *corps humain*)

Code 4 - l'élève a trouvé l'intrus mais n'a pas justifié sa réponse

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 7. - le réveil / les outils

Code 1 - l'élève a trouvé l'intrus et a justifié son choix (le *réveil* n'est pas un *outil*)

Code 4 - l'élève a trouvé l'intrus mais n'a pas justifié sa réponse

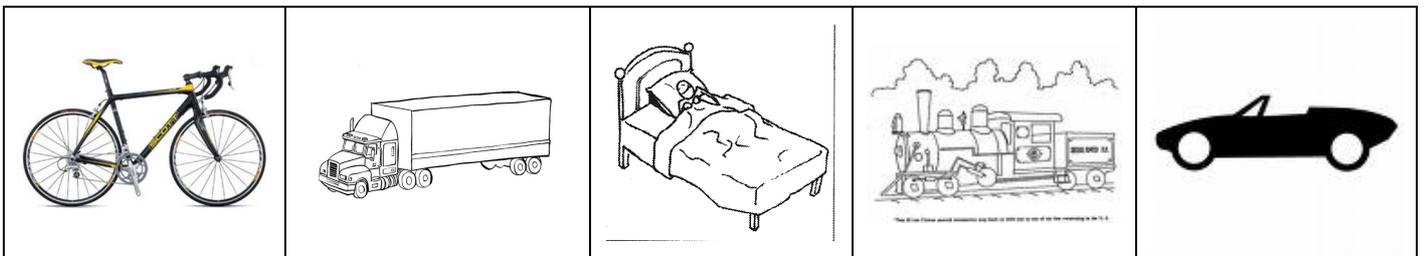
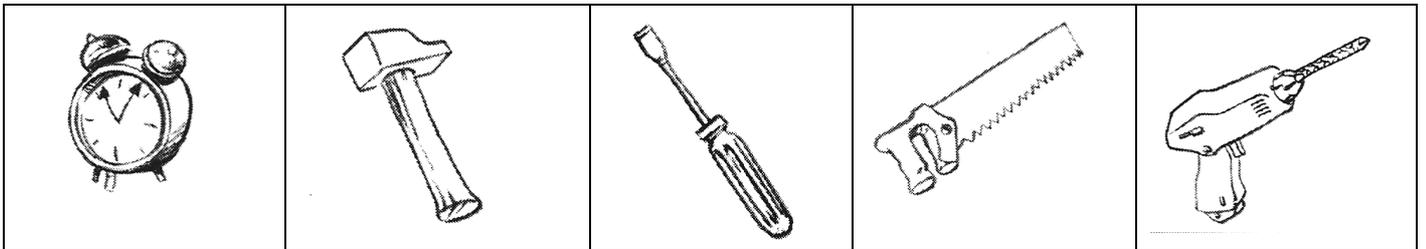
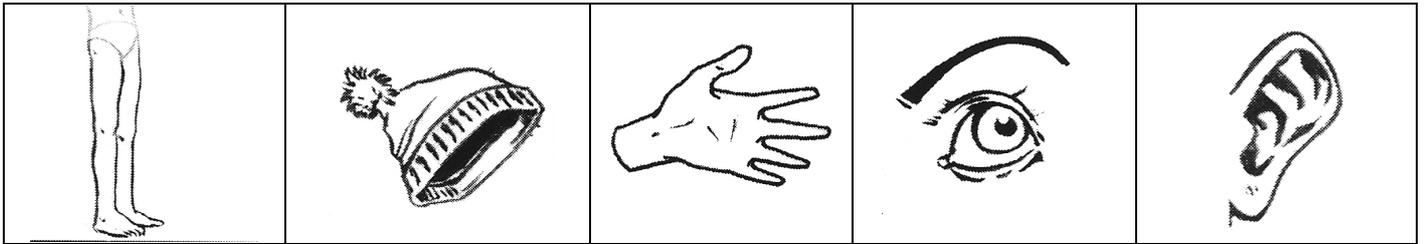
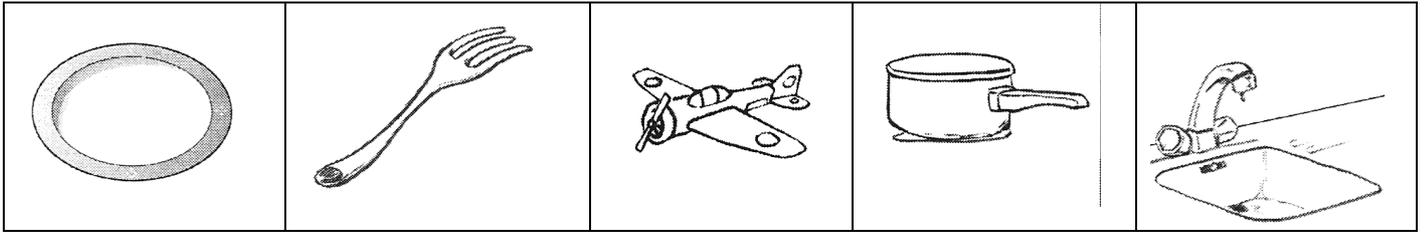
Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 8. - le lit / les moyens de transport

Code 1 - l'élève a trouvé l'intrus et a justifié son choix (le *lit* parce qu'il ne *bouge* pas)

Code 4 - l'élève a trouvé l'intrus mais n'a pas justifié sa réponse

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.



EXERCICE A 5	<i>passation individuelle</i>
Champ A	Comprendre
Compétence	Comprendre des consignes scolaires de base

Il s'agit d'évaluer la compréhension des consignes ordinaires du travail scolaire

CONSIGNE DE PASSATION :

Dire aux élèves : « Regarde bien cette feuille et fais ce que je te demande »

Enoncer chaque consigne distinctement, et laisser entre chacune d'elle le temps nécessaire pour que tous les élèves terminent

Item 9. - « Entoure la fleur »

Item 10. - « Barre l'escargot »

Item 11. - « Dessine un soleil »

Item 12. - « Colorie en bleu le toit de la maison »

Item 13. - « Relie le bébé chat à sa maman »

CODAGE DES REPONSES

Item 9. - « Entoure la fleur »

Code 1 - Réponse exacte (la fleur est entourée)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 10. - « Barre l'escargot »

Code 1 - Réponse exacte (l'escargot est barré)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 11. - « Dessine un soleil »

Code 1 - Réponse exacte (l'élève a dessiné un soleil)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 12. - « Colorie en bleu le toit de la maison »

Code 1 - Réponse exacte (le toit de la maison est colorié en bleu)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 13. - « Relie le bébé chat à sa maman »

Code 1 - Réponse exacte (les 2 dessins sont reliés par un trait)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE B1	<i>passation semi collective</i>
Champ B	Etablir des correspondances entre l'oral et l'écrit
Compétence	Comparer la longueur de plusieurs énoncés dans la correspondance oral / écrit

L'objectif est d'évaluer la capacité des enfants à juger la longueur de la chaîne sonore et à la mettre en lien avec la longueur de la chaîne écrite

Pour chaque item, l'élève observe une paire d'images représentant des animaux. La longueur des noms d'animaux est soit congruente avec la taille des animaux (ex : chat et éléphant), soit non congruente (ex: rat et escargot). L'élève a pour consigne d'entourer l'animal qui a le nom le plus long.

Phase d'entraînement (exemple)

Dire : « *Je vous dis les deux mots qui correspondent aux deux images que vous voyez sur la ligne à côté de la main (🖐️). Suivez avec votre doigt : escargot / rat. Écoutez bien, il y a un mot qui est plus long que l'autre : es-car-got / rat (on peut frapper dans les mains). A votre avis, quel est l'animal qui a le nom le plus long ?* »

Laisser les élèves chercher, puis valider : « *C'est donc escargot que l'on entoure puisque c'est lui qui a le nom le plus long* ». Vérifier que les élèves ont bien exécuté la consigne.

Phase d'évaluation

Dire : « *Maintenant vous allez chercher seuls. Je vais dire les mots qui correspondent aux dessins. Vous devrez trouver le mot qui est le plus long* »

Demander aux élèves de pointer chaque image en même temps que l'enseignant la nomme.

Répéter chaque ensemble de mots deux fois

Poser chaque fois la question : « *Entourez l'animal qui a le nom le plus long.* »

Item 14. - dinosaure / chien

Dire : « *Mettez votre doigt sur la tête qui sourit (😊) ; écoutez bien dinosaures / chien* »

Item 15. - ours / papillon

Dire : « *Mettez votre doigt sur la paire de lunettes (🕶️) ; écoutez bien ours / papillon* »

Item 16. - loup / grenouille

Dire : « *Mettez votre doigt sur la fleur (🌸) ; écoutez bien loup / grenouille* »

Item 17. - éléphant / chat

Dire : « *Mettez votre doigt sur les ciseaux (✂️) ; écoutez bien éléphant / chat* »

CODAGE DES REPONSES

Item 14. - dinosaure / chien

Code 1 - Réponse exacte (dinosaure est entouré)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 15. - ours / papillon

Code 1 - Réponse exacte (papillon est entouré)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 16. - loup / grenouille

Code 1 - Réponse exacte (grenouille est entouré)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 17. - éléphant / chat

Code 1 - Réponse exacte (éléphant est entouré)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

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

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

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

EXERCICE B2	<i>passation individuelle</i>
Champ B	Etablir des correspondances entre l'oral et l'écrit
Compétence	Connaître les lettres de l'alphabet

L'objectif est d'évaluer la connaissance des lettres de l'alphabet (leur nom et non pas leur bruit ou son.)
 Cette épreuve est proposée en 3 temps, scriptes, capitales et cursives : chaque planche est présentée séparément.
 Dire à l'élève : « *Montre-moi les lettres que tu connais et dis-moi leur nom* »
 Le maître note les lettres correctement identifiées et les mauvaises identifications

CODAGE DES REPONSES et éléments d'observation des résultats

Item 18. - alphabet en écriture scripte

Code 1 - Toutes les lettres nommées sont correctes, elles sont au moins au nombre de 13

Code 4 - L'élève a nommé correctement au moins 9 lettres, mais il a pu faire 1 ou 2 confusions

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 19. - alphabet en capitales

Code 1 - Toutes les lettres nommées sont correctes, elles sont au moins au nombre de 13

Code 4 - L'élève a nommé correctement au moins 9 lettres, mais il a pu faire 1 ou 2 confusions

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 20. - alphabet en écriture cursive

Code 1 - Toutes les lettres nommées sont correctes, elles sont au moins au nombre de 13

Code 4 - L'élève a nommé correctement au moins 9 lettres, mais il a pu faire 1 ou 2 confusions

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE C1	<i>passation collective ou individuelle selon les capacités des élèves</i>
Champ C	Identifier des composantes sonores du langage
Compétence	Prendre conscience de la structure syllabique des mots

Il s'agit de repérer si l'élève sait segmenter un mot en syllabe ; pour cela on peut lui demander de frapper dans ses mains chaque syllabe, ce qui suppose une bonne coordination verbale et motrice.
Passation collective : les élèves les plus habiles pourront dénombrer dès cette étape. S'ils en ont l'habitude, ils peuvent coder les syllabes par écrit sur la fiche jointe C1.

Passation individuelle : pour les autres, il sera préférable de leur faire compter sur les doigts (un doigt se déplie à chaque syllabe) ; là encore, une parfaite coordination est nécessaire, mais cette action a le mérite d'éviter une surcharge (décompte oral ou mental), puisque le résultat (le décompte) se lit sur les doigts. La passation sera alors orale.

Phase d'entraînement (exemple) -

Dire : « on va chercher ensemble combien il y a de syllabes dans les mots que je vais te dire ; d'abord on va taper dans les mains, après on comptera »

Exemples : bateau ; bien détacher les syllabes, répéter en frappant les syllabes

Si l'élève dénombre spontanément, poursuivre avec les 2 autres exemples : kangourou / chat

Si l'élève a du mal, passer par la phase n°2 : décompte manuel - Faire les 3 exemples

Phase d'évaluation

Dire : « *maintenant tu vas chercher seul combien il y a de syllabes dans les mots que je vais te dire ; tu peux t'aider en tapant dans tes mains ou en comptant sur tes doigts.* »

CODAGE DES REPONSES et éléments d'observation des résultats

Item 21. - lapin

Code 1 - Réponse exacte : 2

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 22. - lit

Code 1 - Réponse exacte : 1

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 23. - ananas

Code 1 - Réponse exacte : 3

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 24. - drapeau

Code 1 - Réponse exacte : 2

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 25. - éléphant

Code 1 - Réponse exacte : 3

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 26. - loup

Code 1 - Réponse exacte : 1

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE C2	<i>passation individuelle</i>
Champ C	Identifier des composantes sonores du langage
Compétence	Prendre conscience des rimes

Il s'agit de trouver parmi 3 mots celui qui rime avec le mot cible

Phase d'entraînement (exemple)

Dire : « On va jouer avec les mots et pour ce jeu, il va falloir trouver les mots qui finissent par le même son, les mots qui riment. »

exemples :

Si je dis souris, on entend ri à la fin du mot sou-ris. On va donc chercher le mot qui finit comme sou-ris, écoutez bien : c'est chapeau, mari ou tortue ? ».

Même si l'enfant trouve la bonne réponse dire : « c'est mari, parce qu'à la fin de ma-ri on entend ri comme dans sou-ris. Ecoute bien sou-ris / ma-ri..

Poursuivre avec le deuxième exemple : « je dis calin, trouve le mot qui finit comme ca-lin, c'est matin, lit, ou ballon ? ». Bien insister sur la bonne réponse, en répétant les mots

Phase d'évaluation

Dire : « maintenant tu vas chercher seul le mot qui rime avec le mot que je vais te dire. »

Poser toujours la même question :

« Trouve le mot qui finit comme :		c'est	-	ou »
Item 27. -	sapin	: bonbon	chapeau	marin
Item 28. -	marteau	: cheval	gâteau	bougeoir
Item 29. -	ballon	: raisin	pantalon	bateau
Item 30. -	balançoire	: armoire	oiseau	bouton
Item 31. -	chaussette	: mouton	drapeau	fourchette
Item 32. -	cantine	: bateau	églantine	dindon
Item 33. -	école	: envol	bureau	lavoir
Item 34. -	mardi	: papier	radis	plafond

CODAGE DES REPONSES

Item 27. - marin

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 28. - gâteau

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 29. - pantalon

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 30. - armoire

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 31. - fourchette

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 32. - églantine

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 33. - envol

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 34. - radis

Code 1 - Réponse exacte

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse

NB : Pour éviter une passation trop longue, cibler les élèves « petits parleurs » et les élèves signalés par le médecin scolaire. Vous pouvez vous faire aider par un membre du RASED.

EXERCICE D1	<i>passation individuelle</i>
Champ D	Dire, redire, raconter
Compétence	Utiliser le langage d'évocation

L'objectif est d'évaluer la capacité de l'élève à raconter une histoire qu'il a entendue plusieurs fois auparavant. (*Conte traditionnel ou album de littérature de jeunesse*)

Il s'agira de vérifier si l'élève est capable d'identifier les personnages et les lieux, de raconter les différents événements, la fin de l'histoire et de parler des émotions générées par l'histoire.

Item 35. - Raconter brièvement une histoire connue

Demander à l'élève de raconter une histoire qu'il connaît bien.

Noter les éléments donnés par l'élève sur la fiche, pour mémoire.

L'enseignant peut relancer l'élève en lui posant des questions.

CODAGE DES REPONSES

Item 35. - Raconter brièvement une histoire connue

Code 1 - L'élève raconte l'histoire avec tous les éléments : personnages, lieux, événements, fin et émotions

Code 4 - L'élève donne des éléments de l'histoire sans raconter l'histoire

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE E1	<i>passation collective</i>
Champ E	Ecrire - Produire des textes
Compétence	Maîtriser l'écriture cursive

1^{ère} partie : demander à l'élève de copier en lettres cursives son prénom, sur une ligne, avec un modèle individuel en cursive

CODAGE DES REPONSES et éléments d'observation des résultats

Item 36. - - Maîtriser l'écriture cursive

Code 1 - Résultat conforme

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 37. - Tenir son crayon correctement

Code 1 - L'élève a une tenue correcte du crayon

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 38. Respecter le sens des tracés

Code 1 - L'élève respecte le sens des tracés et enchaîne les lettres

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

2^{ème} partie : demander à l'élève de copier en lettres cursives un mot du répertoire de la classe, sur une ligne, avec un modèle individuel en cursives

CODAGE DES REPONSES et éléments d'observation des résultats

Item 39. - Maîtriser l'écriture cursive (*tenue du crayon + sens et enchaînement des tracés*)

Code 1 - Résultat conforme

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

EXERCICE E2	<i>passation collective ou individuelle</i>
Champ E	Ecrire - Produire des textes
Compétence	Proposer une écriture phonétiquement plausible pour des mots simples réguliers

L'objectif est d'évaluer la capacité de l'élève à écrire sans modèle, en mobilisant ses compétences de compréhension du principe alphabétique.

CONSIGNES DE PASSATION :

Dire : *«Tu vas essayer d'écrire. Même si tu ne sais pas encore bien écrire, écoute bien les sons et essaie de trouver comment tu peux écrire ce que tu entends. Tu écris en écriture cursive.»*

Item 40. *« Tu écris ton prénom dans la première case. »*

Item 41. *« Je voudrais que tu essaies d'écrire le prénom d'une petite fille qui est dans une autre classe et qui s'appelle Mimi. Tu écris dans la deuxième case. »*

Item 42. *« Dans la dernière case, je voudrais que tu écrives " le papa de Tom a mangé une tarte ". »*

CODAGE DES REPONSES

Item 40. – Prénom

Code 1 - Le prénom est écrit correctement en cursive

Code 4 – Le prénom est écrit correctement en lettres majuscules

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 41. – Mimi

Code 1 - Le prénom est écrit correctement (type d'écriture indifférente)

Code 4 – Le prénom est phonétiquement reconnaissable, ou partiellement écrit (mm / ii / mii...)

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.

Item 42. – Phrase

Code 1 - La phrase est phonétiquement correcte (même si les séparations de mots ne sont pas toutes respectées)

Code 4 – La phrase est partiellement reconnaissable

Code 0 - Autres cas ou absence de réponse.