

**CM1**

# **Devoirs de Maths**

**NUM1***Revoir les nombres jusqu'à 9 999*Décompose comme dans l'exemple.

$8\ 506 = (8 \times 1000) + (5 \times 100) + 6$

4 752 : \_\_\_\_\_

6 504 : \_\_\_\_\_

5 210 : \_\_\_\_\_

9475 : \_\_\_\_\_

**NUM2***Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 99 999*Ecris ces nombres en chiffres

Vingt-cinq-mille-trois-cent-dix-huit : \_\_\_\_\_

Quatre-vingt-deux-mille-six-cent-trois : \_\_\_\_\_

Soixante-seize-mille-soixante-douze : \_\_\_\_\_

**NUM3***Placer, encadrer, comparer, ranger les nombres jusqu'à 99 999*Range dans l'ordre croissant

76 543 – 78 976 – 76 432 – 54 987 – 87 432

Range dans l'ordre décroissant:

45 678 – 45 321 – 45 667 – 45 980 – 45 999

**NUM4***Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 999 999*Complète le tableau ci-dessous

Cent-vingt-mille-quatre-cent-douze	
	206 084
Neuf-cent-mille-quatre-vingt-dix-sept	
	512 093
Sept-cent-neuf-mille-deux	

**NUM5***Placer, encadrer, comparer, ranger les nombres jusqu'à 999 999*Recopie le plus grand nombre de chaque série

148 612 - 48 612 - 84 612 - 140 000 → \_\_\_\_\_

76 201 - 7 201 - 72 601 - 56 201 - 5 601 → \_\_\_\_\_

89 651 - 8 951 - 5 189 - 1 859 - 1 598 → \_\_\_\_\_

187 568 - 178 568 - 158 786 - 156 886 → \_\_\_\_\_

**NUM6***Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 999 999 999*Recopie ces nombres en respectant les espaces entre les classes.

54621879 : \_\_\_\_\_

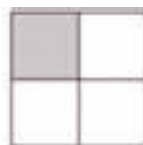
205896001 : \_\_\_\_\_

45896521 : \_\_\_\_\_

587956321 : \_\_\_\_\_

**NUM7***Placer, encadrer, comparer, ranger les nombres jusqu'à 999 999 999*Range dans l'ordre décroissant

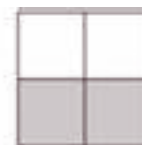
54 879 568 – 5 489 785 – 54 978 254 – 9 875 456 – 5 948 785

**NUM8***Découvrir les fractions*Indique la fraction correspondante à la partie grisée.

a. ....



b. ....



c. ....



d. ....



e. ....



f. ....



NUM9

## Fractions et droites graduées

Place les fractions sur les droites graduées.

NUM10

## Ranger et comparer les fractions

Range ces fractions dans l'ordre croissant.

4/2 - 1/2 - 6/2 - 3/2 - 2/2

\_\_\_\_\_ &lt; \_\_\_\_\_ &lt; \_\_\_\_\_ &lt; \_\_\_\_\_



NUM11

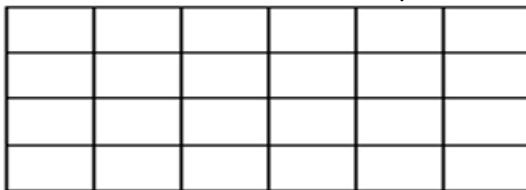
## Fractions et situations concrètes

Trois enfants se partagent la tablette de chocolat ci-dessous. Colorie la portion mangée par chacun.

Ethan mange 1/4. Colorie en bleu.

Maxime mange 1/3. Colorie en vert.

Léandre mange 1/12. Colorie en jaune



NUM12

## Découvrir les fractions décimales

Complète

3 = ...../10

4/10 = ...../100

5 = ...../100

500/100 = ...../10

20/10 = .....

20/100 = ...../10

30/10 = ...../100

12/10 = ...../100



NUM13

## Passer de l'écriture fractionnaire aux nombres décimaux

Écris ces fractions sous la forme d'un nombre décimal.

3/10 → \_\_\_\_\_.

24/100 → \_\_\_\_\_.

Écris ces nombres décimaux sous la forme d'une fraction décimale.

3,9 → \_\_\_\_\_.

4,82 → \_\_\_\_\_.



NUM14

## Lire, écrire, arrondir et décomposer les nombres décimaux

Écris sous la forme d'un nombre décimal.

2 unités et 4 dixièmes \_\_\_\_\_

26 centièmes \_\_\_\_\_

12 unités et 3 centièmes \_\_\_\_\_

95 dixièmes \_\_\_\_\_



NUM15

## Comparer, encadrer et ranger les nombres décimaux

Complète avec >, < ou =.

3,2 \_\_\_\_\_ 3,5

10,5 \_\_\_\_\_ 10,02

9,70 \_\_\_\_\_ 9,07

0,2 \_\_\_\_\_ 0,20



CALC1

## Additionner des nombres entiers

Pose et calcule

3 593 + 9 687

42 498 + 8 276

41 054 + 37 689

--	--	--







GEOM4

## Connaitre les polygones

Entoure les polygones parmi les figures ci-dessous et indique leurs noms.

A B C D E I J

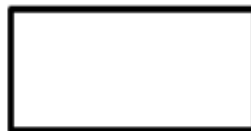



GEOM5

## Connaitre les quadrilatères

Complète par vrai ou par faux

Ses côtés sont de même longueur	
Il a 4 angles droits	
Ses diagonales sont de même longueur	



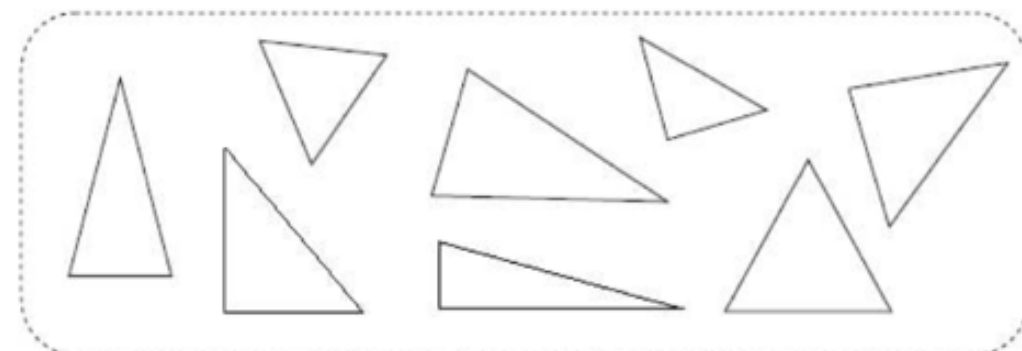
GEOM6

## Tracer les quadrilatères

Trace un carré ABCD dont les côtés mesurent 5 cm. Trace ses diagonales.

GEOM7

## Connaitre les triangles

Colorie uniquement les triangles rectangles.

GEOM8

## Tracer les triangles

Trace un triangle rectangle isocèle.

GEOM9

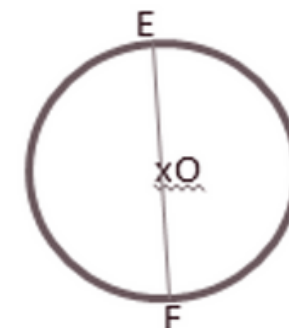
## Connaitre et tracer des cercles

Réponds aux questions.

Comment appelle-t-on le segment [EF] ?

Comment appelle-t-on le segment [OE] ?

Trace une corde [AB].





GEOM10

### Suivre et rédiger un programme de construction

Effectue le tracé suivant

Trace un carré ABCD. Place les points I, J, K et L milieux respectifs des segments [AB], [BC], [CD] et [DA]. Trace la figure IJKL. Quelle est sa nature ?

\_\_\_\_\_

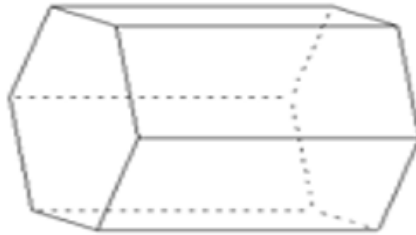


GEOM11

### Connaitre les solides

Complète le tableau suivant

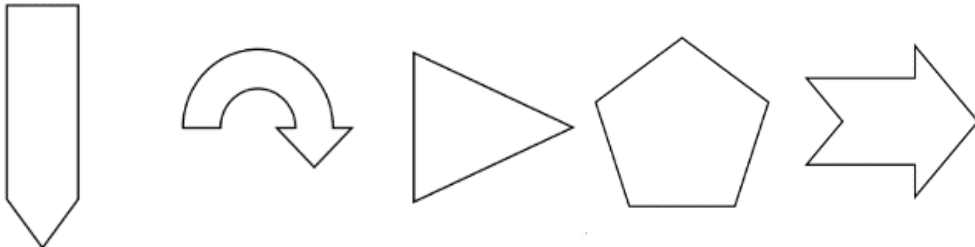
Nb de faces	
Nb d'arêtes	
Nb de sommets	
Nom	



GEOM12

### Reconnaitre la symétrie axiale

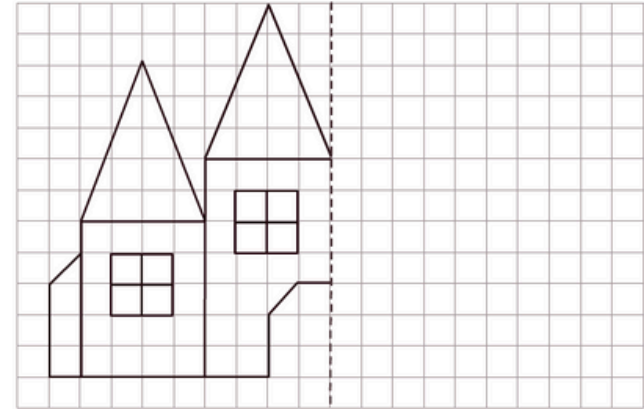
Trace les axes de symétrie de ces figures (quand cela est possible).



GEOM13

### Tracer une figure par symétrie axiale

Trace la symétrique de cette figure par rapport à l'axe

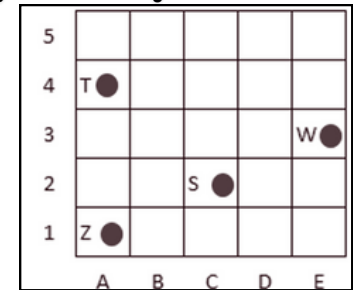


GEOM14

### Se repérer et se déplacer dans un quadrillage

Indique les coordonnées des points situés dans ce quadrillage.

- T (..... ;.....)
- S (..... ;.....)
- Z (..... ;.....)
- W (..... ;.....)



GEOM15

### Utiliser un logiciel de programmation

Observe ces blocs et réponds aux questions.

Quel bloc permet de battre des ailes ?

Que faut-il faire pour battre des ailes ?

Que se passe-t-il lors du passage d'un obstacle ?

Quel bloc définit la vitesse du jeu ?

- 1 quand l'exécution commence
- 2 définis une vitesse rapide
- 3 lors d'un clic
- 4 battre des ailes
- 5 au passage d'un obstacle
- 6 jouer un son de points
- 7 marquer un point