

CM2

Devoirs de Maths



NUM1

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	



NUM2

Placer, encadrer, comparer, ranger les nombres jusqu'à 999 999

Range dans l'ordre décroissant

532 415 – 56 954 – 523 141 – 532 511 – 213 654



NUM3

Lire, écrire et décomposer les nombres jusqu'à 999 999 999

Ecris ces nombres en chiffres

dix-sept-millions-huit-cent-vingt-deux-mille-quatre-cent: _____

cent-sept-millions-soixante-douze-mille-treize : _____

quatre-vingt-dix-sept-millions-six-cent-quarante-neuf : _____



NUM4

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



NUM5

Lire, écrire et décomposer les grands nombres

Ecris ces nombres en chiffres

cinq-cent-vingt-huit-milliards-deux-cents _____

douze-milliards-soixante-millions _____

un-milliard-huit-cent-millions-seize _____



NUM6

Placer, encadrer, comparer, ranger les grands nombres

Encadre au millier près

_____ < 3 569 587 854 < _____

_____ < 540 080 650 < _____

_____ < 521 009 758 < _____



NUM7

Lire, écrire et représenter les fractions

Indique la fraction correspondante à la partie grisée



a.



b.



c.



d.



e.



f.



NUM8

Comparer les fractions

Compare les fractions en utilisant les signes <, > ou =

2/3 _____ 1/3

4/10 _____ 5/2

5/5 _____ 6/6

5/12 _____ 5/6

4/3 _____ 4/5

6/9 _____ 5/9



CALC10

Effectuer une division avec un quotient décimal

Pose et calcule

$79 : 4$

$509 : 2$



CALC11

Diviser un nombre décimal par un nombre entier

Pose et calcule

$36,5 : 4$

$47,52 : 3$



CALC12

Additionner et soustraire des fractions

Calcule

$54/7 + 6/7 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 7/12 + 9/12 = \underline{\hspace{2cm}}$

$12/20 + 9/20 = \underline{\hspace{2cm}} \quad 4/8 + 5/8 + 6/8 = \underline{\hspace{2cm}}$

$1/2 + 3/4 = \underline{\hspace{2cm}}$



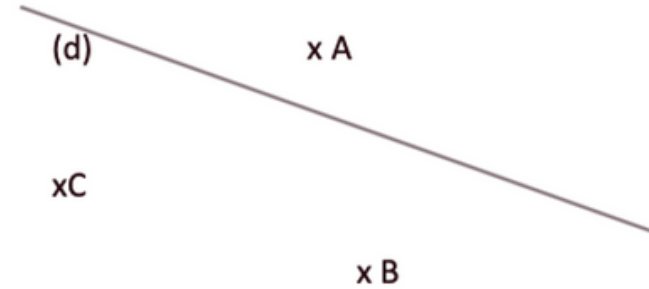
GEOM1

Connaitre le vocabulaire et le codage en géométrie

Complète par vrai ou par fauxUne droite est limitée par deux points : Si trois points sont sur une même droite, ils sont alignés : On ne peut pas mesurer une droite : 

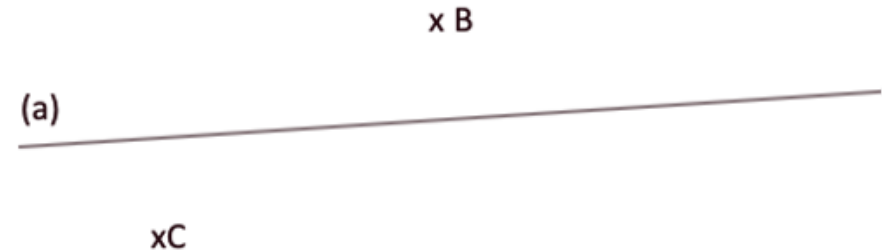
GEOM2

Reconnaitre et tracer des droites perpendiculaires

Trace des droites perpendiculaires à (d), passant par les points A, B et C.

GEOM3

Reconnaitre et tracer des droites parallèles

Trace une droite parallèle à (d), passant par les points B et C.



GEOM4

Connaitre les polygones

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



GEOM5

Connaitre les quadrilatères

Classe dans la bonne colonne

carrés	rectangles	losanges	parallélogrammes



GEOM6

Tracer les quadrilatères

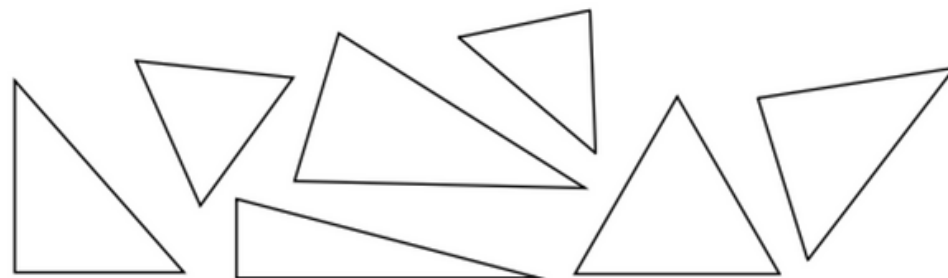
Trace un carré ABCD dont les côtés mesurent 4 cm. Trace ses diagonales.



GEOM7

Connaitre les triangles

Colorie les triangles rectangles en rouge/ les triangles isocèles en bleu/ les triangles équilatéraux en vert.



GEOM8

Tracer les triangles

Trace un triangle équilatéral dont les côtés mesurent 4 cm.



GEOM9

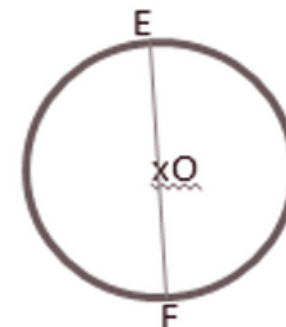
Connaitre et tracer des cercles

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 ?

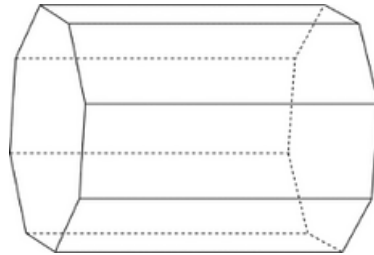


GEOM11

Connaitre les solides

Complète le tableau suivant

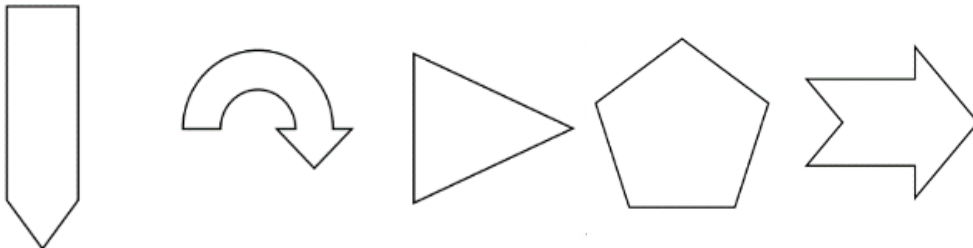
Nb de faces	
Nb d'arêtes	
Nb de sommets	
Nom	



GEOM12

Reconnaitre la symétrie axiale

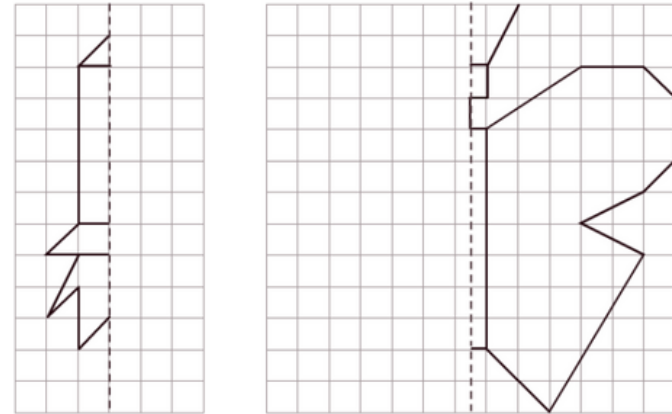
Trace les axes de symétrie de ces figures (quand cela est possible).



GEOM13

Tracer une figure par symétrie axiale

Trace le symétrique de ces figures par rapport aux axes

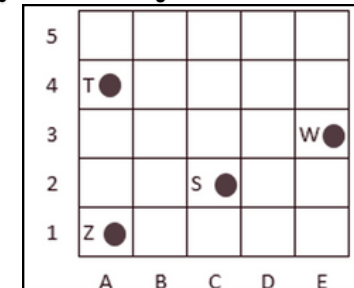


GEOM14

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