



FICHIER DEVOIRS

CM1

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**

Écris les nombres en chiffres.

Vingt-cinq-mille-trois-cent-dix-huit : _____

Quatre-vingt-deux-mille-six-cent-trois : _____

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 suivant.

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 petit 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 colorée.

= ...



= ...



= ...



= ...



= ...



= ...



= ...



= ...

CALC9**ADDITIONNER DES NOMBRES DÉCIMAUX**

Pose et calcule.

$325,84 + 869,4$

$54,87 + 6,987$

$64,78 + 12,857$

CALC10**SOUSTRAIRE DES NOMBRES DÉCIMAUX**

Pose et calcule.

$325,78 - 67,97$

$87,3 - 65,76$

$1\,234,65 - 876,654$

CALC11**MULTIPLIER DES NOMBRES DÉCIMAUX**

Pose et calcule.

$36,25 \times 4$

$8,654 \times 6$

$47,5 \times 5,2$

GEOM1**CONNAITRE LE VOCABULAIRE ET LE CODAGE EN GÉOMÉTRIE**

Vrai ou faux

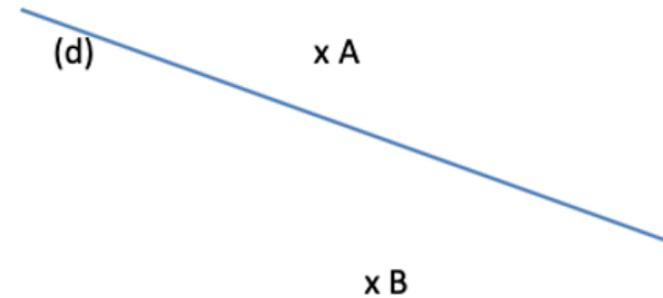
Une droite est limitée par deux points : _____

Si trois points sont sur une même droite, ils sont alignés : _____

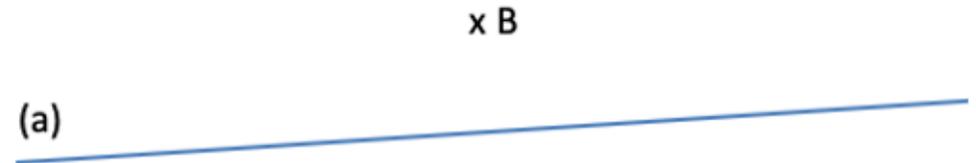
On ne peut pas mesurer une droite : _____

GEOM2**RECONNAITRE ET TRACER DES DROITES PERPENDICULAIRES**

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

**GEOM3****RECONNAITRE ET TRACER DES DROITES PARALLÈLES**

Trace une droite parallèle à la droite (a) passant par B.



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 ?

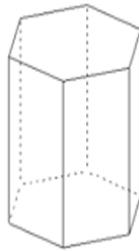
GEOM11

CONNAÎTRE LES SOLIDES



Complète le tableau suivant.

Nb de faces	
Nb d'arêtes	
Nb de sommets	
Nom	

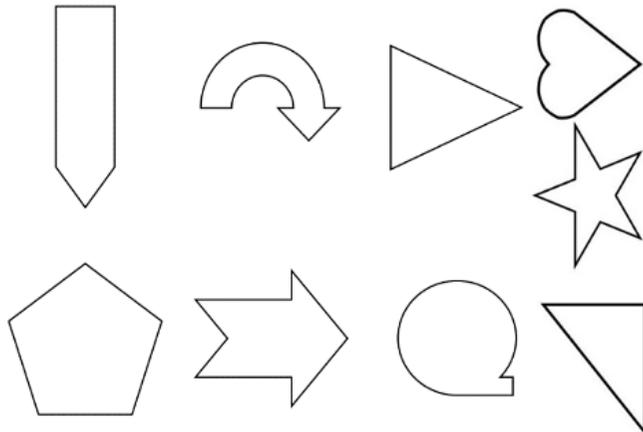


GEOM12

RECONNAÎTRE LA SYMÉTRIE AXIALE



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

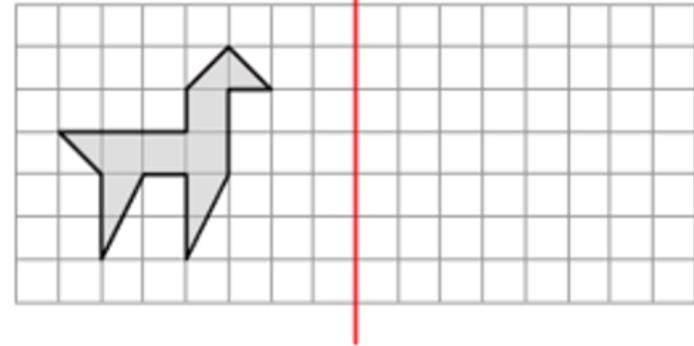


GEOM13

TRACER UNE FIGURE PAR SYMÉTRIE AXIALE



Trace le symétrique de cette figure par rapport à l'axe, en utilisant le quadrillage.



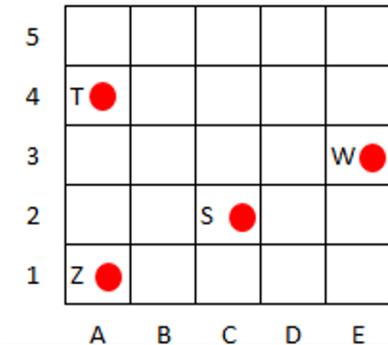
GEOM14

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 ?

- quand l'exécution commence
- définis une vitesse rapide
- lors d'un clic
- battre des ailes
- au passage d'un obstacle
- jouer un son de points
- marquer un point

MES1**LIRE L'HEURE ET CONNAITRE LES MESURES DE DURÉE**

Indique l'heure.



... h ...



... h ...

Convertis en heures.

2 jours = _____ h

300 minutes = _____ h

1 semaine = _____ h

MES2**CALCULER DES DURÉES**

Résous le problème.

Un film débute à 20h45min et se termine à 22h03.

Quelle est la durée de ce film ?

MES3**CONNAITRE LES UNITÉS DE MESURE DE LONGUEURS**

Complète avec <, > ou =.

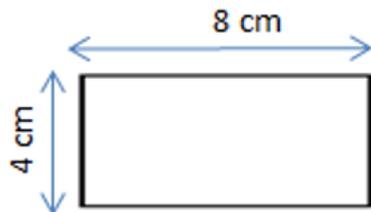
50 hm _____ 50 m

1 km _____ 1 000 m

3 m _____ 300 dm

MES4**CALCULER LE PÉRIMÈTRE D'UN POLYGONE**

Calcule le périmètre de la figure ci-dessous.



MES5**CONNAITRE LES UNITÉS DE MESURE DE MASSE**

Complète avec <, > ou =.

5 kg _____ 500 mg

3 g _____ 3000 mg

10 hg _____ 10000 g

360 cg _____ 36 dg

MES6**CONNAITRE LES UNITÉS DE MESURE DE CONTENANCE**

Vrai ou faux.

1 L = 100 mL _____

500 mL = 5 dL _____

8 daL = 800 cL _____

MES7**IDENTIFIER ET COMPARER DES ANGLES**

Indique si les angles représentés sont aigus ou obtus.



MES8**DÉCOUVRIR LA NOTION D'AIRE**

Exprime l'aire de la surface ci-dessous en fonction de l'unité u.

