



060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

@maths974.fr

1 u.l.

P =

CM2.AM.GM1



119 Table de multiplication (jusqu'à 9)

Complète :

×	3		9
4			
.....	21		
8		56	

CM2.AM.NC1

119 Table de multiplication (jusqu'à 9)

Combien de fois :

9 dans 36 ?	7 dans 49 ?
7 dans 70 ?	9 dans 27 ?
8 dans 32 ?	8 dans 40 ?
6 dans 54 ?	6 dans 60 ?
5 dans 45 ?	9 dans 72 ?

CM2.AM.NC1

060 Déterminer le périmètre du polygone

P =

CM2.AM.GM1

060 Déterminer le périmètre du polygone

P =

CM2.AM.GM1

038 × un entier par 10, 100, 1 000
× un décimal par 10

a. $64\,001 \times 100 = \dots\dots\dots$

b. $1,8 \times \dots\dots\dots = 18$

c. $0,22 \times 10 = \dots\dots\dots$

d. $1,407 \times 10 = \dots\dots\dots$

e. $\dots\dots\dots \times 10 = 32,2$

CM2.AM.NC4

038 × un entier par 10, 100, 1 000
× un décimal par 10

a. $253,4 \times 10 = \dots\dots\dots$

b. $83\,502 \times 1\,000 = \dots\dots\dots$

c. $10 \times \dots\dots\dots = 2\,840$

d. $0,3 \times 10 = \dots\dots\dots$

e. $2,104 \times 10 = \dots\dots\dots$

CM2.AM.NC4



076 **Convertir des durées**

@maths974.fr

Relie les durées correspondantes :

2 h •	• 100 min
1 h 40 min •	• 99 min
2 h 05 min •	• 300 min
1 h 48 min •	• 200 min
3 h 20 min •	• 145 min
4 h •	• 240 min
	• 108 min
	• 120 min
	• 125 min

6.AM.GM2

096 **Tracer des parallèles**

@maths974.fr

Trace les parallèles à (d) passant par T, P et H

6.AM.EG?

066 **Déterminer une aire par comptage**

@maths974.fr

Quelle est l'aire de cette figure en unités d'aire ?

une unité d'aire

6.AM.GM

101 **Connaître le cercle**

@maths974.fr

Associe à chaque chiffre le nom de chaque élément de la figure.

6.AM.EG

027 **Nombre décimal**

@maths974.fr

Placer A(0,7) ; B(2,1) et C(3,9)

Placer D(7,15) ; E(7,29) et F(7,42)

6.AM.NC

108 **Effet d'une symétrie axiale (S3)**

@maths974.fr

Tracer F' , l'image de F , par la symétrie axiale d'axe (d).

6.AM.EG2