

Nom : Prénom : Classe :

Ex	Code	Compétences évaluées	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	CM1.AM.NC1	Calculer mentalement (Tables de multiplication)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	CM1.AM.NC2	Calculer mentalement (moitié/double)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	CM1.AM.NC3	Décomposer un nombre entier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	CM1.AM.NC4	Multiplier un nombre entier par 10, 100, 1 000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	CM1.AM.NC5	Se repérer sur une demi-droite graduée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	CM1.AM.EG1	Tracer une perpendiculaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	CM1.AM.EG2	Connaître l'effet d'une symétrie axiale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	CM1.AM.GM1	Déterminer le périmètre d'un polygone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	CM1.AM.GM2	Utiliser la proportionnalité (+)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1/ Calculer :	2/ Complète :
a. $5 \times 6 = \dots$	a. La moitié de 140 c'est
b. $4 \times 9 = \dots$	b. Le double de 45 c'est
c. $6 \times 7 = \dots$	

3/ Complète :	4/ Calculer :
a. $5\ 000 + 300 + 70 + 9 = \dots$	a. $35 \times 10 = \dots$
b. $845 = \dots + 40 + \dots$	b. $438 \times 100 = \dots$

5/ Complète la graduation

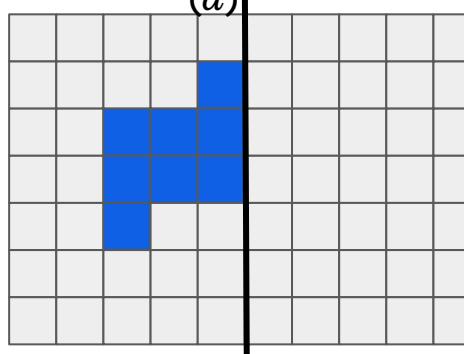
0 4 [] [] 10

6/ Construis une droite perpendiculaire à la droite (d).

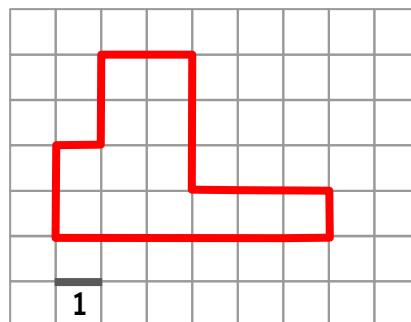


7/ Colorie les cases pour que (d) soit un axe de symétrie.

(d)



8/ Calcule le périmètre de ce polygone



9/ Utiliser la proportionnalité

- 2 saucisses pèsent 340 g
- 5 saucisses pèsent 850 g

Calculer la masse de 7 saucisses.

ÉVALUATION CM1 AUTOMATHS974 N° 2

Nom : Prénom : Classe :

Ex	Code	Compétences évaluées	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	CM1.AM.NC1	Calculer mentalement (Tables de multiplication)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	CM1.AM.NC2	Calculer mentalement (moitié/double)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	CM1.AM.NC3	Décomposer un nombre entier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	CM1.AM.NC4	Multiplier un nombre entier par 10, 100, 1 000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	CM1.AM.NC5	Se repérer sur une demi-droite graduée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	CM1.AM.EG1	Tracer une perpendiculaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	CM1.AM.EG2	Connaître l'effet d'une symétrie axiale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	CM1.AM.GM1	Déterminer le périmètre d'un polygone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	CM1.AM.GM2	Utiliser la proportionnalité (+)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

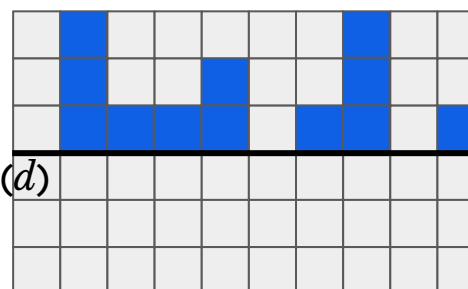
1/ Calculer : a. $3 \times 9 = \dots$ b. $6 \times 6 = \dots$ c. $4 \times 7 = \dots$	2/ Complète : a. La moitié de 680 c'est b. Le double de 43 c'est
3/ Complète : a. $7\ 000 + 100 + 40 + 7 = \dots$ b. $429 = \dots + 20 + \dots$	4/ Calculer : a. $27 \times 10 = \dots$ b. $103 \times 100 = \dots$

5/ Complète la graduation

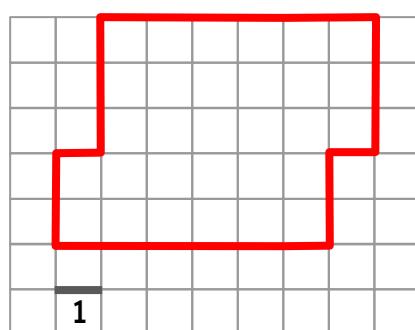
6/ Construis une droite perpendiculaire à la droite (d).

(d)

7/ Colorie les cases pour que (d) soit un axe de symétrie.



8/ Calcule le périmètre de ce polygone



9/ Utiliser la proportionnalité

- 4 livres coûtent 36 €
- 5 livres identiques coûtent 45 €

Calculer le prix de 9 livres.

ÉVALUATION CM1 AUTOMATHS974 N° 3

Nom : Prénom : Classe :

Ex	Code	Compétences évaluées	<input checked="" type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1	CM1.AM.NC1	Calculer mentalement (Tables de multiplication)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2	CM1.AM.NC2	Calculer mentalement (moitié/double)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	CM1.AM.NC3	Décomposer un nombre entier	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	CM1.AM.NC4	Multiplier un nombre entier par 10, 100, 1 000	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	CM1.AM.NC5	Se repérer sur une demi-droite graduée	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6	CM1.AM.EG1	Tracer une perpendiculaire	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7	CM1.AM.EG2	Connaître l'effet d'une symétrie axiale	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8	CM1.AM.GM1	Déterminer le périmètre d'un polygone	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	CM1.AM.GM2	Utiliser la proportionnalité (+)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

1/ Calculer : a. $9 \times 4 = \dots$ b. $6 \times 5 = \dots$ c. $7 \times 5 = \dots$	2/ Complète : a. La moitié de 888 c'est b. Le double de 65 c'est
3/ Complète : a. $9\ 000 + 700 + 40 + 0 = \dots$ b. $786 = \dots + 80 + \dots$	4/ Calculer : a. $560 \times 10 = \dots$ b. $136 \times 1\ 000 = \dots$

5/ Complète la graduation

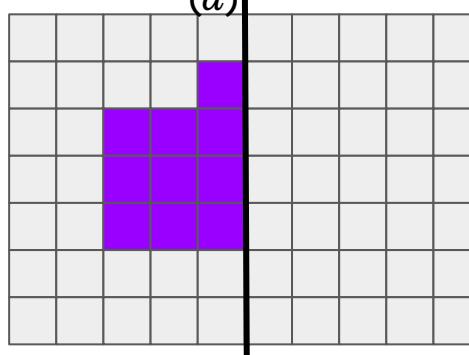
0 10 [] []

6/ Construis une droite perpendiculaire à la droite (d).

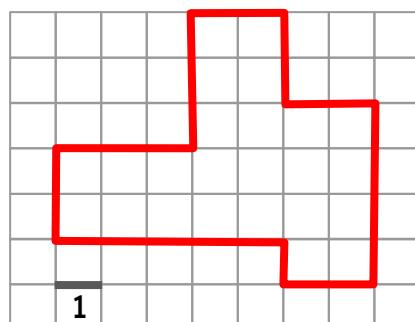


7/ Colorie les cases pour que (d) soit un axe de symétrie.

(d)



8/ Calcule le périmètre de ce polygone



9/ Utiliser la proportionnalité

- 20 cartes pokemon coûtent 10 €
- 30 cartes pokemon coûtent 15 €

Calculer le prix de 50 cartes.