

Prénom Date

Connaissances et compétences

Évaluation

Nombres et calculs	
Résoudre des problèmes en utilisant des nombres entiers et le calcul	
1. Identifier et résoudre des situations additives, soustractives, multiplicatives ou de groupements.	
2. Résoudre un problème à deux étapes mixant addition, soustraction et multiplication.	

1 Un marchand reçoit une caisse de 27 avocats.
Il les vend par filets de 3.
Combien de filets peut-il faire ?

Il peut faire filets.



2 Dans la cour de l'école, il y a 80 élèves. 20 nouveaux élèves arrivent dans la cour et 45 partent en sport.
Combien d'élèves reste-t-il dans la cour ?

1^{re} étape :

2^e étape :

Il reste élèves dans la cour.




Connaissances et compétences

Évaluation

Grandeurs et mesures	
Comparer, estimer, mesurer des longueurs, des masses, des contenances, des durées	
3. Rendre la monnaie en euros et centimes.	
4. Comparer des contenances. Introduire le litre.	
5. Résoudre des problèmes de durées.	

3 Colorie et complète.

Théo achète ce croissant	Il donne
95 c 	2 €

Colorie ce que la vendeuse lui rend.			
5 c	1 €	20 c	50 c

95 c + = 2 €

4 Entoure l'unité de contenance.

mètre kilogramme litre heure

5 Marie s'absente pendant 48 h. Combien de jours est-elle absente ?

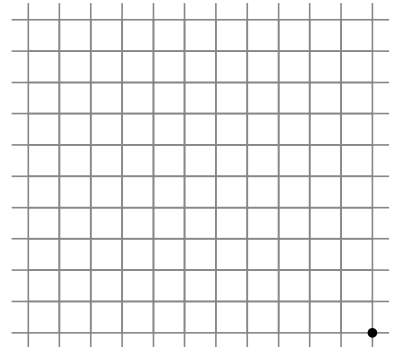
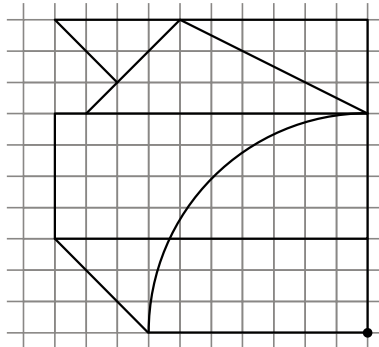
..... Marie est absente jours.

Connaissances et compétences

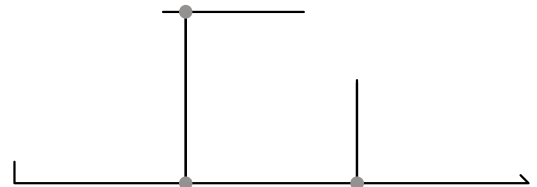
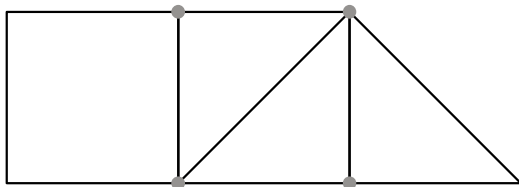
Évaluation

Espace et géométrie	
Se repérer se déplacer en utilisant des repères et des représentations	
6. Reproduire un assemblage de figures sur quadrillage.	
7. Compléter un assemblage de figures sur papier uni.	
8. Coder ou décoder pour représenter des déplacements sur un quadrillage (langage autocentré ou relatif).	

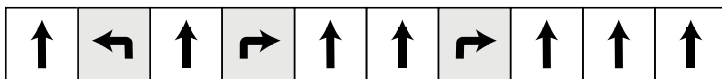
6 Reproduis l'assemblage de figures.



7 Observe le modèle et complète la figure en utilisant l'équerre, la règle et le compas.

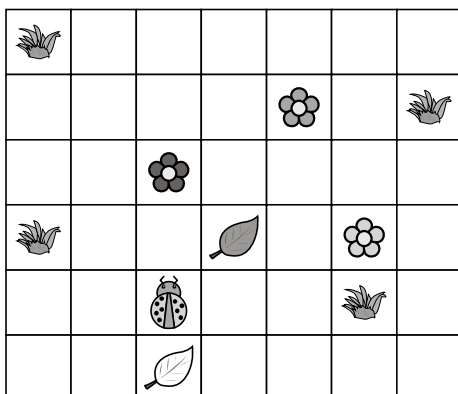


8 Voici le codage du déplacement de coccibot le robot.



Attention aux cases grises !
Quand tu tournes, tu tournes sur toi-même sans changer de case.

Trace le chemin de coccibot le robot. Entoure la fleur d'arrivée.



Code

- Avance d'une case
- Tourne à gauche
- Tourne à droite

