

Je m'appelle :

Date :

Evaluation de mathématiques : résolution de problèmes
CE1 – Période 2

Compétence : je sais utiliser mes connaissances numériques sur la monnaie

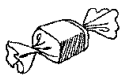
❖ Entoure les pièces pour acheter la voiture :



4 € 20



❖ Entoure les pièces ou billet pour acheter la poupée :



90c



❖ Qui est le plus riche ? calcule et complète :

DAVID



PHILIPPE



Le plus riche est careuros > euros.

Compétence : je sais utiliser des procédures personnelles de résolution de problèmes additifs ou soustractifs

❖ Combien y-a-t-il de bonbons dans le bocal ?

Léa met, 25, bonbons. Paul retire 8 bonbons.



Le bocal est vide.

Il y a bonbons.

❖ En jouant aux fléchettes, Tina a marqué 15 points, 25 points et 15 points. Arthur a marqué 25 points, 25 points et 0 point. Qui a marqué le plus de points et a donc gagné la partie ?

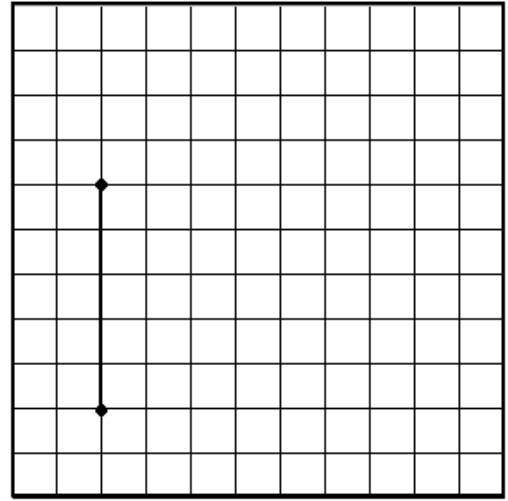
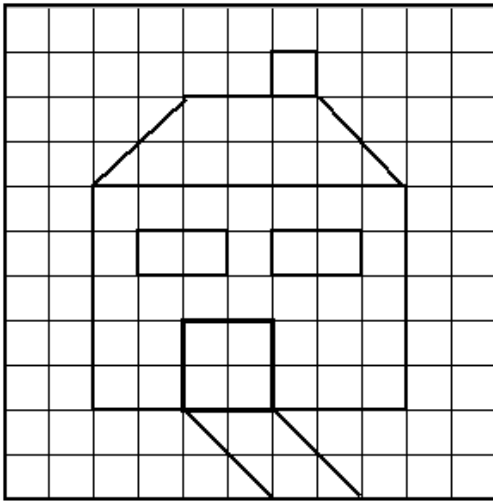
Je m'appelle :

Date :

Evaluation de mathématiques : Géométrie
CE1 – Période 2

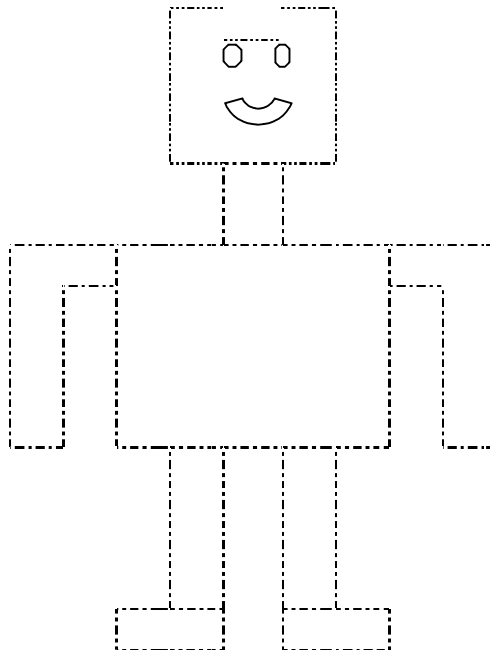
Compétence : je sais reproduire une figure sur un quadrillage

❖ Reproduis la maison sur l'autre quadrillage



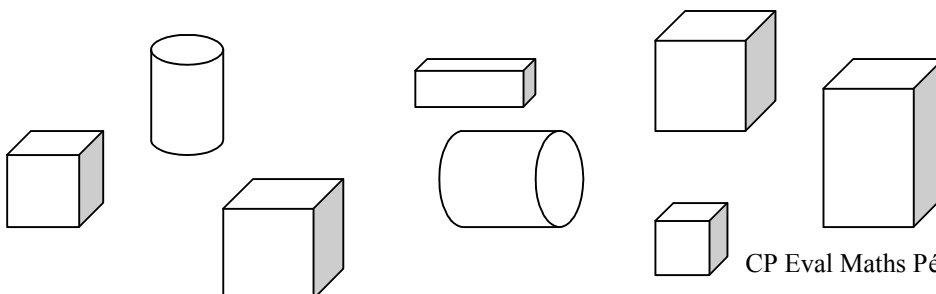
Compétence : je sais tracer des droites et utiliser une règle

❖ Repasse sur les traits en pointillés avec ta règle et ton crayon de papier.



Compétence : je sais différencier le cube des autres solides

❖ Colorie les cubes parmi ces solides

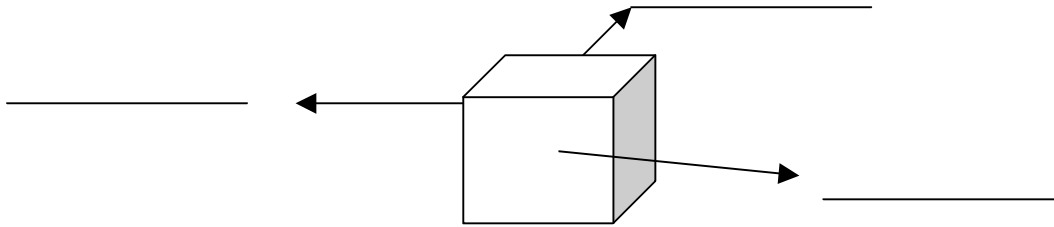


Je m'appelle :

Date :

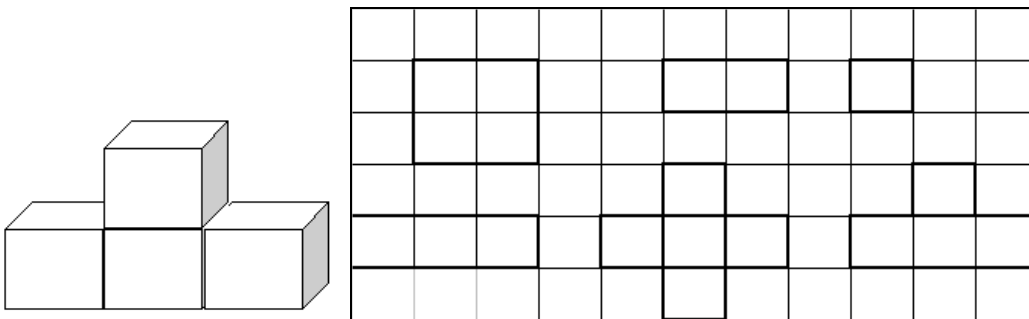
❖ **Complète le dessin ci-dessous à l'aide des mots suivants :**

« une arête », « un sommet », « une face »



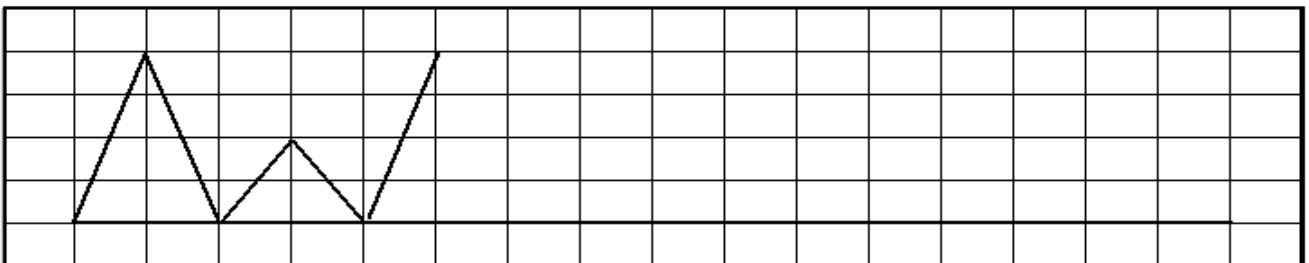
Compétence : je sais associer un solide à ses traces :

❖ **Colorie les traces que ce solide peut laisser**



Compétence : je sais construire des frises

❖ **Continue cette frise avec ta règle et ton crayon de papier :**



Compétence : je sais me repérer sur un quadrillage (tableau à double entrée)

❖ **Complète la grille ci-dessous :**

	1	2	3	4	5	6	7
A							
B		😊				😊	
C							
D		😊			😊		
E		😊					
F							

Colorie :

en rouge le personnage en case (B ; 2)

en bleu le personnage en case (D ; 5)

Dessine

un personnage en case (C ; 4) et en case (A ; 7)