

Nom : _____

Classe : CM2

Cahier d'activité en autonomie

n°1

Lorsque j'ai terminé le travail de classe, je prends mon cahier d'activité en autonomie pour ne pas déranger mes camarades

Ce travail doit être fait :

- seul et sans bavarder avec mes voisins,
- en indiquant la date dans le tableau récapitulatif.

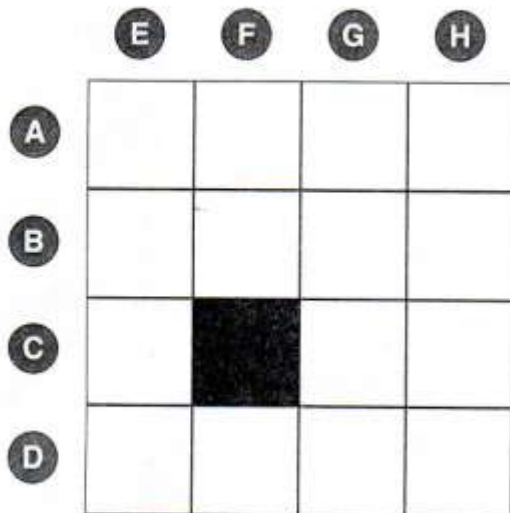
année scolaire :

Tableau récapitulatif

FICHES	DATE
1. Nombres croisés	
2. Énigme : : Enquête de l'Inspecteur Lafouine	
3. Logique	
4. Art : La chambre de Vincent Van Gogh	
5. Mots mêlés	
6. Géométrie	
7. Pavages	
8. Coloriage magique	

Fiche 1 : Nombres croisés

Jeu n° 8



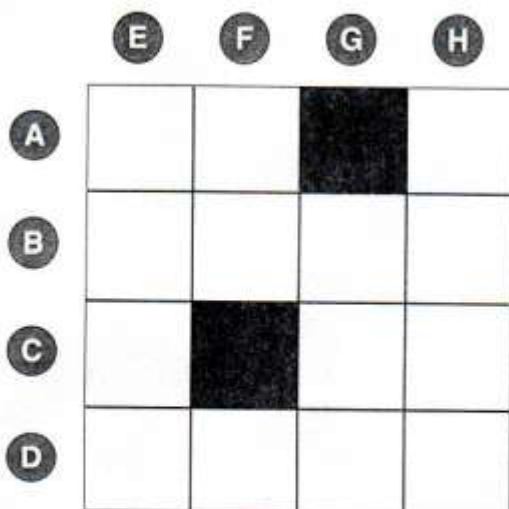
Horizontalement

- A** $B + 33$
- B** Le triple de 1 033
- C** Nombre impair • multiple de 9
- D** $B + 101$

Verticalement

- E** Nombre avec 4 chiffres identiques
- F** Le plus petit nombre de 2 chiffres • nombre pair
- G** $4\ 000 - 10$
- H** $G - 1\ 000$

Jeu n° 9



Horizontalement

- A** Entre 20 et 30 • multiple de 2 et de 3
- B** Ses quatre chiffres se suivent
- C** Plus petit que 5 • le nombre qui précède 60
- D** $B + 303$

Verticalement

- E** La somme de ses chiffres est 10
- F** multiple de 6 et de 9 • nombre entre 6 et 9
- G** Ses trois chiffres sont identiques
- H** Nombre qui précède 6 700

Fiche 2 : Lecture – Enquête de l'inspecteur Lafouine

Vol chez le commissaire Kivala

L'inspecteur Lafouine est invité pour une partie de cartes chez une de ses vieilles connaissances, le commissaire Kivala. Les deux amis se retrouvent autour d'une table en compagnie de quatre autres joueurs : le professeur Touméconnu, grand barbu à l'air sévère, le sapeur-pompier Yapalfeu, petit homme vif et bavard, l'énorme cantatrice Bianca Castafiore et l'informaticien Garovirus, qui ne voit rien sans ses lunettes aux verres épais. Alors que la partie vient de commencer, Touméconnu se lève et demande discrètement l'emplacement des toilettes. Il s'absente quelques minutes puis revient prendre sa place autour de la table.

Peu après, Bianca se lève à son tour en renversant son fauteuil et en criant : "Ciel ! J'ai oublié Mirza, mon adorable caniche, dans la limousine !". Elle quitte précipitamment la pièce et regagne sa place au bout d'un bon quart d'heure en compagnie de l'affreux cabot. "La partie va enfin reprendre", soupire Lafouine, quelque peu agacé.

Mais Yapalfeu se redresse soudain et sort sans fournir d'explications ! Il revient rapidement, l'air embarrassé. "Il devient très difficile de jouer avec tous ces déplacements", se plaint Kivala.

C'est pourtant au tour de Garovirus de se lever, grommelant qu'il doit satisfaire les mêmes besoins pressants que Touméconnu. "Tiens, il a laissé ses lunettes sur la table", remarque Lafouine qui a pour habitude de noter les détails les plus insignifiants. Garovirus ne tarde pas à revenir et les joueurs peuvent enfin finir leur partie.

Le lendemain, Lafouine reçoit un appel téléphonique de Kivala qui lui annonce tout affolé : "Lafouine ! C'est affreux ! On a volé mes économies ! Je les avais cachées dans un réduit, près de la salle de jeu. Vous savez, cette petite pièce vide, à l'ouverture minuscule, où l'on ne peut entrer que de profil. Mon argent était dans un coffre dissimulé à bonne hauteur, dans le mur. Le mécanisme d'ouverture est minuscule, on le voit à peine. Quelqu'un a pourtant réussi à l'actionner. Le vol n'a pu avoir lieu qu'au cours de notre partie de cartes. Aidez-moi, Lafouine, ou je suis ruiné !"

Lafouine réfléchit quelques secondes puis répond : "Ne vous inquiétez pas, je crois que je connais le coupable".



Qui est le coupable ? C'est

car.....

1

Les inconnus

Quatre camarades se retrouvent côte à côte.



Quel est le nom de chacun ?

1. Achille a un seul voisin et ce n'est pas Frédéric.
2. Julien a deux voisins mais aucun des deux ne se prénomme Léonard.
3. Si Achille veut voir les autres, il doit tourner sa tête vers sa gauche.

Pour t'aider, voici un tableau de vérité:

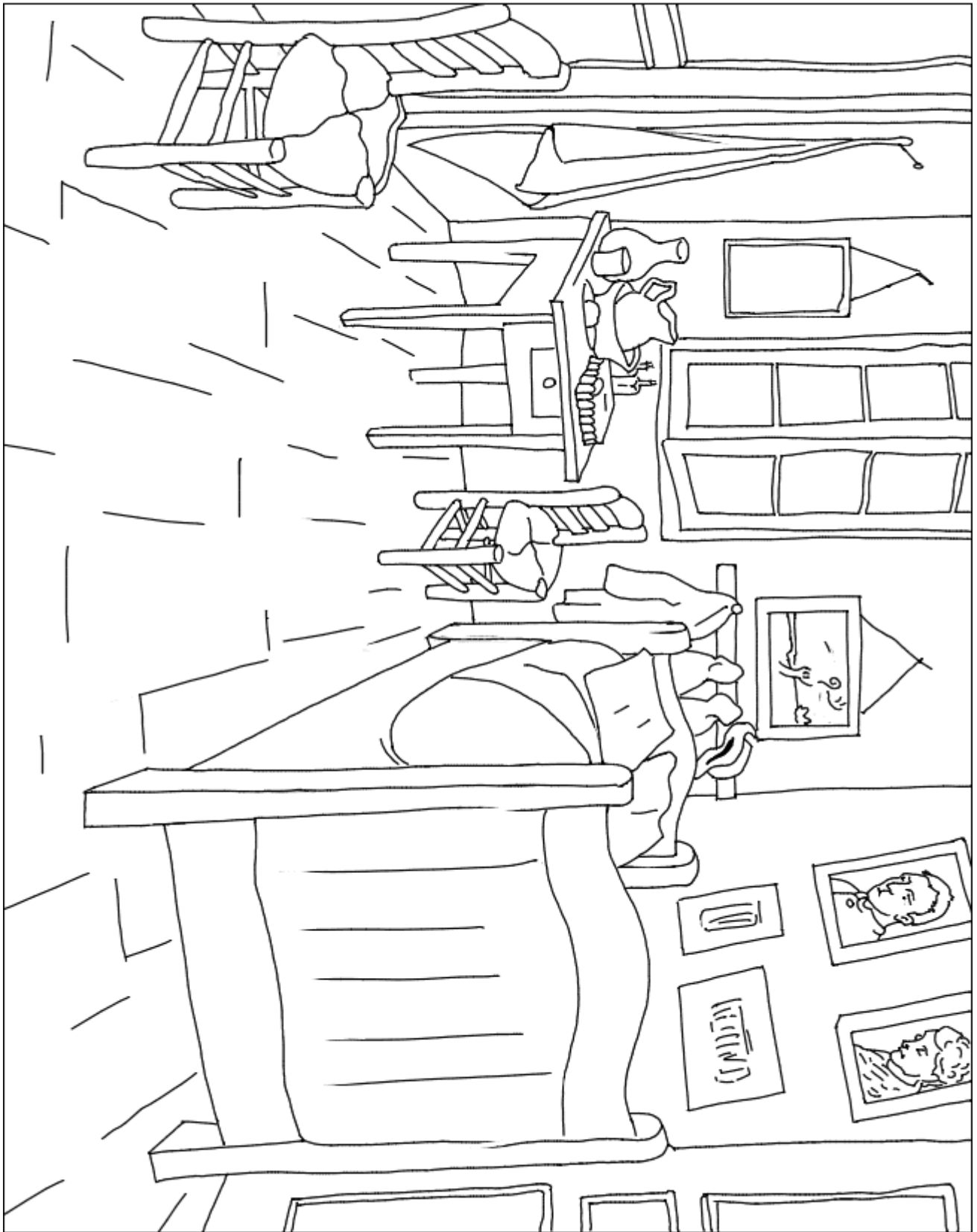
	1	2	3	4
Achille				
Frédéric				
Julien				
Léonard				

Puis rédige ta solution de l'énigme:

Voici les noms des personnages de gauche à droite:

d'abord _____, puis _____, ensuite _____,
enfin _____.

Fiche 4 : Art La chambre de
Vincent Van Gogh



15 INSTRUMENTS DE MUSIQUE



1. Surligne ou entoure, dans la grille, les noms proposés à droite.

E	C	Y	M	B	A	L	E	S	O	L	A	M	H	C
C	S	A	X	O	P	H	O	N	E	I	S	A	H	P
O	O	L	Y	U	I	B	E	C	A	R	R	R	C	C
N	E	C	L	E	C	L	A	L	B	P	B	A	R	E
T	H	O	O	A	C	E	N	A	E	N	E	C	L	L
R	N	T	P	R	O	U	S	R	S	H	E	A	B	E
E	P	P	H	T	L	S	E	I	E	T	B	S	A	S
B	E	S	O	U	O	N	O	N	T	M	A	P	T	T
A	R	N	N	N	O	B	V	E	I	I	E	U	T	A
S	C	E	E	B	T	O	P	T	T	L	E	I	E	I
S	H	R	M	U	N	M	O	T	L	U	Q	E	R	A
E	E	O	A	U	O	J	I	E	I	L	B	R	I	F
E	R	H	M	R	C	P	I	A	N	O	U	A	E	E
T	S	A	T	D	I	V	B	A	N	J	O	S	E	R
T	R	G	U	I	T	A	R	E	V	I	O	L	O	N

- La **guitare**
- Le **banjo**
- La **harpe**
- Le **violon**
- Le **hautbois**
- Le **cor**
- La **timbale**
- Le **xylophone**
- Le **tuba**
- Le **célesta**
- La **vielle**
- La **trompette**
- Le **saxophone**
- La **clarinette**
- La **contrebasse**
- Le **piccolo**
- La **batterie**
- Les **cymbales**
- Le **trombone**
- Le **piano**
- Le **basson**
- Les **maracas**

2. Classe les noms dans les cases ci-dessous.

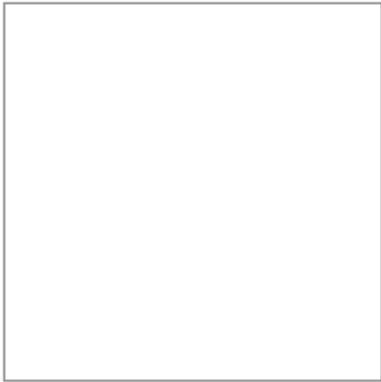
Instrumentes à cordes

Instrumentes à vent

Instrumentes à percussions

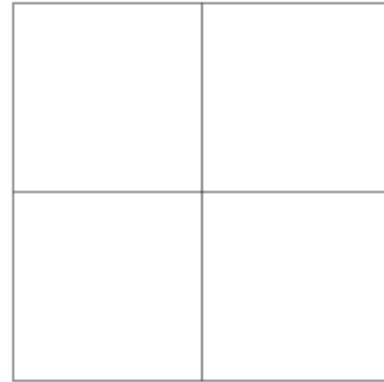
Fiche 6 : Géométrie

LA CIBLE (à faire sur une feuille unie)



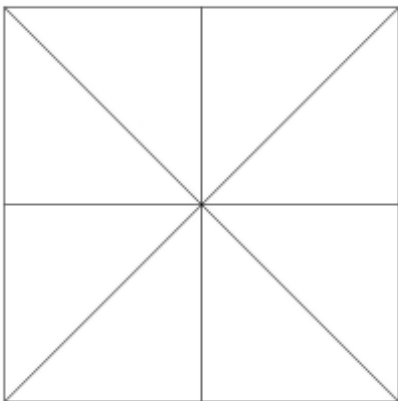
1

- Trace un carré de 16 centimètres de côté.



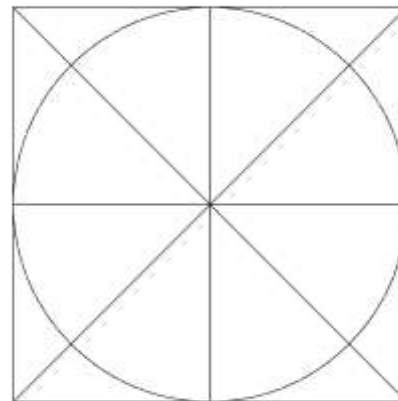
2

- Trace les 2 médiatrices du carré.



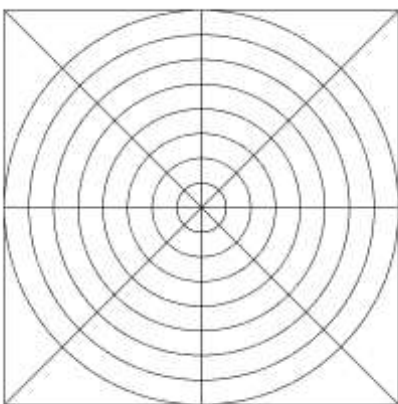
3

- Trace les 2 diagonales du carré.



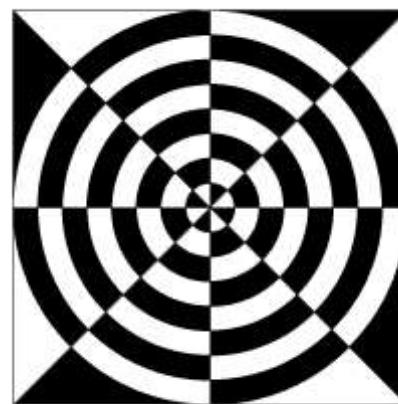
4

- Trace un cercle de même centre que le carré et de 8 centimètres de rayon.



5

- Trace 7 autres cercles concentriques en réduisant le rayon d'1 centimètre à chaque fois.



6

- Colorie.

Le Cahier de l'Écolier

1^{re} série

LE FICHER DE LA CLASSE

Laurent NEGREL

7

CP-CE1

Matériel nécessaire :

Une règle



Un crayon de papier

Une gomme



Des crayons de couleur

Une feuille A4



le pavage (1)

1				1			
2				2			
3				3			
4				4			
5				5			

Fiche 8 : Numération

NOM - PRÉNOM

DATE

FICHE

9

Le complément à 1 000

Consigne : Pour arriver à 1 000, il manque :

de 0 à 200 :
JAUNE

de 201 à 400 :
ROUGE

de 401 à 600 :
BLEU

de 601 à 800 :
ORANGE

plus de 800 :
VERT

100	111	vingt	cinquante	quatre-vingts	cent quatre-vingts		188	198	cent quatre-vingts
				huit cent vingt	989	988			
trente-trois	vingt-deux	treize	cent vingt-deux	quatre cent quatre-vingt-quatorze	599	598	cent dix-sept	cent vingt-deux	cent quatre-vingts
		1	400		500	901			
dix	900	999	401	cinq cent cinq	501	899	119	121	cent quatre-vingts
cent trente	600	666	301	deux cent un	363	747	six cent huit	huit cent soixante	49
cent quarante	sept cent trente	777	222	trois cent un	393	sept cent soixante-sept	799	neuf cent soixante	149
trente	800	801	497	quatre cents	499	mille	99	2	cinquante-sept
		9	487		587	888			
153	soixante-dix-neuf	quarante	soixante-douze	cinq cent quatre-vingt-quatorze	cinq cent un	cinq cent trente	cent vingt	cent soixante	cinquante-sept
quatre-vingt-un	98	cent quatre-vingts	198	deux cent quatre-vingts	299	trois cent vingt	soixante	dix-huit	199
172	trente-neuf	124	cent un	trois cent quatre-vingts	300	390	quarante-quatre	83	trente-deux
		29	99		200	222			

Les cases jaunes sont les languettes de collage.
Quel solide peux-tu construire ?

NOMBRE D'ERREURS

ÉVALUATION

Aide

• Si tu vois 800, il manque 200 pour arriver à 1 000.

• Si tu vois 801, il manque 199 pour arriver à 1 000.

• Si tu vois 799, il manque 201 pour arriver à 1 000.

Et n'oublie pas de transformer correctement les nombres écrits en lettres.