

10/ 11 ANS

CM2
vers la 6^e



Mes jeux de vacances



Pour s'amuser et
préparer sa **rentrée!**

FRANÇAIS

MATHS

HISTOIRE

GÉOGRAPHIE

SCIENCES

ANGLAIS 

CORRIGÉS 



CM2
vers la 6^e

Mes jeux de vacances



ALBERT COHEN

Illustrations
FRANÇOIS FOYARD
PASCAL GAUFFRE



Mes jeux de vacances



Ce cahier propose plus de **270 jeux** pour réviser **en s'amusant** tout le **programme de CM2**. Pendant ses vacances, votre enfant va travailler à son rythme et dans la bonne humeur pour préparer sa rentrée en **6^e**.

Sur chaque page du cahier et dans toutes les matières, des jeux attractifs permettent de réviser une notion de façon **ludique**. Un **mémo** rappelle l'essentiel de ce qu'il faut savoir. Huit grands jeux, autour des thématiques préférées des enfants, offrent une pause **100% vacances** !

Ce cahier suit une progression pédagogique qu'il est préférable de respecter, mais votre enfant peut aussi choisir de faire les jeux dans l'ordre qu'il veut.

En fonction du rythme de vos vacances et de ses priorités de révision, votre enfant peut, s'il le souhaite, suivre un des **parcours de révision** proposés au début du cahier : parcours pressé en 3 semaines, parcours express en 2 semaines, parcours spécial Français ou parcours spécial Maths.

Toutes les **solutions** sont regroupées à la fin du cahier.

Ces jeux doivent être avant tout un moment de plaisir et de complicité.

*À vous de jouer
dans toutes les matières !*

Français

Maths

Histoire

Géographie

Sciences

Anglais

Édition :

Illustrations :

Conception graphique : valerienizard.com

Mise en pages :

Tréma / Emmanuelle Rocca-Poliméni

François Foyard (Français, Histoire, Anglais, Grands jeux, Parcours),
Pascal Gauffre (Maths, Géographie, Sciences, Grands jeux)

STD1

© Éditions Hatier – 8 rue d'Assas, 75006 Paris – 2022 Tous droits de reproduction, de traduction et d'adaptation réservés pour tous pays. Loi n°49 956 du 16 juillet 1949 sur les publications destinées à la jeunesse.

PARCOURS pressé

en 3 semaines

Un parcours de jeux, alternant toutes les matières, permettra de réviser les acquis de l'année et de préparer sa rentrée.



PARCOURS Express

en 2 semaines

Un parcours de jeux, alternant toutes les matières, permettra de réviser les notions essentielles de l'année et de préparer sa rentrée.



Évalue ton résultat en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout bon !
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je relis le mémo et je fais un autre jeu.

PARCOURS Spécial

Français

Un parcours de jeux, **renforcé en français**, pour réviser et préparer sa rentrée sans oublier les notions essentielles des autres matières.



Évalue ton résultat en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout bon !
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je relis le mémo et je fais un autre jeu.



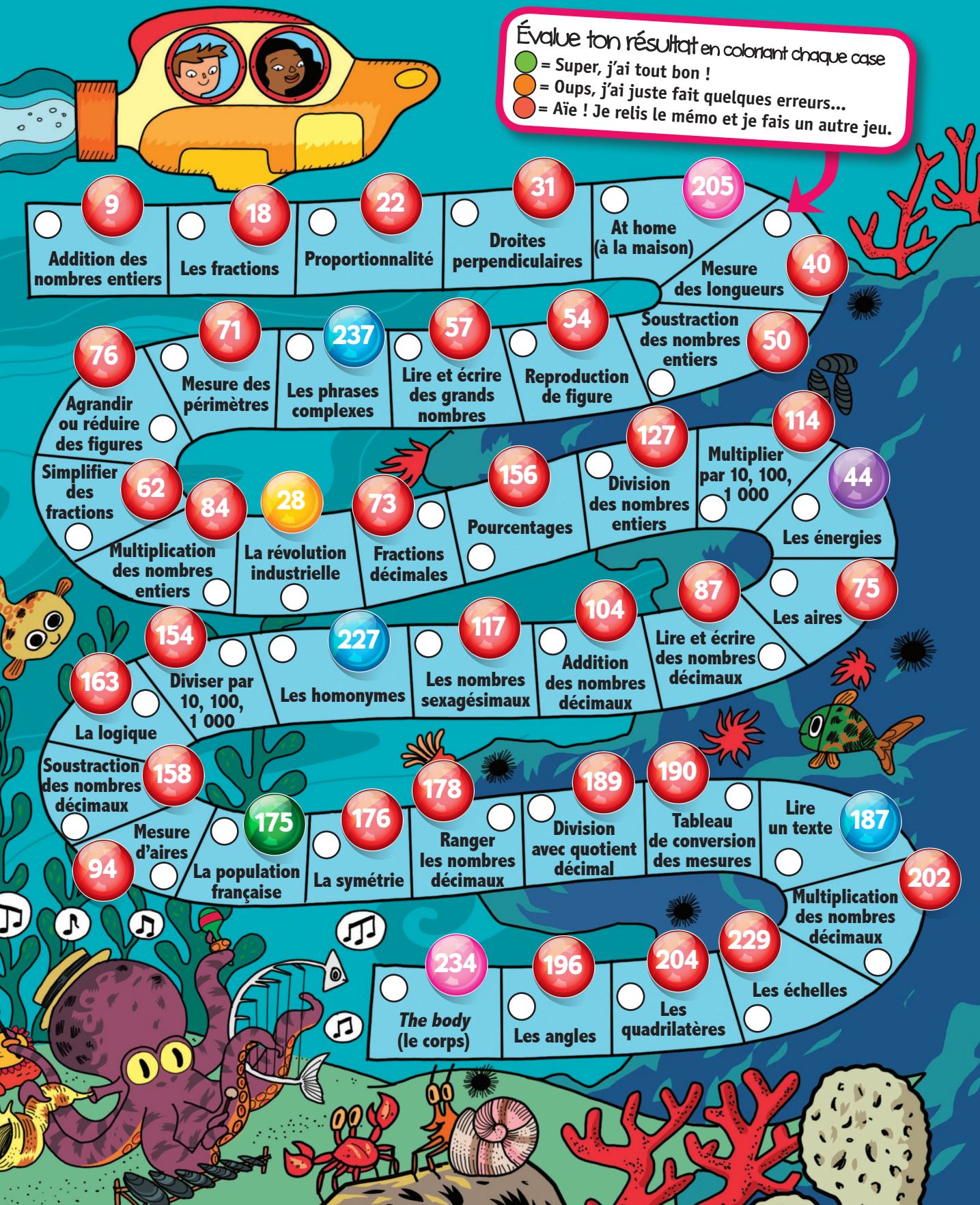
PARCOURS Spécial

Maths

Un parcours de jeux, **renforcé en maths**, pour réviser et préparer sa rentrée sans oublier les notions essentielles des autres matières.

Évalue ton résultat en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout bon !
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je relis le mémo et je fais un autre jeu.

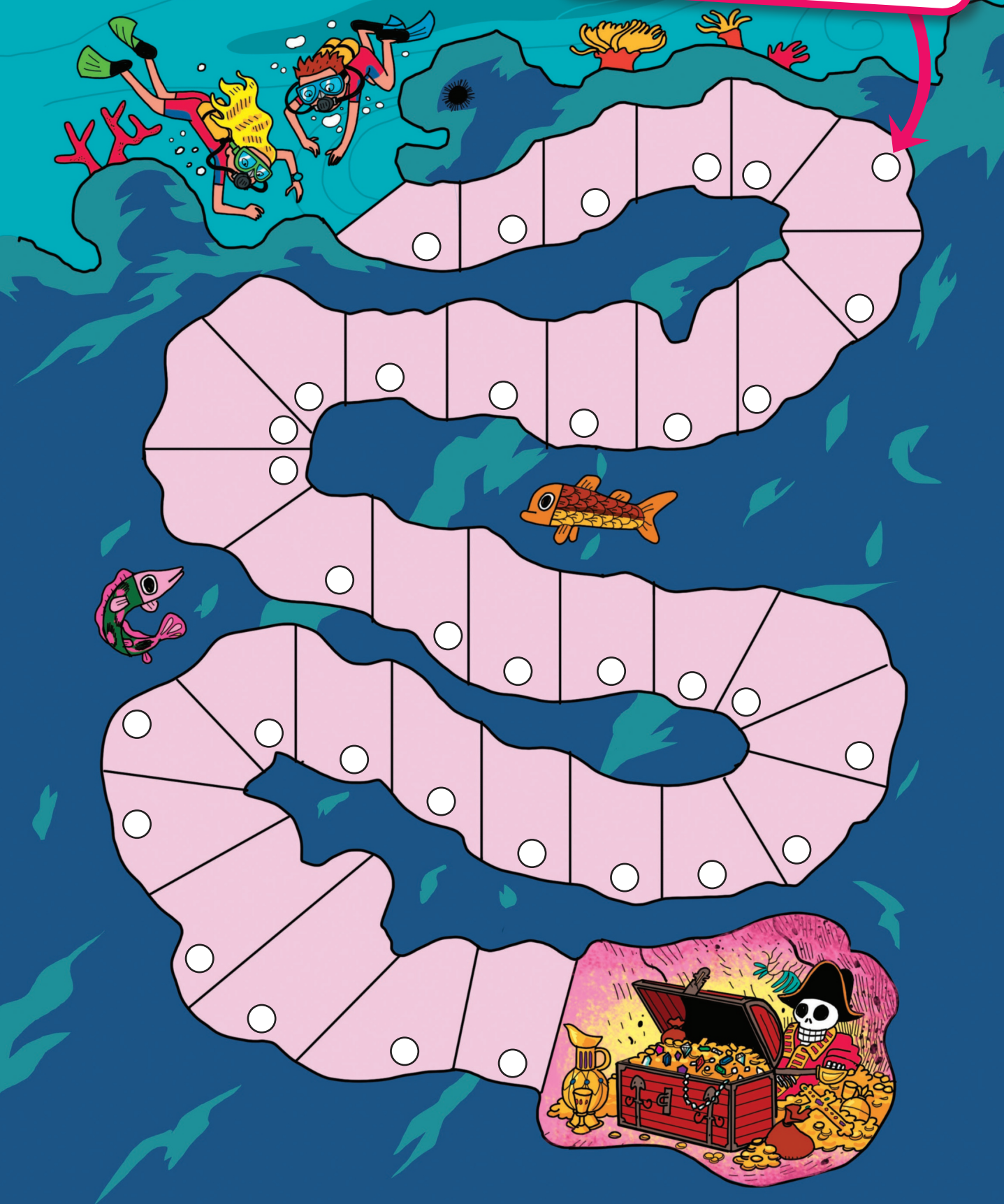


PARCOURS libre

Un parcours de jeux à **personnaliser**
avec les notions que **votre enfant**
doit réviser en **priorité**.

Évalue ton résultat en coloriant chaque case

- = Super, j'ai tout bon !
- = Oups, j'ai juste fait quelques erreurs...
- = Aïe ! Je relis le mémo et je fais un autre jeu.



La Terre



mémo

La Terre est une planète constituée de **continents** et d'**eau à 70 %** : c'est pour cette raison qu'on l'appelle la planète bleue. On la représente soit par un **globe** (il ne déforme pas ses proportions) soit par un **planisphère** (une représentation à plat qui déforme plus ou moins les continents). Les quatre **points cardinaux** définissent le **nord**, le **sud**, l'**est** et l'**ouest**. Enfin, on a tracé sur la Terre des lignes imaginaires pour situer les points de repère.

1

Et pourtant elle tourne !

→ Utilise les définitions pour compléter la grille et aide-toi de la carte.

Horizontal

8) cercle imaginaire parallèle à l'équateur.

6) représentation à plat de la Terre.

7) position nord ou sud sur le globe.

Vertical

1) ligne imaginaire située à égale distance des pôles.

2) sphère sur laquelle on a représenté une carte de la Terre.

3) demi-cercle imaginaire qui relie les deux pôles.

4) extrémité nord ou sud de la Terre.

5) position est ou ouest sur le globe.

