

PROBLÈMES DE MATHS

CM1

COLORIAGES

Magiques



Rédacteur

Stéphane Agullo

Illustratrice

Justine Vassal

Directrice de collection

Sandra Boëche

 **SED RAP**

AVANT-PROPOS

Ce fichier photocopiable de **coloriages magiques** a été conçu pour permettre aux élèves de CM1 de consolider de façon ludique leur apprentissage des notions de mathématiques par la résolution de problèmes.

La résolution de problèmes est au cœur des programmes de mathématiques du cycle 3 :

« Les situations sur lesquelles portent les problèmes sont, le plus souvent, issues de la vie de classe, de la vie courante ou d'autres enseignements, ce qui contribue à renforcer le lien entre les mathématiques et les autres disciplines. Les élèves rencontrent également des problèmes issus d'un contexte interne aux mathématiques. La mise en perspective historique de certaines connaissances (numération de position, apparition des nombres décimaux, du système métrique, etc.) contribue à enrichir la culture scientifique des élèves. On veille aussi à proposer aux élèves des problèmes pour apprendre à chercher qui ne soient pas directement reliés à la notion en cours d'étude, qui ne comportent pas forcément une seule solution, qui ne se résolvent pas uniquement avec une ou plusieurs opérations mais par un raisonnement et des recherches par tâtonnements. »

D'après le B.O.E.N. n° 31 du 30 juillet 2020

Les professeur(e)s pourront utiliser ces coloriages magiques :

- pour faire le point sur l'**acquisition des compétences** ;
- pour des **séances de remédiation** lors des temps consacrés à l'aide personnalisée ;
- pour un **travail en autonomie** dans la gestion de l'hétérogénéité.



SOMMAIRE

PAGES	TITRES ET OBJECTIFS	THÈMES
1	Pour bien commencer le CM1 • Réviser le niveau CE2.	Un koala
2	Le sens des opérations • Résoudre un problème engageant une démarche à une seule étape en utilisant les connaissances sur les opérations.	Une autruche
3	Problèmes à une ou plusieurs étapes • Résoudre un problème engageant une démarche à une ou plusieurs étapes en utilisant les connaissances sur les opérations.	Des lions
4	Problèmes avec nombres entiers (1) • Résoudre un problème engageant une démarche à une seule étape en utilisant les connaissances sur les opérations. • Connaître les nombres entiers.	Un écureuil
5	Problèmes avec nombres entiers (2) • Résoudre un problème engageant une démarche à une seule étape en utilisant les connaissances sur les opérations. • Connaître les nombres entiers.	Des coquillages
6	Problèmes avec nombres entiers (3) • Résoudre un problème engageant une démarche à une seule étape en utilisant les connaissances sur les multiplications.	Un castor
7	Problèmes avec nombres entiers (4) • Résoudre un problème engageant une démarche à une seule étape en utilisant les connaissances sur les opérations. • Connaître les nombres entiers.	Un requin marteau
8	Problèmes avec nombres décimaux (1) • Résoudre un problème engageant une démarche à une ou plusieurs étapes en utilisant les connaissances sur les nombres décimaux et la monnaie.	Un alligator
9	Problèmes avec nombres décimaux (2) • Résoudre un problème engageant une démarche à une ou plusieurs étapes en utilisant les connaissances sur les nombres décimaux et la monnaie.	Un escargot et une tortue
10	Problèmes avec nombres décimaux (3) • Classer dans l'ordre croissant des nombres décimaux.	Un aigle royal
11	Problèmes avec nombres décimaux (4) • Résoudre un problème engageant une démarche à une étape en utilisant les connaissances sur les nombres décimaux.	Un enfant avec un chat
12	Problèmes à plusieurs étapes (1) • Résoudre un problème engageant une démarche à plusieurs étapes en utilisant les connaissances sur les opérations.	Un dauphin
13	Problèmes à plusieurs étapes (2) • Résoudre un problème engageant une démarche à plusieurs étapes en utilisant les connaissances sur les opérations.	Un panda géant
14	Proportionnalité « nombres et calculs » (1) • Résoudre un problème relevant de la proportionnalité.	Un perroquet
15	Proportionnalité « nombres et calculs » (2) • Résoudre un problème relevant de la proportionnalité.	Un grizzli
16	Grands nombres • Lire et classer les grands nombres.	Un condor des Andes
17	Les unités de mesure (1) • Convertir en centimètres. • Résoudre un problème en utilisant les connaissances sur les mesures de longueurs.	Un kangourou
18	Les unités de mesure (2) • Résoudre un problème en utilisant les connaissances sur les mesures de masses et de quantités.	Une abeille
19	Les périmètres (1) • Calculer les périmètres de polygones. • Résoudre des problèmes à une étape.	Un mouton

PAGES	TITRES ET OBJECTIFS	THÈMES
20	Les périmètres (2) • Calculer le périmètre de figures géométriques. • Résoudre des problèmes à une étape.	Un cerf et une biche
21	Les aires (1) • Calculer des aires à l'aide d'un quadrillage.	Un cobra royal
22	Comparaisons de masses • Comparer des masses d'objets. • Utiliser une balance à plateaux pour comparer.	Un singe
23	Les angles • Résoudre un problème de comparaison avec des angles.	Un lapin
24	Unités de durées • Résoudre des problèmes à une étape en utilisant les unités de mesures du temps.	Des canards
25	Durée entre deux instants • Résoudre des problèmes à une étape en utilisant les unités de mesures du temps. • Calculer une durée.	Un loup
26	Déterminer un instant • Trouver l'heure de départ ou d'arrivée d'un train à l'aide d'une durée.	Une vache
27	Les horaires • Lire une grille horaires de passage de tramways.	Un caméléon
29	Proportionnalité « grandeurs et mesures » (1) • Résoudre un problème relevant de la proportionnalité. • Calculer les moitiés, les doubles, les triples.	Une poule
30	Proportionnalité « grandeurs et mesures » (2) • Résoudre un problème relevant de la proportionnalité. • Calculer les moitiés, les doubles. • Multiplier par 5 ou par 10. • Diviser par 10. • Utiliser des nombres décimaux.	Un jaguar
31	Problèmes sur textes • Lire un texte et en extraire les informations pour répondre à des questions.	Des truites
32	Problèmes sur tableaux • Lire et exploiter un tableau. • Utiliser l'addition pour résoudre des problèmes.	Des chevaux
33	Problèmes sur représentations graphiques • Lire un graphique puis résoudre des problèmes. • Utiliser des additions, soustractions et moitiés.	Un hérisson
34	Problèmes sur l'EPS • Convertir des nombres de tours en mètres. • Encadrer le résultat entre deux nombres.	Une antilope
35	Problèmes sur l'histoire et la géographie • Encadrer des nombres entiers entre des nombres de millions.	Un paresseux
36	Déplacements • Suivre des déplacements en suivant un programme.	Une coccinelle
37	Symétrie • Repérer un axe de symétrie.	Un papillon
38	Solides • Reconnaître des solides.	Un lynx
39	Reconnaître les figures simples (1) • Reconnaître des polygones.	Un renard
40	Reconnaître les figures simples (2) • Résoudre un problème relevant de la reconnaissance de figures géométriques.	Une marmotte
41	Perpendiculaires et parallèles • Résoudre un problème de recherche de parallèles et de perpendiculaires.	Un flamant rose
42	Proportionnalité « espace et géométrie » • Résoudre un problème relevant de la proportionnalité sur des mesures de figures géométriques.	Des girafes