



# Coloriages magiques pour le en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : Coloriages magiques pour le CE2

Version dys

Prénom :

Date :

**Compétence visée (programme) :** Coloriages magiques pour le CE2



## Nino te résume l'essentiel

- Calcule chaque case avant de choisir sa couleur.
- Cherche le nombre obtenu dans la légende.
- Nino te conseille de vérifier tes calculs avant de colorier.

## La leçon

### Une image à faire apparaître

Un coloriage magique est un dessin caché. Le dessin est découpé en petites cases. Dans chaque case, tu trouves un calcul ou un nombre. Tu dois d'abord chercher le résultat. Ensuite, tu regardes la légende. La légende indique une couleur pour chaque résultat. Par exemple, la légende peut dire : 12 en jaune, 15 en vert et 20 en bleu. Si une case contient  $7 + 5$ , tu calcules 12. Tu colories donc cette case en jaune. Petit à petit, une image apparaît. Tu peux voir un animal, un château, un robot ou un paysage. Le coloriage n'est pas seulement joli. Il t'aide aussi à t'entraîner à calculer avec attention.

### Les mots importants

La légende est la petite liste qui relie un nombre à une couleur. Le résultat est le nombre trouvé après un calcul. Une case est une petite partie du dessin à colorier. Lis toujours la légende avant de commencer.

### Prépare ton matériel

- Prends un crayon à papier, une gomme et tes crayons de couleur.
- Garde la légende bien visible près de ton dessin.

- Utilise une couleur différente pour chaque nombre de la légende.
- Écris les résultats au crayon dans les cases si elles sont assez grandes.
- Colorie doucement pour ne pas dépasser sur la case voisine.

## La méthode en quatre actions

Commence par choisir une seule case. Lis bien le calcul. Repère le signe : +, −, × ou ÷. Calcule sans te presser. Écris le résultat à côté du calcul ou dans la case. Cherche ensuite ce résultat dans la légende. Prends la couleur indiquée. Colorie toute la case avec cette couleur. Puis passe à une autre case. Fais toujours les mêmes actions. Calcule, cherche, colorie, vérifie. Ne choisis pas une couleur parce qu'elle te plaît. La bonne couleur est celle de la légende. Si tu as un doute, laisse la case blanche un moment. Tu pourras y revenir après avoir fini les autres cases.

## Regarde comment une légende fonctionne

| Calcul dans la case | Résultat | Couleur donnée par la légende      |
|---------------------|----------|------------------------------------|
| $8 + 6$             | 14       | rouge si la légende dit 14 = rouge |
| $19 - 7$            | 12       | jaune si la légende dit 12 = jaune |
| $4 \times 5$        | 20       | bleu si la légende dit 20 = bleu   |
| $18 \div 3$         | 6        | vert si la légende dit 6 = vert    |

## Calcule une addition avec soin

Pour une addition, tu réunis des quantités. Tu peux penser à des objets. Tu as 9 billes et ton frère t'en donne 6. Tu as maintenant 9 + 6 billes. Tu peux compter à partir de 9 : 10, 11, 12, 13, 14, 15. Le résultat est 15. Dans un coloriage magique, les additions peuvent être courtes, comme 5 + 8. Elles peuvent aussi avoir deux chiffres, comme 24 + 13. Pour 24 + 13, ajoute d'abord les unités : 4 + 3 = 7. Puis ajoute les dizaines : 2 dizaines + 1 dizaine = 3 dizaines. Tu trouves 37. Si tu poses une addition, aligne bien les unités sous les unités et les dizaines sous les dizaines. Cette règle est valable quand tu poses des nombres entiers en colonnes.

## Exemple : trouver une couleur avec une addition

La légende indique : 17 = orange. Dans une case, tu lis 9 + 8. Calcule : 9 + 8 = 17. Cherche 17 dans la légende. Prends ton crayon orange. Colorie la case en orange.

## **Enlève avec une soustraction**

Pour une soustraction, tu enlèves une quantité. Imagine un paquet de 18 biscuits. Tu en manges 5 au goûter. Il reste  $18 - 5$  biscuits. Compte en arrière : 17, 16, 15, 14, 13. Le résultat est 13. Tu peux aussi chercher l'écart entre deux nombres. Pour  $20 - 7$ , pars de 7 et avance jusqu'à 20 : 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20. Il y a 13 pas. Donc  $20 - 7 = 13$ . Dans une soustraction posée, place aussi les unités sous les unités. Vérifie que le plus grand nombre est bien écrit en premier quand le calcul demande d'enlever un nombre plus petit.

## **Attention piège !**

Ne confonds pas  $16 - 9$  et  $16 + 9$ . Le signe change tout. Avec  $-$ , le résultat est plus petit que 16. Avec  $+$ , le résultat est plus grand que 16. Avant de calculer, entoure le signe avec ton doigt.

## **Utilise les tables pour multiplier**

Le signe  $\times$  veut dire « fois ». Il parle de groupes égaux. Par exemple,  $3 \times 4$  veut dire 3 groupes de 4. Imagine 3 assiettes avec 4 fraises dans chaque assiette. Tu peux compter 4, 8, 12. Donc  $3 \times 4 = 12$ . Dans ton coloriage, utilise les tables que tu connais. Pour  $5 \times 6$ , pense à cinq groupes de six ou récite la table de 5 : 5, 10, 15, 20, 25, 30. Le résultat est 30. Tu peux vérifier en changeant l'ordre :  $5 \times 6$  et  $6 \times 5$  donnent le même résultat. Cette vérification est valable pour une multiplication de nombres entiers. Elle n'est pas une permission de changer l'ordre dans une soustraction.

## **Partage avec une division exacte**

Le signe  $\div$  sert à partager en parts égales. Par exemple, tu as 24 cartes et tu veux les partager entre 4 enfants. Chaque enfant reçoit  $24 \div 4$  cartes. La table de 4 t'aide :  $4 \times 6 = 24$ . Donc  $24 \div 4 = 6$ . Dans un coloriage magique, les divisions sont souvent exactes. Cela veut dire qu'il ne reste rien. Si tu hésites, transforme la division en multiplication. Pour  $18 \div 3$ , demande-toi :  $3 \times \text{combien} = 18$  ? Tu sais que  $3 \times 6 = 18$ . Le résultat est donc 6. Vérifie toujours que ton résultat est un nombre de la légende.

## **Quand tu rencontres plusieurs calculs**

- Commence par les calculs que tu connais vite, comme  $10 + 7$  ou  $4 \times 3$ .
- Laisse un petit point au crayon dans les cases déjà calculées.
- Regroupe les cases qui ont le même résultat, puis colorie-les avec la même couleur.
- Relis la légende chaque fois que tu changes de crayon.
- À la fin, regarde ton image : une couleur très étrange peut montrer une erreur de calcul.

## Le tuyau de Nino

Je fais une petite pause avant de colorier. Je lis mon résultat une deuxième fois. Si j'ai écrit 14, je cherche bien 14 dans la légende, pas 41. Les chiffres dans le mauvais ordre peuvent changer toute l'image.

## Vérifie sans recommencer tout le dessin

Quand tu as fini, regarde les cases une par une. Vérifie d'abord les calculs où tu as hésité. Pour une addition, tu peux refaire le calcul autrement. Pour  $8 + 7$ , pense à  $8 + 2 = 10$ , puis ajoute encore 5. Tu trouves 15. Pour une soustraction, ajoute le résultat au nombre enlevé. Si tu as trouvé  $18 - 5 = 13$ , vérifie :  $13 + 5 = 18$ . Pour une division, multiplie ton résultat par le nombre qui partage. Si tu as écrit  $20 \div 4 = 5$ , vérifie :  $5 \times 4 = 20$ . Enfin, vérifie les couleurs avec la légende. Ton dessin sera précis, propre et réussi.

## Exemples résolus

### Retrouve la couleur d'une case

**Énoncé.** La légende indique : 16 = violet, 18 = jaune et 21 = vert. Dans une case, lis  $9 + 7$ .

1. Repère le signe +. Tu dois ajouter.
2. Calcule  $9 + 7$ . Tu trouves 16.
3. Cherche 16 dans la légende.
4. La légende dit que 16 correspond au violet.

**Résultat :** Colorie la case en violet.

### Utilise une multiplication

**Énoncé.** La légende indique : 24 = bleu, 20 = rouge et 16 = orange. Dans une case, lis  $4 \times 6$ .

1. Repère le signe  $\times$ . Il y a 4 groupes de 6.
2. Récite la table de 6 : 6, 12, 18, 24.
3. Tu trouves  $4 \times 6 = 24$ .
4. Cherche 24 dans la légende.

**Résultat :** Colorie la case en bleu.

### Vérifie une division

**Énoncé.** La légende indique : 7 = vert, 8 = jaune et 9 = rose. Dans une case, lis  $28 \div 4$ .

1. Cherche dans la table de 4 le nombre 28.
2. Tu sais que  $4 \times 7 = 28$ .
3. Donc  $28 \div 4 = 7$ .
4. La légende associe le nombre 7 au vert.

**Résultat :** Colorie la case en vert.

# Mes exercices

## 1 Grille d'additions ★★★

Calcule le résultat de chaque case, puis colorie-la selon la légende. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $55 + 25$
2. Case B1 —  $16 + 23$
3. Case C1 —  $39 + 53$
4. Case D1 —  $38 + 44$
5. Case E1 —  $9 + 55$
6. Case A2 —  $29 + 5$
7. Case B2 —  $47 + 49$
8. Case C2 —  $21 + 55$
9. Case D2 —  $47 + 28$
10. Case E2 —  $38 + 21$
11. Case A3 —  $50 + 17$
12. Case B3 —  $36 + 5$
13. Case C3 —  $2 + 33$
14. Case D3 —  $58 + 34$
15. Case E3 —  $51 + 20$
16. Case A4 —  $26 + 10$
17. Case B4 —  $55 + 31$
18. Case C4 —  $47 + 60$
19. Case D4 —  $2 + 49$
20. Case E4 —  $21 + 56$

## 2 L'étoile cachée (multiplications) ★★★

Calcule chaque case et colorie selon la légende : une image se cache dans la grille.

Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $1 \times 4$
2. Case B1 —  $4 \times 1$
3. Case C1 —  $3 \times 5$
4. Case D1 —  $1 \times 3$
5. Case E1 —  $5 \times 1$
6. Case A2 —  $7 \times 1$
7. Case B2 —  $6 \times 4$
8. Case C2 —  $1 \times 12$
9. Case D2 —  $2 \times 7$
10. Case E2 —  $3 \times 2$
11. Case A3 —  $12 \times 1$
12. Case B3 —  $4 \times 5$
13. Case C3 —  $2 \times 5$
14. Case D3 —  $2 \times 11$
15. Case E3 —  $2 \times 10$
16. Case A4 —  $8 \times 1$
17. Case B4 —  $6 \times 3$
18. Case C4 —  $3 \times 4$
19. Case D4 —  $4 \times 4$
20. Case E4 —  $2 \times 4$
21. Case A5 —  $1 \times 7$
22. Case B5 —  $1 \times 12$
23. Case C5 —  $4 \times 2$
24. Case D5 —  $5 \times 3$
25. Case E5 —  $1 \times 4$

### 3 Grille de soustractions ★★★

Calcule le résultat de chaque case, puis colorie-la selon la légende. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $36 - 30$
2. Case B1 —  $41 - 7$
3. Case C1 —  $43 - 41$
4. Case D1 —  $70 - 30$
5. Case E1 —  $26 - 25$
6. Case A2 —  $84 - 55$
7. Case B2 —  $27 - 13$
8. Case C2 —  $75 - 45$
9. Case D2 —  $75 - 36$
10. Case E2 —  $24 - 8$
11. Case A3 —  $89 - 82$
12. Case B3 —  $9 - 4$
13. Case C3 —  $75 - 10$
14. Case D3 —  $34 - 28$
15. Case E3 —  $74 - 58$
16. Case A4 —  $37 - 21$
17. Case B4 —  $45 - 22$
18. Case C4 —  $25 - 20$
19. Case D4 —  $19 - 5$
20. Case E4 —  $14 - 5$

### 4 Grille de multiplications ★★★



Calcule le résultat de chaque case, puis colorie-la selon la légende. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $9 \times 12$
2. Case B1 —  $12 \times 9$
3. Case C1 —  $7 \times 5$
4. Case D1 —  $8 \times 5$
5. Case E1 —  $7 \times 8$
6. Case A2 —  $4 \times 7$
7. Case B2 —  $11 \times 2$
8. Case C2 —  $4 \times 12$
9. Case D2 —  $2 \times 2$
10. Case E2 —  $11 \times 7$
11. Case A3 —  $9 \times 10$
12. Case B3 —  $2 \times 10$
13. Case C3 —  $4 \times 2$
14. Case D3 —  $10 \times 10$
15. Case E3 —  $1 \times 2$
16. Case A4 —  $1 \times 10$
17. Case B4 —  $5 \times 2$
18. Case C4 —  $1 \times 5$
19. Case D4 —  $2 \times 11$
20. Case E4 —  $8 \times 10$

## 5 Défi : grande grille de multiplications ★★★

Calcule le résultat de chaque case, puis colorie-la selon la légende. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $5 \times 10$
2. Case B1 —  $5 \times 12$
3. Case C1 —  $2 \times 6$
4. Case D1 —  $11 \times 8$
5. Case E1 —  $5 \times 7$
6. Case A2 —  $5 \times 2$
7. Case B2 —  $12 \times 6$
8. Case C2 —  $5 \times 4$
9. Case D2 —  $1 \times 4$
10. Case E2 —  $4 \times 2$
11. Case A3 —  $10 \times 9$
12. Case B3 —  $10 \times 4$
13. Case C3 —  $1 \times 4$
14. Case D3 —  $8 \times 2$
15. Case E3 —  $10 \times 3$
16. Case A4 —  $7 \times 5$
17. Case B4 —  $6 \times 12$
18. Case C4 —  $8 \times 7$
19. Case D4 —  $4 \times 12$
20. Case E4 —  $6 \times 1$
21. Case A5 —  $2 \times 9$
22. Case B5 —  $4 \times 6$
23. Case C5 —  $11 \times 1$
24. Case D5 —  $3 \times 12$
25. Case E5 —  $11 \times 12$

## **6** Grille mélangée : les trois opérations ★★★

Calcule le résultat de chaque case, puis colorie-la selon la légende. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

1. Case A1 —  $3 + 30$
2. Case B1 —  $77 - 49$
3. Case C1 —  $9 \times 12$
4. Case D1 —  $37 + 22$
5. Case E1 —  $26 - 26$
6. Case A2 —  $7 \times 8$
7. Case B2 —  $53 + 44$
8. Case C2 —  $88 - 15$
9. Case D2 —  $5 \times 11$
10. Case E2 —  $12 + 3$
11. Case A3 —  $50 - 38$
12. Case B3 —  $1 \times 9$
13. Case C3 —  $30 + 36$
14. Case D3 —  $25 - 10$
15. Case E3 —  $1 \times 8$
16. Case A4 —  $18 + 60$
17. Case B4 —  $12 - 7$
18. Case C4 —  $10 \times 10$
19. Case D4 —  $47 + 29$
20. Case E4 —  $27 - 15$

## Évaluation

Calcule chaque case et indique sa couleur. Légende des couleurs (d'après le résultat) : de 0 à 9 → jaune ; de 10 à 24 → cyan ; de 25 à 49 → bleu ; 50 et plus → nuit (bleu foncé).

**Barème : 20 points**

1.  $31 + 36$  .....

/ 2.5

2.  $95 - 25$  ..... / 2.5
3.  $3 \times 1$  ..... / 2.5
4.  $32 + 15$  ..... / 2.5
5.  $20 - 1$  ..... / 2.5
6.  $4 \times 7$  ..... / 2.5
7.  $18 + 47$  ..... / 2.5
8.  $87 - 27$  ..... / 2.5

## Les tuyaux de Nino



### Le tuyau de Nino : une couleur à la fois

Quand tu as trouvé plusieurs cases avec le résultat 12, colorie-les toutes avec la couleur de 12. Tu changes moins souvent de crayon.



### Le tuyau de Nino : le crayon d'abord

Écris les résultats au crayon à papier. Si tu te trompes, tu peux gommer avant de colorier.



### Le tuyau de Nino : contrôle avec l'image

Si une seule case a une couleur différente au milieu d'une grande zone, vérifie son calcul. C'est peut-être une piste de renard.

## Pour aller plus loin sur [lecons-ce2.fr](https://lecons-ce2.fr)

- › Toutes les fiches de Mathématiques CE2 · [/mathematiques-ce2/](https://lecons-ce2.fr/mathematiques-ce2/)
- › Représenter les nombres de 0 à 9 en CE2 · [/mathematiques-ce2/nombres-et-calculs-ce2/representer-les-nombres-entiers-jusqu-a-9/](https://lecons-ce2.fr/mathematiques-ce2/nombres-et-calculs-ce2/representer-les-nombres-entiers-jusqu-a-9/)
- › La symétrie axiale en CE2 · [/mathematiques-ce2/espace-et-geometrie-ce2/la-symetrie-axiale/](https://lecons-ce2.fr/mathematiques-ce2/espace-et-geometrie-ce2/la-symetrie-axiale/)