

## Les logiciels<sup>1</sup> pour travailler la numération en maternelle<sup>2</sup> :

<b>Au jardin</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Numération de 1 à 10 ou 10 à 20.</li><li>- Lecture des écritures chiffrées des nombres.</li><li>- Construire des collections d'objets d'un nombre donné.</li><li>- Déplacer avec la souris ( De l'espace « tapis » à l'écran.)</li><li>- Clic gauche :prendre / Clic droit : déposer /</li><li>- Clic gauche + supp : éliminer.</li><li>- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.</li><li>- Clic gauche : « nombres » ; « valider » ; « suivant ».</li></ul>
<b>Constellation de dés</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Dénombrer des quantités de 1 à 6 éléments.(Singe-Bananes)</li><li>- Associer le nombre en écriture chiffrée.</li><li>- Utiliser les flèches de direction</li><li>- Clic gauche sur le nombre pour valider la réponse.</li><li>- Lire les nombres de 1 à 6 en écriture chiffrée.</li><li>- Associer la quantité (Dénombrement de 1 à 6).</li><li>- Notion de « Autant que » : Dénombrer et mettre la même quantité d'éléments.</li><li>- Lire les nombres de 1 à 6 en écriture chiffrée.</li><li>- Construire une collection d'objets du nombre donné-</li><li>-Clic gauche : prendre, puis déposer.</li><li>- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.</li><li>- Clic gauche sur « J'ai fini », pour valider la réponse.</li></ul>
<b>De 1 à 10</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Numération de 1 à 10.</li><li>- Lecture les écritures chiffrées des nombres.</li><li>- Construire des collections d'objets d'un nombre donné. ( doigts ; points sur le domino).</li><li>- Associer des quantités ( Doigts).</li><li>- Clic gauche :prendre / Clic droit : déposer .</li><li>- Clic gauche + supp : éliminer.</li><li>- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.</li><li>- Clic gauche : « ? » pour demander le nombre / « valider ».</li></ul>
<b>Départ à la mer</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Numération de 1 à 20.</li><li>- Notion de « autant que » et de « double ».</li><li>- Clic gauche pour prendre / Clic droit pour poser.</li><li>- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.</li><li>- Clic gauche pour « valider » et « suivant ».</li><li>-Déposer dans la valise 1 masque et 2 palmes par enfant.</li></ul>
<b>La bonne couleur</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Numération de 1 à 10.</li><li>- Comparer des quantités de 1 à 10 éléments.</li><li>- Notion de « plus grand que ».</li><li>- Respecter un code couleur. (Appliqué à la carte portant la plus grande quantité.</li><li>- Clic gauche pour « prendre la couleur » et la « poser ».</li><li>8 quadrillages à colorier.</li></ul>
<b>La bonne table</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Numération de 1 à 10 ou 0 à 20.</li><li>- Lire les nombres en écriture chiffrée.</li><li>- Enlever des éléments pour obtenir la quantité demandée.</li><li>- Utiliser les flèches de direction pour déplacer un bonhomme</li><li>- Eviter le vélo et les voitures. (tenir compte de dangers).</li></ul>

1 Issus du pack maternelle

2 [Le site de téléchargement](#)

**Le petit footballeur**

- Numération de 1 à 10 ou 1 à 20. (Le joueur marque).
- Construire 2 collections d'objets des 2 nombres donnés.
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Utiliser les flèches de direction pour se déplacer.
- Utiliser la touche « entrée » pour marquer les buts.

**Les bonnes boules**

- Numération de 1 à 20. (Enlever le nombre demandé).
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Dénombrer des quantités de 1 à 20 éléments.
- Utiliser les flèches de direction pour se déplacer.
- Clic gauche sur « valider ».
- Correction complexe par déplacements et ascenseurs.

**Les colonnes**

- Numération de 1 à 10.
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Construire des collections d'objets d'un nombre donné.
- Utiliser la touche « Entrée » pour faire tomber une boule.
- Utiliser les flèches de direction pour la mettre dans une colonne.
- Clic gauche sur une boule pour « l'enlever ».
- Clic gauche sur « valider ».
- 2 parties de 13 colonnes à faire

**Les coussins**

- Numération de 1 à 10 ou de 1 à 20.
- Construire des collections d'objets d'un nombre donné.
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Notion de « autant que » avec l'aide des enfants.
- Clic gauche pour « prendre » et « déposer ».
- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.
- Clic droit sur le coussin pour « l'enlever ».
- Clic gauche sur « la maîtresse » pour valider.
- Clic gauche sur « suivant » pour continuer.

**Les ensembles**

- Numération de 1 à 10 ou 1 à 20. (Enlever des ballons).
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Construire des collections d'objets d'un nombre donné.
- Clic gauche maintenu pour former un cadre, un ensemble.
- Clic droit pour « supprimer » les ballons encadrés.
- Utiliser la touche « Entrée » pour valider.
- Repérer la lettre « R » sur le clavier pour « suivant ».

**Mémodoigts**

- Numération de 1 à 5 ou de 1 à 10.
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Dénombrer des quantités de 1 à 5 ou de 1 à 10 éléments.
- Reconnaissance globale de quantités avec les doigts.
- Associer des quantités (doigts) aux écritures chiffrées des nombres. (+ Jeu de mémoire).
- Clic gauche pour « prendre », Clic droit pour « déposer ».
- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.
- Clic gauche pour « Rejouer ».

**Nombres**

- Numération de 1 à 9. Connaître la suite écrite des nombres.
- Retrouver le nombre manquant. Le taper.
- Utiliser le clavier numérique. S'y repérer.
- Utiliser la touche « Entrée » pour valider.
- Utiliser la touche « correction :  » pour corriger.
- Clic gauche pour « mélanger » et « suivant ».

**Les tuiles**

- Numération de 1 à 10, puis de 10 à 20.
- Lire les nombres en écriture chiffrée.
- Construire des collections d'un nombre donné.
- Clic gauche pour « prendre », Clic droit pour « déposer ».
- Glissement de l'objet sans maintien du clic gauche.
- Clic gauche pour « valider » et « suivant ».
- Charger 5 camions (qté < 10), les suivants: 10 < qté < 20