

Les logiciels¹ pour travailler la numération en maternelle² :

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

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 memory).
- 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