

Des packs à télécharger :

Sélections Maternelle 

Les logiciels installés apparaîtront automatiquement dans [ClicMenu](#).

  Pack Cizaire maternelle [38,2 Mo] 	<ul style="list-style-type: none">• Tous les logiciels de Philippe Cizaire pour la maternelle 
  Pack Bigeard maternelle [56,7 Mo] 	<ul style="list-style-type: none">• Tous les logiciels de Didier Bigeard pour la maternelle 
  Pack Scolé [12,8 Mo] 	<ul style="list-style-type: none">• Tous les logiciels d'Anne Scolé 
  Pack Clic maternelle [66,5 Mo] 	<ul style="list-style-type: none">• La plupart des applications Clic 3.0 pour la maternelle, disponibles sur le site http://clicapplic.net • Cette sélection est également proposée dans la rubrique "Pour commencer".• Attention ! le moteur Clic 3.0 doit être installé sur l'ordinateur.
  Pack AbulEdu maternelle [125,5 Mo] 	<ul style="list-style-type: none">• Tous les logiciels de la série "Le Terrier" d'AbulEdu pour la maternelle • Attention ! TCL/TK doit être installé sur l'ordinateur.• Ces logiciels sont diffusés sous licence GNU.• Prendre en mains ces logiciels

- ✓ [canari Tmetic](#) : télécharger puis installer
- ✓ [la course aux nombres](#) : à partir de MS
- ✓ [Ploum V1.1](#)
- ✓ [je compte avec BIP](#)
- ✓ [je compte ça compte](#)

des sites en ligne :

- [takatamuser](#)
- [logicieleducatif](#)
- [jeuieducatif](#)
- [pepit](#) : je colorie autant que
- [pepit](#) : je compte les coccinelles qui passent
- [pepit](#) : je colorie autant que la consigne
- [l'attrape-nombre](#) : GS-CP
- [echos d'école](#) : la boîte à jouets

des logiciels pré-installés sur les PC du Plan AIRE

Mathématiques -Quantités et nombres

A la campagne	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Après un tirage aléatoire, remplir les prés avec les animaux correspondant au nombre indiqué. Travail au choix sur les nombres de 1 à 10 ou de 10 à 20.	gratuit
A la mer	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Faire sa valise avant de partir en vacances à la mer. Suivant le nombre d'enfants, il faut prendre le nombre de masques et de palmes nécessaires.	gratuit
A nous les nombres	Equipe du Terrier d'AbulEdu	Ensemble de plusieurs modules concernant la construction du nombre.	libre
Au jardin	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres . Après un tirage aléatoire, planter les légumes correspondant au nombre indiqué dans les champs. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 et de 10 à 20.	gratuit
Bip	Anne Scolé	Dénombrement et construction de collections. Jeu de plate-forme. Trois niveaux de difficulté: dénombrer avec les constellations du dé, dénombrer de 0 à 4 et ajuster une collection d'objets en ajoutant ou en retirant des éléments. Le joueur a 10 points au début du jeu et perd 1 point à chaque erreur. Tableau des meilleurs scores.	gratuit
Dominos	Lybil Ber	Dénombrement et perception des constellations. Compléter une chaîne domino.	gratuit
La bonne couleur	Didier Bigeard	Dénombrement et comparaison de nombres. Chaque tableau comporte des séries de deux cartes à comparer. Il faut d'abord repérer la plus forte, prendre son code couleur en cliquant à gauche sur la couleur qui correspond puis en haut dans la bonne case couleur. Il faut ensuite cliquer sur la case où se trouvent les deux cartes qui ont été comparées pour la colorier avec cette même couleur.	gratuit
La bonne table	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Déplacer un personnage et supprimer des fruits et des légumes afin qu'il reste dans chaque emplacement de la grande table le nombre demandé. Eviter de se faire renverser par les voitures qui tournent autour de la table sinon tout est à recommencer. Deux niveaux : nombres de 1 à 10 ou de 10 à 20. On accède à un jeu après 5 réussites.	gratuit
La course aux nombres	Anna Wilson et Stanislas Dehaene	La course aux nombres est un logiciel développé par l'unité de neuroimagerie cognitive de l'INSERM-CEA. Dans ce jeu, l'élève doit dénombrer et comparer deux collections pour trouver la plus grande des deux et ainsi avancer sur un parcours pour finalement délivrer des animaux. ATTENTION, ce logiciels n'est pas installé sur un système 64 bits.	libre
La girafe	Yans	Additionner. L'enfant doit reconstituer la girafe (tête, cou et corps) tout en veillant à ce que le total des taches" sur le cou et sur le corps corresponde au nombre indiqué sur les pattes."	gratuit
Les bonnes boules	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. L'enfant doit détruire en se déplaçant sur des plates-formes un nombre de billes donné (entre 1 et 20). Chaque tableau comporte quatre plates-formes. L'enfant peut vérifier et corriger ses erreurs. S'il réussit 5 tableaux complets, il peut accéder à un jeu.	gratuit
Les coussins	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombres. Un nombre est écrit au tableau. Il faut mettre sur le tapis le même nombre de coussins. Deux niveaux, avec ou sans l'aide des enfants.	gratuit
Les nombres	Didier Bigeard	Travail sur les nombres de 1 à 9. L'enfant doit retrouver le nombre qui manque après avoir mélangé les cartes.	gratuit
Les nombres de 1 à 10	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Lecture de nombre. Pour chaque nombre tiré aléatoirement de 1 à 10, l'enfant doit réaliser trois tâches : placer la carte correspondante avec la constellation des doigts de la main, compléter un domino vierge, placer le nombre correspondant d'objets.	gratuit
Les tuiles	Didier Bigeard	Dénombrement et construction de collections. Après la tempête, la maison a perdu quelques tuiles. Il faut prendre le nombre correspondant de tuiles manquantes sur la palette et les déposer sur le camion. (Nombres de 1 à 10 et ensuite de 10 à 20).	gratuit
Mémorydoigts	Didier Bigeard	Dénombrement et lecture de nombre. Memory sur les nombres de 1 à 10. Chaque carte nombre doit être associée à une carte avec la constellation des doigts de la main. Travail au choix avec 10 ou 20 cartes. Avant le memory, un petit exercice permet à l'enfant de se familiariser avec les cartes.	gratuit

[À télécharger ici](#)