

Mathématiques au cycle II

(GS - CP - CE1)

Banque d'exercices n°1

Numération

Chaque exercice est précédé d'un code (par exemple **A-03-80**) qui permet d'y accéder rapidement depuis le mode Flash.

L'enseignant en se référant dans un premier temps à la table des matières puis en parcourant le chapitre correspondant peut repérer les supports à utiliser à l'occasion d'une leçon ou les exercices à proposer aux élèves pour une séance de découverte ou d'entraînement.

Quelques copies d'écrans permettent de se rendre compte de la variété des exercices mais il est recommandé de les tester avant une première utilisation en classe afin d'en juger la pertinence et la difficulté (ce qui ne prend que quelques minutes pour une leçon)..

Table des matières

Maths - N2 - Numération - 0 à 3.....	3
Maths - N2 - Numération - 4 et 5.....	4
Maths - N2 - Numération - 6 et 7.....	6
Maths - N2 - Numération - 8 et 9.....	7
Maths - N2 - Numération - De 0 à 9.....	10
Maths - N2 - Numération - 10.....	11
Maths - N2 - Numération - 11, 12 et 13.....	13
Maths - N2 - Numération - 14, 15 et 16.....	15
Maths - N2 - Numération - 17, 18 et 19.....	16
Maths - N2 - Numération - De 0 à 19.....	18
Maths - N2 - Numération - 20 à 29.....	20
Maths - N2 - Numération - 30 à 39.....	21
Maths - N2 - Numération - 40 à 49.....	23
Maths - N2 - Numération - De 0 à 49.....	24
Maths - N2 - Numération - 50 à 59.....	26
Maths - N2 - Numération - 60 à 69.....	27
Maths - N2 - Numération - 70 à 79.....	29
Maths - N2 - Numération - 80 à 89.....	30
Maths - N2 - Numération - 90 à 99.....	31
Maths - N2 - Numération - 0 à 99.....	33
Maths - N2 - Numération - 100.....	34
Maths - N2 - Numération - De 0 à 200.....	35
Maths - N2 - Numération - De 0 à 500.....	36
Maths - N2 - Numération - De 0 à 1000.....	38

Maths - N2 - Numération - 0 à 3

A 01 10 - Donner des billes à Lucas.

ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Dénombrement. L'enfant donne 0, 1, 2 ou 3 billes à Lucas en les faisant glisser dans la zone jaune à laquelle est associée l'étiquette du nombre demandé. Ce dernier est également dicté. Dans certains écrans, il faut enlever des billes de la zone pour obtenir le nombre demandé. Exercice en 4 écrans.

A 01 15 - Cliquer sur le chiffre demandé

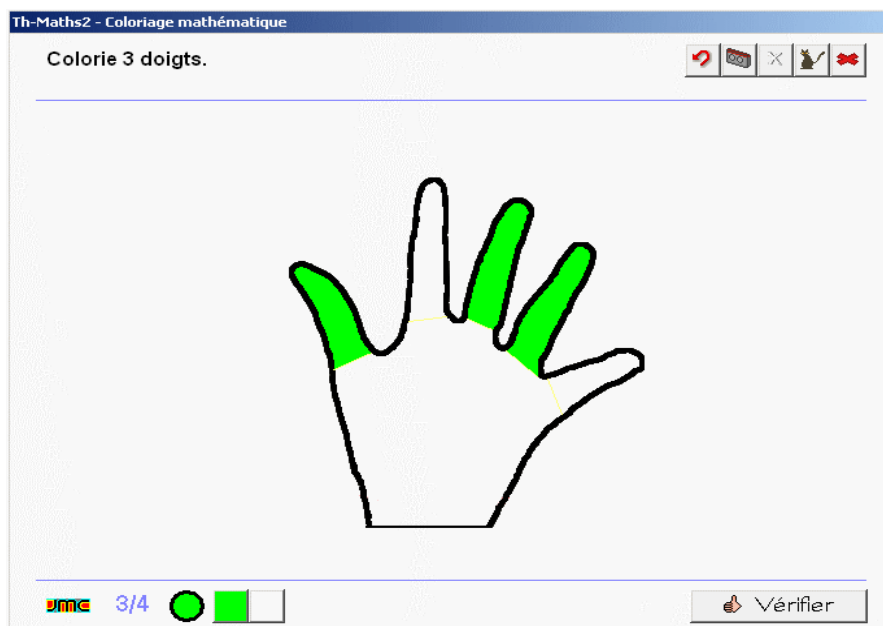
ExoPointe - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres 0 à 3 sont répartis aléatoirement à l'écran. Pour chacun des 4 écrans, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté.

A 01 20 - Colorier les doigts.

ExoColorieMath - Age : **GS**

Comptage sur les doigts et comptine numérique. Une main est affichée. Pour chaque écran, l'enfant doit colorier le nombre de doigts demandé. Lors du corrigé, les doigts sont comptés oralement et par écrit.



A 01 25 - Compter le nombre de canards

ExoPointe - Age : **GS**

Dénombrement et bande numérique. Des petits canards de pêche à la ligne sont à l'écran. L'enfant doit cliquer sur le nombre de canards affichés sur la bande numérique.

A 01 30 - Cliquer sur le chiffre et le domino ou la carte demandés

ExoPointe - Age : **GS**

Reconnaissance des nombres et de leur représentation organisée. Les nombres de 0 à 3 sont écrits à l'écran ainsi qu'une représentation organisée sous forme de domino ou de carte à jouer. A la demande, l'enfant doit cliquer sur le nombre et sa représentation. Exercice en 7 écrans.

A 01 50 - Placer le nombre voulu de chauve-souris devant la lune

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Associer une quantité à un nombre. L'enfant doit faire glisser le nombre de chauve-souris demandé devant la Lune. Lors de la correction, les chauve-souris placées sont comptées oralement et par écrit.

A 01 55 - Cliquer sur le chiffre et l'écriture littérale demandés (éléments rangés)

ExoPointe - Age : **CP**

Reconnaissance de l'écriture chiffrée, littérale et de la représentation organisée des nombres. Les nombres de 0 à 3 sont affichés dans l'ordre avec des couleurs différentes mais semblables pour l'écriture littérale et l'écriture

chiffrée. L'enfant doit cliquer sur le nombre demandé et sa représentation dans chacun des 8 écrans.

A 01 60 - Dénombrer les animaux

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrer des éléments. Des animaux sont affichés par groupes à l'écran. L'enfant doit faire glisser l'étiquette correspondant à leur nombre et l'associer à chacun des groupes. Exercice en deux écrans.

A 01 65 - Cliquer sur le chiffre, l'écriture littérale et le domino demandés

ExoPointe - Age : **CP**

Reconnaissance de l'écriture chiffrée, littérale et de la représentation organisée des nombres. Les nombres sont répartis à l'écran ainsi que leur écriture littérale et leur représentation sous forme de dominos. Tous ces éléments sont mélangés. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés oralement et par écrit.

A 01 70 - Observation rapide de dominos ou de dés.

ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Reconnaissance globale d'une petite quantité organisée. Un dés ou un domino s'affiche brièvement. L'enfant doit ensuite cliquer sur le nombre correspondant au total de points. La niveau définit la brièveté de l'affichage.

A 01 75 - Ranger les cartes et les dominos dans l'ordre croissant

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Rangement de quantités dans l'ordre croissant. L'enfant doit ranger trois cartes à jouer dans l'ordre croissant puis quatre dominos. Suivant l'écran, les cartes comportent les nombres écrits ou pas. De même les dominos comportent les deux représentations différentes du 2 et du 3.

Maths - N2 - Numération - 4 et 5

A 02 10 - Donner des billes à Lucas

ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Dénombrer et compléter une collection. L'enfant fait glisser les billes sur la zone jaune pour les donner à Lucas. La consigne est lue et le nombre de billes souhaité est affiché dans l'étiquette de la zone. Il faut parfois ajouter des billes à celles déjà présentes ou en enlever. L'exercice comporte 5 écrans. Les billes sont comptées oralement et par écrit lors de la correction.

A 02 15 - Colorier le chiffre demandé

ExoColoriage - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres, comptine numérique. L'enfant colorie le chiffre demandé oralement parmi les chiffres ordonnés sur des bandes numériques de différentes présentations.

A 02 20 - Numérotter les wagons

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. Dans le premier écran, il ne place que trois numéros, dans le second, les 5 numéros. Au niveau facile, le corrigé est prévisualisé et la correction est immédiate.

A 02 25 - Compter les points sur le chapeau du champignon

ExoPointe - Age : **GS**

Dénombrer. Un champignon est affiché. L'enfant doit compter le nombre de points blancs qui se trouvent

sur le chapeau et cliquer sur le nombre correspondant dans la suite numérique affichée à l'écran. L'exercice comporte 6 écrans.

A 02 30 - Cliquer sur le chiffre demandé

ExoPointe - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres de 0 à 5 sont affichés aléatoirement à l'écran. Dans chacun des 6 écrans de l'exercice, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté oralement.

A 02 50 - Placer les points sur le chapeau du champignon

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Constituer une collection d'éléments à la demande. Un champignon est affiché à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre de points blancs demandé sur le chapeau du champignon. Dans cet exercice en 4 écrans, lors du corrigé, les points sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.



A 02 55 - Dénombrer les radis dans le bol

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrer des éléments. Des bols contenant des radis sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre de radis sur chacun des bols.

A 02 60 - Cliquer sur le chiffre et le domino ou la carte demandés

ExoPointe - Age : **CP**

Reconnaître un nombre et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et des dominos ou des cartes à jouer sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 11 écrans de l'exercice.

A 02 65 - Observation rapide de dominos ou de dés.

ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Reconnaissance globale d'une collection qui s'affiche fugitivement. Un dés à jouer ou un domino s'affiche brièvement à l'écran. L'enfant doit écrire le nombre de points qu'il a vu sans les compter. L'exercice comporte 13 écrans. La différenciation définit la durée d'affichage.

A 02 70 - Numérotter les wagons (de droite à gauche)

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Rangement des nombres. L'enfant doit faire glisser les numéros sur les wagons du petit train qui circule de la gauche vers la droite. La difficulté de l'exercice est progressive : on ne place que quelques numéros dans le premier écran et tous les numéros dans le dernier. Au niveau facile, la correction est prévisualisée.

A 02 75 - Cliquer sur le chiffre et l'écriture littérale demandés

ExoPointe - Age : **CP**

Reconnaissance de l'écriture chiffrée et de l'écriture littérale. Les chiffres de 0 à 5 sont disposés aléatoirement sur l'écran dans leur deux écritures (même couleur pour un même chiffre). L'enfant doit cliquer sur les deux représentations à la demande.

Maths - N2 - Numération - 6 et 7

A 03 10 - Placer le nombre de canards demandé

ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Associer une quantité à un nombre. L'enfant doit faire glisser le nombre de canards demandé dans la mare. Lors de la correction, les canards placés sont comptés oralement et par écrit. L'exercice comporte 5 écrans.

A 03 15 - Colorier le chiffre demandé

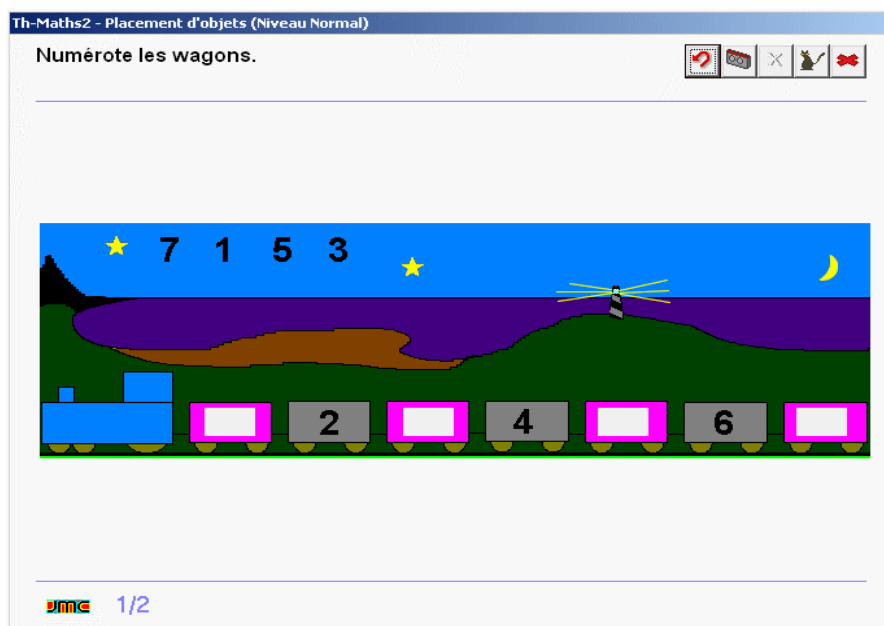
ExoColoriage - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres, comptine numérique. L'enfant colorie le chiffre demandé oralement parmi les chiffres ordonnés sur des bandes numériques de différentes présentations. Au niveau facile le corrigé est prévisualisé.

A 03 20 - Numéroté les wagons du petit train.

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. L'exercice est de difficulté progressive et on doit placer de plus en plus de numéros au fil des écrans. Au niveau facile, le corrigé est prévisualisé et la correction est immédiate.



A 03 25 - Compter les bougies du gâteau d'anniversaire

ExoPointe - Age : **GS**

Dénombrement. Un gâteau d'anniversaire est affiché. L'enfant doit compter les bougies et cliquer sur le nombre correspondant dans la suite numérique affichée à l'écran. L'exercice comporte 5 écrans.

A 03 35 - Cliquer sur le chiffre demandé

ExoPointe - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres. Les chiffres de 0 à 7 sont affichés aléatoirement à l'écran. Dans chacun des 8 écrans de l'exercice, l'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté oralement.

A 03 40 - Dénombrer les cerises.

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Dénombrer des éléments. Des groupes de cerises sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre d'éléments sur chacun des groupes. L'exercice comporte 2 écrans ; dans le premier le corrigé est prévisualisé.

A 03 50 - Placer les bougies sur le gâteau d'anniversaire

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Constituer une collection d'éléments à la demande. Un gâteau d'anniversaire est affiché à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre de bougies demandé. Dans cet exercice en 3 écrans, lors du corrigé, les points sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

A 03 55 - Dénombrer les fruits.

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrer des éléments. Des assiettes contenant des fruits et des légumes sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre d'éléments sur chacune des assiettes. L'exercice comporte 2 écrans.

A 03 60 - Cliquer sur le chiffre et le domino ou la carte demandésExoPointe - Age : **CP**

Reconnaître un nombre et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et des dominos ou des cartes à jouer sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des écrans de l'exercice. Au niveau facile, les petits nombres sont proposés pour révision.

A 03 65 - Numérotter les wagons du petit train (de droite à gauche)ExoPlaceMath - Age : **CP**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train qui circule de gauche à droite. Les écrans sont de difficulté croissante en proposant de plus en plus de numéros à placer. Au niveau facile, le corrigé est prévisualisé et la correction est immédiate.

A 03 70 - Cliquer sur le chiffre et l'écriture littérale demandésExoPointe - Age : **CP**

Reconnaissance de l'écriture chiffrée et de l'écriture littérale. Les chiffres de 0 à 7 sont disposés aléatoirement sur l'écran dans leur deux écritures (même couleur pour un même chiffre dans les premiers écran, puis une seule couleur pour la suite). L'enfant doit cliquer sur les deux représentation à la demande.

A 03 75 - Totaliser deux ou trois dés (écriture additive).ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Décomposition des nombres sous forme additive. Deux ou trois dés sont affichés à l'écran. L'enfant écrit l'addition correspondant (2 ou 3 termes) ainsi que le résultat. L'exercice comporte 8 écrans. Prérequis : addition de deux ou trois nombres en ligne.

A 03 80 - Décomposition systématique de 6 et de 7ExoPlaceMath - Age : **CP**

Décomposition systématique des nombres 6 et 7. L'enfant complète les additions en faisant glisser les nombres pour obtenir le résultat demandé. Il est aidé par un schéma qui présente la décomposition sous forme de ronds colorés. Exercice présenté en 2 écrans.

A 03 85 - Colorier le chemin du 7 (décomposition additive).ExoColoriage - Age : **CP**

Décomposition additive du nombre 7. L'enfant colorie le chemin qui permet de traverser un pavage à base d'hexagones. Chaque hexagone contient une décomposition additive du 7 sous la forme de deux termes.

Maths - N2 - Numération - 8 et 9**A 04 10 - Donner des bananes au petit singe.**ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Construction de la notion de quantité et apprentissage de la consigne numérique. Cet exercice est composé de 5 écrans. L'enfant doit faire glisser les bananes dans la zone verte qui constitue le "sac" du petit singe. Lors de la correction, les bananes sont comptabilisées oralement et par écrit une à une. Les nombres abordés sont 5, 6, 7, 8 et 9.

A 04 15 - Colorier le nombre de doigts demandés.ExoColorieMath - Age : **GS**

Surcomptage à partir de 5 et mémorisation de la comptine numérique. Deux mains sont affichées. Les doigts de la première sont déjà coloriés. L'enfant doit colorier les doigts manquant pour atteindre le total demandé (6, 7, 8 puis 9). Lors de la correction, les doigts sont comptés oralement et par écrit à partir de 5. L'adulte peut veiller à ce que l'enfant ne recommence pas le comptage à partir de 1 lorsqu'il colorie les doigts manquant, mais bien à partir de 5.

A 04 20 - Numéroté les wagons.

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Rangement des nombres de 1 à 9. Les deux premiers écrans affichent soit les nombres pairs, soit les nombres impairs et il faut donc intercaler les nombres manquant en les glissant à leur place sur les wagons. Le dernier écran présente les nombres de 1 à 9 sur les wagons puis ceux-ci sont mélangés quand on appuie sur Commencer.

A 04 25 - Compter les points sur la coccinelle

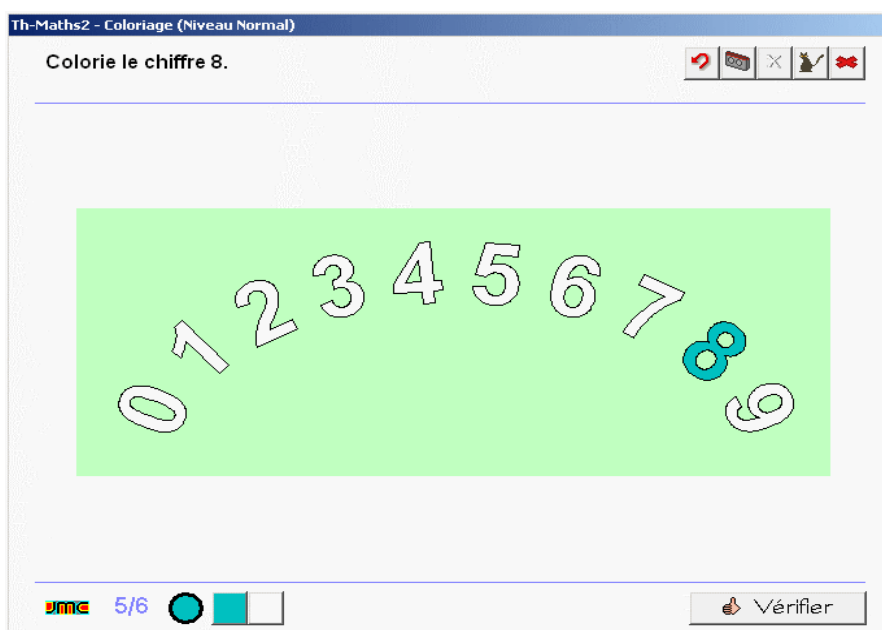
ExoPointe - Age : **GS**

Dénombrement. Dans les six écrans de cet exercice, l'enfant doit compter le nombre de points noirs sur le dos de la coccinelle dessinée puis cliquer sur le nombre correspondant dans la bande numérique ordonnée de 0 à 9. Les points sont disposés de façon symétrique pour les nombres pairs.

A 04 30 - Colorier les chiffres de 0 à 9.

ExoColoriage - Age : **GS**

Reconnaissance des chiffres de 0 à 9 présentés ordonnés sur la bande numérique. L'enfant doit cliquer sur le chiffre dicté. Les bandes numériques se présentent de différentes façons. Au niveau facile, les chiffres déjà étudiés sont proposés pour révision et les nouveaux sont prévisualisés.



A 04 35 - Dénombrer les pétales des fleurs

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Dénombrement. Plusieurs fleurs sont dessinées à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre correspondant sur l'étiquette de chacune afin d'indiquer le nombre de pétales. La solution est prévisualisée pour faciliter l'exercice et des aides fugitives sont proposées.

A 04 50 - Placer les points sur la coccinelle ou sur le champignon.

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Comptage : obtenir le nombre d'éléments demandé. Mémorisation de la comptine numérique. L'enfant fait glisser le nombre de points demandé (de 4 à 9) sur le dos de la coccinelle ou sur le chapeau du champignon. Lors de la correction, les quantités 8 et 9 sont dénombrées oralement.

A 04 55 - Dénombrer les éléments.

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrement en deux écrans. Plusieurs fleurs sont dessinées à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre correspondant sur l'étiquette de chacune afin d'indiquer le nombre de pétales. Même exercice avec des radis dans des bols (photos). Des nombres intrus compliquent l'exercice.

A 04 60 - Numéroté les wagons (de droite à gauche ou en décomptant).

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Suite numérique. On fait glisser les numéros sur les wagons du petit train dans la montagne, celui-ci se déplaçant de gauche à droite (sens inverse de l'écriture pour les nombres). Dans les premiers écrans, quelques nombres sont déjà placés et il faut compléter la suite en intercalant ceux qui manquent. Dans le dernier, tous les

nombre sont mélangés quand on appuie sur le bouton Commencer (prévisualisation).

A 04 65 - Dénombrement rapide - dominos en constellation.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Surcomptage. Dénombrement rapide. Les éléments à dénombrer sont présentés de façon ordonnée en constellations de dominos. L'élément apparaît de façon fugitive pour obliger l'enfant à mémoriser la représentation ou à effectuer un surcomptage. Le niveau de difficulté définit la brièveté d'affichage des éléments à compter. Exercice en 5 écrans.

A 04 70 - Dénombrement rapide - boîtes style Picbille (RB).

ExoCalculReflechi - Age : CP

Surcomptage. Dénombrement rapide. Les éléments à dénombrer sont présentés de façon ordonnée dans des boîtes style Picbille. L'élément apparaît de façon fugitive pour obliger l'enfant à mémoriser la représentation ou à effectuer un surcomptage. Le niveau de difficulté définit la brièveté d'affichage des éléments à compter. Exercice en 4 écrans.

A 04 75 - Cliquer sur le chiffre, l'expression et le domino demandés.

ExoPointe - Age : CP

Reconnaissance des nombres : écriture chiffrée, littérale et représentation sous forme de constellation (dominos). L'enfant clique sur les trois éléments qui représentent le nombre dicté. Les écritures chiffrées et littérale sont de même couleur pour simplifier l'exercice. Exercice en 4 écrans.

A 04 80 - Cliquer sur le chiffre, l'expression et les boîtes demandés (RB).

ExoPointe - Age : CP

Reconnaissance des nombres : écriture chiffrée, sous forme d'addition, littérale et représentation avec les boîtes du style Picbille. L'enfant clique à chaque fois sur les quatre éléments qui représentent le nombre dicté parmi d'autres. Prérequis : la somme de deux nombres.

A 04 85 - Totaliser deux ou trois dés.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition des nombres sous forme additive. Deux ou trois dés sont affichés à l'écran. L'enfant écrit l'addition correspondant (2 ou 3 termes). Le résultat est écrit et n'a pas à être calculé. L'exercice comporte 11 écrans. Prérequis : addition de deux ou trois nombres en ligne.

A 04 90 - Colorier le chemin du 8 et du 9 (décomposition additive).

ExoColoriage - Age : CP

Décomposition additive des nombres 8 et 9. L'enfant colorie le chemin qui permet de traverser un pavage à base d'hexagones. Chaque hexagone contient une décomposition additive d'un nombre sous la forme de deux termes.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 9

A 05 15 - Compter les fleurs (1 à 7)

ExoPlaceMath - Age : **GS**
 Dénombrer des éléments. Des vases contenant des fleurs sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre de fleurs sur chacun des vases.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Place le nombre d'éléments dans l'étiquette.

A 05 20 - Placer les nombres pour constituer un chemin numérique sur le pavage.

ExoPlaceMath - Age : **GS**
 Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 9 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

A 05 25 - Coloriage magique (l'ours - chiffres 5 à 9)

ExoColoriage - Age : **GS**
 L'enfant colorie un ours en respectant un code de 5 couleurs repérées par les chiffres de 5 à 9.

A 05 50 - Colorier les chiffres de 0 à 9 (dictée)

ExoColoriage - Age : **CP**
 Reconnaissance des chiffres, comptine numérique. L'enfant colorie le chiffre demandé oralement parmi les chiffres ordonnés sur la bande numérique.

A 05 55 - Cliquer sur l'élément de rang demandé (ordinal - 1er à 5ème)

ExoPointe - Age : **CP**
 Suite numérique, ordinal d'un élément. Une photo présente des coureurs. L'enfant doit cliquer sur le coureur de rang demandé sur chacun des 5 écrans de l'exercice.

A 05 60 - Cliquer sur le chiffre, l'écriture littérale et le domino demandés (0 à 5)

ExoPointe - Age : **CP**
 Révision : Reconnaître un nombre, son écriture littérale et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres de 0 à 5 et des dominos sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 6 écrans de l'exercice.

A 05 65 - Décomposition de 9 par le coloriage.

ExoColoriage - Age : **CP**
 Décomposition systématique du nombre 9. Les écritures additives du nombre 9 sont affichées, suivies chacune d'une représentation schématisée. L'enfant doit colorier les éléments de chaque ligne de deux couleurs de façon à respecter l'addition qui correspond à la décomposition.

A 05 70 - Coloriage magique (la maison - chiffres de 0 à 9)

ExoColoriage - Age : **CP**
 L'enfant colorie un groupe de maison en respectant un code de 10 couleurs repérées par les chiffres de 0 à 9. Exercice assez long.

A 05 80 - Colorier les chiffres de 0 à 9 (écriture littérale -> chiffrée)

ExoColoriage - Age : **CE1**
 Passage de l'écriture littérale à l'écriture chiffrée. L'enfant colorie le chiffre écrit sous forme littérale dans la

consigne parmi les chiffres de 0 à 9 ordonnés sur la bande numérique.

A 05 85 - Observer rapidement puis écrire le nombre représenté (0 à 9)

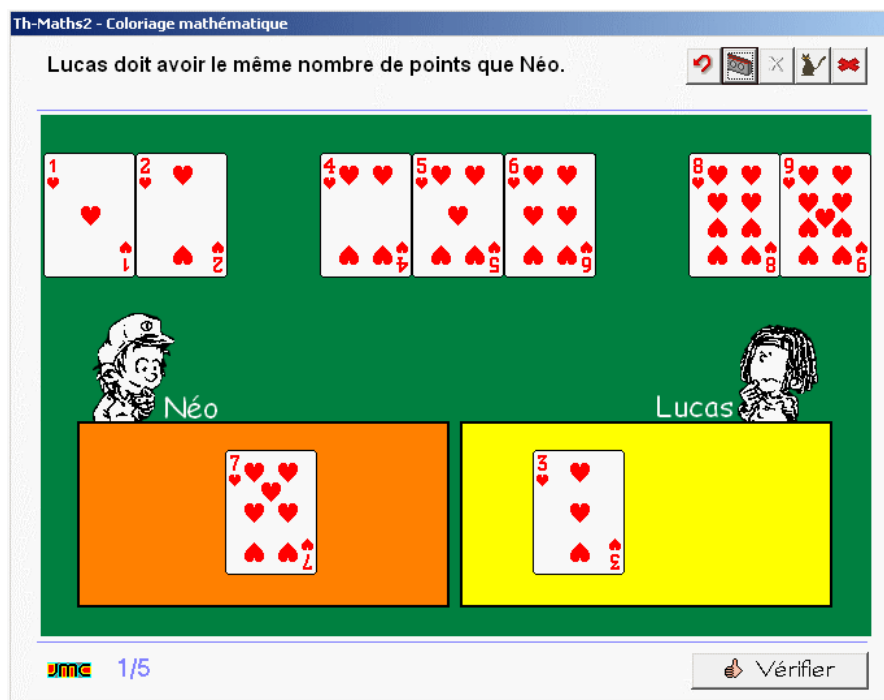
ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

Reconnaissance globale d'une collection qui s'affiche fugitivement. Une carte à points ou un domino s'affiche brièvement à l'écran. L'enfant doit écrire le nombre de points qu'il a vu sans les compter. L'exercice comporte 15 écrans et est assez rapide.

A 05 90 - Néo et Lucas doivent avoir le même nombre de points aux cartes.

ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Constitution d'une collection et égalité. L'enfant doit glisser des cartes sur le tapis de jeu de Lucas de façon à le compléter pour qu'il ait le même nombre de points que Néo. Exercice en 5 écrans.



A 05 95 - Coloriage magique (l'avion - décompositions additive de 5 à 9)

ExoColoriage - Age : **CE1**

L'enfant colorie un avion en respectant un code de 5 couleurs repérées par les chiffres de 5 à 9. Sur le coloriage, les nombres sont décomposés sous forme d'additions. Exercice assez long.

Maths - N2 - Numération - 10

A 06 10 - Colorier 10 perles du collier

ExoColorieMath - Age : **GS**

Dénombrement et constitution de collection. L'enfant colorie librement un collier pour qu'il comporte 10 perles de la couleur demandée. Dans les écrans 2 et 3 des perles sont déjà colorées et il faut donc colorer le complément.

A 06 15 - Donner 10 billes à Lucas.

ExoRegroupeMath - Age : **GS**

Dénombrement et compléter une collection. L'enfant fait glisser les billes sur la zone jaune pour les donner à Lucas. La consigne est lue et le nombre de billes souhaité est affiché dans l'étiquette de la zone. Il faut parfois ajouter des billes à celles déjà présentes. L'exercice comporte 2 écrans. Les billes sont comptées oralement dans le premier écran puis par écrit lors de la correction.

A 06 20 - Repérer les combinaisons de deux dés qui donnent 10

ExoPointe - Age : **GS**

Dénombrement et décomposition de 10. Quatre combinaisons de 2 dés sont affichées à l'écran. L'enfant doit cliquer sur celles qui produisent un total de 10.

A 06 25 - Numéroter les wagons (suite numérique)

ExoPlaceMath - Age : **GS**

Suite numérique, ordinal d'un élément. L'enfant fait glisser les numéros sur les wagons du petit train. La locomotive n'est pas visible, il faut déduire la direction de la suite d'après les numéros déjà placés. Dans le premier écran, le corrigé est prévisualisé.

A 06 50 - Placer 10 cactus dans le désert.

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Constituer une collection d'éléments à la demande. Un désert est affiché à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre de cactus demandé sur la zone orange. Lors du corrigé, les points sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

A 06 55 - Colorier les perles du collier (avec complément à 10)

ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrement et constitution de collection. L'enfant colorie librement un collier pour qu'il comporte 10 perles vertes. Certaines perles sont déjà coloriées en vert, d'autres en jaune. Il faut donc colorier le complément.

A 06 60 - Reconnaître les boîtes complétées à dix (RB)

ExoPointe - Age : CP

Compléter à dix. Sur chacun des trois écrans, des boîtes de type Picbille sont affichées. Un diable amène de nouveaux éléments dans chaque boîte. L'enfant doit cliquer sur celles qui seront complétées à 10.

A 06 65 - Cliquer sur les représentations de neuf et de dix.

ExoPointe - Age : CP

Complément à neuf et à dix. Sur chacun des deux écrans, des cartes à jouer, des dominos, des nombres écrits en chiffres et sous forme littérale sont affichés. L'enfant clique sur tout ce qui représente 10 dans le premier écran et 9 dans le second.

A 06 70 - Reconnaître les combinaisons de dés ou de dominos qui font dix

ExoPointe - Age : CP

Complément à dix. Des groupes de deux ou trois dés sont affichés sur le premier écran. L'enfant doit cliquer sur ce qui donne 10 points. Sur les deux écrans suivants, il s'agit de dominos. Le dernier écran est plus compliqué car les dominos sont juxtaposés et la combinaison peut être réalisée par deux dominos adjacents. Cet écran propose une prévisualisation du corrigé.



A 06 75 - Continuer la suite numérique (verticalement).

ExoPlaceMath - Age : CP

Compléter la suite numérique et aborder la dizaine. Un tableau de nombres est présenté verticalement. L'enfant doit intercaler les nombres manquant dans la suite numérique. Certains nombres sont intrus. En fonction de l'écran la suite se lit de haut en bas ou de bas en haut. Le tableau présente deux colonnes de couleur différente pour introduire la dizaine et les unités. Exercice en trois écrans.

A 06 80 - Décomposition de dix en totalisant les points des cartes.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition systématique de 10. Deux cartes sont affichées sur chaque écran. L'enfant doit écrire la décomposition du nombre dix sous forme d'une addition à partir des points figurant sur chacune des cartes. L'exercice comporte 9 écrans.

A 06 85 - Colorier des jetons pour obtenir 10

ExoColorieMath - Age : CP

Problème ouvert sur la décomposition de 10. Des jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit colorier les jetons qu'il souhaite pour obtenir 10 points. Exercice en trois écrans présentant de plus en plus de jetons.

A 06 90 - Compléter à dix en trouvant la carte manquanteExoPointe - Age : **CP**

Complément à dix. Le tapis comporte toutes les cartes à jouer de 1 à 10. Au dessus du tapis, deux cartes sont affichées dont une qui est retournée. L'enfant doit retrouver sur le tapis la carte retournée pour que le total de points fasse 10. L'exercice comporte 9 écrans.

A 06 95 - Colorier le chemin du 10 (décomposition additive).ExoColoriage - Age : **CP**

Décomposition du nombre 10. L'enfant doit colorier un chemin sur un pavage à base d'hexagones en cliquant sur les cases dont le total des deux nombres est égal à 10.

Maths - N2 - Numération - 11, 12 et 13**A 07 09 - Colorier 11 tortues**ExoColorieMath - Age : **GS**

Dénombrement. Des tortues sont dessinées à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 11 tortues parmi celles affichées conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les tortues sont comptées oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

A 07 12 - Colorier 12 lapinsExoColorieMath - Age : **GS**

Dénombrement. Des lapins sont dessinés à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 12 lapins parmi ceux affichés conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les lapins sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

A 07 15 - Colorier 13 éléphantsExoColorieMath - Age : **GS**

Dénombrement. Des éléphants sont dessinés à l'écran ainsi qu'une bande numérique. L'enfant colorie 13 éléphants parmi ceux affichés conformément à l'indication de la bande numérique. Lors du corrigé, les éléphants sont comptés oralement et par écrit pour renforcer la comptine numérique.

Th-Maths2 - Coloriage mathématique

Colorie treize éléphants.

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16

Vérifier

A 07 18 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 11.ExoPlaceMath - Age : **GS**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 11 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

A 07 21 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 12.ExoPlaceMath - Age : **GS**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 12 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

A 07 24 - Placer les nombres pour constituer la suite numérique jusqu'à 13.ExoPlaceMath - Age : **GS**

Constitution de la suite numérique. Un pavage est affiché à l'écran. Certaines cases sont colorées. L'enfant doit faire glisser les étiquettes des nombres de 2 à 13 pour poursuivre le chemin sur les cases colorées du pavage.

A 07 30 - Colorier le nombre de personnages demandé.

ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrement. Des petits personnages sont dessinés à l'écran. L'enfant colorie 11, 12 ou 13 personnages parmi ceux affichés. Lors du corrigé, les personnages sont comptés par écrit et oralement en ce qui concerne le 13, pour renforcer la comptine numérique.

A 07 33 - Dessiner les peintures rupestres sur le plafond de la grotte

ExoRegroupeMath - Age : CP

Constituer une collection d'éléments à la demande. L'intérieur d'une grotte est affiché à l'écran. L'enfant doit faire glisser le nombre de peintures rupestres demandé sur la zone éclairée de la grotte. L'exercice comporte 3 écrans. Le thème abordé permet de réaliser des compositions artistiques et de laisser libre cours à l'expression.

A 07 36 - Cliquer sur le nombre demandé (écriture chiffrée et littérale)

ExoPointe - Age : CP

Reconnaissance des nombres. Les nombres 11, 12 et 13 sont affichés aléatoirement à l'écran sous forme chiffrée, littérale et addition de deux termes. Dans chacun des 3 écrans de l'exercice, l'enfant doit cliquer sur le nombre dicté oralement

A 07 39 - Colorier le chemin pour aller de 1 à 13

ExoColoriage - Age : CP

Constitution de la suite numérique. Un pavage carré est affiché à l'écran. Sur chacun des trois écrans de l'exercice, l'enfant doit colorier le chemin de 1 à 11, de 1 à 12 et de 1 à 13.

A 07 42 - Echanger 10 unités contre une dizaine

ExoRegroupeMath - Age : CP

Manipulation : groupement par 10 et échanges (exercice introductif par le TBI). Des petits carrés unité sont placés dans la zone jaunes. L'enfant doit échanger 10 carrés contre une dizaine représentée sous forme d'un groupement de carrés de couleur bleue. L'exercice comporte deux écrans.

Th-Maths2 - Regroupements mathématique

Echange dix unités contre une dizaine.

1/2

Vérifier

A 07 45 - Calculer le total des dés.

ExoPlaceMath - Age : CP

Dénommer des éléments. Des groupes de deux ou trois dés à jouer sont affichés. L'enfant doit faire glisser l'étiquette qui correspond au nombre de points sur chacun des groupes.

A 07 48 - Placer le nombre de ballons demandés en faisant des groupements de dix.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Réaliser une collection en réalisant un groupement de dix et en séparant les unités. L'enfant doit faire glisser des ballons dans des zones colorées représentant des ensembles : 10 ballons dans la zone de la dizaine et les autres dans la zone des unités. Le nombre demandé est présenté dans un tableau à deux colonnes qui différencie les unités et les dizaines. L'exercice comporte 3 écrans (11, 12 et 13).

A 07 51 - Colorier des jetons pour obtenir le total demandé.

ExoColorieMath - Age : CP

Problèmes ouverts sur la décomposition de 11, 12 et 13. Des jetons ayant chacun une valeur différente sont

affichés à l'écran. L'enfant doit colorier les jetons qu'il souhaite pour obtenir le nombre de points demandés. Exercice en six écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 07 54 - Décompositions de 11, 12 et 13

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition. Des tortues coloriées sont dessinées à l'écran. L'enfant doit écrire l'addition qui permet de calculer le nombre de tortues en fonction des couleurs qui leur sont attribuées. L'exercice comporte 6 écrans. Il est prétexte à introduire les additions à trous.

A 07 57 - Compléter en trouvant la carte manquante

ExoPointe - Age : CP

Décomposition de 11, 12 et 13. Le tapis comporte toutes les cartes à jouer de 1 à 10. Au dessus du tapis, deux cartes sont affichées dont une qui est retournée. L'enfant doit retrouver sur le tapis la carte retournée pour que le total de points fasse 11, 12 ou 13. L'exercice comporte 11 écrans.

A 07 60 - Coloriage magique de 10 à 13 (la tortue).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie une tortue en respectant un code de 4 couleurs repérées par les chiffres de 10 à 13. Sur le coloriage, les nombres sont décomposés sous forme d'additions. Exercice assez long.

Maths - N2 - Numération - 14, 15 et 16

A 08 30 - Colorier autant de carreaux qu'il y en a de disponibles.

ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrer. L'enfant compte les carreaux répartis sur l'écran et en colorie le même nombre sur le pavage carré proposé.

A 08 35 - Colorier 14, 15 ou 16 éléments

ExoColorieMath - Age : CP

Surcomptage après 10. Trois colonnes sont proposées à l'écran dont les dix premières cases sont déjà coloriées. L'enfant doit colorier le complément de façon à ce que 14, 15 et 16 cases soient en couleur dans chacune des colonnes.

A 08 40 - Compléter la bande numérique (avec zones masquées).

ExoPlaceMath - Age : CP

Bande numérique. certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les nombres manquants sur les cases visibles en se repérant grâce aux nombres non masqués.

A 08 45 - Cliquer sur le nombre demandé (écriture chiffrée et littérale).

ExoPointe - Age : CP

Reconnaître un nombre, son écriture littérale et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et leur représentation sous forme de cartes à points sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 3 écrans de l'exercice.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Place les nombres manquants dans les cases qui ne sont pas masquées.

JMC 1/1

A 08 50 - Colorier le chemin pour aller de 1 à 17

ExoColoriage - Age : CP

Situation problème : suite numérique. L'enfant colorie le chemin dans un pavage à base d'hexagones en partant du plus petit nombre et en allant vers le plus grand. Plusieurs pistes sont possibles mais certaines mènent à des impasses.

A 08 55 - Totaliser les éléments dans un tableau de cartes à points.

ExoPlaceMath - Age : CP

Situation problème. Des cartes à points sont disposées dans un tableau de 3x3 cases. L'enfant doit écrire le total par ligne et par colonne en faisant glisser les étiquettes nombres en fin de ligne ou sous les colonnes. Dans le deuxième écran, il faut aussi placer des cartes à points dans le tableau pour que les totaux soient exacts. Assez difficile.

A 08 60 - Colorier sur la bande numérique les intervalles demandés.

ExoColoriage - Age : CP

Intervalles. Une bande numérique est affichée. L'enfant doit colorier de couleurs différentes des portions de la bande suivant la consigne affichée (de... à ...). L'exercice comporte deux écrans.

A 08 65 - Placer le nombre d'éléments demandés en groupant par dix.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Réaliser une collection en réalisant un groupement de dix et en séparant les unités. L'enfant doit faire glisser des animaux ou des personnages dans des zones colorées représentant des ensembles : 10 éléments dans la zone de la dizaine et les autres dans la zone des unités. Le nombre demandé est présenté dans un tableau à deux colonnes qui différencie les unités et les dizaines. L'exercice comporte 3 écrans (14, 15 et 16).

A 08 70 - Colorier les jetons pour obtenir le total demandé.

ExoColorieMath - Age : CP

Problèmes ouverts sur la décomposition de 14, 15 et 16. Des jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit colorier les jetons qu'il souhaite pour obtenir le nombre de points demandés. Exercice en six écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 08 75 - Coloriage magique de 14 à 16 (l'éléphant).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie un éléphant en respectant un code de 4 couleurs repérées par les chiffres de 11 à 16. Sur le coloriage, les nombres sont décomposés sous forme d'additions. Exercice assez long.

Maths - N2 - Numération - 17, 18 et 19**A 09 10 - Colorier 17, 18 ou 19 cubes.**

ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrer des éléments. L'écran affiche une tour de 10 cubes et 9 cubes épars. L'enfant clique sur le nombre de cubes demandé dans chacun des trois écrans.

A 09 15 - Reconnaître les nombres (écriture chiffrée et littérale).

ExoPointe - Age : CP

Reconnaître un nombre, son écriture littérale et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et leur représentation sous forme de cartes à points sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 3 écrans de l'exercice.

A 09 20 - Placer les animaux sur la bonne case dans le chemin.

ExoPlaceMath - Age : CP

Ordinal. Une bande comportant des images d'animaux est affichée en diagonale. L'enfant doit glisser un animal à la même place sur une bande vierge affichée horizontalement, ce qui l'oblige à compter jusqu'au rang occupé. L'exercice est composé de 3 écrans.

A 09 25 - Colorier le chemin de 0 à 19.

ExoColoriage - Age : CP

Situation problème : suite numérique. L'enfant colorie le chemin dans un pavage à base d'hexagones en partant du plus petit nombre et en allant vers le plus grand. Plusieurs pistes sont possibles mais certaines mènent à des impasses. Nécessite de la logique et de l'attention.

A 09 30 - Compléter la bande numérique (avec zones masquées).

ExoPlaceMath - Age : CP

Bande numérique. Certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les nombres manquant sur les cases visibles en se repérant grâce aux nombres non masqués.

A 09 35 - Compléter un tableau avec des nombres pour faire des totaux en lignes et en colonnes.

ExoPlaceMath - Age : CP

Décomposition. Des nombres sont disposés dans un tableau de 3x3 cases. L'enfant doit effectuer des totaux par ligne et par colonne en faisant glisser les nombres. Dans le second écran, le tableau comporte des trous à compléter.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Complète pour obtenir le total des lignes et des colonnes.

9	19	4	8	17	6
3	7			19	
	5			17	
7	5			18	
18					

JMC 2/2

A 09 40 - Placer 17, 18 ou 19 éléments en les groupant par dix.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Réaliser une collection en réalisant un groupement de dix et en séparant les unités. L'enfant doit faire glisser différents objets dans des zones colorées

représentant des ensembles : 10 éléments dans la zone de la dizaine et les autres dans la zone des unités. Le nombre demandé est présenté dans un tableau à deux colonnes qui différencie les unités et les dizaines. L'exercice comporte 3 écrans (17, 18 et 19).

A 09 45 - Décomposer les nombres 17, 18 et 19.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition. De deux à quatre cartes à jouer sont affichées ; l'enfant doit écrire l'opération qui permet de calculer le total de points. L'exercice comporte 9 écrans.

A 09 50 - Colorier les jetons pour atteindre le total demandé.

ExoColorieMath - Age : CP

Problèmes ouverts sur la décomposition de 17, 18 et 19. Des jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit colorier les jetons qu'il souhaite pour obtenir le nombre de points demandés.

Exercice en trois écrans.

A 09 55 - Néo et Lucas doivent avoir le même nombre de points aux cartes.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Constitution d'une collection et égalité. L'enfant doit glisser des cartes sur le tapis de jeu de Lucas de façon à le compléter pour qu'il ait le même nombre de points que Néo. Exercice en 5 écrans.

A 09 60 - Coloriage magique de 15 à 18 (le chameau).

ExoColoriage - Age : CP

L'enfant colorie un chameau en respectant un code de 4 couleurs dont les modèles sont déjà placés sur l'image. Sur le coloriage, les nombres sont décomposés sous forme d'additions. Exercice assez long.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 19

A 10 10 - Relier l'écriture chiffrée et littérale des nombres de 0 à 19

ExoRelieTexte - Age : CP

Reconnaissance des écritures : les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit les mettre en relation en cliquant sur chacun d'eux dans les colonnes. L'exercice comporte 3 écran.

A 10 15 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant (de 9 à 19)

ExoDesordrePhrase - Age : CP

Suite numérique, ordre croissant. Les nombres sont mélangés. L'enfant clique sur chacun d'eux, en commençant par le plus petit pour les ranger dans l'ordre croissant.

A 10 20 - Colorier sur la bande numérique les intervalles demandés.

ExoColoriage - Age : CP

Intervalles. Une bande numérique est affichée. L'enfant doit colorier de couleurs différentes des portions de la bande suivant la consigne affichée (de... à ...).

A 10 25 - Suite des nombres : trouver le nombre manquant (de 10 à 19)

ExoCalculReflechi - Age : CP

Suite numérique. Des cubes numérotés sont empilés aléatoirement. L'un d'eux porte un point d'interrogation : c'est le nombre manquant que l'enfant doit saisir au clavier. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 10 30 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

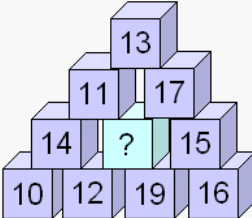
A 10 35 - Dans chaque nombre, colorier le chiffre des unités et celui des dizaines.

ExoColoriage - Age : CP

Numération positionnelle, repérer le chiffre des dizaines et des unités. Des nombres sont placés aléatoirement sur l'écran. L'enfant colorie à la demande le chiffre des dizaines d'une couleur et celui des unités d'une autre.

Th-Maths2 - Calcul réfléchi

Quel est le nombre manquant dans la suite qui va de 10 à 19 ?



0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

JMC 2/4

A 10 40 - Nombres et chiffres

ExoQCM - Age : CP

Vocabulaire, différencier un chiffre d'un nombre. Des nombres sont disposés à l'écran. L'enfant doit répondre à un questionnaire sur le nombre de nombres à un chiffre, à deux chiffres etc. L'exercice est composé de 4 écrans correspondant au 4 questions.

A 10 45 - Trouver le parcours par pas de 2 (nombres de 0 à 19)

ExoColoriage - Age : CP

Suite numérique. Des pavés hexagonaux sont affichés à l'écran. L'enfant doit trouver le parcours pour aller de 0 à 19 par pas de 2. Dans le second écran, il doit, après avoir atteint 18, effectuer le parcours dans l'ordre décroissant pour revenir à zéro.

A 10 50 - Atteindre le total demandé avec le minimum de cartes à jouer.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Problème ouvert : des cartes sont disposées à l'écran. L'enfant les fait glisser sur le tapis de jeu pour atteindre le total demandé. Il faut utiliser le moins de cartes possible pour atteindre le résultat. L'exercice comporte 6 écrans.

Th-Maths2 - Regroupements mathématique

Utilise le moins de cartes possible pour atteindre 11.

JMC 3/7

Vérifier

A 10 60 - Compléter la bande numérique (éléments masqués).

ExoPlaceMath - Age : CE1

Bande numérique. Certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les nombres manquants sur les cases visibles en se repérant grâce aux nombres non masqués.

A 10 65 - Remise en ordre des nombres en écriture littérale

ExoDesordrePhrase - Age : CE1

Lecture des nombres. Les nombres écrits sous leur forme littérale sont affichés en désordre. L'enfant clique sur chacun en commençant par le plus petit pour les ranger dans l'ordre croissant.

A 10 70 - Placer le nombre d'éléments demandés en faisant des groupements de dix.

ExoRegroupeMath - Age : CE1

Réaliser une collection en constituant un groupement de dix et en séparant les unités. L'enfant doit faire glisser des ballons dans des zones colorées représentant des ensembles : 10 éléments dans la zone de la dizaine et les autres dans la zone des unités. Le nombre demandé est présenté dans un tableau à deux colonnes qui différencie les unités et les dizaines. L'exercice comporte 3 écrans (15, 17 et 19).

A 10 75 - Atteindre le nombre d'éléments demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CE1

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 10 80 - Colorier les parcours du 7, 8, 9 et 10 (décompositions additives).

ExoColoriage - Age : CE1

Suite numérique. Des pavés hexagonaux contenant les décompositions des nombres 7, 8, 9 et 10 sont affichés sur la page. L'enfant doit réaliser, sur la même page, quatre parcours de couleurs différentes.

A 10 85 - Placer les jetons pour obtenir le total demandé.

ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Problèmes ouverts sur la décomposition de 12, 14, 16, 17 et 19. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les points zones de destination pour obtenir le total demandé. Exercice en six écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 10 90 - Coloriage magique des indiens (de 10 à 19).

ExoColoriage - Age : **CE1**

L'enfant colorie une scène représentant deux indiens devant un feu en respectant un code de 10 couleurs repérées par les décompositions des nombres 10 à 19. Exercice assez long.

Th-Maths2 - Coloriage

Colorie le dessin en suivant le code des couleurs.

10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

3+13 12 7+6 6+9 7+8 6+4 7+9 9+6 9+7 5+7 17 9+3 7+11 5+7 10+3 17 7+8 11+5 9+4 12+6 11+8 6+5 14 11+7 5+11 8+10 7+11 12 11+8 9+7 10+6

1/1 Vérifier

Maths - N2 - Numération - 20 à 29

A 11 10 - Repérer le chiffre des dizaines et celui des unités.

ExoColoriage - Age : **CP**

Numération positionnelle, repérer le chiffre des dizaines et des unités. Des nombres sont placés aléatoirement sur l'écran. L'enfant colorie à la demande le chiffre des dizaines ou celui des unités. Exercice est composé de 4 écrans.

A 11 15 - Dénombrer les éléments.

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrement. Des ronds colorés sont regroupés dans des ensembles. Les dizaines sont regroupées en cercle qui évite d'avoir à compter à chaque fois le nombre d'éléments. L'enfant doit glisser les chiffres dans l'étiquette qui correspond au nombre d'éléments contenu dans chacun des ensembles.

A 11 20 - Atteindre le nombre demandé d'éléments

ExoCompteur - Age : **CP**

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 11 25 - Echanger 10 unités contre une dizaine

ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Groupement par 10 et échanges. Des petits carrés unité sont placés dans la zone jaunes. L'enfant doit échanger, chaque fois que c'est possible, 10 carrés contre une dizaine représentée sous forme d'un groupement de carrés de couleur bleue.

A 11 30 - Colorier le nombre d'éléments demandés.

ExoColorieMath - Age : **CP**

Surcomptage et dénombrement. Des ronds sont affichés à l'écran. Certains sont regroupés en dizaines qui se colorient en un seul clic. L'enfant doit colorier le nombre d'éléments demandé sur chacun des cinq écrans de l'exercice.

A 11 35 - Regrouper les éléments par dix pour obtenir le nombre demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Réaliser une collection en constituant un groupement de dix et en séparant les unités. L'enfant doit faire glisser des étoiles ou des fleurs dans des zones colorées représentant des ensembles : 10 éléments dans les zones des deux dizaines et les autres dans la zone des unités. Le nombre demandé est présenté dans un tableau à deux colonnes qui différencie les unités et les dizaines. L'exercice comporte 2 écrans (23 et 28 éléments).

A 11 40 - Placer les éléments pour obtenir le nombre demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Dénombrement, numération positionnelle. L'enfant doit faire glisser le nombre de dizaines et d'unités sur la zone de réception. Une étiquette numérique visualisant les dizaines et les unités indique le nombre d'éléments à obtenir dans chacun des 5 écrans de cet exercice.

A 11 45 - Lire les nombres (écriture chiffrée, littérale et représentation).

ExoPointe - Age : CP

Reconnaître un nombre, son écriture littérale et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et leur représentation sous forme de cartes à points sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 5 écrans de l'exercice.

A 11 50 - Relier les abaques aux nombres qu'ils représentent.

ExoRelieGraphique - Age : CP

Numération positionnelle, valeur liée à la position. Des abaques contenant des disques sur la colonne des dizaines et celle des unités sont dessinés à l'écran. Un disque de la colonne des dizaines vaut 10 unités. L'enfant doit relier l'abaque au nombre d'éléments qu'il contient.

A 11 55 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant

ExoDesordrePhrase - Age : CP

Suite numérique. Des nombres sont affichés dans le désordre. L'enfant les remet dans l'ordre croissant de la suite numérique en commençant par cliquer sur le plus petit.

Th-Maths2 - Relier des éléments

Relie chaque abaque au nombre qu'il représente.

24 25 26 27 28 29

Vérifier

A 11 60 - Ecrire le nombre qui vient juste avant ou juste après le nombre donné.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Suite numérique. Un nombre est dicté. L'enfant doit écrire le nombre qui vient juste avant dans la première série d'exercices puis sur celui qui vient juste après dans la seconde série. L'exercice est composé de 9 écrans.

A 11 65 - Ecrire l'addition qui correspond à la situation représentée (affichage flash).

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition des nombres. Une situation s'affiche brièvement (les éléments sont ordonnés en constellations, dizaines ou cartes à points). L'enfant doit écrire l'opération correspondant à la situation affichée ainsi que le total des éléments.

Maths - N2 - Numération - 30 à 39**A 12 10 - Dénombrer les éléments.**

ExoPlaceMath - Age : CP

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran regroupés en dizaines, les unités étant séparées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer le nombre qui totalise les éléments.

A 12 15 - Ajouter les éléments qui manquent pour obtenir le nombre demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran dans une zone colorée. L'enfant doit ajouter des dizaines et des unités en les glissant dans la zone pour obtenir le nombre total demandé dans le tableau étiquette. L'exercice est composé de 6 écrans.

A 12 20 - Cliquer sur le nombre demandé ou sa représentation.

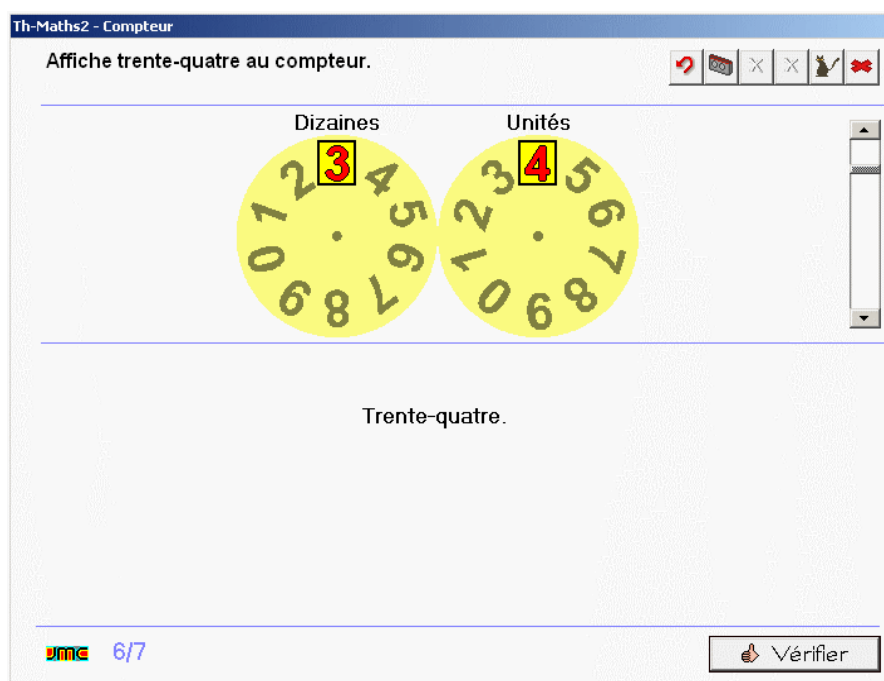
ExoPointe - Age : CP

Dénombrement et décomposition des nombres. Des éléments sont affichés sous forme organisée en dizaines et unités à l'intérieur d'ensembles ; de même des additions représentent ces nombres sur l'écran. L'enfant doit cliquer sur la représentation, le nombre et l'addition conformément à la demande.

A 12 25 - Atteindre le nombre demandé d'éléments

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.



A 12 30 - Dictée de nombres

ExoCalculReflechi - Age : CP

Ecriture des nombres en chiffres. Dans les 10 écrans de cet exercice, des nombres sont dictés. L'enfant doit les écrire.

A 12 35 - Relier les abaques au nombre qu'ils représentent.

ExoRelieGraphique - Age : CP

Numération positionnelle, valeur liée à la position. Des abaques contenant des disques sur la colonne des dizaines et celle des unités sont dessinés à l'écran. Un disque de la colonne des dizaines vaut 10 unités. L'enfant doit relier l'abaque au nombre d'éléments qu'il contient. L'exercice est composé de deux écrans de trois abaques.

A 12 40 - Intercaler les nombres sur la bande numérique.

ExoPlaceMath - Age : CP

Suite numérique. L'enfant doit glisser les chiffres sur la bande numérique de façon à constituer les nombres qui la compléteront dans l'ordre croissant.

A 12 45 - Représenter le nombre sous forme additive.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition des nombres. Un nombre est représenté à l'écran par des éléments regroupés en dizaines et en unités. L'enfant doit écrire la décomposition de ce nombre sous la forme $10+10+\dots+u$. L'exercice est composé de 11 écrans.

A 12 50 - Ecrire le précédent et le suivant d'un nombre donné.

ExoPlaceMath - Age : CP

Suite numérique. L'enfant doit glisser les chiffres dans le tableau de façon à écrire le nombre précédent et le suivant d'un nombre donné. Exercice composé de 6 écrans.

A 12 55 - Ranger les additions dans l'ordre croissant.

ExoDesordrePhrase - Age : CP

Décomposition des nombres, ordre croissant. Des additions sous la forme $10+10+..+u$ sont affichées dans le désordre. L'enfant les remet dans l'ordre croissant en commençant à cliquer sur le plus petit résultat.

A 12 60 - Atteindre le total demandé avec des cartes à jouer (situation problème)

ExoRegroupeMath - Age : CP

Problème ouvert, constitution d'une collection. L'enfant doit glisser des cartes à jouer sur le tapis de jeu de façon à obtenir le nombre demandé. Exercice composé de 5 écrans de difficulté croissante.

Maths - N2 - Numération - 40 à 49**A 13 10 - Colorier le nombre d'éléments demandés**

ExoColorieMath - Age : CP

Surcomptage et dénombrement. Des cylindres sont affichés à l'écran. Certains sont empilés par dizaines qui se colorient en un seul clic, un groupe de cinq peut également être colorié d'un clic. L'enfant doit colorier le nombre d'éléments demandé sur chacun des six écrans de l'exercice.

A 13 15 - Faire des groupes de dix et écrire le nombre d'éléments.

ExoPlaceMath - Age : CP

Organisation des éléments pour faciliter le dénombrement. Des éléments sont dessinés à l'écran. L'enfant les entoure pour créer des groupes de 10 qui facilitent le comptage puis glisse les chiffres qui constituent l'étiquette du nombre de dizaines et d'unités. L'exercice est composé de 5 écrans.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Fais les groupes de dix et écris le nombre d'éléments.

A 13 20 - Atteindre le nombre demandé.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 13 25 - Associer l'écriture littérale d'un nombre à son écriture chiffrée.

ExoRelieTexte - Age : CP

Ecriture littérale des nombres. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant clique sur les éléments de chaque colonne pour les relier. Le premier écran propose les dizaines entières, le second, dizaines et unités. Le corrigé est prévisualisé à chaque fois.

A 13 30 - Placer les disques sur l'abaque pour atteindre le nombre demandé

ExoRegroupeMath - Age : CP

Numération de position. Un abaque vide ou partiellement rempli est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeurs différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 13 35 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant puis décroissant.

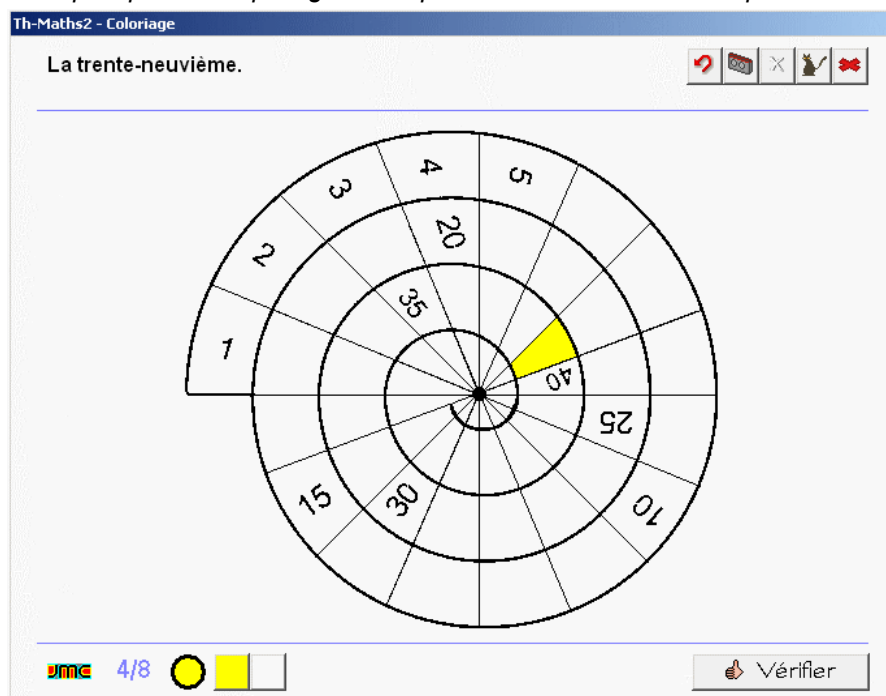
ExoDesordrePhrase - Age : CP

Rangement des nombres. Des nombres sont affichés en désordre. L'enfant les remet en ordre croissant ou décroissant selon l'écran en cliquant sur le plus petit ou le plus grand en premier. L'exercice est composé de deux écrans.

A 13 40 - Colorier la case repérée par son numéro (ordinal)

ExoColoriage - Age : CP

Ordinal. Une spirale découpée en cases est dessinée. Toutes les cases ne sont pas numérotées (celles dont le rang est terminé par 0 ou 5). L'enfant doit colorier la case demandée dans chacun des 7 écrans de l'exercice.



A 13 45 - Encadrer un nombre entre deux dizaines.

ExoPlaceMath - Age : CP

Encadrement. Un nombre est affiché dans un tableau. L'enfant glisse les chiffres pour constituer le nombre de dizaines précédent et le nombre de dizaines suivant afin d'encadrer ce nombre. Le premier écran prévisualise la correction. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 13 50 - Comparer des nombres en plaçant les signes > < ou =

ExoCalculReflechi - Age : CP

Comparaison des décompositions de nombres. L'enfant place les signes <, > ou = entre les termes de l'expression. L'exercice se compose de 6 écrans.

A 13 55 - Ecrire un nombre sous différentes formes.

ExoPlaceMath - Age : CP

Représentation écrite d'un nombre. L'enfant complète un tableau de trois colonnes et trois lignes en écrivant les nombres soit en chiffre, soit sous la forme $xD yU$, soit sous forme littérale par combinaison de mots.

A 13 60 - Compter de 3 en 3

ExoPlaceMath - Age : CP

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre croissant le long de la flèche en respectant un pas de trois, certains éléments étant déjà placés.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 49

A 14 10 - Colorier l'élément demandé dans le tableau de nombres.

ExoColoriage - Age : CP

Lecture des nombres. Un tableau regroupant les nombres de 0 à 49 est proposé. L'enfant clique sur le nombre demandé ou sur les nombres se terminant par telle unité ou commençant par telle dizaine. L'exercice comporte 11 écrans.

A 14 15 - Echanger 10 unités contre une dizaine

ExoRegroupeMath - Age : CP

Groupement par 10 et échanges. Des petits carrés unité sont placés dans la zone jaunes. L'enfant doit échanger, chaque fois que c'est possible, 10 carrés contre une dizaine représentée sous forme d'un pavé de couleur bleue.

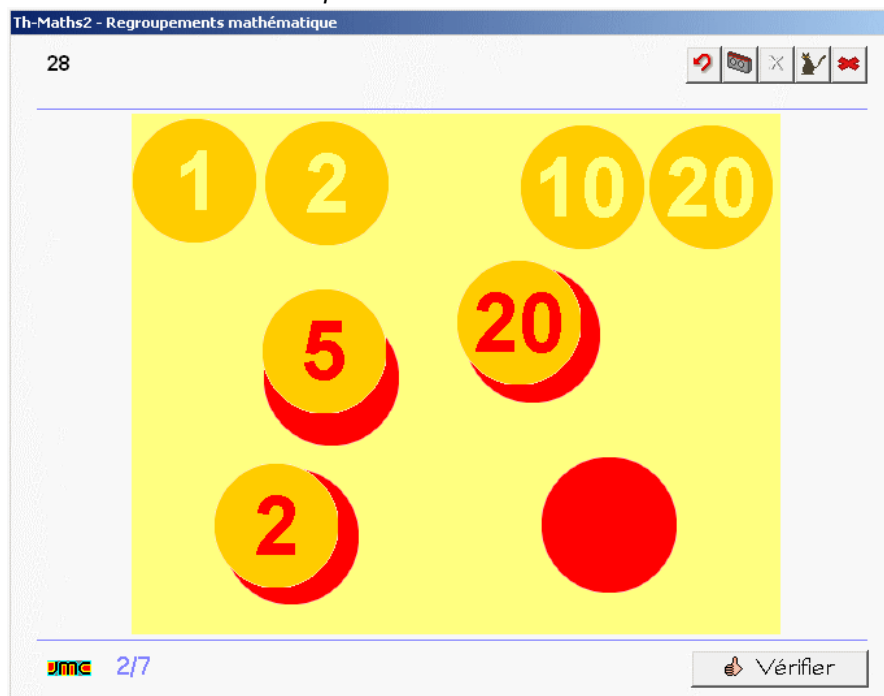
A 14 20 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 7 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 14 25 - Placer les jetons pour atteindre le total demandé.

ExoRegroupeMath - Age : **CP**
Problèmes ouverts sur la décomposition de nombres supérieurs à 30. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les points zones de destination pour obtenir le total demandé. Exercice en six écrans présentant un nombre variable de jetons.



A 14 45 - Compléter la bande numérique (avec éléments masqués)

ExoPlaceMath - Age : **CE1**
Bande numérique. Certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer les nombres manquant sur les cases visibles en se repérant grâce aux nombres non masqués.

A 14 50 - Faire des groupes de dix et écrire le nombre d'éléments.

ExoPlaceMath - Age : **CE1**
Organisation des éléments pour faciliter le dénombrement. Des éléments sont dessinés à l'écran. L'enfant les entoure pour créer des groupes de 10 qui facilitent le comptage puis glisse les chiffres qui constituent l'étiquette du nombre de dizaines et d'unités. L'exercice est composé de 8 écrans.

A 14 55 - Placer le nombre d'éléments demandé.

ExoRegroupeMath - Age : **CE1**
Réaliser une collection à l'aide de groupes de 10 et d'unités. L'enfant doit faire glisser des dizaines ou des unités sur la zone colorée conformément à l'étiquette indiquant le nombre à obtenir. L'exercice est constitué de 9 écrans.

A 14 60 - Cliquer sur l'abaque qui représente le nombre demandé.

ExoPointe - Age : **CE1**
Numération de position. Plusieurs abaque sont affichés à l'écran. L'enfant doit cliquer sur l'abaque qui correspond au nombre demandé. L'exercice comporte 9 écrans.

A 14 65 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : **CE1**
Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 7 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 14 70 - Dictée de nombres.

ExoCalculReflechi - Age : **CE1**
Reconnaissance des nombres. L'enfant écrit les nombres dictés. L'exercice est constitué de 9 écrans.

A 14 75 - Repérer le plus grand, le plus petit nombre d'une liste.

ExoSurligne - Age : **CE1**
Comparaison des nombres. Trois lignes de nombres sont affichées à l'écran. L'enfant doit surligner de couleurs différentes le plus petit et le plus grand de chaque ligne.

A 14 80 - Placer sur l'abaque les disques correspondant au nombre donné.ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Numération de position. Un abaque vide ou partiellement rempli est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 14 85 - Placer les jetons dizaines et unités pour atteindre le total demandé.ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Problèmes ouverts sur la décomposition de nombres supérieurs à 30. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente marquée en unités ou en dizaines sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les points zones de destination pour obtenir le total demandé. Exercice en six écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 14 90 - Intercaler des nombres dans la suite numérique.ExoTrous - Age : **CE1**

Suite numérique. Une liste de nombre avec des trous est proposée. L'enfant doit glisser les nombres proposés dans la liste en respectant l'ordre croissant. Dans le premier écran, les nombres se suivent mais pas dans le second.

A 14 95 - Placer les cartes sur chaque zone pour obtenir le même nombre de points (situation problème).ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Problème ouvert, décomposition de nombres. Trois tapis sont proposés sur chaque écran. L'enfant doit glisser des cartes pour obtenir le même nombre de points sur chaque tapis. L'exercice est composé de trois écrans.

Maths - N2 - Numération - 50 à 59**A 15 10 - Dénombrer les éléments**ExoPlaceMath - Age : **CP**

Dénombrement. Des groupes d'éléments sont affichés à l'écran organisés en dizaines, les unités étant séparées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer le nombre qui totalise chaque groupe d'éléments.

A 15 15 - Placer le nombre d'éléments demandé.ExoRegroupeMath - Age : **CP**

Réaliser une collection à l'aide de groupes de 10 et d'unités. L'enfant doit faire glisser des dizaines ou des unités sur la zone colorée conformément à l'étiquette indiquant le nombre à obtenir. L'exercice est constitué de 5 écrans.

A 15 20 - Atteindre le nombre d'éléments demandés.ExoCompteur - Age : **CP**

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 15 25 - Cliquer sur la représentation du nombre demandé.ExoPointe - Age : **CP**

Th-Maths2 - Placement d'objets

Ecris le nombre d'éléments.

3 6 5 7 0 4 9 8 2 1

47

JMC 1/1

Reconnaître un nombre ou sa décomposition ou sa son écriture littérale et la collection ordonnée qui lui correspond. Des nombres et leur représentation sous forme de dizaines et d'unités sont disposés aléatoirement à l'écran. L'enfant doit cliquer sur les éléments demandés dans chacun des 8 écrans de l'exercice.

A 15 30 - Dictée de nombres

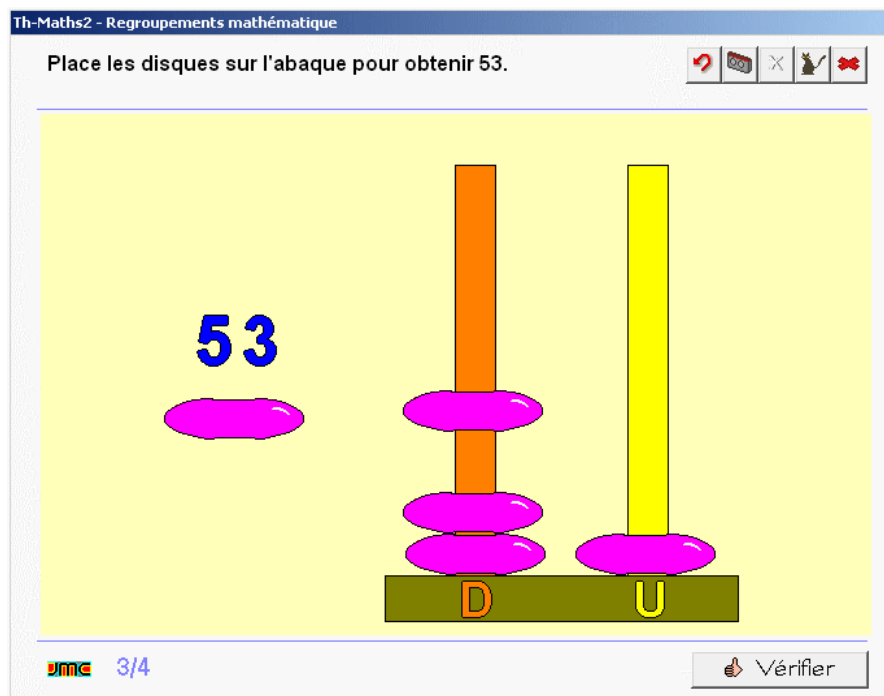
ExoCalculReflechi - Age : CP

Reconnaissance des nombres. L'enfant écrit les nombres dictés. L'exercice est constitué de 10 écrans.

A 15 35 - Atteindre le nombre demandé en plaçant les disques sur l'abaque.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Numération de position. Un abaque partiellement rempli est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques ou en enlève de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 3 écrans.



A 15 40 - Colorier le chemin.

ExoColoriage - Age : CP

Suite numérique. Sur un pavage constitué d'hexagones contenant chacun un nombre, l'enfant colorie la suite de 40 à 59 en évitant les fausses pistes.

A 15 45 - Intercaler les nombres sur la bande numérique.

ExoPlaceMath - Age : CP

Bande numérique. Sur une bande numérique, l'enfant fait glisser les chiffres pour constituer les nombres manquants. Sur le second écran, le remplissage s'effectue de façon décroissante.

A 15 50 - Barrer l'intrus dans la série de nombres (difficile).

ExoSouligne - Age : CP

Logique. Trois séries de nombres sont proposées en trois écrans. L'enfant doit repérer le nombre intrus glissé dans l'ensemble de nombres ou la suite numérique.

Maths - N2 - Numération - 60 à 69

A 16 10 - Dénombrer les éléments.

ExoPlaceMath - Age : CP

Dénombrement. Des groupes d'éléments sont affichés à l'écran organisés en dizaines, les unités étant séparées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer le nombre qui totalise chaque groupe d'éléments.

A 16 15 - Colorier le nombre d'éléments demandés

ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrement. Des hexagones sont affichés à l'écran ; certains sont regroupés en colonnes de 10 que l'on peut colorier d'un seul clic. L'enfant doit colorier le nombre d'éléments demandé dans chacun des 10 écrans de cet exercice.

A 16 20 - Placer les éléments pour obtenir le nombre demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Réaliser une collection à l'aide de barres de 10 et d'unités. L'enfant doit faire glisser des dizaines ou des unités sur la zone colorée conformément à l'étiquette indiquant le nombre à obtenir. L'exercice est constitué de 5

écrans.

A 16 25 - Associer l'écriture littérale d'un nombre à son écriture chiffrée.

ExoRelieTexte - Age : CP

Lecture et écriture littérale des nombres. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit cliquer sur les éléments de chaque colonne pour les relier. L'exercice est composé de trois écrans. Le corrigé est prévisualisé.

A 16 30 - Colorier les nombres demandés dans un tableau (de 0 à 69)



ExoColoriage - Age : CP

Lecture des nombres, similitudes. Un tableau de nombres de 0 à 69 regroupés par ligne de 10 est affiché. L'enfant doit colorier dans chaque écran les nombres demandés ou dont les propriétés sont énoncées (nombres supérieurs à..., nombre dont le chiffre des unités est...). L'exercice est composé de 14 écrans.

Th-Maths2 - Coloriage

Colorie les nombres dont le chiffre des unités est trois.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
60	61	62	63	64	65	66	67	68	69

JMC 5/15  

A 16 35 - Atteindre le nombre demandé sur le compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 16 40 - Cliquer sur l'abaque qui représente le nombre demandé.

ExoPointe - Age : CP

Numération de position. Plusieurs abaquages sont affichés à l'écran. Les groupes de 5 de chaque colonne sont marqués de couleurs différentes. L'enfant doit cliquer sur l'abaque qui correspond au nombre demandé. L'exercice comporte 9 écrans.

A 16 45 - Ecrire le nombre qui vient juste après ou juste avant le nombre donné.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Suite numérique. Un nombre est lu. L'enfant doit écrire le précédent ou le suivant. L'exercice est composé de 13 écrans.

A 16 50 - Intercaler les nombres entre deux dizaines sur la droite numérique.

ExoPlaceMath - Age : CP

Droite numérique. Une droite numérique est affichée avec des repères. L'enfant doit glisser les nombres correspondant à certains repères de la droite : soit des dizaines entières, soit des nombres terminés par 5, soit par 2 ou 8.

A 16 55 - Ecrire un nombre sous différentes formes.

ExoPlaceMath - Age : CP

Différentes représentations écrites d'un nombre. L'enfant complète un tableau de trois colonnes et trois lignes en écrivant les nombres soit en chiffres, soit sous la forme $xD yU$, soit sous forme littérale par combinaison de mots.

A 16 60 - Placer les jetons pour obtenir le total demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Décomposition de nombres jusqu'à 69. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les zones de destination pour obtenir le total demandé.

Exercice en neuf écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 16 65 - Compter de 5 en 5.

ExoPlaceMath - Age : CP

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre croissant le long de la flèche en respectant un pas de cinq, certains éléments étant déjà placés.

Maths - N2 - Numération - 70 à 79

A 17 10 - Faire des groupes de dix et écrire le nombre d'éléments.

ExoPlaceMath - Age : CP

Organisation des éléments pour faciliter le dénombrement. Des éléments sont dessinés à l'écran. L'enfant les entoure pour créer des groupes de 10 qui facilitent le comptage puis glisse les chiffres qui constituent l'étiquette du nombre de dizaines et d'unités. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 17 30 - Colorier le nombre d'éléments demandés.

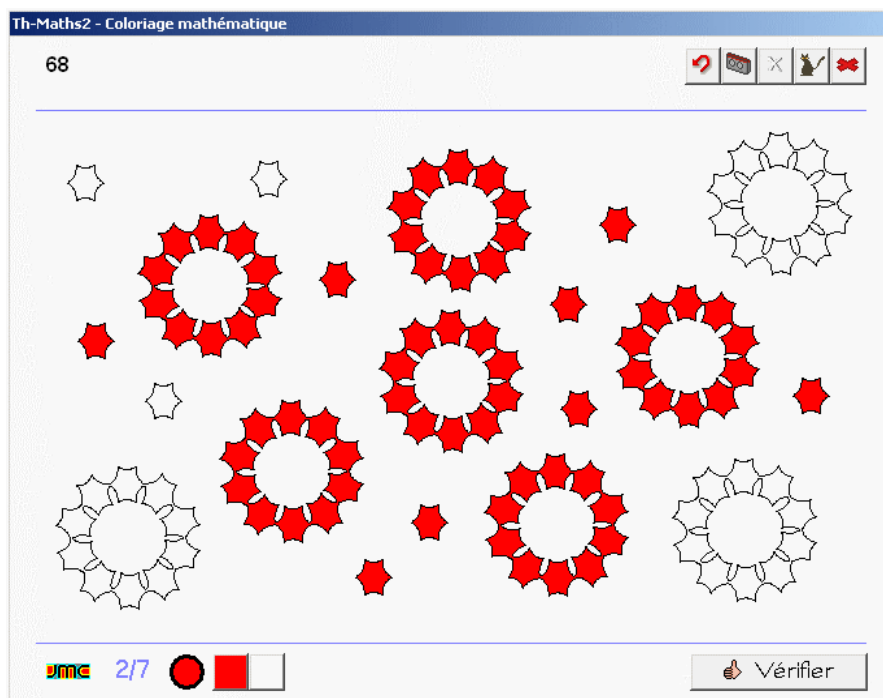
ExoColorieMath - Age : CP

Dénombrement. Des étoiles sont réparties aléatoirement à l'écran. Certaines sont organisées en couronnes qui peuvent être coloriées d'un seul clic. L'enfant colorie le nombre d'étoiles demandé dans chacun des 6 écrans de l'exercice.

A 17 50 - Associer l'écriture littérale d'un nombre à son écriture chiffrée.

ExoRelieTexte - Age : CP

Lecture et écriture littérale des nombres. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit cliquer sur les éléments de chaque colonne pour les relier. L'exercice est composé de deux écrans. Le corrigé est prévisualisé dans le second écran.



A 17 55 - Dictée de nombres

ExoCalculReflechi - Age : CP

Reconnaissance des nombres. L'enfant écrit les nombres dictés. L'exercice est constitué de 10 écrans.

A 17 60 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 8 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 17 65 - Placer les disques sur l'abaque pour représenter le nombre donné.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Numération de position. Un abaque partiellement rempli est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 17 70 - Intercaler les nombres sur la bande numérique.

ExoPlaceMath - Age : CP

Bande numérique. Sur une bande numérique, l'enfant fait glisser les chiffres pour constituer les nombres manquants. L'exercice est composé de deux écrans.

A 17 75 - Colorier le chemin.

ExoColoriage - Age : **CP**

Suite numérique. Des hexagones contenant des nombres sont affichés en pavage. L'enfant doit cliquer sur le chemin qui mène de 60 à 80 en évitant les fausses pistes.

A 17 85 - Ecrire le résultat de l'addition (décomposition de 70...79)

ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Décomposition des nombres. L'enfant écrit la décomposition du nombre affiché sous forme d'une addition à plusieurs termes du type $60+10+y$ ou indique le résultat de l'addition. L'exercice est composé de 8 écrans.

Maths - N2 - Numération - 80 à 89

A 18 10 - Dénombrer les éléments.

ExoCalculReflechi - Age : **CP**

Dénombrement. Pour un dénombrement rapide, les éléments sont regroupés en paquets de 20 (quatre-vingt) et en unités. Dans chacun des 8 écrans de l'exercice, l'enfant écrit le nombre d'éléments affiché. On privilégie la stratégie de comptage de 20 en 20 (10, 40, 60, 80...)

A 18 15 - Colorier le nombre demandé dans un tableau (de 50 à 89)

ExoColoriage - Age : **CP**

Suite numérique et organisation des nombres en tableau. Les nombres de 50 à 89 sont disposés dans un tableau à raison d'une dizaine par ligne. L'enfant doit colorier le nombre dicté.

A 18 20 - Colorier le nombre d'éléments demandés

ExoColorieMath - Age : **CP**

Dénombrement. Des étoiles sont réparties aléatoirement à l'écran. Certaines sont organisées en chariots qui peuvent être coloriés d'un seul clic. Ce type de disposition enchevêtré ne permet pas de repérer aisément les isolés et demande de l'attention. L'enfant colorie le nombre d'étoiles demandé dans chacun des 5 écrans de l'exercice.

A 18 25 - Relier le nombre à son écriture littérale

ExoRelieTexte - Age : **CP**

Lecture et écriture littérale des nombres. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit cliquer sur les éléments de chaque colonne pour les relier. L'exercice est composé de deux écrans. Le corrigé est prévisualisé dans chaque écran. On insiste sur les écritures semblables (4, 20, 24, 80, 84...)

A 18 30 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : **CP**

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 18 35 - Placer le nombre correspondant sous les abaques.

ExoPlaceMath - Age : **CP**

Th-Maths2 - Éléments à relier

Relie les écritures des nombres.

80	quatre-vingt-quatre
20	quatre-vingts
86	quatre-vingt-un
84	quatre-vingt-six
24	quatre-vingt-huit
88	vingt-quatre
81	vingt

JMC 2/2

Dénombrement sur abaques. Trois abaques sont dessinés avec des couleurs légèrement différentes pour repérer les paquets de 5 dans les colonnes. L'enfant doit glisser les chiffres sous les abaques pour écrire le nombre correspondant à la valeur des éléments.

A 18 40 - Encadrer un nombre entre deux dizaines.

ExoPlaceMath - Age : CP

Encadrement. Un nombre est affiché dans un tableau. L'enfant glisse les chiffres pour constituer le nombre de dizaines précédent et le nombre de dizaines suivant afin d'encadrer ce nombre. Le premier écran prévisualise la correction. L'exercice est composé de 8 écrans.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Encadre le nombre entre la dizaine précédente et la dizaine suivante.

Dizaine précédente	Nombre	Dizaine suivante
30	39	

1/8

A 18 45 - Comparer des nombres en plaçant les signes > < ou =

ExoCalculReflechi - Age : CP

Comparaison des nombres et décomposition. L'enfant doit placer les signes entre les expressions numériques qui privilégient la forme $20+20+20+20+y$ mais aussi $8d+yU$. L'exercice est composé de 6 écrans.

A 18 50 - Représenter le nombre sous forme additive.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Décomposition des nombres. L'enfant doit écrire la décomposition sous forme d'une addition en s'aidant du schéma affiché sur chaque écran. La disposition du schéma au dessus de la décomposition aide à comprendre que 80 c'est quatre fois 20. L'exercice comporte 6 écrans.

A 18 55 - Ecrire un nombre sous différentes formes.

ExoPlaceMath - Age : CP

Différentes représentations écrites d'un nombre. L'enfant complète un tableau de trois colonnes et trois lignes en écrivant les nombres soit en chiffres, soit sous la forme $xD yU$, soit sous forme littérale par combinaison de mots. Il ne faut pas oublier les tirets entre les groupes dans les écritures littérales.

A 18 60 - Barrer l'intrus dans la série de nombres.

ExoSouligne - Age : CP

Logique. Dans chacun des 4 écrans de l'exercice une ligne de nombre est présentée. L'enfant doit cliquer sur l'intrus de chaque liste.

Maths - N2 - Numération - 90 à 99

A 19 10 - Ecrire le nombre d'éléments

ExoPlaceMath - Age : CP

Dénombrement. Des groupes d'éléments sont affichés à l'écran organisés par 20 et 10, les unités étant séparées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer le nombre qui totalise chaque groupe d'éléments.

A 19 15 - Placer le nombre d'éléments demandés.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran dans une zone colorée. L'enfant doit ajouter ou enlever des dizaines et des unités en les glissant dans ou hors de la zone pour obtenir le nombre total demandé dans le tableau étiquette. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 19 20 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 19 25 - Cliquer sur la représentation du nombre demandé.

ExoPointe - Age : CP

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran regroupés par 20 et 10, les unités étant séparées, des nombres sont également proposés ainsi que des décompositions. L'enfant doit cliquer sur toutes les représentations du nombre dicté. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 19 30 - Associer l'écriture littérale d'un nombre à son écriture chiffrée.

ExoRelieTexte - Age : CP

Écriture littérale. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit les relier. L'exercice est composé de deux écrans, le second prévisualise la correction.

A 19 35 - Dictée de nombres

ExoCalculReflechi - Age : CP

Dictée de 10 nombres de 80 à 99 en 10 écrans.

A 19 40 - Écriture littérale de nombres (dictée)

ExoDesordrePhrase - Age : CP

Vocabulaire. Il s'agit de remettre en ordre les mots qui permettent d'écrire les nombres (par exemple vingt, quatre, dix pour quatre-vingt-dix). Des intrus compliquent l'exercice qui est constitué de 8 écrans.

A 19 45 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant puis décroissant.

ExoDesordrePhrase - Age : CP

Suite numérique. Des nombres sont affichés dans le désordre. L'enfant les remet en ordre croissant ou décroissant en commençant pas cliquer sur le plus petit ou le plus grand. L'exercice est composé de 2 écrans.

A 19 50 - Intercaler les nombres entre deux dizaines sur la droite numérique.

ExoPlaceMath - Age : CP

Bande numérique. Sur une bande numérique, l'enfant fait glisser les chiffres pour constituer les nombres manquants. La valeur du nombre est estimée suivant qu'il est plus ou moins près de la dizaine voisine. L'exercice est composé de trois écrans.

A 19 55 - Atteindre le résultat voulu à l'aide des jetons.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Décomposition de nombres jusqu'à 99. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les zones de destination pour obtenir le total demandé. Exercice en huit écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 19 60 - Compter de 10 en 10.

ExoPlaceMath - Age : CP

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre

croissant le long de la flèche en respectant un pas de dix, certains éléments étant déjà placés.

Maths - N2 - Numération - 0 à 99

A 20 10 - Colorier le nombre demandé dans un tableau (de 30 à 99)

ExoColoriage - Age : CE1

Suite numérique et organisation des nombres en tableau. Les nombres de 30 à 99 sont disposés dans un tableau à raison d'une dizaine par ligne. L'enfant doit colorier le nombre dicté. L'exercice est composé de 15 écrans.

A 20 15 - Colorier le nombre d'éléments demandés.

ExoColorieMath - Age : CE1

Dénombrement. Des étoiles sont affichées à l'écran ; certaines sont regroupés en couronnes de 10 que l'on peut colorier d'un seul clic. L'enfant doit colorier le nombre d'éléments demandé dans chacun des 5 écrans de cet exercice.

A 20 20 - Colorier le chemin de 70 à 99.

ExoColoriage - Age : CE1

Suite numérique. Des hexagones contenant des nombres sont affichés en pavage. L'enfant doit cliquer sur le chemin qui mène de 70 à 99 en évitant les fausses pistes.

A 20 25 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CE1

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 20 30 - Compléter la bande numérique (avec éléments masqués)

ExoPlaceMath - Age : CE1

Bande numérique. Certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer les nombres manquants sur les cases visibles en se repérant grâce au nombre non masqué. La suite se constitue de manière décroissante. A 20 35 - Placer le nombre d'éléments demandés.

ExoRegroupeMath - Age : CE1

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran dans une zone colorée. L'enfant doit ajouter ou enlever des dizaines et des unités en les glissant dans ou hors de la zone pour obtenir le nombre total demandé dans le tableau étiquette. L'exercice est composé de 6 écrans.

A 20 40 - Placer les disques sur l'abaque pour représenter le nombre donné.

ExoRegroupeMath - Age : CE1

Numération de position. Un abaque partiellement rempli est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques ou en enlève de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 8 écrans.

A 20 45 - Intercaler les nombres entre deux dizaines sur la droite numérique.ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Bande numérique. Sur une bande numérique, l'enfant fait glisser les chiffres pour constituer les nombres manquants. La valeur du nombre est estimée suivant qu'il est plus ou moins près de la dizaine voisine. L'exercice est composé de trois écrans.

A 20 50 - Atteindre le résultat voulu à l'aide de jetons unités et dizaines.ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Situation problème sur la décomposition de nombres supérieurs jusqu'à 99. Des paquets de jetons ayant chacun une valeur différente marquée en unités ou en dizaines sont affichés à l'écran. L'enfant doit glisser les jetons qu'il souhaite sur les points zones de destination pour obtenir le total demandé. Exercice en sept écrans présentant un nombre variable de jetons.

A 20 55 - Compter de 10 en 10 à partir de 5ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre croissant le long de la flèche en respectant un pas de dix mais en commençant à 5, certains éléments étant déjà placés.

Maths - N2 - Numération - 100**A 21 10 - Associer l'écriture littérale d'un nombre à son écriture chiffrée.**ExoRelieTexte - Age : **CP**

Lecture et écriture littérale des nombres. Les nombres et leur écriture littérale sont disposés en deux colonnes. L'enfant doit cliquer sur les éléments de chaque colonne pour les relier. On travaille les écritures des dizaines entières.

A 21 15 - Compléter à 100.ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

Complément à 100. Des nombres supérieurs à 90 sont affichés sous forme d'addition à trou en ligne. Il faut compléter chaque addition pour atteindre 100. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 21 20 - Remettre les nombres dans l'ordre de la file numérique.ExoDesordrePhrase - Age : **CP**

Suite numérique. Des nombres (dizaines entières) sont mélangés à l'écran. L'enfant les remet en ordre en cliquant sur le plus petit en premier. Le second écran propose les nombres sous forme littérale.

A 21 25 - Colorier deux cartes pour atteindre 100ExoColoriage - Age : **CP**

Situation problème et décomposition des nombres. Des cartes numérotées de 10 à 90 sont réparties sur 5 lignes. Dans chaque ligne une carte est coloriée. Il faut colorier une seconde carte afin d'obtenir un total de 100 par ligne. Dans les deux derniers écrans, les cartes sont disposées en éventail.

Th-Maths2 - Coloriage

Colorie deux cartes pour obtenir 100 dans chaque main.

3/4

Vérifier

A 21 30 - Atteindre 100 à l'aide du compteur.

ExoCompteur - Age : CP

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 4 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 21 35 - Compléter à la dizaine supérieure puis pour arriver à 100.

ExoCalculReflechi - Age : CP

Stratégie. La situation est représentée par des dizaines colorées. L'enfant doit compléter une décomposition de 100 sous forme d'addition à trois termes : d'abord à la dizaine supérieure puis à 100. Par exemple $32+8+60=100$

A 21 40 - Atteindre la somme de 100 Euros à l'aide de billets.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Situation problème et décomposition. L'enfant doit faire glisser des billets sur le tapis pour obtenir 100 Euros. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 21 45 - Addition à trous avec un total de 100

ExoPlaceMath - Age : CP

Des additions à trous dont le total est 100 sont affichées à l'écran. L'enfant doit glisser les chiffres manquant ainsi que les retenues éventuelles afin de les compléter.

A 21 50 - Atteindre 100 à l'aide des jetons.

ExoRegroupeMath - Age : CP

Problème ouvert et décomposition. L'enfant doit glisser des jetons sur les points de réception de façon à obtenir un total de 100 points. L'exercice est composé de 3 écrans.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 200**A 22 10 - Colorier le chiffre des unités, des dizaines des centaines dans un nombre.**

ExoColoriage - Age : CE1

Numération de position. L'enfant doit colorier différemment les chiffres des centaines, des dizaines et des unités de nombres répartis sur l'écran.

A 22 15 - Dénombrer les éléments

ExoPlaceMath - Age : CE1

Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran regroupés en centaines, dizaines et unités. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer le nombre qui totalise les éléments.

A 22 20 - Colorier les jetons pour atteindre le total demandé.

ExoColorieMath - Age : CE1

Décomposition en dizaines et unités. Des jetons possédant la valeur 1 ou 10 sont répartis sur tout l'écran. L'enfant doit colorier des jetons afin d'obtenir le total demandé dans chacun des 5 écrans de cet exercice qui oblige à compter de 10 en 10.

A 22 25 - Ajouter 100 à un nombre.

ExoCalculReflechi - Age : CE1

Opérations à trous en ligne à compléter. L'exercice est composé de 7 écrans.

Th-Maths2 - Coloriage mathématique

Colorie des jetons pour obtenir 134 points.

1/5

Vérifier

A 22 30 - Atteindre le nombre demandé au compteur.ExoCompteur - Age : **CE1**

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 22 35 - Ecrire le nombre précédent et le nombre suivant.ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Suite numérique. Une bande numérique est affichée et un nombre est placé. L'enfant doit faire glisser les chiffres pour constituer le nombre suivant et le précédent à leurs places respectives. L'exercice est constitué de 5 écrans.

A 22 40 - Compléter les égalités (décomposition et composition de nombre).ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

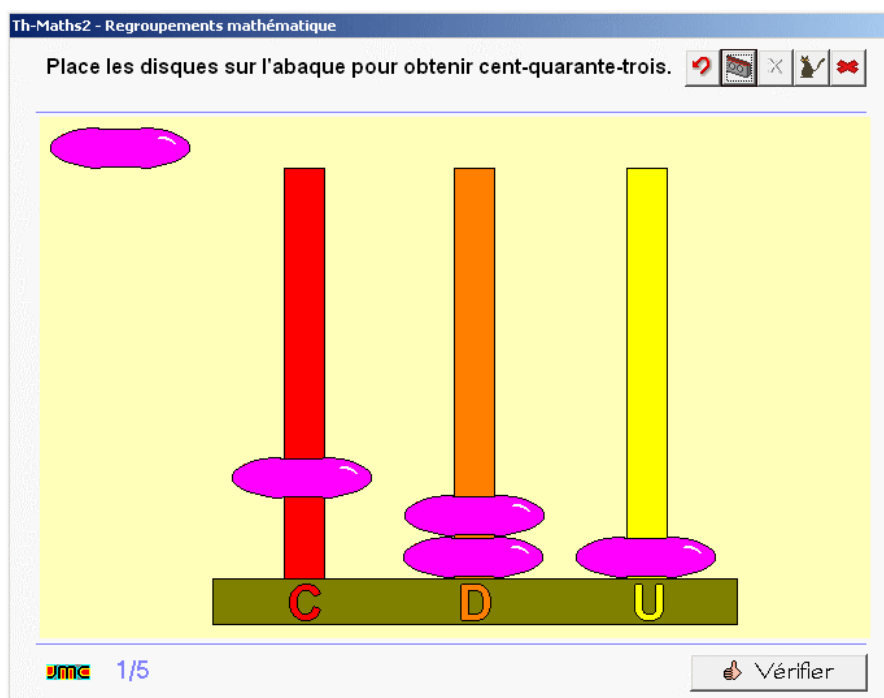
Décomposition d'un nombre. L'enfant doit compléter les égalités dans une opération en ligne sous la forme $xC+yD+zU$ (exemple $200+40+9=249$). L'exercice est constitué de 8 écrans.

A 22 45 - Dictée de nombresExoDicteeMots - Age : **CE1**

Cet exercice est composé de 8 écrans.

A 22 50 - Placer les disques sur l'abaque pour atteindre le nombre demandé.ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Numération de position. Un abaque à trois tiges repérées CDU est affiché à l'écran. L'enfant y glisse des disques de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 5 écrans.

**A 22 55 - Placer les jetons pour obtenir le total demandé.**ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Décomposition. Des paquets de jetons possédant chacun une valeur sont affichés. L'enfant les glisse sur les points de réception pour obtenir le total demandé. L'exercice se compose de 10 écrans.

A 22 60 - Poursuivre une suite numérique régulière (+n)ExoTrous - Age : **CE1**

Logique. Il faut retrouver comment la suite numérique présentée en une ligne évolue. L'enfant écrit ensuite les nombres manquants au clavier dans cet exercice à trous composé de deux écrans.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 500**A 23 10 - Dénombrer les éléments**ExoPointe - Age : **CE1**

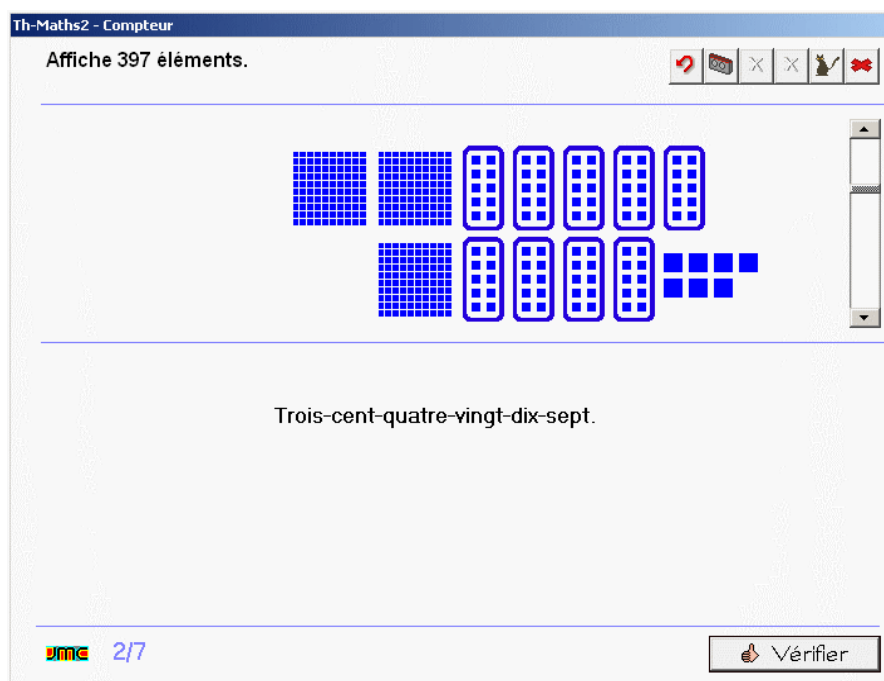
Dénombrement. Des éléments sont affichés à l'écran regroupés en centaines, dizaines et unités. L'enfant doit choisir le nombre qui totalise les éléments parmi ceux qui sont proposés. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 23 15 - Glisser le nombre d'éléments demandésExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Dénombrement. L'enfant doit ajouter ou enlever des centaines, des dizaines et des unités en les glissant dans la zone pour obtenir le nombre total demandé dans le tableau étiquette. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 23 20 - Atteindre le nombre demandé au compteur.ExoCompteur - Age : **CE1**

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

**A 23 25 - Ajouter un nombre entier de centaines à un nombre.**ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

Opérations à trous en ligne à compléter. L'exercice est composé de 10 écrans.

A 23 30 - Ecrire le plus petit, le plus grand nombre à partir des chiffres donnés.ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Logique, numération. Des chiffres sont affichés, l'enfant doit les assembler pour composer des nombres à la demande sur la zone de travail. L'exercice est composé de 4 écrans.

A 23 35 - Compléter les égalités (décomposition et composition de nombre).ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

Décomposition d'un nombre. L'enfant doit compléter les égalités dans une opération en ligne sous la forme $xC+yD+zU$ (exemple $300+50+5=355$). L'exercice est constitué de 8 écrans.

A 23 40 - Cliquer sur l'abaque qui correspond au nombre proposé.ExoPointe - Age : **CE1**

Numération de position. Sur chacun des écrans 4 abaques sont dessinés. L'enfant doit cliquer sur l'abaque qui correspond au nombre demandé. L'exercice se compose de 8 écrans.

A 23 45 - Placer les nombres sur la bande numérique.ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Suite numérique. Une flèche graduée est tracée. L'enfant doit glisser les chiffres pour constituer des nombres sur certaines graduations en se référant à un nombre déjà placé. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 23 50 - Obtenir le nombre demandé avec les jetons unités, dizaines et centaines.ExoRegroupeMath - Age : **CE1**

Décomposition. Des jetons possédant une valeur en unités, en dizaines et en centaines sont affichés. L'enfant doit glisser certains jetons sur les zones de réception pour obtenir le total demandé. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 23 55 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant.ExoTrous - Age : **CE1**

Suite numérique. Une suite de nombres non consécutifs est affichée à l'écran avec des trous que l'enfant doit compléter en faisant glisser les étiquettes manquantes.

A 23 60 - Ecriture littérale des nombres.ExoTrous - Age : **CE1**

Des étiquettes mots sont mélangées. L'enfant doit les assembler pour créer les nombres demandés à raison de trois par écran. L'exercice est composé de deux écrans.

A 23 65 - Compter de 50 en 50.

ExoPlaceMath - Age : CE1

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre croissant le long de la flèche en respectant un pas de 50 en commençant à 50, certains éléments étant déjà placés.

Maths - N2 - Numération - De 0 à 1000

A 24 10 - Atteindre le nombre demandé au compteur.

ExoCompteur - Age : CE1

Suite numérique. Le compteur propose, au fil de ses 6 écrans, trois types d'activités : afficher le nombre demandé sous forme de constellation, afficher le nombre demandé en faisant défiler la bande numérique, afficher le nombre demandé en faisant tourner les roues du compteur.

A 24 15 - Ecrire le plus petit, le plus grand nombre à partir des chiffres donnés.

ExoPlaceMath - Age : CE1

Logique, numération. Les 10 chiffres sont affichés, l'enfant doit les assembler pour composer des nombres à la demande sur la zone de travail. L'exercice est composé de 5 écrans.

Th-Maths2 - Placement d'objets

Avec ces chiffres, écris le plus grand nombre de trois chiffres inférieur à 800.

5 4 1 3 0 2 6

7 9 8

JMC 2/5

Vérier

A 24 20 - Placer les disques sur l'abaque pour atteindre le nombre demandé.

ExoRegroupeMath - Age : CE1

Numération de position. Un abaque à trois tiges repérées CDU est affiché à l'écran. L'enfant y glisse ou enlève des disques de façon à obtenir le nombre demandé. Les disques sont semblables mais ont une valeur différente selon qu'on les positionne dans la colonne des unités ou des dizaines. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 24 25 - Ajouter un nombre entier de centaines.

ExoCalculReflechi - Age : CE1

Opérations à trous en ligne à compléter. L'exercice est composé de 10 écrans.

A 24 30 - Atteindre le nombre demandé à l'aide des jetons unités, dizaines et centaines.

ExoRegroupeMath - Age : CE1

Décomposition. Des jetons possédant une valeur en unités, en dizaines et en centaines sont affichés. L'enfant doit glisser certains jetons sur les zones de réception pour obtenir le total demandé. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 24 35 - Ranger les nombres dans l'ordre croissant.

ExoDesordrePhrase - Age : CE1

Suite numérique. Des nombres sont affichés en désordre. L'enfant clique sur les nombres en commençant par le plus petit pour les ranger dans l'ordre croissant.

A 24 40 - Atteindre le nombre demandé en coloriant les cases.ExoColorieMath - Age : **CE1**

Décomposition de nombres. Un tableau contient les nombres 1, 2, 2, 5 puis multipliés par 10 et enfin multipliés par 100 ce qui offre toutes les possibilités de combinaison pour créer un nombre jusqu'à 1000. L'enfant doit colorier plusieurs cases pour obtenir le nombre souhaité dans chaque écran. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 24 45 - Compléter à 1000.ExoCalculReflechi - Age : **CE1**

Complément à 1000. Des additions à trous à deux termes sont proposés dont le résultat est 1000. L'enfant doit compléter l'égalité. L'exercice se compose de 6 écrans.

A 24 50 - Intercaler les nombres sur la bande numérique (avec masques).ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Bande numérique. Certaines cases de la bande numérique sont masquées. L'enfant doit glisser les nombres manquants sur les case visibles en se repérant grâce aux nombres non masqués. L'exercice est composé de 5 écrans.

A 24 55 - Ecriture littérale des nombresExoTrous - Age : **CE1**

Des étiquettes mots sont mélangées. L'enfant doit les assembler pour créer les nombres demandés à raison de quatre par écran. L'exercice est composé de deux écrans.

A 24 60 - Colorier l'écriture littérale correspondant à l'écriture chiffréeExoColoriage - Age : **CE1**

Un tableau présente tous les mots qui peuvent écrire n'importe quel nombre <1000 par combinatoire. L'enfant doit colorier les cases afin d'écrire à chaque fois le nombre demandé soit en chiffres, soit en lettres. L'exercice est composé de 8 écrans.

Th-Maths2 - Coloriage

Colorie les chiffres pour obtenir le nombre.

0 0 0
1 1 1
2 2 2
3 3 3
4 4 4
5 5 5
6 6 6
7 7 7
8 8 8
9 9 9

Vérifier

A 24 65 - Dictée de nombresExoDicteeMots - Age : **CE1**

L'exercice est constitué de 7 écrans.

A 24 70 - Compter de 100 en 100.ExoPlaceMath - Age : **CE1**

Suite numérique et pas de comptage. Une flèche de direction est tracée. L'enfant place les nombres dans l'ordre croissant le long de la flèche en respectant un pas de 100, certains éléments étant déjà placés. L'exercice se compose de deux écrans.