

## Travailler la numération par le jeu et l'informatique : quels jeux pour quels apprentissages ?

- Des jeux classiques : le fourmillon
- Dictées de nombre : j'ai caché un nombre
- les abaques (vidéo)
- <https://methodeheuristique.com/tice/numeration-2/>

( jeu du château, du fourmillon, des cibles)

Le **site de MiCetF** propose des ressources d'excellentes qualités.

<https://methodeheuristique.com/tice/numeration-2/>

Le site : <https://micetf.fr/index/>

1/[Abaque](#) : Abaque virtuel permettant de travailler la numération à l'école primaire.

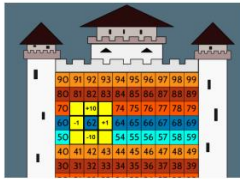


2/[Boulier](#) : Boulier virtuel permettant de travailler la numération à l'école

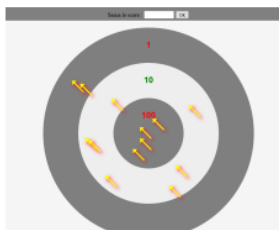


primaire.

3/[Château des nombres](#) : Application web proposant un château des nombres interactif pour travailler la numération à l'école primaire.

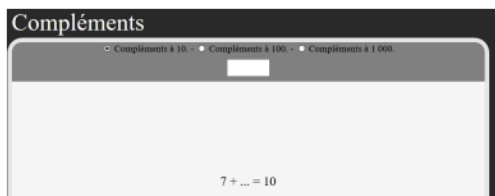


4/ [Cibles](#) : Jeu interactif pour travailler la décomposition additive des nombres à l'école



primaire.

5/ [Compléments à 10, 100 ou 1000](#) : Jeu interactif permettant de s'exercer au calcul des compléments à 10, 100 ou 1000.



6/ [Générateur de cartes à points](#) :

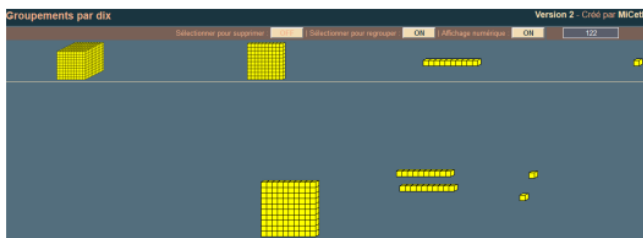


7/ [Compteur](#) : Compteur interactif.

9/ [Dénombrement](#) : Application web permettant de s'exercer au dénombrement de petites quantités.



11/ [Groupements](#) : Application web permettant de travailler la numération et les opérations à l'école primaire par la manipulation (groupement, cassage,...) de différentes représentations des nombres



13/ [Nombre pensé](#) : Tableau des nombres interactif conçu pour mettre les TIC au service de l'activité du nombre pensé. Le maître pense à un nombre. Par une série de questions, les élèves éliminent les nombres qui ne conviennent pas. Selon le scénario pédagogique envisagé par le professeur, le tableau peut être utilisé pour garder une trace des nombres éliminés, individuellement sur un ordinateur et/ou collectivement au moyen d'un vidéo-projecteur.

**MiCetF** Nombre Pensé Contact

---

**Règle du jeu :**

Ton maître pense à un nombre. Pose-lui des questions pour deviner ce nombre. Après chacune de ses réponses, élimine les nombres qui ne conviennent pas en colorant leur case, leur ligne ou leur colonne en orange.

**Utilisation du tableau :**

Click sur un nombre pour colorier sa case en orange.

Click sur une croix pour colorier une ligne ou une colonne en orange.

Click une deuxième fois pour annuler le coloriage d'une case, d'une ligne ou d'une colonne.

Click  pour annuler le coloriage du tableau.

x	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
x	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19
x	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29
x	30	31	32	33	34	35	36	37	38	39
x	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49
x	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59
x	60	61	62	63	64	65	66	67	68	69
x	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79
x	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89

14/ [Numération-Opérations](#) : Application web permettant de travailler la numération et les opérations en manipulant les représentations les plus utilisées à l'école primaire.

15/ **Logiciel « Numérations »** pour découvrir des systèmes de numération

Création de Michel Ramus.

La comparaison de ces différents systèmes est un moyen pertinent de montrer ce qu'est un système de numération, de dégager les notions de chiffre, de base, l'intérêt du zéro et du principe de position.

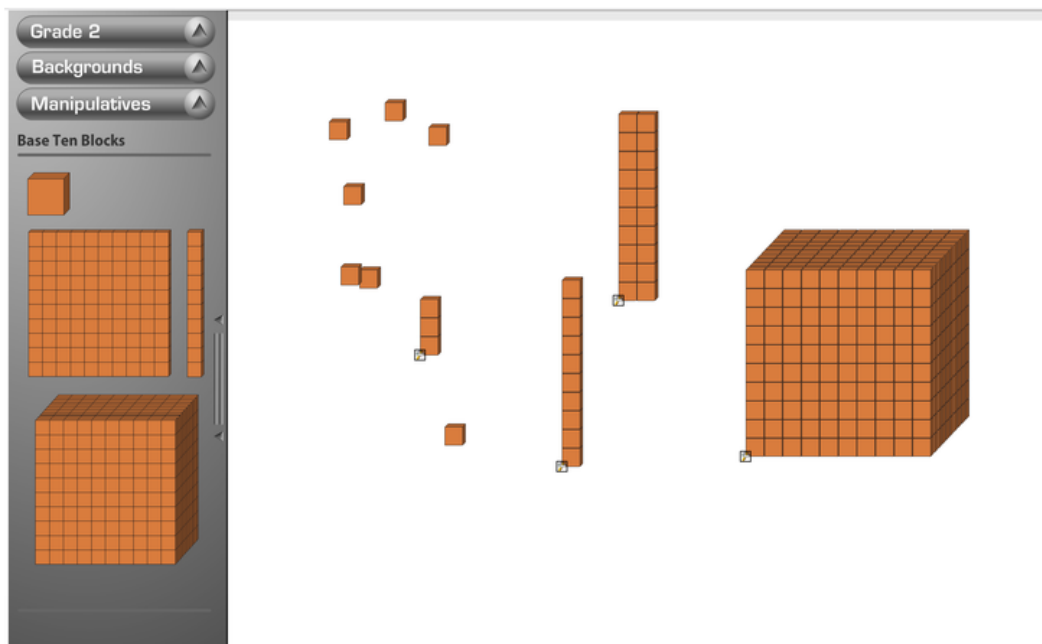
Outre son intérêt historique et culturel, elle permet d'explicitier et de comprendre les caractéristiques de notre système.

[Télécharger –](#)

En savoir plus : <http://revue.sesamath.net/spip.php?article340>

## Application virtuelle:

Cette application web offre plusieurs possibilités pour manipuler virtuellement, notamment les cubes/barres et plaques de cent.



L'appli est ici:

[http://www.glencoe.com/sites/common\\_assets/mathematics/ebook\\_assets/vmf/VMF-Interface.html](http://www.glencoe.com/sites/common_assets/mathematics/ebook_assets/vmf/VMF-Interface.html)

<https://www.logicieleducatif.fr/math/numeration/numer1.php>

