

A la campagne, Didier Bigeard Constitution de collections de nombres (jusqu'à 20)  
A la ferme, Entraînement de la mémoire auditive  
A la Poste [S], Didier Bigeard Enlever le timbre qui n'est pas comme les autres  
AbaCalc [S] [R], Philippe Chev  Le programme est con u pour tous les niveaux : au CP  
AbaXimul2 [S], Marco Menei Saisir le nombre qui suit et celui qui pr c de (plusieurs niveaux)  
Achats 3 [S ], Didier Bigeard Familiarisation   l'euro. L'enfant d place des pi ces et des billets pour les amener dans des cases pour effectuer un achat  
Aide de ClicMenu, Aide de ClicMenu au format html  
Au jardin, Didier Bigeard Num ration (deux niveaux : nombres de 1   10)  
Blocs logiques, Reproduire des figures suivant un codage avec des formes et des couleurs.  
Calcul mental, Calcule mental param trable.  
Carr  magique, Carr  magique param trable.  
Carr  Magique,  
Cinq et..., Initiation   l'addition inf rieure   5.  
Comparer, Comparer des nombres param trable.  
Contr leur d'additions,  
Contr leur de Multiplications,  
Contr leur de soustractions,  
Copie parfaite, Philippe Cizaire Copier des phrases sans aucune faute  
Croissant / D croissant, Ranger des nombres dans l'ordre croissant ou d croissant param trable.  
Des mots plein la t te: Exercices 2-3-4-5-7-8-9, Activit s 2-3-4-5-7-8-9  
Drawing For Childs, Mark Overmars Logiciel de dessin tr s intuitif  
Ecrire en chiffres., Ecrire un nombre en chiffres.  
Ecrire en lettres., Ecrire des nombres en lettres (param trable).  
Fort en additions, Philippe Cizaire Entra nement sur les tables d'addition  
Fort en soustractions, Philippe Cizaire En r pondant rapidement aux soustractions propos es  
J' coute puis j' cris [hp] [S] [R] [O], Fr d ric Mathy  
Je lis puis j' cris [S] [R] [O], Fr d ric Mathy  
Je lis: Exercices 3-5-6-7-9, Activit  3-5-6-7-9  
L'alphabet, Didier Bigeard Apprendre l'alphabet. Bas  sur le fait que pour qu'une consonne sonne  
L'ordre alphab tique, Philippe Cizaire Ranger les mots dans l'ordre alphab tique  
L'unique, Didier Bigeard Sens de l'observation : retrouver un personnage   l'aide d'indices  
La mauvaise image [S], Didier Bigeard Retrouver l'image intruse suivant des crit res de sens  
La mauvaise pierre [S], Didier Bigeard Retrouver parmi 5 pierres celle qui diff re des autres  
La pyramide, Pyramide d'additions simples.  
La sym trie, Philippe Cizaire Cr er le sym trique d'une figure par rapport   un axe  
Le Morpion, Didier Bigeard Jeu bien connu dans lequel on doit aligner des pions  
Le nombre myst rieux, Trouver un nombre par encadrement (param trable).  
Le paralphabet, Trouver rapidement les lettres du clavier.  
Le pendu [O], Laurent Trohel Jeu du Pendu bas  sur un dictionnaire des m tiers  
Le petit rapporteur m t o, Guillaume Petit Statistiques   partir de relev s m t o  
Les intrus (S), Didier Bigeard Rep rer un intrus dans un contexte pr cis ou g n ral  
Les intrus 1, Didier Bigeard Apr s avoir fait d filer une liste de mots  
Les intrus   3 vitesses, Didier Bigeard Intrus : deux niveaux  
Les Naturels,  
Les puzzles de Z bulon, Puzzles.  
Lexique, Trouve des mots correspondants aux sons et aux graphies recherch s.  
Licences, Merci   tous ces auteurs  
Loup Ch vre Chou, Marco Menei Vincent doit faire traverser la rivi re   un chou  
MiniMax [S], Marco Menei D couvrir un nombre par encadrements successifs (choix de la limite)  
Mon ab c daire,

Mémory, Plusieurs memorys.

Ordinombres, Michel Nouvier Ranger des nombres (plusieurs niveaux jusqu'à 9 999)

Ordre alphabétique [S], Didier Bigeard Dans un décor martien

Photofiltre, Retouche d'images

Pong Foot (2), Philippe Cizaire Deux joueurs s'affrontent

Pong Tennis [2], Philippe Cizaire Deux joueurs s'affrontent

Puissance 4,

Sebran,

SimulAbac 3, Marco Menei Visualiser l'incrémentation des chiffres d'un nombre en base dix en fonction du chiffre qui est à leur droite et de comprendre les relations entre les chiffres de chaque rang (unités

Super Mémory,

Tangram,

Trivobase, Base de mots pour créer des exercices.

Vers la multiplication [S], Philippe Cizaire Indiquer le nombre de bulles présentées par l'ordinateur sous forme de rangées et de colonnes.