



Compilation d'applications mathématiques pour tablettes

publié le 27/09/2021 - mis à jour le 20/01/2022

Descriptif :

Voici une sélection d'applications mathématiques pour tablettes Android ou iPad. Utilisables en classe, comme à la maison, elles sont pour la plupart gratuites.

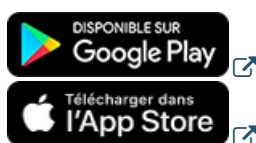
Voici une sélection d'applications mathématiques pour tablettes. Utilisables en classe, comme à la maison, elles sont pour la plupart gratuites.

Vous utilisez vous aussi des applications intéressantes ? N'hésitez pas à nous le faire savoir !

→ 120 SECONDES [Cycle 3] [gratuit] [calcul mental]

Le but du jeu est de répondre correctement à un maximum de calculs en 2 minutes. A chaque fois que le score passe à la dizaine supérieure, le niveau augmente et les calculs sont un peu plus compliqués.

Jeu édité par l'Académie de Dijon.



→ 1, 2, 3 CALCUL [Cycles 1-2] [gratuit] [numération et calcul]

Grâce aux techniques de reconnaissance vocale et d'écriture, l'enfant apprend à manipuler les nombres, à les décomposer et les recomposer pour expérimenter et trouver les solutions des problèmes qui lui sont posés.

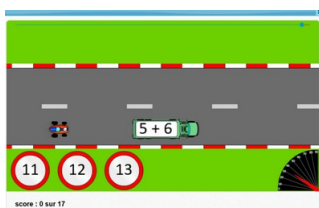
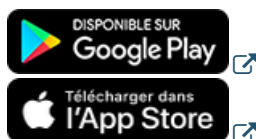
Trois modules d'apprentissage pour appréhender les différents aspects des nombres et du calcul.



→ CALCUL@TICE [Cycles 2-3] [gratuit] [calcul mental] ♥

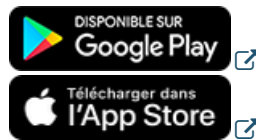
L'application propose des exercices ludiques de calcul mental, classés par niveau de classe, compétence, et niveau de difficulté. Les comptes de chaque élève permettent de réaliser des parcours personnalisés.

Il est possible de diviser sa classe en plusieurs groupes et de définir les exercices associés à chaque groupe.



→ CONVERTIR [Cycle 3] [gratuit] [grandeurs et mesures] ♥

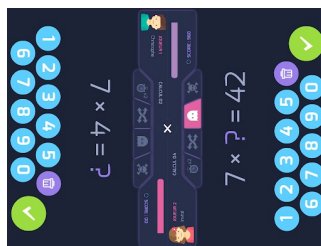
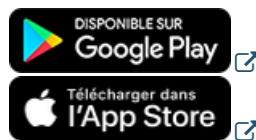
Cette application permet de s'entraîner aux conversions de longueurs, masses, aires, volumes et capacités. Elle propose des tableaux de conversion et des exercices variés.



→ **DÉFITABLES** [Cycle 3] [gratuit] [calcul mental] ♥

Exerciseur portant sur les tables de multiplications de 2 à 13. Constitué de six exercices paramétrables, il permet un apprentissage progressif et ludique des tables, et propose un suivi des progrès effectués.

Testez le mode Duo : les exercices se réalisent à deux, sous forme de défi !



→ **1ères Opérations Montessori** [Cycle 2] [version gratuite limitée] [opérations] €

Une application dédiée à la découverte des 1ères opérations, pour les enfants de 5 à 8 ans. On y aborde l'addition, la soustraction, les doubles et moitiés et les notions de pair / impair.

L'application est en partie gratuite. Elle coûte 3,99€ dans sa version complète. Du contenu et des fonctions peuvent être achetés par des adultes pour étendre l'expérience. « 1ères opérations Montessori » ne contient aucune publicité.



→ **FRACTIONS FOR KIDS** [Cycle 3] [gratuit] [numération et calcul]

Un moyen amusant et interactif de découvrir les fractions : les nommer, les comparer, les écrire, les additionner...

L'application est en anglais, mais reste très intuitive.



→ **GCOMPRIS** [Cycles 1-2-3] [gratuit] [tous les domaines]

Suite d'activités ludiques dans de nombreux domaines : sciences, géographie, lecture... En mathématiques, on trouve des exercices pour réviser les tables, s'entraîner avec le dénombrement, les tableaux à double entrée, la symétrie, ...

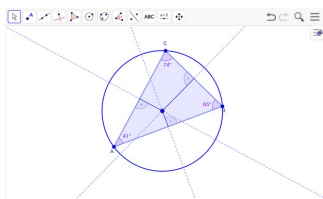
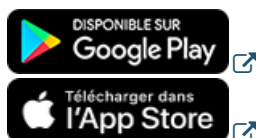
Application plébiscitée par les écoles maternelles et primaires grâce à la qualité de ses jeux.



→ **GEOGEBRA** [Cycles 2-3] [gratuit] [géométrie] ♥

Outil de géométrie dynamique qui permet à la fois de tracer rapidement des figures mais également de faire émerger

certaines propriétés géométriques par la manipulation.



→ **JEUX DE REFLEXION** [Cycles 1-2-3] [gratuit] [jeux cérébraux]

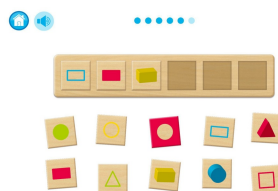
Mémory, sudoku, puzzle, pièce manquante, jeux mathématiques... Une série d'exercices ludiques simples et efficaces pour travailler la mémoire, la concentration et la logique.



→ **LUDITAB** [Cycle 1] [gratuit] [application pouvant nécessiter l'achat de matériel d'accompagnement] [numération, géométrie...] ♥

Numération, repérage spatial, formes géométriques, tailles... Chaque appli propose des activités pour aborder des notions mathématiques : lexique, intrus, cherche et trouve, suite...

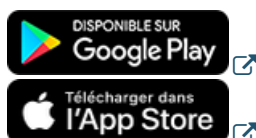
En complément, il est possible d'utiliser les Luditab en bois (éd. Nathan). Environ 14€ l'unité.



→ **MARBLE MATHS JUNIOR** [Cycles 2-3] [application payante] [calcul mental] €

Le principe : vous avez une bille qu'il va falloir faire glisser dans un labyrinthe pour résoudre une opération (addition, soustraction, multiplication). Il faut collecter les bons nombres et si on se trompe, on perd une bille.

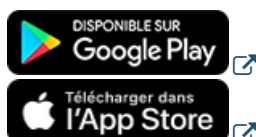
3,05€ l'application. Une version existe pour les plus grands et les adultes.

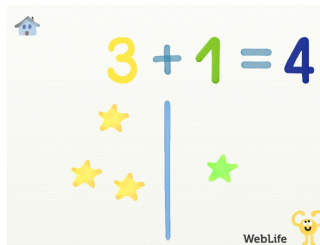


→ **MARBOTIC** [Cycle 1-2] [gratuit] [application pouvant nécessiter l'achat de matériel d'accompagnement] [numération, géométrie...] ♥

10 doigts pour apprendre les chiffres de 0 à 10 et s'initier aux additions, *Plus ou moins* pour découvrir les calculs de base, *Jusqu'à 100* pour se familiariser avec les différentes notations écrites ou orales des nombres, ...

Les applications Marbotic nécessitent l'achat des Smart numbers connectés en bois. Environ 40€ la boîte.





→ **MATHADOR** [Cycles 2-3] [version gratuite limitée] [calcul mental] ♥ €

Mathador Solo propose un parcours de 30 niveaux pour pratiquer le calcul mental réfléchi et automatisé à travers des épreuves et des énigmes. Plus connu, *Mathador chrono* permet de s'affronter à plusieurs....

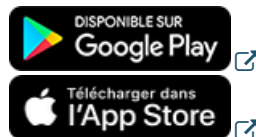
La version complète (15€/enseignant/an) permet aux élèves de garder leur progression.



→ **MATH DUEL** [Cycles 2-3] [gratuit] [calcul mental] ♥

Math Duel est un jeu d'entraînement pour deux joueurs, à partir de 5 ans. L'écran est partagé en deux ; les élèves doivent répondre à des opérations faisant appel aux additions, soustractions, multiplications ou divisions.

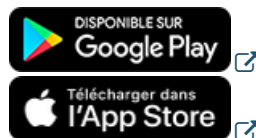
Vous pouvez configurer des niveaux différents pour les 2 adversaires d'une même partie !



→ **MATHEMAGICS** [Cycles 2-3] [version gratuite limitée] [calcul mental] €

Méthode basée sur la visualisation mentale, elle est adaptée à l'imaginaire des enfants et leur permet de mieux retenir les résultats. Cette application ne peut toutefois pas être utilisée en dehors d'un véritable travail sur le sens.

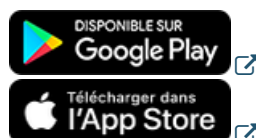
Version école à 7,90€ permettant de gérer jusqu'à 40 profils d'élèves.

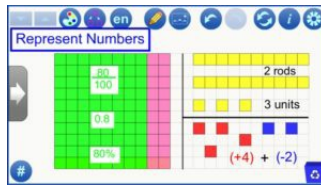


→ **MATHIES** [Cycles 1-2-3] [gratuit] [numération, calcul, ...] ♥

Réglettes de nombres, bouliers, tableaux de nombres, bandes de fractions, monnaie... Des applications pour manipuler et comprendre.

Ces outils sont très intéressants pour la remédiation en direction des élèves en difficulté.





→ **NOMBRES EN MATERNELLE** [Cycles 1-2] [gratuit] [numération] ♥

Outil pédagogique utilisé pour aider les enfants à acquérir la suite orale des mots-nombres et écrire les nombres avec les chiffres. Un moyen pour l'élève de découvrir par lui-même, à son rythme, les nombres de 1 à 100.

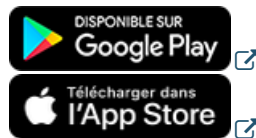
En classe, cette application peut être utilisée dans le cadre d'ateliers autonomes.



→ **NUMBER CATCHER** [Cycles 1-2-3] [gratuit] [numération et calcul]

Grâce à L'Attrape-Nombres, les élèves de maternelle pourront apprendre les premiers nombres, tandis que les plus grands pourront réaliser des calculs tout en travaillant leur rapidité de réflexion.

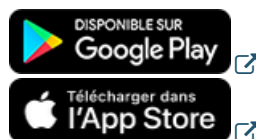
Jeu créé par l'Unité de Neuroimagerie Cognitive INSERM-CEA, dirigée par Stanislas Dehaene.



→ **SLICE FRACTIONS** [Cycles 2-3] [version gratuite limitée] [numération] ♥ €

Cette application destinée aux élèves du CP au CM2 décortique des notions fondamentales que les élèves ont besoin d'intégrer pour comprendre ce qu'est une fraction. Des défis captivants dans un univers coloré !

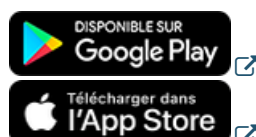
Appli réalisée avec la collaboration de l'université du Québec à Montréal. 3,40€ pour la version complète.



→ **TOON CLASH** [Cycles 2-3] [version gratuite limitée] [publicités] [réflexion et stratégie] ♥ €

Le jeu d'échecs est un entraînement parfait pour le cerveau et un réel plaisir ! Avec des personnages en guise de pièces, les graphismes et les animations sont d'une exceptionnelle qualité, avec un jeu qui reste clair et progressif.

Environ 5€ pour la version complète, sans pub, et permettant de jouer à deux.



➔ **SYMAX** [Cycle 3] [gratuit] [espace et géométrie]

Exerciseur permettant de travailler la symétrie axiale au cycle 3, Symax permet aux élèves de s'entraîner à reconnaître, nommer, décrire, reproduire, représenter et construire quelques solides et figures géométriques.



• Jeux de réflexion et stratégie •

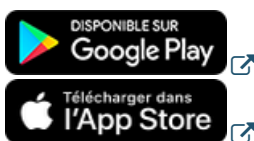
➔ **HEX** [Cycle 2-3] [gratuit] Jeu de connexion à deux joueurs aux règles simples, mais difficile à maîtriser.



➔ **MASTERMIND** [Cycle 2-3] [gratuit] Jeu d'esprit classique : trouvez le code « couleurs » secret à partir des indices fournis sur le puzzle.



➔ **SUDOKU** [Cycle 2-3] [gratuit] Jeu de Sudoku pour les enfants, avec des grilles en 3x3 et en 4x4.



➔ **TANGRAM** [Cycle 2-3] [gratuit] Jeu de réflexion et de logique, simple mais efficace.



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.