

M.H.M

Méthode
Heuristique
Mathématiques

maternelle

Ressources

GS



SOMMAIRE

Le matériel et les jeux

• Les cartes Consigne	3
• Les cartes Vocabulaire	7
• Les cartes Atelier	17
• Les cartes flash	27
• La comptine du castor	45
• La comptine des castors	46
• Les réglettes de couleur	47
• Le jeu du serpent	49
• Le jeu des coccinelles	51
• Le jeu de la batailles des cartes	53
• Le jeu de l'omelette	65
• La bande articulée	71
• Les problèmes du jour	73
• Les pièces de monnaie	83
• Les billets	85
• Le Comparator	87

Les fiches d'activités élèves

• La fleur numérique	93
• Les modèles de dominos	94
• Les modèles d'algorithmes	95
• Les portemonnaies	96
• Le boulier	97
• Les cartes à compter	98
• Les chemins des couleurs	99

Le tangram Totem

• Les pièces du tangram Totem	101
• Les formes de base des tangrams Totem	102
• Les modèles des tangrams Totem	103

Le tangram classique

• Les pièces du tangram classique	105
• Les modèles du tangram classique (1) : au format	106
• Les modèles du tangram classique (2) : format réduit	116
• Les modèles du tangram classique (3) : format réduit sans contours	119
• Évaluation	122

Mon cahier des nombres

123

Les cartes Consigne

DESSINER



COMPTER



DÉCOUPER



OBSERVER



Les cartes Vocabulaire



SUR

sur



SOUS

sous



DANS

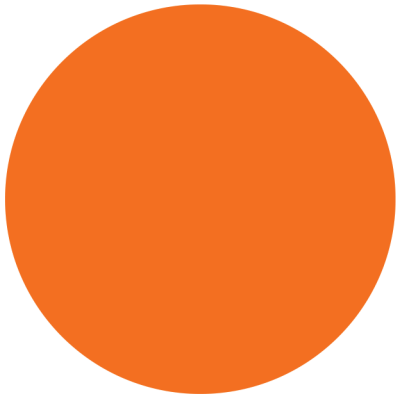
dans



ENTRE

entre





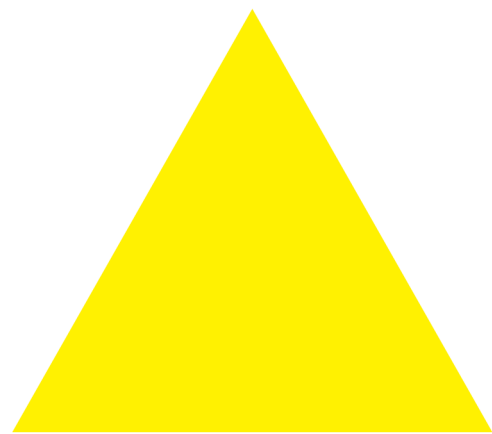
CERCLE
cercle



CARRÉ
carré



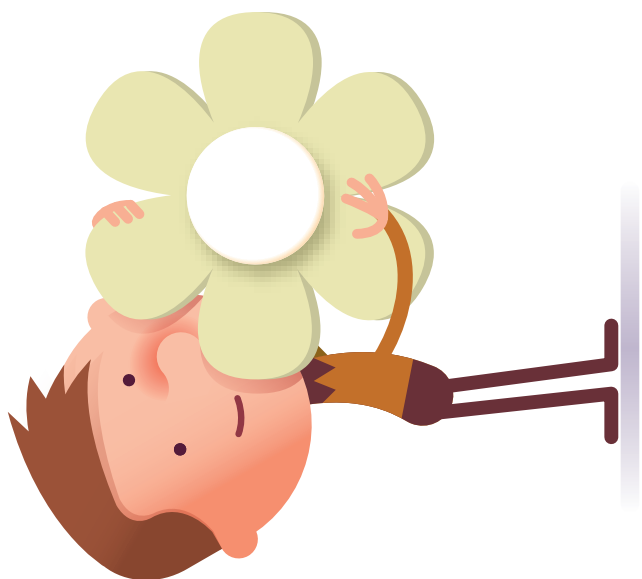
RECTANGLE
rectangle



TRIANGLE
triangle



Les cartes Atelier



FLEUR NUMÉRIQUE
fleur numérique



TRACEUR
traceur

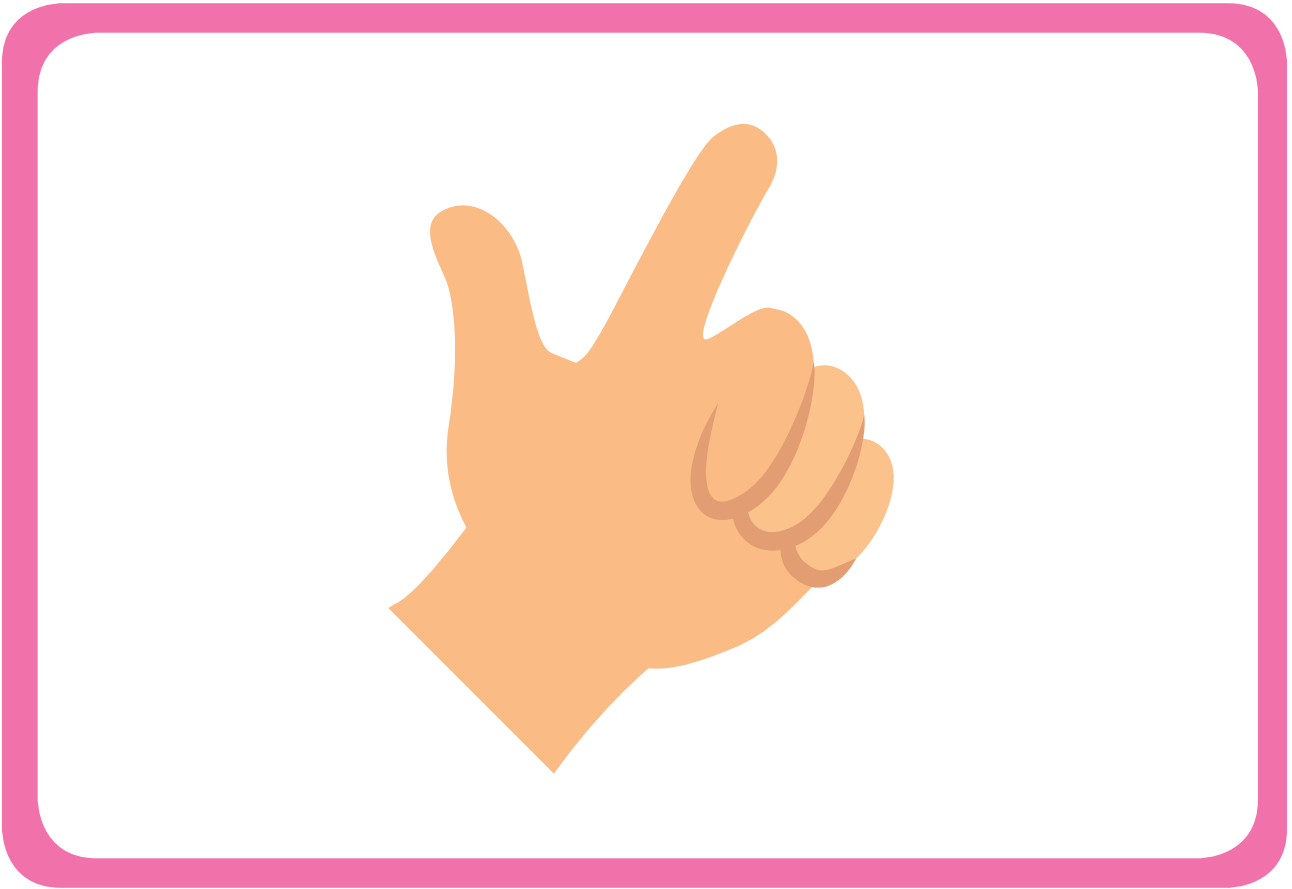
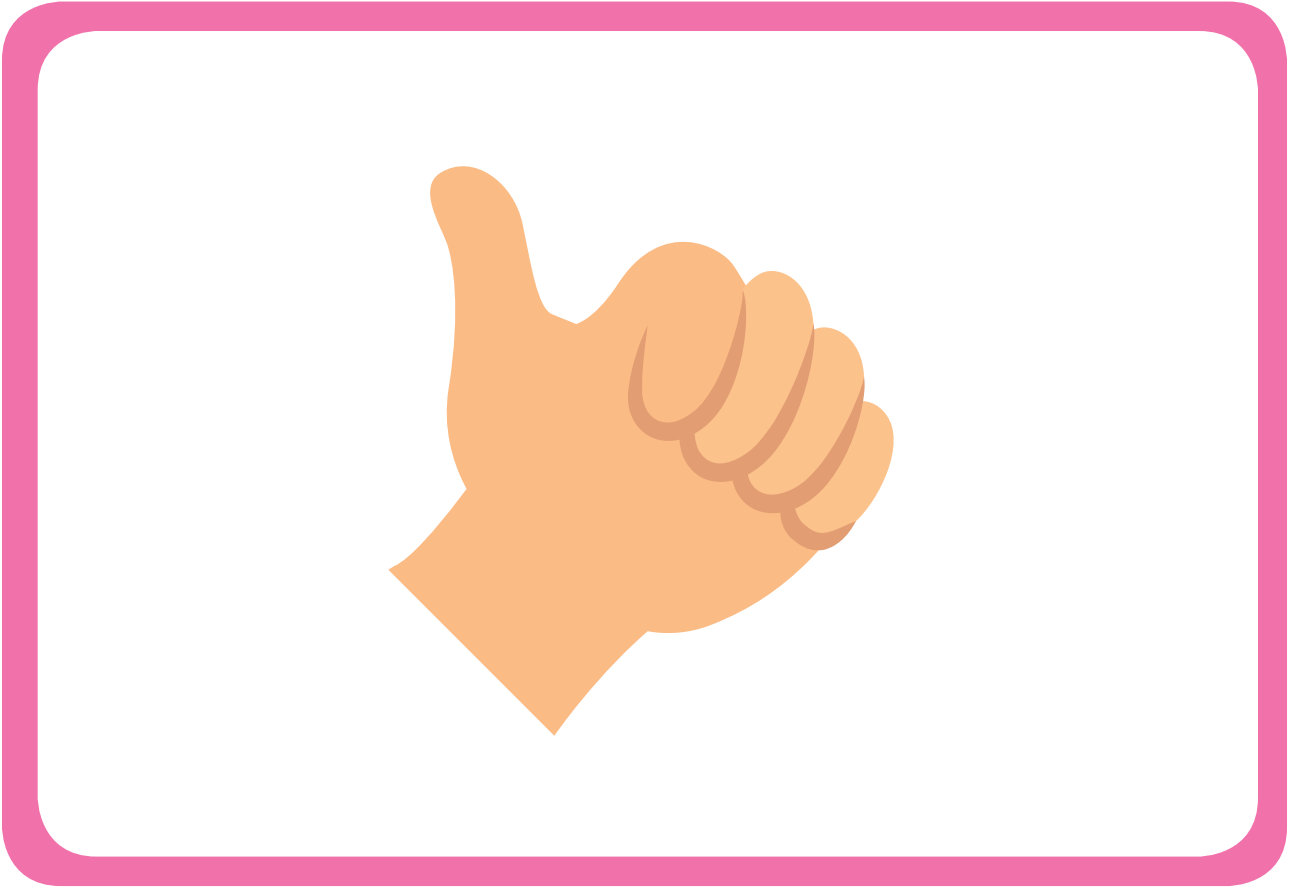
Les cartes flash

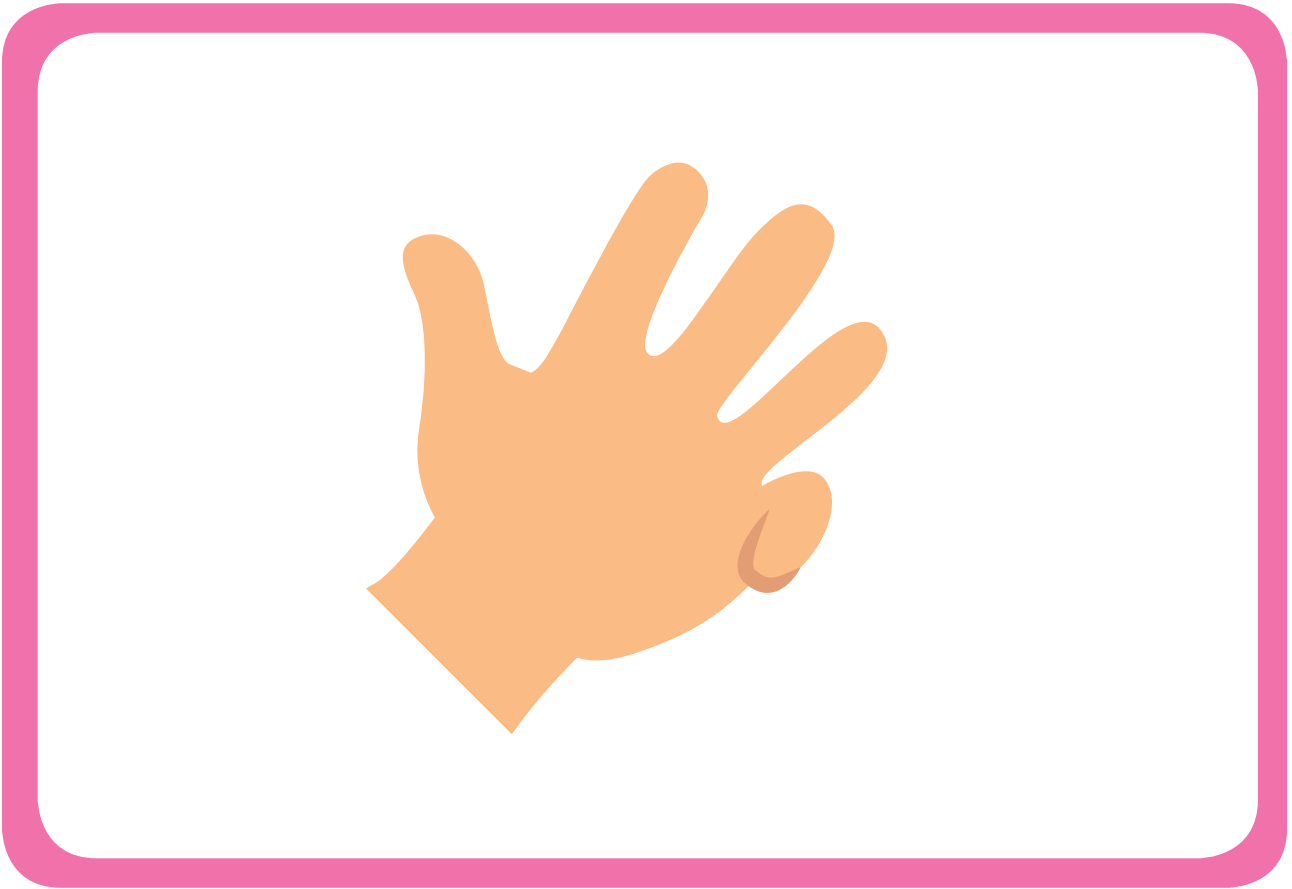
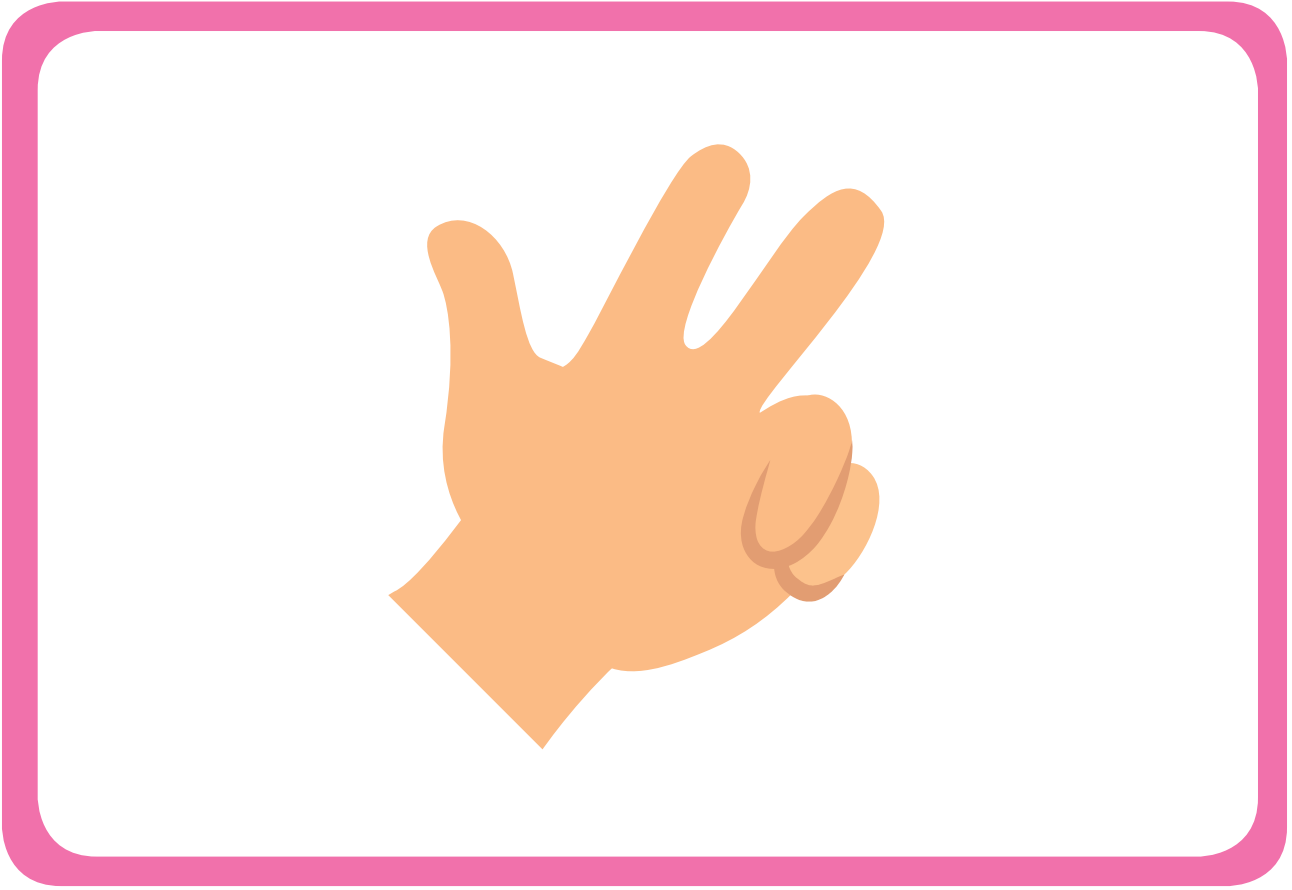
2

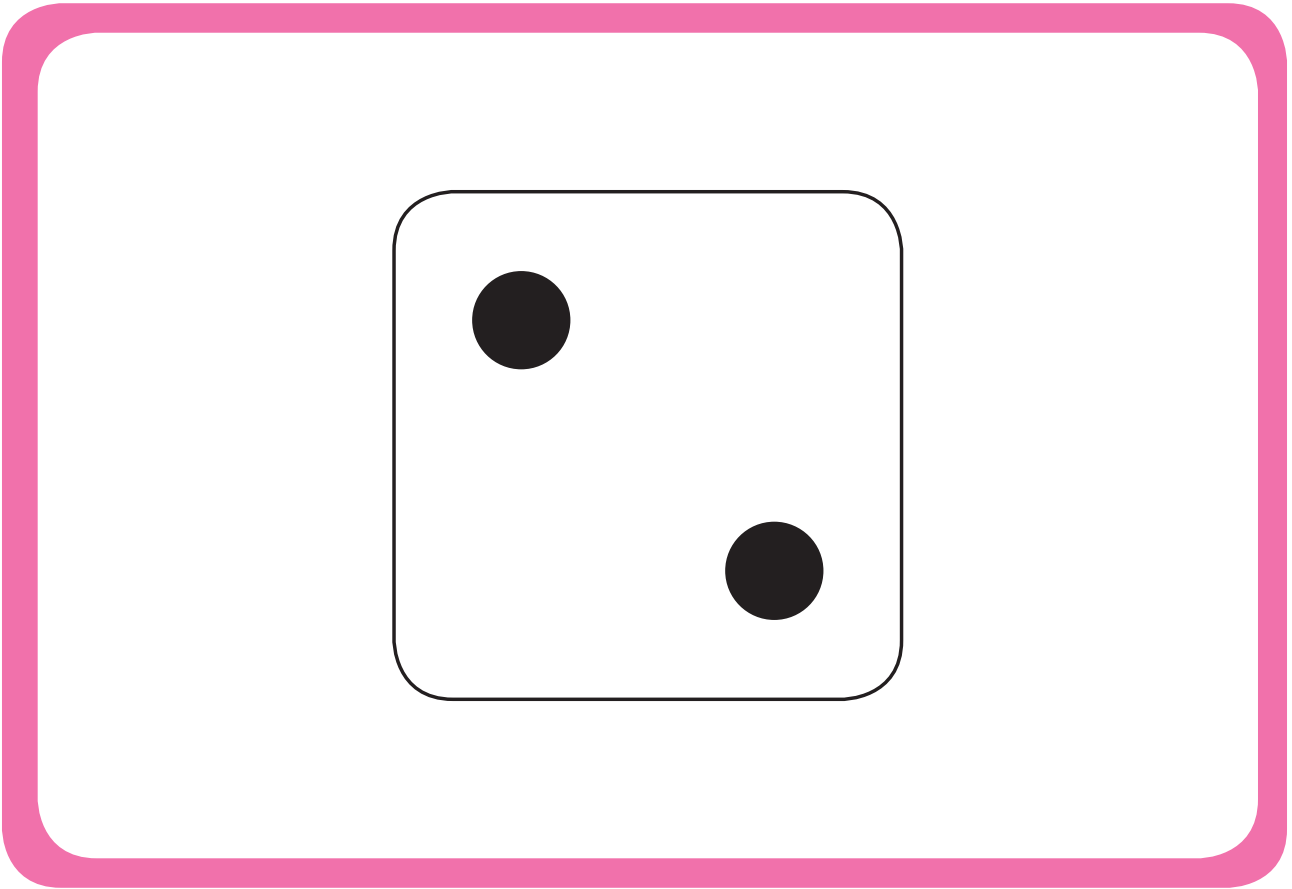
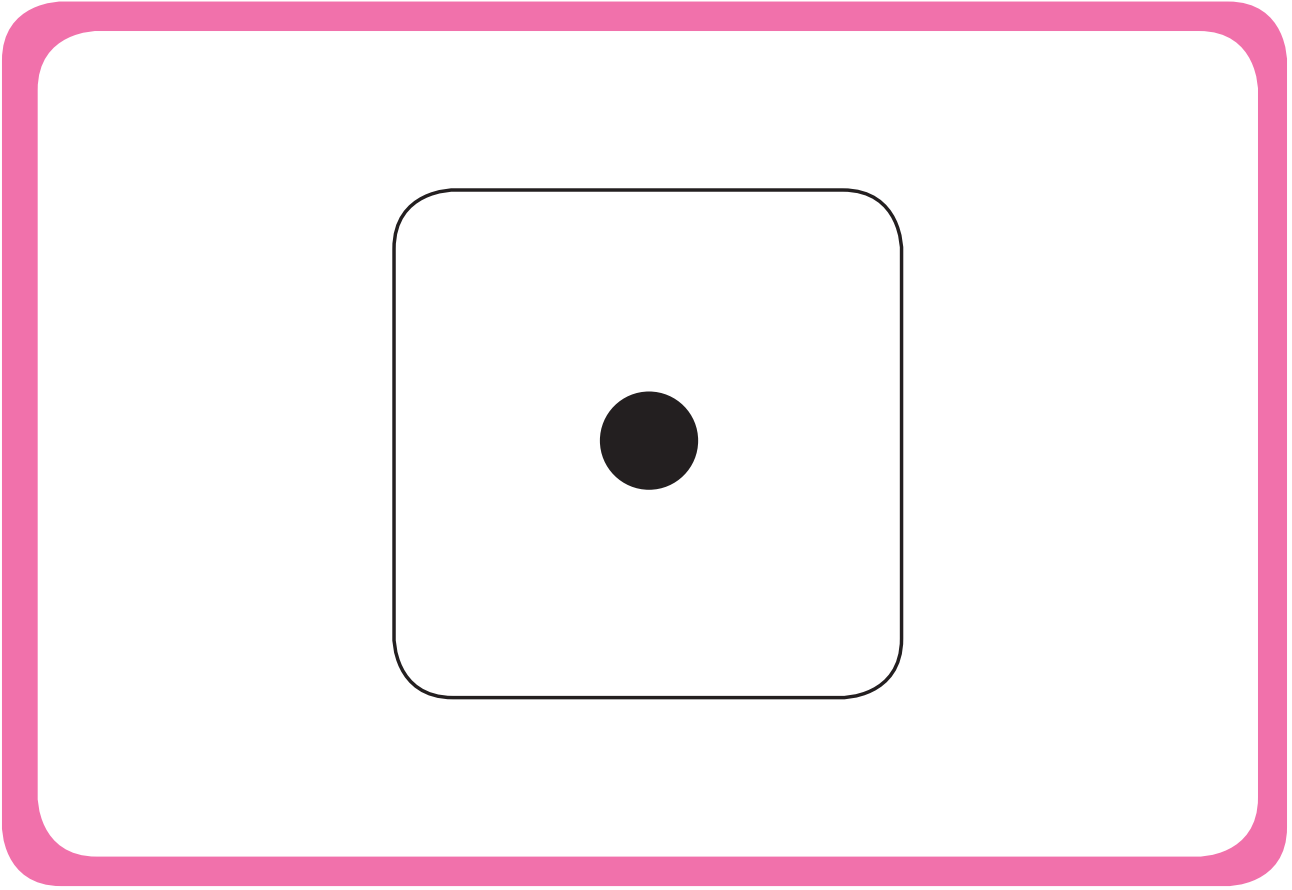
1

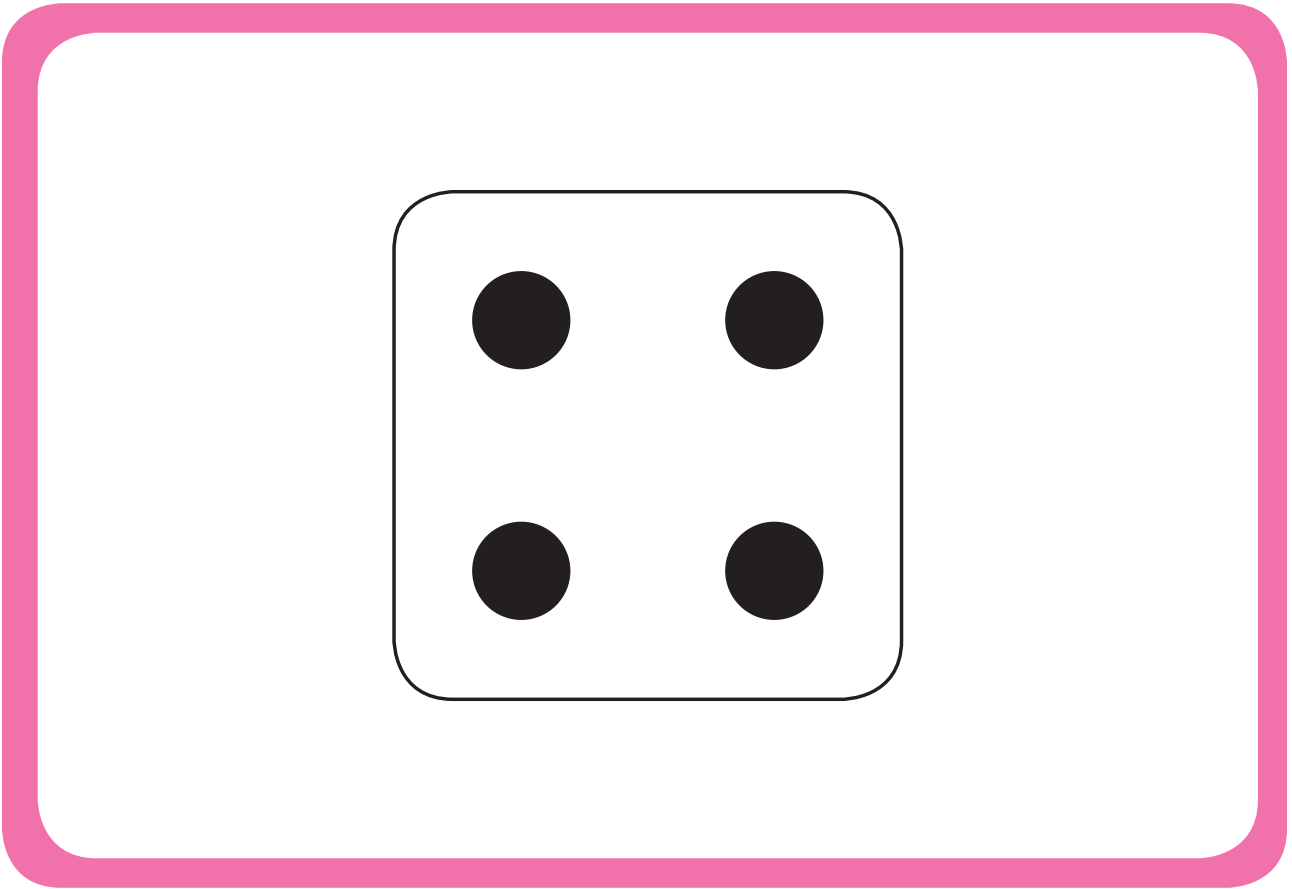
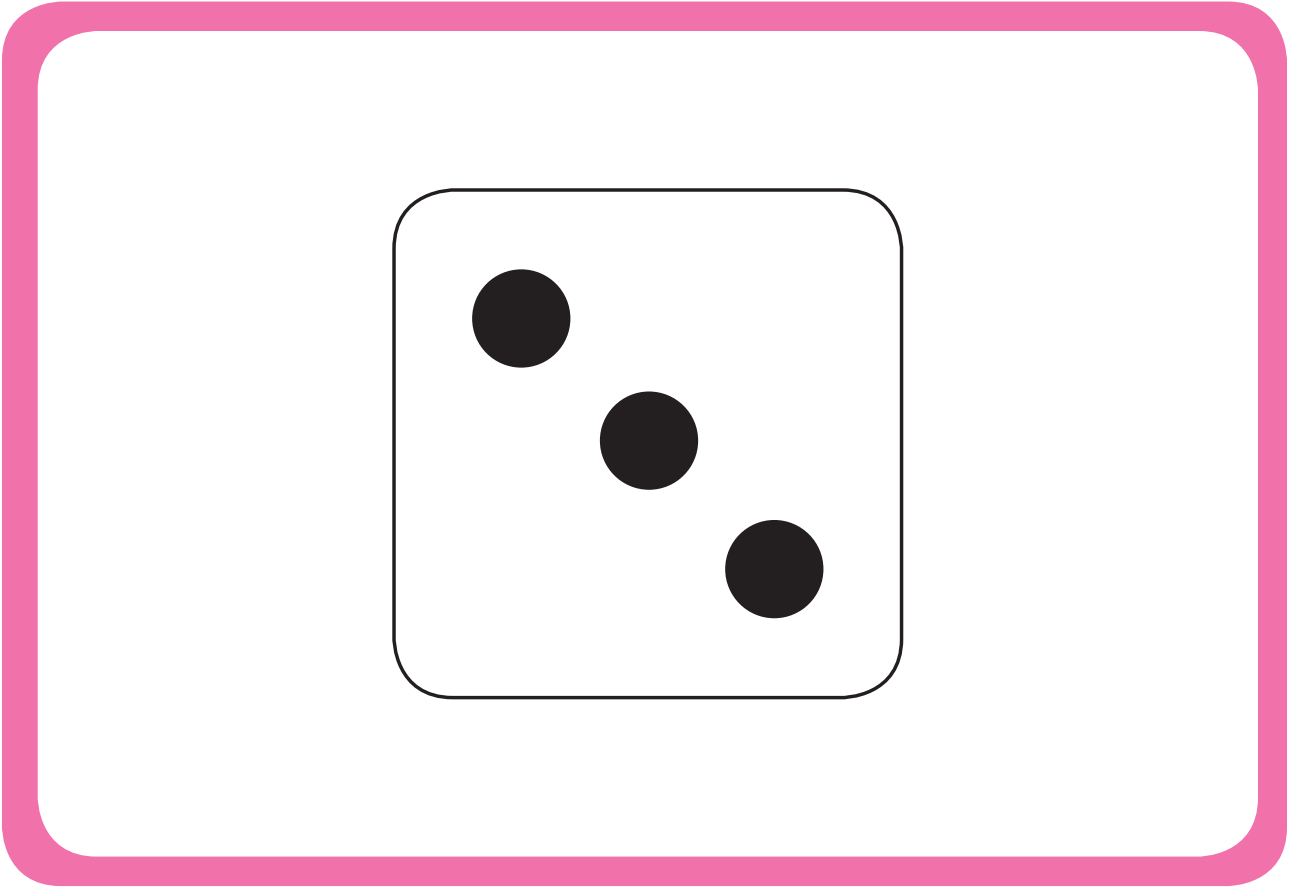
4

3

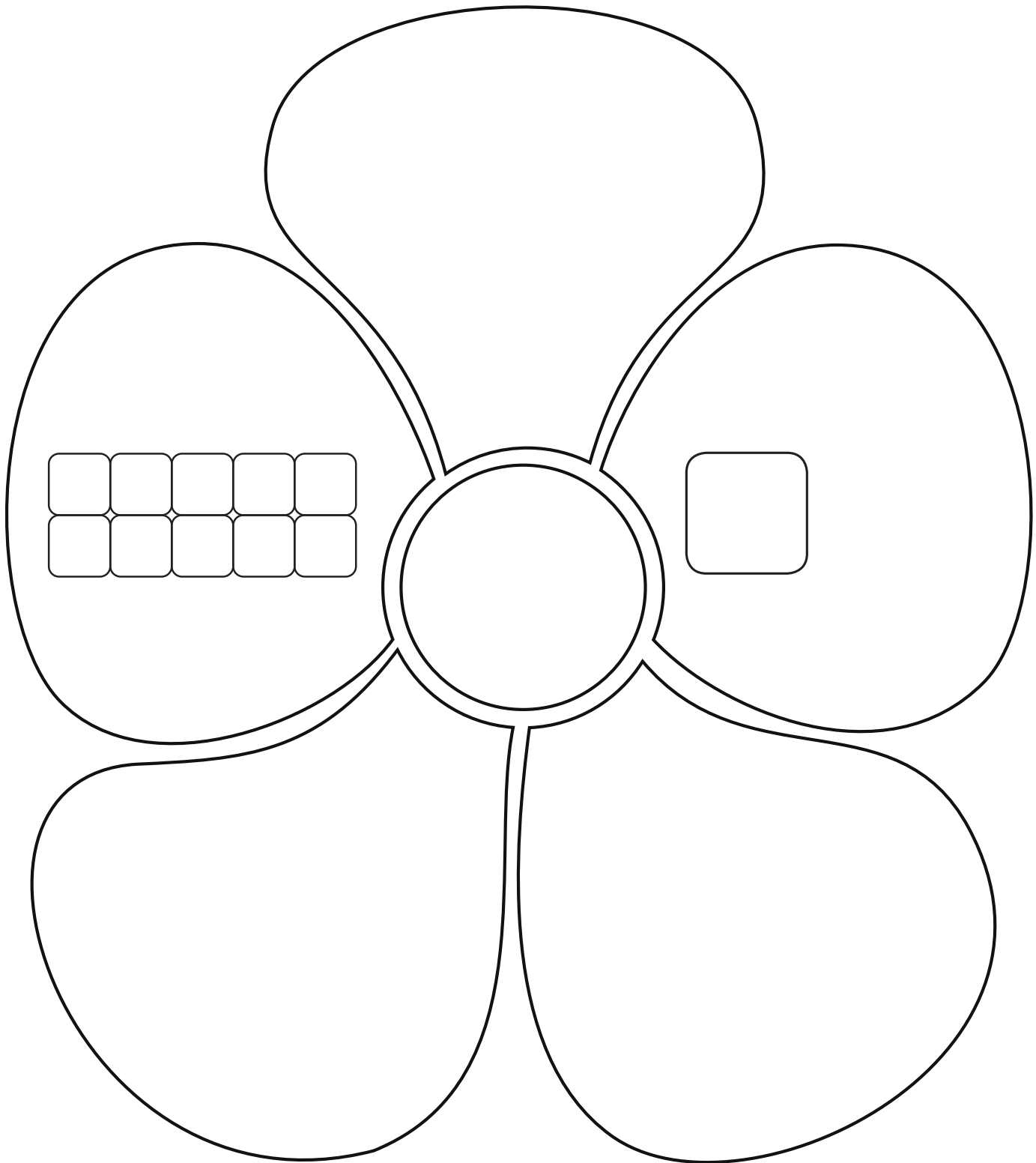




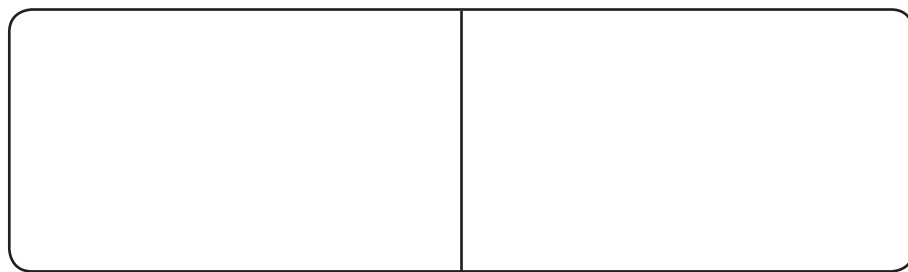
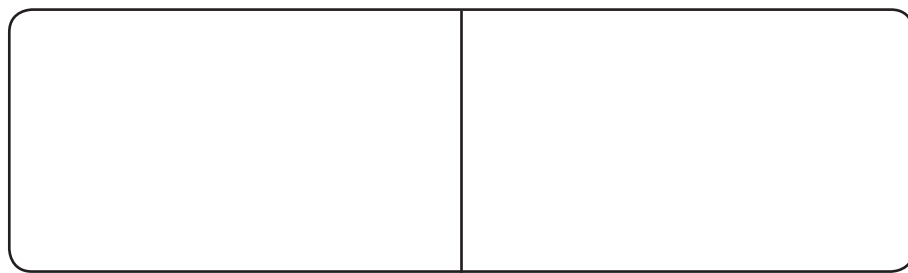
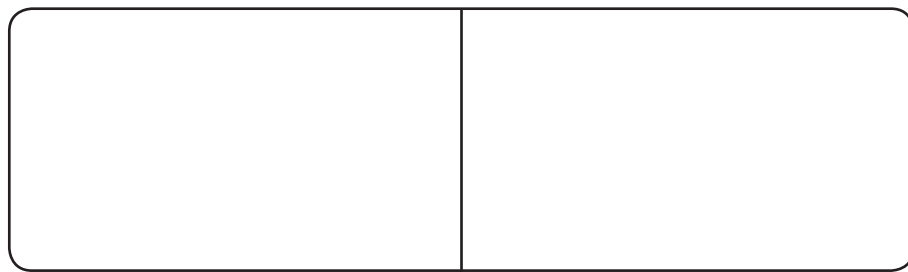
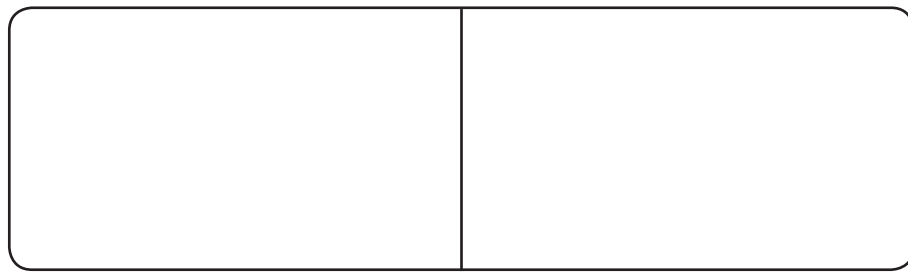
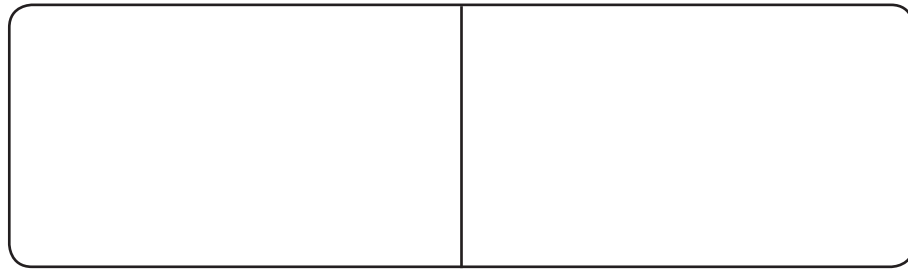




La fleur numérique



Les modèles de dominos



M.H.M

Méthode
Heuristique
Mathématiques

maternelle

mon cahier
des **nombre**s

GS



Nathan



**Dessine ta main ou colle une photo de ta main
ou trace ton empreinte de main à la peinture.**



LA CHASSE AUX CHIFFRES

Entoure les chiffres.

o t 8 m D
A 3 € q
& 1 c 7 J
5 U 2 w 1
R V 4 X %
? E ! h

1



LE COLLECTIONNEUR

Colle des collections de 1 objet.

Blank space for pasting one object.



LE TRACEUR

Trace le chiffre 1.

Tracing practice row 1: A solid vertical line with arrows showing stroke direction (up-right then down), a dashed vertical line, and three dots for starting points.

Tracing practice row 2: A solid vertical line with arrows showing stroke direction (up-right then down), a dashed vertical line, and three dots for starting points.



NUMEROBIS

Entoure le nombre 1.

Numbers 1 through 10 written in a simple font for a dot-marker activity.



LA FLEUR NUMÉRIQUE

Complète la fleur du 1.

A large outline of a flower with five petals, intended for a worksheet. The central circle contains a vertical number '1' with a diagonal arrow pointing up and to the right, and a vertical arrow pointing down. The petals contain various shapes: the top-left petal is empty; the middle-left petal contains a 2x5 grid of small squares; the middle-right petal contains a rounded square; the bottom-left and bottom-right petals are empty.



LE COLLECTIONNEUR
Colle des collections de 2 objets.



LA FLEUR NUMÉRIQUE

Complète la fleur du 2.

A large outline of a flower with five petals. The center of the flower contains the number '2' with a curved arrow indicating the stroke direction. The petals contain various shapes for completion: the top-left petal is empty; the middle-left petal contains a 2x5 grid of small squares; the middle-right petal contains a single square; the bottom-left and bottom-right petals are empty.



LE TRACEUR

Trace le chiffre 2.

Tracing practice for the number 2. Two rows of handwriting lines. Each row contains a solid number 2 with a directional arrow, a dashed number 2, and three dotted number 2s for tracing.



NUMEROBIS

Entoure le nombre 2.

Number recognition activity. A row of numbers from 1 to 10 is displayed for identification.



LE BILLARD

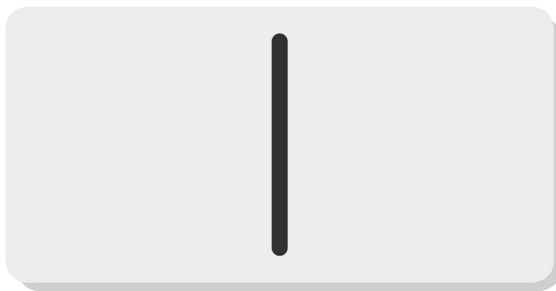
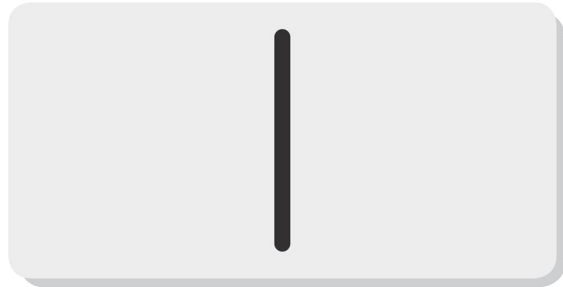
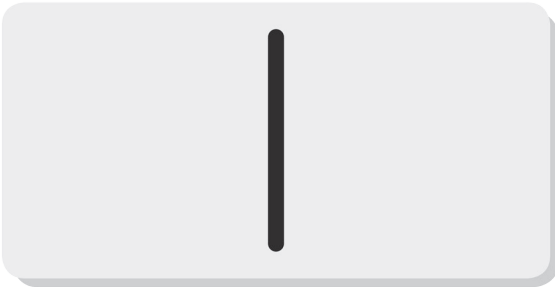
Relie des boules de billard pour faire 2.

Pool ball matching activity. A pool table layout with one ball numbered 4 and five balls numbered 1. The goal is to connect the 4 and 1 balls to form the number 2.



DOMINOS

Complète les dominos pour faire 2.



BRICOLO

Complète le mur de briques pour faire 2.

