

## DÉFI MATHÉMATIQUE 2

### LES APPRENTISSAGES DE VOTRE ENFANT DURANT LA TROISIÈME ÉTAPE

Durant l'étape qui commence, des objectifs d'apprentissage variés seront poursuivis en classe. Pour vous permettre d'en prendre connaissance, voici des exemples de problèmes, tirés du manuel de l'élève, qui illustrent les apprentissages recherchés. Certains apprentissages ne pouvant cependant se manifester par un travail écrit, le cas échéant, au lieu d'une référence au manuel de l'élève, une brève description de la compétence attendue est donnée.

#### **A : Votre enfant démontre sa compréhension (Caboche)**

##### **En logique**

En comprenant le but des jeux proposés avec les pièces du jeu d'échecs (pions et fous).

##### **En géométrie**

En repérant dans un ensemble de points ceux qui forment les sommets de figures courantes (manuel, page 119 : Géométrie C26).

##### **En arithmétique**

1. En associant le rectangle à la multiplication et à la division (manuel, pages 144 et 146 : Jeux de nombres B11 et B13).
2. En décrivant dans ses mots les données d'un problème (manuel, pages 155 à 179 : module Méli-mélo).

#### **Dans l'ensemble des activités mathématiques**

1. En faisant preuve d'autonomie.
2. En faisant preuve de créativité.
3. En associant ce qui est étudié en classe à des événements ou à des objets de son environnement.
4. En percevant globalement un problème.
5. En jugeant du réalisme d'une solution.

#### **B : Votre enfant démontre sa compétence à raisonner et à se concentrer (Troublefête)**

##### **En logique**

En respectant les règles de déplacement du pion et du fou au jeu d'échecs (manuel, pages 24 et 27 : Logique B23 et B26).

## **En géométrie**

En repérant des objets dont la position est décrite en termes de voisinage (manuel, pages 114 et 115 : Géométrie C 21 et C22).

## **En arithmétique**

1. En ordonnant des nombres plus petits que 1000 (manuel, pages 69 à 72 : Numération D34 à D36).
2. En expliquant l'addition et la soustraction dans une grille de nombres (manuel, pages 66, 67 et 68 : Numération D31, D32 et D33, n° 1).
3. En trouvant les facteurs et des multiples d'un nombre (manuel, pages 145 et 147 : Jeux de nombres B12 et B14).

## **Dans l'ensemble des activités mathématiques**

1. En manifestant une bonne confiance en soi.
2. En démontrant sa capacité à se concentrer.
3. En démontrant sa capacité à tenir compte de chaque élément d'un problème.
4. En vérifiant son travail.

## **C : Votre enfant démontre sa capacité à utiliser des processus mathématiques efficaces (D3D4)**

### **En arithmétique**

En comptant par bonds de 2, de 5 et de 10 (manuel, page 73 : Numération D37).

### **Dans l'ensemble des activités mathématiques**

1. En réussissant à bien travailler sous pression.
2. En calculant, mesurant et dessinant avec une certaine rapidité.
3. En calculant, mesurant et dessinant avec précision.

## **D : Votre enfant démontre sa capacité à communiquer (Papyrus)**

### **En géométrie**

En utilisant le vocabulaire servant au repérage (manuel, pages 114 à 117 : Géométrie C21 à C24).

### **En arithmétique**

En utilisant le vocabulaire décrivant certaines propriétés des nombres : *pair*, *impair*, *carré*, *rectangulaire*, *triangulaire*, *premier*, *facteur* et *multiple* (manuel, page 149 : Jeux de nombres B16).

### **Dans l'ensemble des activités mathématiques**

En communiquant oralement ou par écrit au moyen des termes et symboles du langage mathématique.