DÉFI MATHÉMATIQUE 3

LES APPRENTISSAGES DE VOTRE ENFANT DURANT LA QUATRIÈME 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 compétences recherchées. 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 percevant que certains événements se produisent plus souvent que d'autres (Ex. : Tirer un pique quelconque a plus de chances de se produire que de tirer l'as de coeur d'un jeu de cartes ordinaire).

En géométrie

En trouvant dans son environnement des objets semblables au cube, au prisme rectangulaire, au prisme triangulaire, à la pyramide, au cône, au cylindre et à la boule.

En arithmétique

1. En percevant la pertinence du recours à l'estimation (manuel, pages 74, 75 et 77 : Numération D41, D42 et D44).
2. En associant le rectangle à la multiplication et la à division (manuel, page 106 : Jeux de nombres C23 n°s 1 et 2).
3. En associant la fraction et la division à un partage équitable (manuel, page 107 : Jeux de nombres C24).

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 ses capacités à raisonner et à se concentrer (Troublefête)

En logique

En expliquant pourquoi certains événements peuvent se produire plus souvent que d'autres (Ex. : Puisqu'il y a moins d'as que de figures dans un jeu, tirer un as est moins probable que de tirer une figures : 4 chances sur 52 contre 12 chances sur 52).

En géométrie

En identifiant un solide à partir de la description de ses caractéristiques (manuel, pages 143, 144 et 145 : Géométrie D34, D35 et D36).

En arithmétique

1. En trouvant la règle qui permet de prolonger une suite de nombres (manuel, pages 104 et 105 : Jeux de nombres C21 et C22).
2. En expliquant les procédés de compensation et d'estimation (manuel, pages 76, 77, 78 et 82 : Numération D43, D44, D45 et D49).

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.

<u>C : Votre enfant démontre sa capacité à utiliser les processus mathématiques efficaces (D3D4)</u>

En arithmétique

1. En effectuant des divisions et des multiplications simples à l'aide du rectangle (manuel, page 106 : Jeux de nombres C23, n° 2).
2. En utilisant la compensation pour simplifier certains calculs (Ex. : Au lieu d'effectuer 299 + 124, faire 300 + 124 – 1 ou 300 + 123).
3. En réussissant au moins 45 additions ou soustractions de base (tables) en 4 minutes ou moins (grade 2).
4. En réussissant au moins 45 multiplications ou 40 divisions de base en 4 minutes et 30 secondes ou moins (grade 1).

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.

<u>D : Votre enfant démontre sa capacité à communiquer (Papyrus)</u>

En géométrie

En décrivant les propriétés d'un solide (manuel, page 145 : Géométrie D36).

En arithmétique

1. En symbolisant la division sous ses deux formes : $\frac{9}{3}$ et 9 ÷ 3 (manuel, page 107 : Jeux de nombres C24 n° 2).
2. En utilisant les termes *facteur*, *multiple*, *multiplication*, *produit*, *division*, *quotient* et *fraction* (manuel, page 108 : Jeux de nombres C25).

Dans l'ensemble des activités mathématiques

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