









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 1 : ÉTAPE 3 – SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Banquiers Associer une situation concrète à une phrase imagée simple (+ ou -).</p> <p>Numération A et B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Recourir spontanément au groupement. • Associer des représentations de nombres utilisant le groupement. 	<p>Géométrie C Associer des arrangements rectangulaires à la multiplication et à la division.</p>	<p>Logique C Associer la combinaison des éléments de deux ensembles à une grille de type cartésien.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Comparaisons D Découvrir la règle d'une suite et prolonger cette suite.</p> <p>Banquiers Expliquer son procédé (essais et erreurs...) pour trouver un terme manquant dans une phrase imagée simple (+ ou -).</p> <p>Numération A et B Grouper et ordonner les éléments d'un ensemble pour les dénombrer.</p>	<p>Géométrie C Chercher tous les arrangements rectangulaires possibles avec un nombre de cubes ou de cases.</p>	<p>Logique C Combiner les éléments de deux ensembles pour obtenir tous les couples possibles.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Comparaisons D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Trouver le nombre qui vient avant, après ou entre des nombres. <p>Numération A et B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Dénombrer au moins jusqu'à 99. 		<p>Logique C Énumérer <u>systematiquement</u> tous les couples résultant de la combinaison de deux ensembles.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Comparaisons D Lire et utiliser les expressions <i>plus que, un de moins que, plus petit que...</i></p> <p>Banquiers Lire et écrire des suites d'opérations.</p> <p>Numération A et B Lire et écrire les nombres au moins jusqu'à 69.</p>	<p>Note Bien qu'il soit à juste titre introduit tout au long des activités, le vocabulaire et le symbolisme de la multiplication ne font l'objet d'<u>aucun seuil d'évaluation</u> pour cette année.</p>	

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 1 : ÉTAPE 3 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Comparaisons D Manuel : D29(2) Banquiers Guide : pr. 1, 2, 3, 5, 6, 8, 9, 10 Manuel : 1, 2, 3, 4 Numération A et B Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 10, 11(estimation) Manuel : A1, A2, A5, B7, B8, B9, B14, B19(association des modes de représentation)</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 12, 13, 14, 15, 16 Manuel : C19, C20, C21(2), C22, C23</p>	<p>Logique C Guide : pr. 10, 11, 12, 13 Manuel : C21, C22, C23</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Comparaisons D Guide : pr. 20, 21, 22 Manuel : D25, D26, D27(1), D28(1), D29(1), D30(1, 2) Banquiers Guide : pr. 4, 7, 11 Manuel : 5 Numération A et B Guide : pr. 9, 11(organisation) Manuel : A3, A4, B9 à B19(organisation), B15</p>	<p>Géométrie C Manuel : C21(1), C24</p>	<p>Logique C Guide : pr. 14, 15, 16 Manuel : C24, C25(1b, 2a), C26</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Comparaisons D Guide : pr. 23, 24 Manuel : D27(2), D28(2), D30(3) Numération A et B Manuel : B15</p>		<p>Logique C Manuel : C23(2), C25(1c, 2b), C26 Note : Pour les cas 3×3 et 2×4, obtenir tous les résultats.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Comparaisons D Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil. Numération A et B Guide : pr. 12 Manuel : A6 et au fil de toute les activités pertinentes. Banquiers Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	<p>Note Bien qu'il soit à juste titre introduit tout au long des activités, le vocabulaire et le symbolisme de la multiplication ne font l'objet d'<u>aucun seuil d'évaluation</u> pour cette année.</p>	