









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 1 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Regrouper spontanément pour dénombrer des ensembles d'au moins 30 éléments. • Associer les représentations concrètes, imagées et symboliques d'une même quantité. <p>Jeux de nombres A</p> <p>Associer le mouvement d'une balance à plateaux à des égalités ou à des inégalités.</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Distinguer les concepts d'aire et de périmètre.</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Comparer et ordonner des nombres inférieurs à 100.</p> <p>Jeux de nombres A</p> <p>Démontrer la validité d'une phrase mathématique.</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Construire des figures en respectant des contraintes d'aire et de périmètre.</p>	<p>Logique A</p> <p>Combiner des propositions logiques pour en tirer les conclusions qui s'imposent.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Dénombrer généralement sans erreurs.</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Mesurer convenablement l'aire et le périmètre d'une figure donnée.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Lire et écrire les nombres jusqu'à 99.</p> <p>Jeux de nombres A</p> <p>Respecter les règles d'écriture d'une phrase mathématique.</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Utiliser les termes <i>aire</i> et <i>périmètre</i>.</p>	<p>Logique A</p> <p>Utiliser les mots qui décrivent les positions dans une grille.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 1 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A</p> <ul style="list-style-type: none"> Guide : pr. 1, 2, 3 et 5 Manuel : A1, A2 Guide : pr. 4 Manuel : A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10 <p>Jeux de nombres A</p> <p>Guide : pr. 1, 2, 5, 6, 7</p> <p>Manuel : A4</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Guide : pr. 1, 2</p> <p>Manuel : A1, A2</p>	<p>Logique A</p> <p>Guide : pr. 1</p> <p>Manuel : A1, A2</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Guide : pr. 6</p> <p>Jeux de nombres A</p> <p>Guide : pr. 4</p> <p>Manuel : A3(2), A5, A6, A7, A8</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Guide : pr. 3, 4, 5</p> <p>Manuel : A4, A5</p>	<p>Logique A</p> <p>Guide : pr. 2, 3, 4, 5, 6, 7</p> <p>Manuel : A3, A4, A5, A6, A7, A8, A10, A11, A12(1), A13(1), A14</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Toutes les activités permettent de d'évaluer ce seuil, particulièrement :</p> <p>Manuel : A8</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Manuel : A3, A6</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A</p> <p>Guide : pr. 7, 8</p> <p>Jeux de nombres A</p> <p>Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement :</p> <p>Guide : pr. 3</p> <p>Manuel : A1, A2, A3(1)</p>	<p>Géométrie A</p> <p>Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	<p>Logique A</p> <p>Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement :</p> <p>Manuel : A9, A12(2), A13(2)</p>