









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 4 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer un nombre à de multiples représentations. • Interpréter les données numériques d'un problème. <p>Jeux de nombres C</p> <p>Percevoir le rôle de certaines données afin de prédire un événement.</p>	<p>Géométrie D</p> <p>Associer des objets de la réalité à des solides.</p>	<p>Logique B (suite)</p> <p>Saisir le but des divers jeux proposés impliquant les tours, la dame et les cavaliers (jeu d'échecs).</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération E</p> <ul style="list-style-type: none"> • Expliquer l'équivalence de deux représentations d'un même nombre avec le même matériel. • Structurer et justifier une solution à un problème <p>Jeux de nombres C</p> <p>Expliquer pourquoi un événement est plus probable qu'un autre.</p>	<p>Géométrie D</p> <p>Réaliser des constructions en respectant diverses contraintes.</p>	<p>Logique B (suite)</p> <p>Appliquer correctement les règles du jeu d'échecs (tours, dame et cavaliers).</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération E</p> <p>Calculer généralement sans erreurs.</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>		<p>Géométrie D</p> <p>Utiliser le vocabulaire associé aux solides : <i>cône, cube, cylindre, pyramide, boule, prisme, sommet, face, arête, symétrie, axe de symétrie.</i></p>	

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 4 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération E Guide : pr. 28, 31, 32, Annexe 2 Manuel : E40, E44, E45, E48, E49</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 17, 20, 22 Manuel : C17, C18, C21</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 26 Manuel : D29, D30, D37, D38, D39</p>	<p>Logique B (suite) Guide : pr. 21, 22, 23, 25, 26, 27 N.B. : <i>Les activités impliquant le roi sont de l'enrichissement. Les élèves y consacreront beaucoup de temps au 2^e cycle.</i></p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération E Guide : pr. 29, 30, 33, Annexe 1 Manuel : E41, E42, E43(1), E46, E47, E51, E52, E54, E56</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 18, 19, 21 Manuel : C19, C20</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 25, 28, 29 Manuel : D31, D32, D33, D34, D35</p>	<p>Logique B (suite) Guide : pr. 24, 28 Manuel : B28, B29, B30, B31, B32, B33 N.B. : <i>Les activités impliquant le roi sont de l'enrichissement. Les élèves y consacreront beaucoup de temps au 2^e cycle.</i></p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération E Manuel : E43(2), E50, E53, E55 et utilisation du château des nombres pour des additions et des soustractions jusqu'à 100.</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>		<p>Géométrie D Guide : pr. 27 Manuel : D36</p>	