









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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Associer diverses représentations d'une même quantité (numération de forme).</p> <p>Jeux de nombres A Associer l'égalité ou l'inégalité à ce qui est observé sur une balance à plateaux.</p>	<p>Géométrie A Distinguer les objets qui sont symétriques de ceux qui ne le sont pas.</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Composer ou décomposer un nombre en respectant certaines contraintes (blocs de base 10).</p> <p>Jeux de nombres A Construire et compléter des égalités ou des inégalités.</p>	<p>Géométrie A Découvrir et tracer l'axe de symétrie (axe de réflexion) d'une figure plane.</p>	<p>Logique A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combiner des propositions logiques pour en tirer des conclusions qui s'imposent. • Procéder par élimination.
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>		<p>Géométrie A Compléter avec précision une figure simple pour la rendre symétrique.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Lire et écrire les nombres inférieurs à 1000.</p> <p>Jeux de nombres A Lire et écrire des phrases mathématiques.</p>	<p>Géométrie A Utiliser correctement les termes <i>symétrie, réflexion, axe de symétrie, et axe de réflexion.</i></p>	<p>Logique A Interpréter le vocabulaire relié aux grilles logiques (<i>droite, sous, voisin, au centre...</i>).</p>

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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 7 Manuel : A1, A2, A3, A5, A6, A8(1), A9</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 5 Manuel : A1, A2</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 1 Manuel : A1, A2,</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 5, 6, 8 Manuel : A4, A7, A8(2), A10</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 6. Manuel : A3, A4, A5, A6, A7, A8</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 2 Manuel : A3, A4(2), A5, A6, A8(1)</p>	<p>Logique A Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 5, 6 Manuel : A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8, A9, A10, A11, A12</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>		<p>Géométrie A Guide : pr. 3, 4 Manuel : A4(1), A7, A8(2, 3), A9, A10</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement lors des dictées de nombres.</p> <p>Jeux de nombres A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : A5, A6, A7, A8</p>	<p>Géométrie A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	<p>Logique A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : A9, A12</p>