









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 3 : ÉTAPE 4 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Percevoir la pertinence du recours à l'estimation.</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer la division et la fraction à l'équité. • Associer la multiplication et la division au rectangle. 	<p>Géométrie D Associer divers objets courants à des solides géométriques.</p>	<p>Logique D Percevoir qu'un événement est plus probable qu'un autre.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Expliquer ses procédés d'estimation et de compensation.</p> <p>Jeux de nombres C Trouver les régularités permettant de prolonger une suite de nombres.</p>	<p>Géométrie D Reconnaître un solide à partir de ses caractéristiques.</p>	<p>Logique D Expliquer la probabilité plus grande d'un événement par rapport à un autre.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Utiliser l'estimation ou la compensation en vue d'effectuer un calcul efficace.</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Effectuer des multiplications et des divisions simples, en recourant à des arrangements rectangulaires. • Améliorer sa maîtrise des tables : obtenir le grade 2 dans les concours-Défi en addition et en soustraction et le grade 1 en multiplication et en division. 		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser les termes suivants : <i>facteur, multiple, multiplication, produit, division</i> et <i>quotient</i>. • Représenter la division sous ses deux formes : $15 \div 3 = 5 \text{ et } \frac{15}{3} = 5$	<p>Géométrie D Décrire les propriétés d'un solide : nombre de sommets, nombre d'arêtes, nombre de faces, figures formant les faces et nom du solide.</p>	

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 3 : ÉTAPE 4 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Guide : pr. 25, 28, 30 Manuel : D41, D48</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 13, 14 Manuel : C18, C24 • Guide : pr. 15 Manuel : C17, C19, C23(1) 	<p>Géométrie D Guide : pr. 17 Manuel : D31, D32, D33, D37(1), D38(1), D39</p>	<p>Logique D Guide : pr. 20</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Guide : 26, 27, 31 Manuel : D42, D43, D45, D47</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 16, 17 Manuel : C21, C22</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 16, 17 Manuel : D34, D35, D37(2), D38(2)</p>	<p>Logique D Guide : 21</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Guide : pr. 29 Manuel : D44, D46, D49</p> <p>Jeux de nombres c Manuel : C20, C23(2 et 3)</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Jeux de nombres C Manuel : C25 et partout où cela est pertinent.</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 17, 19 Manuel : D36</p>	