

# COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 4 : ÉTAPE 1 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération A</b> Associer diverses représentations d'une même quantité.</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Percevoir différentes façons d'effectuer un calcul dans le but d'être plus efficace.</p> <p><b>Fractions A</b> Associer une fraction unitaire à une représentation concrète ou imagée.</p>	<p><b>Géométrie A</b> Percevoir dans une figure complexe un assemblage de figures simples.</p>	
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération A</b> Trouver la «meilleure» représentation d'un nombre.</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Prouver l'équivalence de deux calculs.</p> <p><b>Fractions A</b> Ordonner des fractions unitaires en utilisant un support concret ou imagé.</p>	<p><b>Géométrie A</b> Classifier des quadrilatères selon les propriétés de leurs angles et de leurs côtés.</p>	<p><b>Logique A</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Coordonner deux propriétés d'un même élément ou d'un même ensemble.</li> <li>• Effectuer des calculs logiques en recourant, par exemple, au procédé par élimination.</li> </ul>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>			
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération A</b> Lire un nombre représenté dans différents systèmes de numération.</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Connaître les règles d'écriture d'une phrase mathématique.</p> <p><b>Fractions A</b> Noter un fractionnement sous la forme d'une fraction ou d'une division.</p>	<p><b>Géométrie A</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Nommer des polygones simples (<i>triangle, carré, rectangle, losange, trapèze, parallélogramme, pentagone, hexagone, octogone</i>).</li> <li>• Nommer les propriétés élémentaires des polygones (<i>angles, côtés, concavité, symétrie</i>).</li> </ul>	<p><b>Logique A</b> Connaître le vocabulaire des grilles logiques.</p>

# COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 4 : ÉTAPE 1 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération A</b> Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 7, 9, 10 Manuel : A1, A2, A3, A4</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Guide : pr. 1 Manuel : A1, A2</p> <p><b>Fractions A</b> Guide : pr. 1, 2 Manuel : A1, A4</p>	<p><b>Géométrie A</b> Guide : pr. 2 Manuel : A2, A3, A4, A5, A6, A7</p>	
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération A</b> Guide : pr. 5, 6, 7 Manuel : A5, A6(2, 3), A7, A8</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Guide : pr. 2, 3 Manuel : A3</p> <p><b>Fractions A</b> Guide : pr. 3 Manuel : A3</p>	<p><b>Géométrie A</b> Guide : pr. 1, 3 Manuel : A1, A10(1)</p>	<p><b>Logique A</b> Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 5 Manuel : A1, A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p><b>Jeux de nombres A</b> Guide : pr. 4, 6, 7 Manuel : A4, A6(3), A8</p>		
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération A</b> Guide : pr. 8 Manuel : A6(1)</p> <p><b>Jeux de nombres A</b> Guide : pr. 5 Manuel : A5, A6(1, 2), A7</p> <p><b>Fractions A</b> Manuel : A2</p>	<p><b>Géométrie A</b> Manuel : A8, A9, A10(2)</p>	<p><b>Logique A</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>