









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 4 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Interpréter les données d'une situation-problème complexe.</p> <p>Fractions C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Associer l'addition et la soustraction de fractions à des calculs sur la superplanche. - Associer la multiplication et la division de fractions à des représentations rectangulaires. <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Illustrer ce qu'est une moyenne. - Illustrer ce qu'est un pourcentage. 	<p>Géométrie D Associer divers objets de la réalité à des figures géométriques et à leurs propriétés.</p>	<p>Logique C Interpréter des données afin de les noter dans un tableau ou un diagramme.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Tirer des conclusions à partir d'un ensemble complexe de données numériques.</p> <p>Fractions C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser la superplanche +/- pour trouver le dénominateur commun en addition et en soustraction. - Expliquer le procédé de multiplication de fractions au moyen de représentations rectangulaires. <p>Jeux de nombres C Tirer des conclusions à partir de divers tableaux et diagrammes.</p>	<p>Géométrie D Résoudre des casse-tête géométriques en respectant une variété de données.</p>	<p>Logique C À partir des données d'un tableau ou d'un diagramme, tirer des conclusions.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Effectuer les quatre opérations sur les nombres naturels.</p> <p>Fractions C Additionner, soustraire et multiplier des fractions.</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Calculer un pourcentage d'un nombre donné. - Transformer une fraction en pourcentage et vice versa. - Concours-défi : obtenir les grades 5 (+ et -) et 4 (× et ÷). 	<p>Géométrie D Vérifier la relation d'Euler.</p>	<p>Logique C Employer des outils permettant d'appliquer le procédé par élimination.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération D Connaître les règles de priorité des opérations.</p> <p>Fractions C Lire et écrire des phrases mathématiques où figurent des fractions.</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lire des tableaux et des diagrammes. - Utiliser la terminologie et le symbolisme relatifs au pourcentage. 	<p>Géométrie D Utiliser le vocabulaire :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des figures planes et de leurs propriétés; - des solides et de leurs propriétés. 	<p>Logique C Lire et tracer des tableaux et des diagrammes qui sont lisibles.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 4 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Guide : pr. 25 (+ Jeux de nombres C, Guide : pr. 19, 20) Manuel : D43, D44(3), D49, D50, D51(2)</p> <p>Fractions C Guide : pr. 18, 19, 20 Manuel : C21, C22(1), C23, C24(1), C25, C26(1)</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 21, 22 Manuel : C27, C29</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 15 Manuel : D31, D37, D38, D39</p>	<p>Logique C Guide : pr. 10, 11, 12, 13, 14, 15 (interprétation des données) Manuel : C17, C18</p> <p>Méli-mélo C Manuel : C13, C14</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Manuel : D44(2), D45(1), D47(2), D48(2), D51(1)</p> <p>Fractions C Manuel : C22(2,3), C24(2), C26(2), C27(1,2)</p> <p>Jeux de nombres C Manuel : C26, C30</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 16, 17 Manuel : D32, D33, D34, D35, D36</p>	<p>Logique C Guide : pr. 10, 11, 12, 13, 14, 15 (calculs logiques) Manuel : C19, C20, C21, C22, C23</p> <p>Méli-mélo C Manuel : C15, C16</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Manuel : D45(3), D46, D47(1)</p> <p>Fractions C Manuel : C22(2), C24, C26(2), C27(2).</p> <p>Jeux de nombres C Manuel : C28, C31</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 19 Manuel : D41(4)</p>	<p>Logique C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, en particulier : Manuel : C20, C21</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération D Manuel : D45(2), D48(1,3,4,5), D51(2)</p> <p>Fractions C La plupart des activités permettent d'évaluer ce seuil, en particulier : Manuel : C27(3)</p> <p>Jeux de nombres C La plupart des activités permettent d'évaluer ce seuil, en particulier : Guide : pr. 18, 19, 20 et Manuel : C25 (Numération D, Manuel : D49, D50, D51(2))</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 18 Manuel : D40, D41(1,2,3)</p>	<p>Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, en particulier : Méli-mélo C Manuel : C14, C15</p>