









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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Comparaisons E Associer l'écoulement du temps à un déplacement.</p> <p>Banquiers (suite) Associer une situation concrète à une phrase mathématique simple (+ ou -).</p> <p>Numération B (suite) et C Recourir spontanément au groupement pour mieux dénombrer.</p>	<p>Géométrie D Associer un solide à l'ensemble de ses faces.</p>	<p>Logique D Percevoir le rôle de certaines données au moment de formuler une prédiction.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Comparaisons E Mesurer un déplacement ou une durée.</p> <p>Banquiers (suite) Expliquer son procédé (essais et erreurs...) pour trouver un terme manquant dans une phrase mathématique simple (+ ou -).</p> <p>Numération B (suite) et C B) Grouper, ordonner et dénombrer les éléments d'un ensemble. C) Identifier des régularités en numération positionnelle.</p>	<p>Géométrie D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Classifier des solides à partir d'un critère imposé ou choisi. • Trouver le critère ayant permis de classifier des solides. 	
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération B (suite) et C Compter au moins jusqu'à 99.</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Comparaisons E Lire l'heure juste.</p> <p>Banquiers (suite) Lire et écrire des phrases mathématiques simples (+ ou -).</p> <p>Numération B (suite) et C Lire et écrire les nombres au moins jusqu'à 99.</p>	<p>Géométrie D Nommer le <i>cube</i>, le <i>prisme</i>, le <i>cylindre</i>, le <i>cône</i>, la <i>boule</i> et la <i>pyramide</i>.</p>	

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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Comparaisons E Guide : pr. 26, 27 Manuel : E31, E32, E33</p> <p>Banquiers (suite) Guide : pr. 13, 14, 15, 16 Manuel : 11, 12, 17, 19</p> <p>Numération B et C Guide : pr. 14, 15 Manuel : B22, C23, C24</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 17, 19 Manuel : D25, D26, D27, D29, D30, D31</p>	<p>Logique D Guide : pr. 17, 18, 19, 20, 21 Manuel : D27, D28, D29, D30, D31</p> <p>Comparaisons E Guide : pr. 25</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Comparaisons E Guide : pr. 28, 29 Manuel : E34</p> <p>Banquiers (suite) Guide : pr. 12 Manuel : 6, 7, 8, 9, 10, 13, 14, 15, 16, 18</p> <p>Numération B et C B) Manuel : B20, B21 C) Guide : pr. 16 Manuel : C25, C26, C27</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 18 Manuel : D28</p>	
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>			
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Comparaisons E Guide : pr. 30 Manuel : E35</p> <p>Banquiers (suite) Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p> <p>Numération B et C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Guide : pr. 13</p>	<p>Géométrie D Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	