









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 3 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Jeux de nombres B Associer un arrangement rectangulaire à la multiplication et la division.</p>	<p>Géométrie C Dans un ensemble de points, repérer ceux qui forment des figures géométriques courantes.</p>	<p>Logique B Saisir le but des divers jeux proposés impliquant les pions et les fous (jeu d'échecs).</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Ordonner des nombres. • Expliquer ses procédés d'addition et de soustraction dans une grille de nombres. <p>Jeux de nombres B Trouver concrètement les facteurs et des multiples d'un nombre.</p>	<p>Géométrie C Situer un lieu à partir de repères topologiques.</p>	<p>Logique B Appliquer correctement les règles du jeu d'échecs (avec pions et fous).</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Compter par bonds de 2, 5 ou 10. • Mémoriser la table du 10. 		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Jeux de nombres B Utiliser les termes <i>pair, impair, premier, carré, facteur, multiple...</i></p>	<p>Géométrie C Utiliser le vocabulaire associé aux formes géométriques de base (<i>carré, rectangle, losange, triangle, cercle</i>) et aux repères topologiques élémentaires (<i>centre, côté, gauche, droite, intérieur, extérieur, frontière...</i>).</p>	

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 2 : ÉTAPE 3 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Manuel : D31, D32</p> <p>Jeux de nombres B Guide : pr. 8, 9, 10, 11 (Logique : pr. 16) Manuel : B9, B10, B11, B13, B15(1)</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 18, 19 Manuel : C26</p>	<p>Logique B Guide : pr. 11, 13, 14, 17, 20 Manuel : B21, B22</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D</p> <ul style="list-style-type: none"> Guide : pr. 24, 25, 26, 27 Manuel : D34a, D34b, D35 et D36 Guide : pr. 22, 23 Manuel : D33 et D38 <p>Jeux de nombres B Guide : pr. 12, 13, 14 Manuel : B12, B14, B15(2)</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 20, 21, 22, 23, 24 Manuel : C21, C22, C23, C24, C25, C27, C28</p>	<p>Logique B Guide : pr. 12, 15, 18, 19 Manuel : B23, B24, B25, B26, B27</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Manuel : D37, D39</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Jeux de nombres B Guide : pr. 15, 16 Manuel : B16</p>	<p>Géométrie C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Guide : pr. 20 Manuel : C23, C24</p>	<p>Logique B Guide : pr. 16</p>