









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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération B</b> Associer diverses représentations d'un même nombre (numération positionnelle).</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Percevoir la simplification que peuvent apporter certains procédés de calcul efficace.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Reconnaître la pertinence d'un système de repérage dans le plan.</p>	
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération B</b> Composer ou décomposer un nombre en respectant certaines contraintes (planche à calcul).</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Expliquer divers procédés de calcul efficace pour une même opération.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Expliquer les conventions d'un système de repérage cartésien.</p>	<p><b>Logique B</b> Résoudre et expliquer des situations de MAT et de PAT.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération B</b> Calculer généralement sans erreurs.</p>		
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération B</b> Distinguer les centaines, les dizaines et les unités dans un nombre.</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Écrire et lire des phrases mathématiques.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Utiliser divers systèmes de repérage dans le plan.</p>	<p><b>Logique B</b> Connaître la codification utilisée pour le repérage d'une case de l'échiquier.</p>

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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération B</b> Guide : pr. 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 Manuel : B11, B12, B13(1), B16, B17(1), B18, B20, B24, B26</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Guide : pr. 7 Manuel : B9, B10</p>	<p><b>Géométrie B</b> Guide : pr. 5, 6, 7 Manuel : B11, B12, B13, B14, B17</p>	<p><b>Logique B</b> Guide : pr. 7 Manuel : B13, B14</p>
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération B</b> Guide : pr. 16 Manuel : B13(2), B14, B15, B17(2), B19, B21, B22, B23, B25(1)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Guide : pr. 8, 9 Manuel : B11(1)</p>	<p><b>Géométrie B</b> Manuel : B13, B15, B16, B18</p>	<p><b>Logique B</b> Guide : pr. 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14 Manuel : B15, B16, B17, B18, B19, B20, B21, B22</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : B17(3), B23(2), B25(2)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Guide : pr. 10, 11, 12 Manuel : B12, B13</p>		
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : B14, B15, B19, B22</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : B11(2)</p>	<p><b>Géométrie B</b> Guide : pr. 8 Manuel : B15, B16, B18</p>	<p><b>Logique B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : B17</p>