









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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération C</b> Associer des calculs concrets à des calculs écrits.</p> <p><b>Jeux de nombres B (suite)</b> Associer le calcul efficace à des échanges de monnaie.</p>	<p><b>Géométrie C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Distinguer les situations concrètes à associer au périmètre, à l'aire et au volume.</li> <li>• Choisir l'unité appropriée à une mesure de longueur, d'aire ou de volume.</li> </ul>	<p><b>Logique C</b> Interpréter correctement des grilles (tableaux de vérité) servant à insérer les données connues.</p>
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération C</b> Développer et expliquer au moins un procédé de calcul concret pour chaque opération.</p>	<p><b>Géométrie C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Réaliser des constructions en tenant compte de certaines contraintes relatives au périmètre, à l'aire et au volume.</li> <li>• Transformer des mesures de longueur d'une unité métrique à une autre (m, dm, cm).</li> </ul>	<p><b>Logique C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Utiliser une grille (tableau de vérité) pour effectuer des calculs logiques.</li> <li>• Prouver ses conclusions.</li> </ul>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération C</b> Effectuer les quatre opérations sur la planche à calcul.</p> <p><b>Jeux de nombres B (suite)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Appliquer des procédés de calcul efficace.</li> <li>• Améliorer sa maîtrise des tables : obtenir le grade 1 dans les concours-Défi en addition et en soustraction.</li> </ul>	<p><b>Géométrie C</b> Mesurer la longueur (SI), l'aire (carrés-unités) ou le volume (cubes-unités) d'une figure.</p>	
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>		<p><b>Géométrie C</b> Utiliser les termes et les symboles appropriés aux mesures de longueur, d'aire et de volume.</p>	<p><b>Logique C</b> Exprimer clairement ses arguments logiques.</p>

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

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p><b>Compétence 1</b></p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p><b>Numération C</b>                      Guide : pr. 17, 18                      (Tous les problèmes visent ce seuil.)                      Manuel : C27, C28, <b>C29(1)</b>, <b>C32(1)</b>,                      C34, <b>C35(1)</b>, C36, <b>C37(1)</b>, C38</p> <p><b>Jeux de nombres B (suite)</b>                      Manuel : <b>B14</b></p>	<p><b>Géométrie C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guide : pr. 9, 10                      Manuel : C19(1), C20(4, 5)</li> <li>• Guide : pr. 14</li> </ul>	<p><b>Logique C</b>                      Guide : pr. 15, 18, 19 (entrée des données)                      Manuel : C23 à C26, <b>C27</b>, C28, C29 (entrée des données)</p>
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération C</b>                      Guide : pr. 19, 20, 21, 22, 23, 24                      Manuel : <b>C39</b></p>	<p><b>Géométrie C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guide : pr. 11, 12, 13                      Manuel : C22, <b>C25</b>, C30(1)</li> <li>• Manuel : C28, C29(2), C30(2)</li> </ul>	<p><b>Logique C</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guide : pr. 16, 17, 18, 19 (calculs logiques)                      Manuel : C25, C26, <b>C27</b>, C28, C29 (calculs logiques)</li> <li>• Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</li> </ul>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération C</b>                      Manuel : <b>C29(2)</b>, C30(1), C31, <b>C32(2)</b>, <b>C33</b>, <b>C35(2)</b>, <b>C37(2)</b>, C40</p> <p><b>Jeux de nombres B (suite)</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Guide : pr. 8, 9                      Manuel : <b>B15</b>, <b>B16</b></li> <li>• Manuel : B12 et B13                      Concours-Défi                      Soccer mathématique                      Les solitaires</li> </ul>	<p><b>Géométrie C</b>                      Guide : pr. 15                      Manuel : C20(3), C21, C23, C24, <b>C26</b>, <b>C27</b>, C29(1)</p>	
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>		<p><b>Géométrie C</b>                      Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement :                      Manuel : C19(2), C24, C26, C28, C29</p>	<p><b>Logique C</b>                      Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>