









# COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : 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> Interpréter une suite d'entrées sur la calculatrice afin d'en prédire le résultat.</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Associer diverses situations d'opposition à des entiers relatifs.</p> <p><b>Fractions B</b> Associer des opérations sur les fractions à des représentations concrètes ou imagées.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Associer les angles à divers objets et à diverses situations : orientation, description d'objets, repères indiquant l'heure sur un cadran à aiguilles, etc.</p>	<p><b>Logique B</b> Distinguer le MAT et le PAT.</p>
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération B</b> Expliquer au moins un procédé de calcul pour chaque opération.</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Résoudre des équations dont les variables sont des entiers relatifs.</p> <p><b>Fractions B</b> Expliquer le rôle du dénominateur commun.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Décrire des figures ou des déplacements dans le plan.</p>	<p><b>Logique B</b> Expliquer ses coups lors de l'ouverture au jeu d'échecs.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération B</b> Calculer généralement sans erreurs.</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Obtenir, dans les concours-Défi, le grade 2 en addition et en soustraction et le grade 1 en multiplication et en division.</p> <p><b>Fractions B</b> Transformer des fractions pour qu'elles aient un dénominateur commun.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Mesurer les angles avec précision (marge d'erreur de <math>\pm 3</math> degrés) en utilisant un rapporteur d'angles.</p>	
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération B</b> Lire et écrire les nombres au moins jusqu'au million.</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Interpréter les lettres d'une équation comme des variables.</p> <p><b>Fractions B</b> Utiliser l'expression <i>dénominateur commun</i>.</p>	<p><b>Géométrie B</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Identifier les angles droits, aigus et obtus.</li> <li>• Connaître la convention d'écriture des coordonnées cartésiennes.</li> </ul>	

# COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : 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 Manuel : B11, <b>B12</b>, B13(1), <b>B17(1, 2)</b>, B19(1)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Guide : pr. 8, 9, 11, 12, 14 Manuel : <b>B9, B10, B13</b>, B14(1)</p> <p><b>Fractions B</b> Guide : pr. 8 Manuel : <b>B9, B11</b></p>	<p><b>Géométrie B</b> Guide : pr. 8, 9, 13 Manuel : B11, <b>B12, B13, B15</b></p>	<p><b>Logique B</b> Guide : pr. 7 Manuel : B11, B12, <b>B13</b></p>
<p><b>Compétence 2</b></p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p><b>Numération B</b> Manuel : B15(2), <b>B16(1, 2)</b>, B18, <b>B19(2, 3)</b>, B20(2, 3) (<i>Jeux de nombres : manuel B15(1)</i>)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Guide : pr. 10, 13 Manuel : <b>B11, B12</b>, B14(2), B16</p> <p><b>Fractions B</b> Guide : pr. 9 Manuel : <b>B10</b></p>	<p><b>Géométrie B</b> Guide : pr. 10, 11, 12 Manuel : <b>B17, B18, B19</b>, B20, B21(2,3), B22</p>	<p><b>Logique B</b> Guide : pr. 5, 6, 8 Manuel : B9, B10, B14, B15, B16, <b>B17, B18</b></p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p><b>Numération B</b> Guide : pr. 14, 15, 16 Manuel : B13(2), <b>B14</b>, B15(1, 3), B17(3), B19(4), B20(1, 4) (<i>Jeux de nombres : manuel B15(2)</i>)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Concours-Défi</p> <p><b>Fractions B</b> Manuel : <b>B12</b></p>	<p><b>Géométrie B</b> Manuel : <b>B14, B16</b></p>	
<p><b>Compétence 3</b></p>  <p><i>Communication</i></p>	<p><b>Numération B</b> Guide : pr. 13 Manuel : B13(2), <b>B14(2)</b>, B16(3)</p> <p><b>Jeux de nombres B</b> Manuel : <b>B16</b></p> <p><b>Fractions B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	<p><b>Géométrie B</b> Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : <b>B21(1)</b></p>	