









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 3 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Associer le matériel de base dix à des nombres décimaux.</p> <p>Jeux de nombres C Associer une représentation rectangulaire à la multiplication de nombres à deux chiffres.</p> <p>Fractions B (suite) Associer l'abaque à dominance +/- aux fractions.</p>	<p>Géométrie C Distinguer les différents éléments d'une construction à trois dimensions : toit, base, face, volume... N.B. : <i>Le seuil est atteint même si l'élève n'utilise pas la terminologie mathématique qui désigne ces aspects d'une construction.</i></p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Trouver le nombre décimal représenté par diverses décompositions symboliques.</p> <p>Jeux de nombres C</p> <ul style="list-style-type: none"> • Construire des rectangles en respectant certaines consignes. • Expliquer les étapes de la multiplication. <p>Fractions B (suite) Expliquer les étapes de calcul sur l'abaque +/-.</p>	<p>Géométrie C Faire des constructions en respectant des contraintes de symétrie, de volume, d'aire et de mesures de longueur (périmètre, hauteur, etc.).</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Jeux de nombres C Obtenir, dans les concours-Défi, le grade 3 en addition et en soustraction et le grade 2 en multiplication et en division.</p> <p>Fractions B (suite) Trouver le dénominateur commun à deux fractions.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération C Lire et écrire des nombres décimaux où figurent des dixièmes et des centièmes.</p>	<p>Géométrie C Utiliser adéquatement les termes <i>hauteur</i>, <i>périmètre</i>, <i>aire</i> et <i>volume</i> ainsi que les symboles <i>cm</i>, <i>cm²</i>, <i>cm³</i>, <i>L</i>, <i>mL</i> et <i>g</i>.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 3 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 17, 18, 19, 20, 23 Manuel : C21, C22, C23, C24, C25(1), C27, C28</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 15, 16 Manuel : C17, C18, C19, C23</p> <p>Fractions B (suite) Guide : pr. 10, 11 Manuel : B14(1), B15(1), B16</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 14 Manuel : C23</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 22 Manuel : C25(2), C26</p> <p>Jeux de nombres C Guide : pr. 17, 18, 19 Manuel : C20, C21, C22, C24</p> <p>Fractions B (suite) Manuel : B13, B14(2, 3), B15(2)</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 15, 16 Manuel : C24, C25, C26, C27, C28, C29, C30(1)</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Jeux de nombres C Concours-Défi Soccer mathématique</p> <p>Fractions B (suite) Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Guide : pr. 21</p>	<p>Géométrie C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : C29, C30</p>