









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 4 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Associer la numération décimale à la mesure métrique dans diverses situations quotidiennes.</p> <p>Jeux de nombres C (suite) Dégager les propriétés de la multiplication à travers la représentation rectangulaire.</p> <p>Fractions C Associer la possibilité qu'un événement se produise à une fraction ou un pourcentage.</p>	<p>Géométrie D Associer des objets ou des manifestations de la réalité à diverses caractéristiques géométriques : face, sommet, arête, volume, aire et périmètre, symétrie.</p>	<p>Logique C Interpréter des données logiques afin de les situer dans un tableau ou un diagramme (tableau de vérité, étiquettes, diagrammes de Venn).</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Représenter un nombre décimal sous une forme propice à l'exécution de certains calculs.</p> <p>Jeux de nombres C (suite) Composer et décomposer un nombre en exploitant les propriétés de la multiplication.</p> <p>Fractions C Trouver la probabilité qu'un événement se produise dans un jeu de hasard par calcul ou simulation.</p>	<p>Géométrie D Construire des figures en respectant certaines contraintes.</p>	<p>Logique C Utiliser les données d'un tableau ou d'un diagramme pour en tirer des conclusions.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Effectuer les quatre opérations sur les nombres décimaux.</p> <p>Jeux de nombres C (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtenir, dans les concours-Défi, le grade 4 en addition et en soustraction et le grade 3 en multiplication et en division. • Utiliser efficacement la calculatrice. <p>Fractions C Additionner et soustraire des fractions, le dénominateur d'une d'entre elles étant le dénominateur commun.</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire et écrire les nombres décimaux jusqu'à la position des millièmes. • Utiliser la terminologie du Système international d'unités (SI) pour désigner les mesures de longueur, de masse, de capacité liquide et de température. <p>Jeux de nombres C (suite) Utiliser le vocabulaire décrivant les propriétés de la multiplication.</p> <p>Fractions C Lire et écrire des nombres sous la forme de pourcentages.</p>	<p>Géométrie D Nommer les solides et les figures planes ainsi que leurs éléments : <i>volume, aire, périmètre, arête, sommet, face, symétrie, axe de réflexion.</i></p>	<p>Logique C Tracer des tableaux et des diagrammes qui sont lisibles.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 4 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération D Guide : pr. 24 Manuel : D29, D30, D39, D40, D41</p> <p>Jeux de nombres C (suite) Manuel : C25</p> <p>Fractions C Guide : pr. 12, 13 Manuel : C17, C18, C19, C21, C23(1)</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 17 Manuel : D31, D32, D35, D36, D38</p>	<p>Logique C Guide : pr. 9, 10, 11, 12 (interprétation des données) Manuel : C19, C20, C21, C22, C23 (interprétation des données)</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération D Guide : pr. 25, 26 Manuel : D33, D35, D36, D37, D38</p> <p>Jeux de nombres C (suite) Manuel : C26, C27, C28, C29</p> <p>Fractions C Guide : pr. 14 Manuel : C20, C22(1)</p>	<p>Géométrie D Manuel : D33, D34</p>	<p>Logique C Guide : pr. pr. 9, 10, 11, 12 (calculs logiques) Manuel : C19, C20, C21, C22, C23 (calculs logiques)</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération D Manuel : D34</p> <p>Jeux de nombres C (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Concours-Défi et Soccer mathématique • Manuel : C30, C31 <p>Fractions C Manuel : C22(2), C23(2)</p>		
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération D</p> <ul style="list-style-type: none"> • Manuel : D31 • Manuel : D32 <p>Jeux de nombres C (suite) Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p> <p>Fractions C Toutes les activités des problèmes 13 et 14 et des fiches C18, C19 et C20</p>	<p>Géométrie D Guide : pr. 18 Manuel : D37, D39, D40, D41</p>	<p>Logique C Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p> <p>Méli-mélo Manuel : D14, D15, D16</p>