









	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Associer la numération décimale et la mesure métrique à la réalité ainsi qu'au matériel de base dix et à la superplanche.</p> <p>Fractions C Percevoir qu'une représentation imagée d'un fractionnement peut être symbolisée de multiples façons.</p> <p>Jeux de nombres B (suite) Associer les notions de puissance et d'exposant à diverses représentations concrètes.</p>	<p>Géométrie C Associer divers objets de la réalité à des solides géométriques.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Démontrer que les procédés de calcul sur les nombres décimaux sont les mêmes avec ou sans partie fractionnaire.</p> <p>Fractions C Expliquer l'importance du dénominateur commun en addition et en soustraction.</p>	<p>Géométrie C Ériger des constructions en respectant des données portant sur les projections de leurs faces ou sur diverses mesures.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération C</p> <ul style="list-style-type: none"> - Effectuer les quatre opérations sur les nombres décimaux. - Transformer des fractions en nombres décimaux. <p>Fractions C Trouver des fractions équivalentes.</p> <p>Jeux de nombres B (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Décomposer un nombre en facteurs premiers - Obtenir, dans les concours-Défi, le grade 4 en addition et en soustraction et le grade 3 en multiplication et en division. 	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération C Utiliser la terminologie et le symbolisme relatifs :</p> <ul style="list-style-type: none"> - aux nombres décimaux; - au Système international d'unités (SI). <p>Jeux de nombres B (suite)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Utiliser les termes <i>facteur, multiple, premier, composé, puissance, exposant, etc.</i> - Exprimer des produits sous formes de puissances et vice-versa. 	<p>Géométrie C Utiliser la terminologie et le symbolisme relatifs aux mesures de longueur, d'aire et de volume.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 3 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 16, 17, 19, 20 Manuel : C25, C26, C27, C28, C30, C32(1), C34, C38</p> <p>Fractions C Guide : pr. 16 Manuel : C18</p> <p>Jeux de nombres B Guide : pr. 16, 17 Manuel : B23</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 12, 13 Manuel : C21</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 21, 22, 23, 24 Manuel : C33, C35, C36(1, 3), C37, C41</p> <p>Fractions C Guide : pr. 15, 17 Manuel : C17, C20</p>	<p>Géométrie C Guide : pr. 14 Manuel : C22, C23(2), C24, C25, C26, C27, C28, C29, C30</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération C Manuel : C31, C32(2), C36(2), C39, C40(3), C42</p> <p>Fractions C La plupart des activités permettent d'évaluer ce seuil, en particulier : Manuel : C19</p> <p>Jeux de nombres B Manuel : B20, B21, B22</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération C Guide : pr. 18 Manuel : C29, C40(1,2)</p> <p>Jeux de nombres B</p> <ul style="list-style-type: none"> - Manuel : B19 - Manuel : B24 	<p>Géométrie C Guide : pr. 11 Manuel : C23(1), C24, C25, C28</p>