









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 1 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Associer divers modes de représentation d'un nombre dans des systèmes de numération variés.</p> <p>Jeux de nombres A Associer la multiplication à diverses représentations.</p> <p>Fractions A Associer des fractions ordinaires à des parties d'objets, d'ensembles, de plisages ou de dessins.</p>	<p>Géométrie A Associer le dallage à la mesure d'aire.</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Transformer la représentation d'un nombre et expliquer l'équivalence qui est obtenue.</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer le tout à partir d'une fraction. • Démontrer de façon concrète ou imagée l'équivalence entre deux symbolisations comportant des fractions. 	<p>Géométrie A Expliquer l'égalité de l'aire de deux surfaces.</p>	<p>Logique A Combiner des propositions logiques pour en tirer les conclusions qui s'imposent.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A Effectuer les quatre opérations sur la superplanche.</p> <p>Jeux de nombres A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Additionner et soustraire en appliquant les principes du calcul efficace. • Obtenir, dans les concours-Défi, au moins le grade 1 en addition et en soustraction. 	<p>Géométrie A Trouver l'aire et le périmètre de rectangles et de triangles (ces derniers tracés sur du papier quadrillé).</p>	<p>Logique A Utiliser le procédé par élimination pour appuyer ses déductions.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Noter ou retracer les étapes écrites d'un procédé de calcul.</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire et écrire les fractions ordinaires courantes. • Distinguer et nommer le <i>numérateur</i> et le <i>dénominateur</i> d'une fraction. 	<p>Géométrie A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le sens des mots <i>aire</i> et <i>périmètre</i>. • Nommer tous les polygones simples. • Utiliser les symboles cm^2 et m^2. 	<p>Logique A Utiliser le vocabulaire des grilles logiques ainsi que les mots désignant les points cardinaux.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 1 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 5 Manuel : A1, A2, A3, A4, A5</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 2, 3 Manuel : A3</p> <p>Fractions A Guide : pr. 1, 2, 3, 4 Manuel : A1, A2, A3, A4, A6(1), A8(2)</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 1, 3, 6, 7 Manuel : A1, A2, A7, A8, A10</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 6, 7 Manuel : A6, A7, A8(1)</p> <p>Fractions A Guide : pr. 5, 6, 7 Manuel : A5, A6(2), A7, A8(1)</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 2, 4 Manuel : A2, A9</p>	<p>Logique A Guide : pr. 3, 4 Manuel : A5, A6, A7, A8</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 8 Manuel : A8(2), A9(3)</p> <p>Jeux de nombres A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 6, 7 Manuel : A5, A6, A7, A8 • Guide : pr. 1, 4, 5 Manuel : A1, A2, A4 	<p>Géométrie A Guide : pr. 4 Manuel : A3, A4, A5, A9</p>	<p>Logique A Guide : pr. 1 Manuel : A3, A4, A5, A6, A7, A8</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 8 Manuel : A9(1, 2), A10</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Tous les problèmes et toutes les pages du manuel. • Tableaux d'équivalence, case <i>Vocabulaire</i> : A5 	<p>Géométrie A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : A6.</p>	<p>Logique A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Guide : pr. 2.</p>