









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 2 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération B Interpréter une suite d'entrées sur la calculatrice afin d'en prédire le résultat.</p> <p>Jeux de nombres B Associer diverses situations d'opposition à des entiers relatifs.</p> <p>Fractions B Associer des opérations sur les fractions à des représentations concrètes ou imagées.</p>	<p>Géométrie 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>Logique B Distinguer le MAT et le PAT.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération B Expliquer au moins un procédé de calcul pour chaque opération.</p> <p>Jeux de nombres B Résoudre des équations dont les variables sont des entiers relatifs.</p> <p>Fractions B Expliquer le rôle du dénominateur commun.</p>	<p>Géométrie B Décrire des figures ou des déplacements dans le plan.</p>	<p>Logique B Expliquer ses coups lors de l'ouverture au jeu d'échecs.</p>
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération B Calculer généralement sans erreurs.</p> <p>Jeux de nombres 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>Fractions B Transformer des fractions pour qu'elles aient un dénominateur commun.</p>	<p>Géométrie B Mesurer les angles avec précision (marge d'erreur de ± 3 degrés) en utilisant un rapporteur d'angles.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération B Lire et écrire les nombres au moins jusqu'au million.</p> <p>Jeux de nombres B Interpréter les lettres d'une équation comme des variables.</p> <p>Fractions B Utiliser l'expression <i>dénominateur commun</i>.</p>	<p>Géométrie B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Identifier les angles droits, aigus et obtus. • Connaître la convention d'écriture des coordonnées cartésiennes. 	

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 5 : ÉTAPE 2 - EXEMPLES

2005-05-23

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