









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 1 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Associer des nombres entiers à des systèmes de numération variés ainsi qu'à diverses représentations concrètes.</p> <p>Jeux de nombres A Reconnaître des situations où la compensation s'applique avantageusement à un calcul.</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Associer des fractions ordinaires à diverses représentations. • Comparer des représentations diverses de fractions. 	<p>Géométrie A Associer l'ombre d'un objet à sa forme ou à ses déplacements.</p>	
<p>Compétence 2</p>  <p>A) <i>Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Trouver la représentation d'un nombre qui facilite un calcul.</p> <p>Jeux de nombres A Expliquer diverses transformations visant à faciliter un calcul.</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconstituer l'entier à partir d'une fraction. • Démontrer qu'un dénominateur est commun à deux fractions. 	<p>Géométrie A Au moyen du compas et de la règle non graduée, tracer des figures en respectant certaines contraintes.</p>	<p>Logique A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Combiner des données afin d'en tirer des conclusions démontrables. • Expliquer sa façon de procéder par élimination.
 <p>B) <i>Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Additionner et soustraire des entiers positifs. • Multiplier et diviser des entiers positifs par un nombre à un chiffre. <p>Jeux de nombres A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Utiliser la compensation. • Obtenir, dans les concours-Défi, le grade 2 en addition et en soustraction et le grade 1 en multiplication et en division. <p>Fractions A Trouver des fractions équivalentes.</p>	<p>Géométrie A Utiliser le compas pour comparer des longueurs ou pour construire des figures.</p>	<p>Logique A Employer le procédé par élimination.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Lire et écrire les nombres entiers au moins jusqu'au million.</p> <p>Fractions A</p> <ul style="list-style-type: none"> • Lire et écrire les fractions ordinaires les plus courantes. • Nommer le <i>numérateur</i> et le <i>dénominateur</i> d'une fraction. 	<p>Géométrie A Nommer les instruments géométriques de base : <i>règle, compas</i> et <i>rapporteur</i>.</p>	<p>Logique A Utiliser le vocabulaire des positions relatives sur une grille logique.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 1 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 1, 3, 4, 5, 8 Manuel : A1, A2, A3, A4, A8(1 et 2), A9</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 1, 3, 8 Manuel : A1, A2, A6(1), A8(1 et 2), A9, A10(1)</p> <p>Fractions A Guide : pr. 1, 2, 3, 4, 7 Manuel : A1, A2, A6</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 1, 2, 3 Manuel : A1, A2, A8(5)</p>	<p>Logique A Guide : pr. 1 Manuel : A1</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération A Guide : pr. 2, 6, 7, 9 Manuel : A5, A6, A7(1 et 2), A8(3), A10(1)</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 2, 4, 7, 9 Manuel : A3, A4, A7(1), A8(3), A10(3)</p> <p>Fractions A Guide : pr. 5, 6, 8 Manuel : A3, A4, A5, A7</p>	<p>Géométrie A Guide : pr. 4 Manuel : A6, A7, A8(1 à 4)</p>	<p>Logique A Guide : pr. 2, 3, 4, 5 Manuel : A2, A3, A4, A5, A6, A7, A8</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération A Manuel : A7(3), A10(2 et 3)</p> <p>Jeux de nombres A Guide : pr. 5, 6 Manuel : A5, A6(2 et 3), A7(2), A10(2)</p> <p>Fractions A Guide : pr. 9 Manuel : A8</p>	<p>Géométrie A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement : Manuel : A3, A4, A5</p>	<p>Logique A Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération A Surtout les pages A9 et A10 ainsi que les problèmes du guide qui les accompagnent.</p> <p>Fractions A Surtout les pages A4, A6, A7 et A8 ainsi que les problèmes du guide qui les accompagnent.</p>	<p>Géométrie A La plupart des activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>	<p>Logique A Surtout le problème 4 et les pages A7 et A8.</p>