









COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 2 - SEUILS

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	Géométrie	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération B Réaliser que le calcul mental permet de vérifier les résultats obtenus avec la calculette.</p> <p>Jeux de nombres B Associer la multiplication au calcul d'aire.</p> <p>Fractions B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Percevoir divers leurres se cachant dans des jeux de hasard. • Associer une probabilité à des données statistiques. 	<p>Géométrie B Reconnaître la présence des angles et de leur mesure dans la réalité.</p>	<p>Logique B Distinguer le MAT et le PAT.</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération B Expliquer les étapes d'au moins un procédé de division.</p> <p>Jeux de nombres B Expliquer les étapes d'au moins un procédé de multiplication.</p> <p>Fractions B Démontrer qu'un événement a plus de chances qu'un autre de se produire.</p>	<p>Géométrie B Décrire des figures ou des trajets impliquant des mesures d'angle et de longueur.</p>	<p>Logique B Jouer en respectant les règles du jeu d'échecs.</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Arrondir des nombres • Utiliser l'échange de facteurs en multiplication. <p>Jeux de nombres B Obtenir, dans les concours-Défi le grade 3 en addition et en soustraction et le grade 2 en multiplication et en division.</p> <p>Fractions B Calculer la probabilité qu'un événement se produise.</p>	<p>Géométrie B Estimer et mesurer (marge d'erreur de ± 2 degrés) des angles.</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Connaître le fonctionnement des touches de base de la calculette. • Connaître les règles de priorité des opérations. • Connaître le sens du terme <i>arrondir</i>. <p>Fractions B Noter les données d'une enquête dans un tableau.</p>	<p>Géométrie B Utiliser les coordonnées cartésiennes.</p>	<p>Logique B Utiliser la notation échiquienne pour décrire un coup.</p>

COMPÉTENCES DU PROGRAMME À TRAVERS DÉFI MATHÉMATIQUE 6 : ÉTAPE 2 - EXEMPLES

2005-05-23

	ARITHMÉTIQUE	GÉOMÉTRIE	LOGIQUE
<p>Compétence 1</p>  <p><i>Compréhension</i></p>	<p>Numération B Guide : pr. 11, annexes 14 à 27 (Numération D) Manuel : B12, B18</p> <p>Jeux de nombres B Guide : pr. 10, 11 Manuel : B11, B13</p> <p>Fractions B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 10, 11, 12 ; • Manuel : B9, B10, B11, B12 • Guide : pr. 13, 14 Manuel : B14 	<p>Géométrie B Guide : pr. 5, 6, 8, 10 Manuel : B9, B10, B13, B14, B17(1), B18</p>	<p>Logique B Guide : pr. 8 Manuel : B11, B12, B13</p>
<p>Compétence 2</p>  <p><i>A) Raisonnement</i></p>	<p>Numération B Guide : pr. 10 Manuel : B11, B17</p> <p>Jeux de nombres B Guide : pr. 12, 13, 14, 15 Manuel : B12, B14, B15, B16, B17, B18 (<i>Numération</i> : guide, pr. 13 et manuel, B19)</p> <p>Fractions B Guide : pr. 13 Manuel : B15</p>	<p>Géométrie B Guide : pr. 7, 9 Manuel : B15, B16, B17(2)</p>	<p>Logique B Guide : pr. 6, 7, 9 Manuel : B9, B10, B14, B15, B16</p>
 <p><i>B) Efficacité technique</i></p>	<p>Numération B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 14, 15 Manuel : B21, B22, B23 • Manuel : B20 <p>Jeux de nombres B Concours-Défi et soccer mathématique</p> <p>Fractions B Manuel : B13, B16</p>	<p>Géométrie B Manuel : B11, B12</p>	
<p>Compétence 3</p>  <p><i>Communication</i></p>	<p>Numération B</p> <ul style="list-style-type: none"> • Guide : pr. 12 Manuel : B13, B14, B15 • Manuel : B16, B24 <p>Fractions B Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil, particulièrement Manuel : B15</p>	<p>Géométrie B Manuel : B19, B20</p>	<p>Logique B Toutes les activités permettent d'évaluer ce seuil.</p>