

3^E ANNÉE

Sens des nombres et numération

- Montrer et mettre en ordre les nombres égaux ou inférieurs à 1000
- Lire et montrer les sommes d'argent égales ou inférieures à 10 \$
- Grouper des nombres dans les centaines
- Explorer les fractions d'un ensemble
- Compter par 1, 2, 5, 10, 25 et 100
- Additionner et soustraire des nombres dans les centaines
- Associer à des situations de la vie courante la multiplication de nombres inférieurs à 10 et la division par des diviseurs inférieurs à 10

Mesures

- Mesurer la distance en kilomètres
- Dire l'heure à 5 minutes près
- Connaître les températures de référence sur l'échelle
- Mesurer le périmètre à l'aide des unités standard
- Mesurer la masse en kilogrammes et la capacité en litres
- Mesurer la surface au moyen de papier quadrillé
- Comparer la longueur, la masse et la capacité à l'aide des unités standard
- Connaître le nombre de minutes dans une heure, d'heures dans un jour, de jours dans une semaine et de mois dans une année

Géométrie et sens spatial

- À l'aide d'un outil de référence, reconnaître les angles droits et comparer les autres angles à l'angle droit
- Classer des figures planes selon leurs propriétés géométriques (nombre de côtés et d'angles)
- Classer des solides selon leurs propriétés géométriques (nombre de côtés, d'arêtes et de sommets)
- Comparer des types différents de quadrilatères
- Nommer les prismes et les pyramides
- Reconnaître les figures congruentes
- Décrire le mouvement sur un plan quadrillé
- Reconnaître les transformations

Répétition et algèbre

- Créer des séries numériques et y additionner ou soustraire des nombres
- Montrer des motifs géométriques à l'aide d'une suite numérique, d'une droite numérique et d'un diagramme en barres
- Trouver les nombres manquants dans des problèmes d'addition et de soustraction de nombres inférieurs à 100
- Explorer les propriétés de zéro et de un dans la multiplication

Gestion des données et probabilités

- Classer des objets dans des catégories en fonction de plusieurs propriétés
- Recueillir et organiser des données catégoriques et discrètes
- Lire et montrer des données au moyen de diagrammes en barres verticales et horizontales
- Comprendre le mode, soit la valeur la plus représentée dans une population
- Prédire la fréquence d'un résultat
- Associer les jeux équitables aux événements d'égale probabilité

