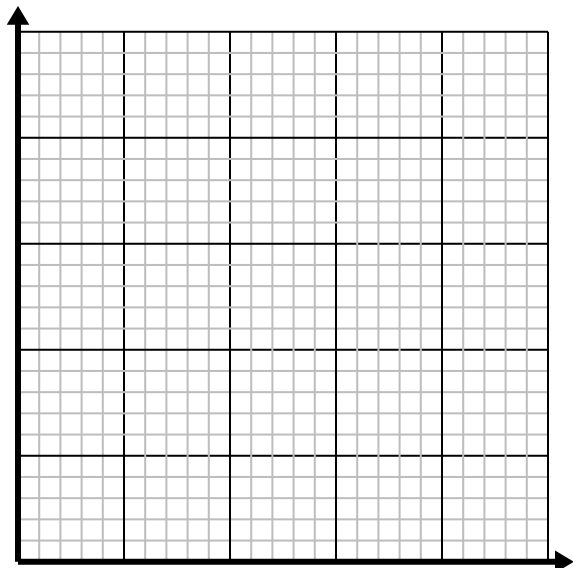


**Résoudre chaque problème.**

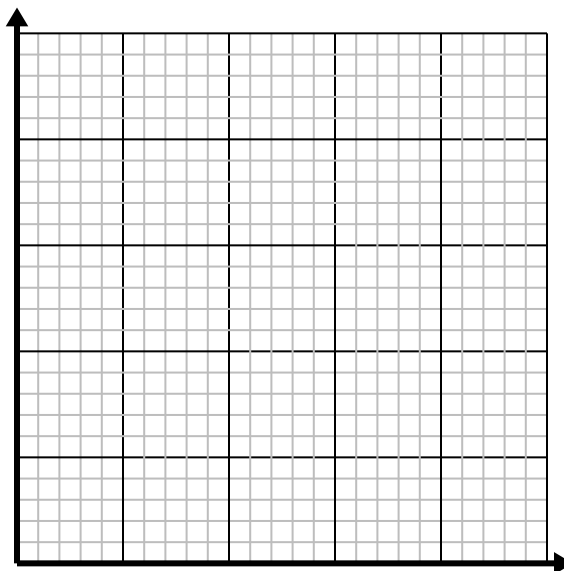
- 1) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 3 sont utilisés.

Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



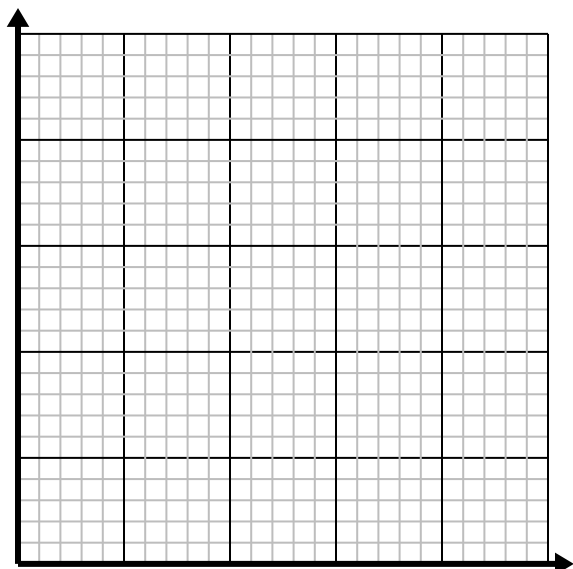
- 2) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 2 \$.

Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



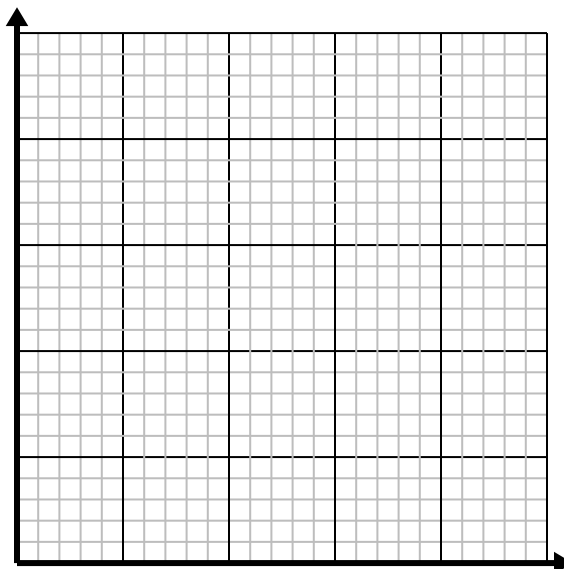
- 3) Chaque boîte de bonbons contient 3 morceaux de bonbons.

Créez un tableau montrant les morceaux de bonbons dans jusqu'à 5 cases, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque minute 2 livres sont imprimés.

Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

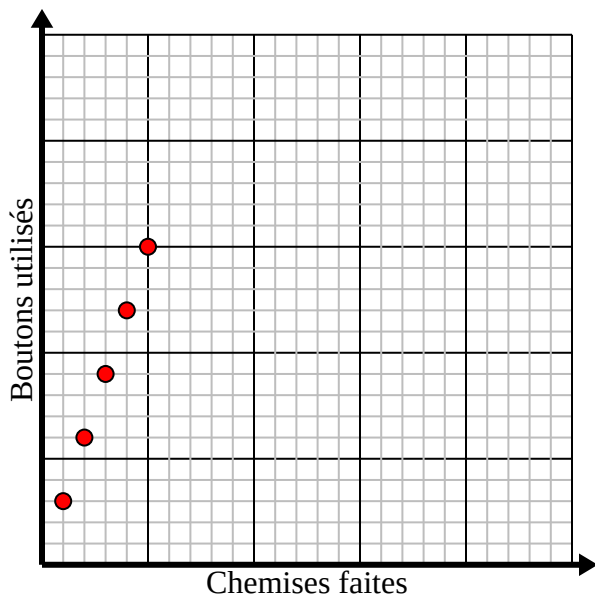


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 3 sont utilisés.

Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

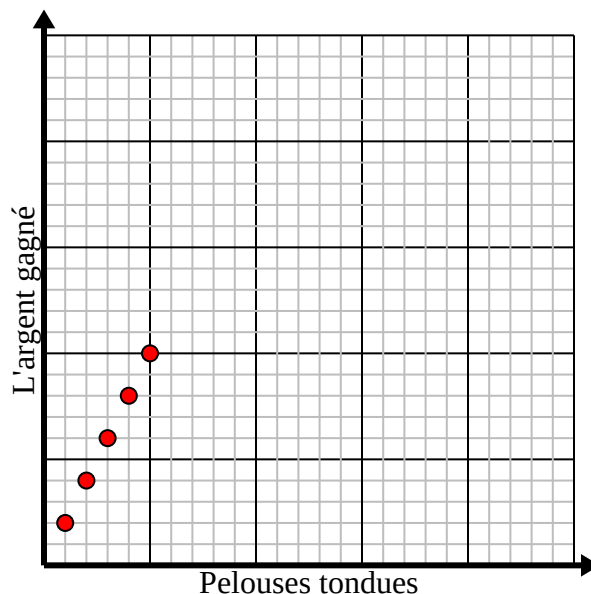
Chemises faites	1	2	3	4	5
Boutons utilisés	3	6	9	12	15



- 2) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 2 \$.

Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

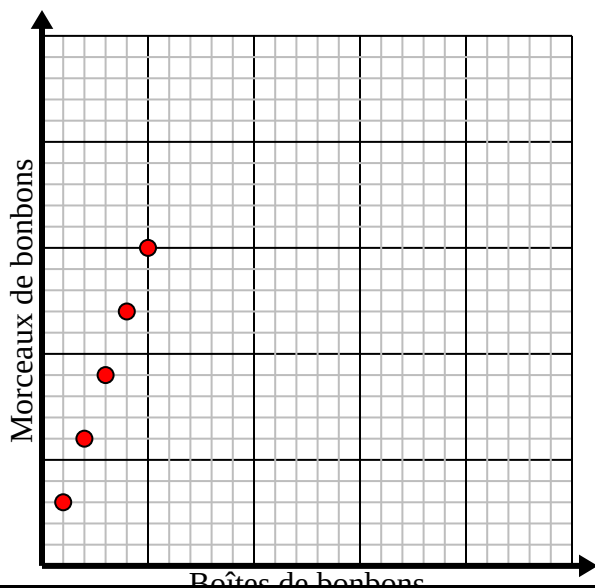
Pelouses tondues	1	2	3	4	5
L'argent gagné	2	4	6	8	10



- 3) Chaque boîte de bonbons contient 3 morceaux de bonbons.

Créez un tableau montrant les morceaux de bonbons dans jusqu'à 5 cases, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Boîtes de bonbons	1	2	3	4	5
Morceaux de bonbons	3	6	9	12	15



- 4) Chaque minute 2 livres sont imprimés.

Créez un tableau montrant les livres imprimés au cours de 5 minutes, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	2	4	6	8	10

