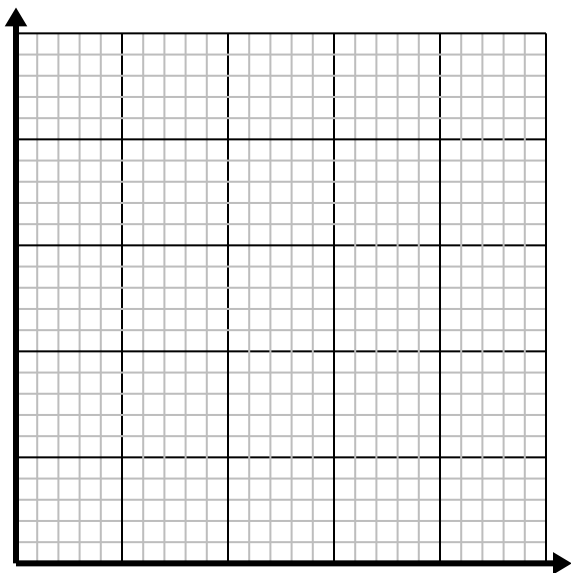
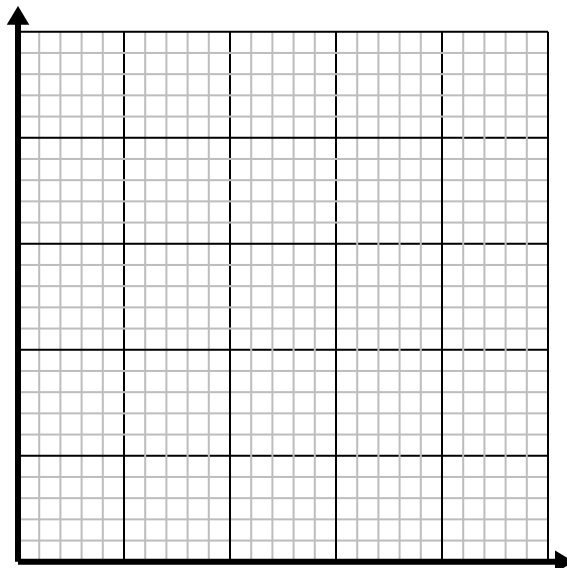


**Résoudre chaque problème.**

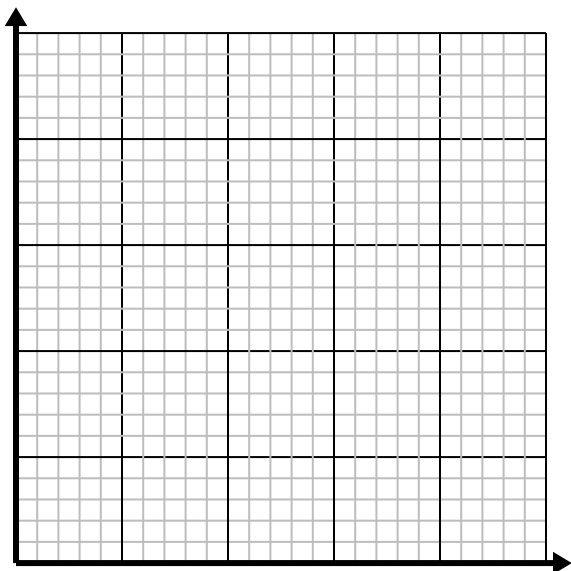
- 1) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.
Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



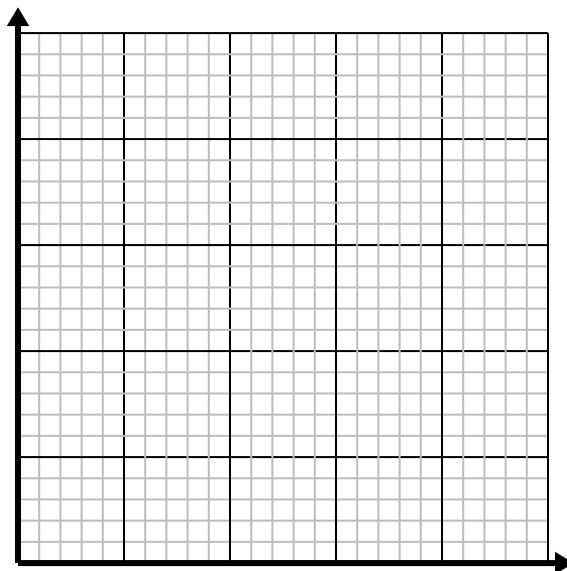
- 2) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 3) Chaque morceau de poulet coûte 2 \$.
Créez un tableau indiquant le prix d'un maximum de 5 morceaux de poulet, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



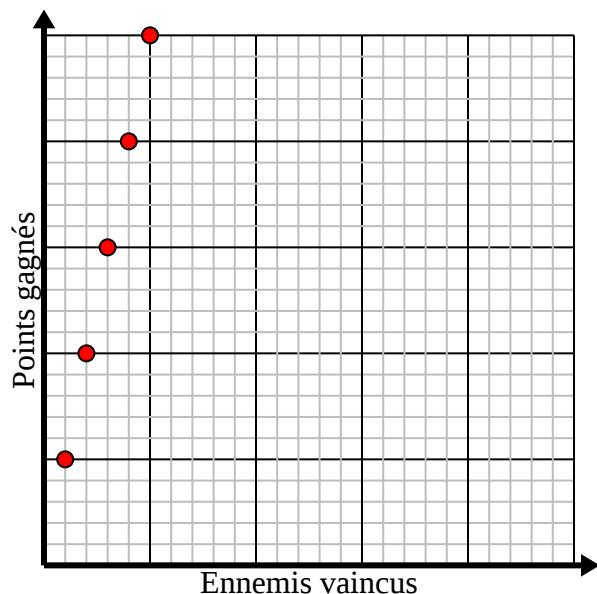
- 4) Toutes les heures, Luca parcourt 4 miles.
Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés. Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

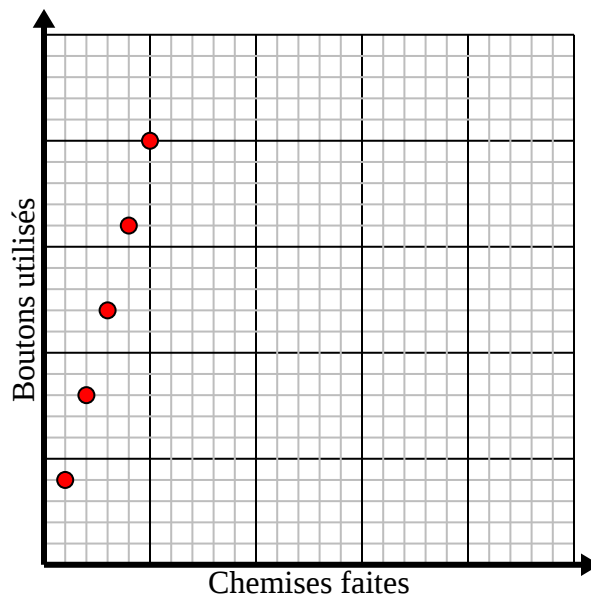
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	5	10	15	20	25



- 2) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 4 sont utilisés.

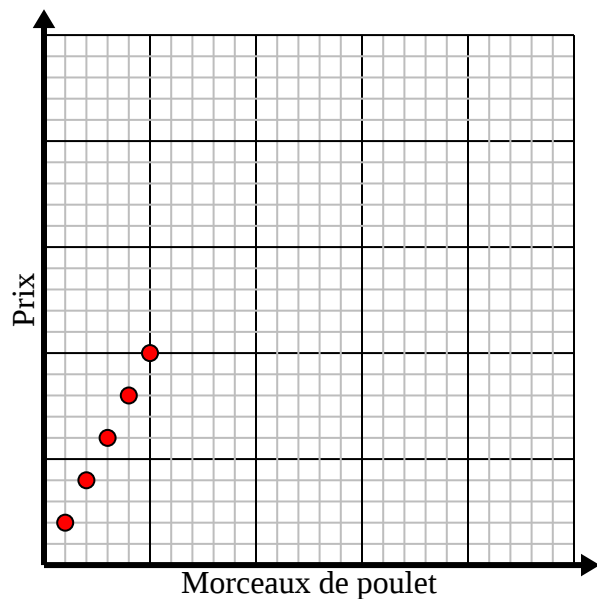
Créez un tableau montrant les boutons nécessaires pour confectionner jusqu'à 5 chemises, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Chemises faites	1	2	3	4	5
Boutons utilisés	4	8	12	16	20



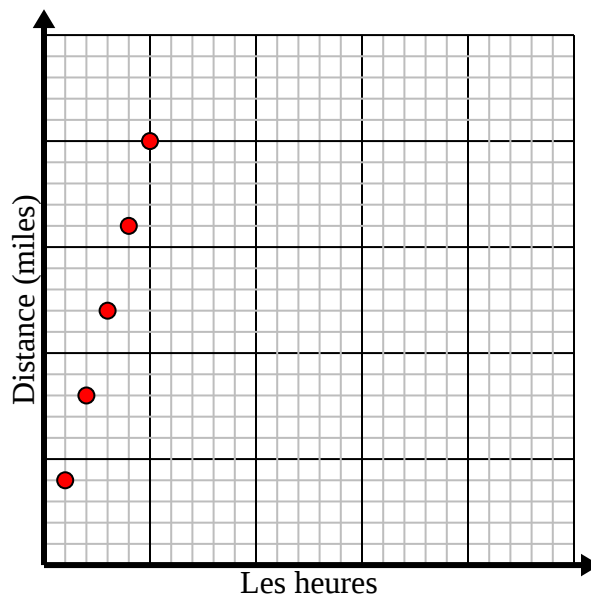
- 3) Chaque morceau de poulet coûte 2 \$. Créez un tableau indiquant le prix d'un maximum de 5 morceaux de poulet, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Morceaux de poulet	1	2	3	4	5
Prix	2	4	6	8	10



- 4) Toutes les heures, Luca parcourt 4 miles. Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

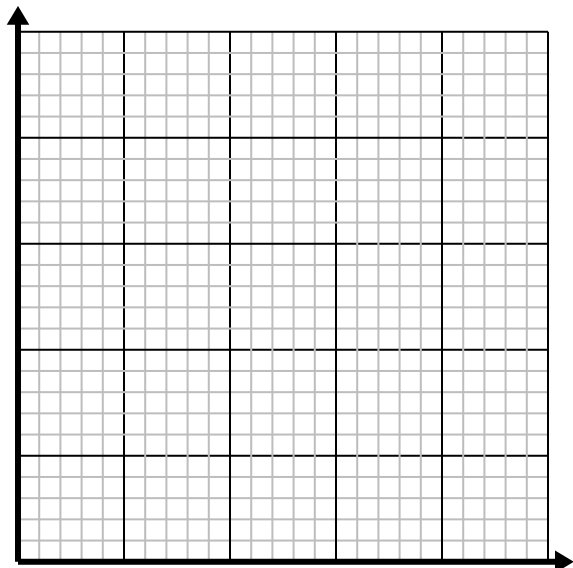
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20



**Résoudre chaque problème.**

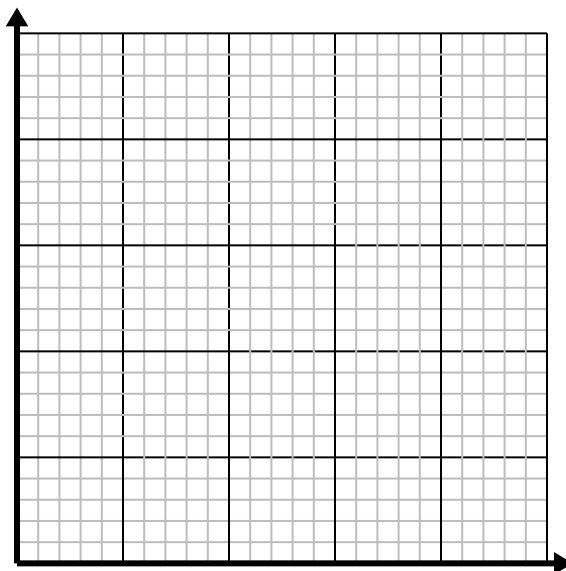
- 1) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 3 sont utilisés.

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



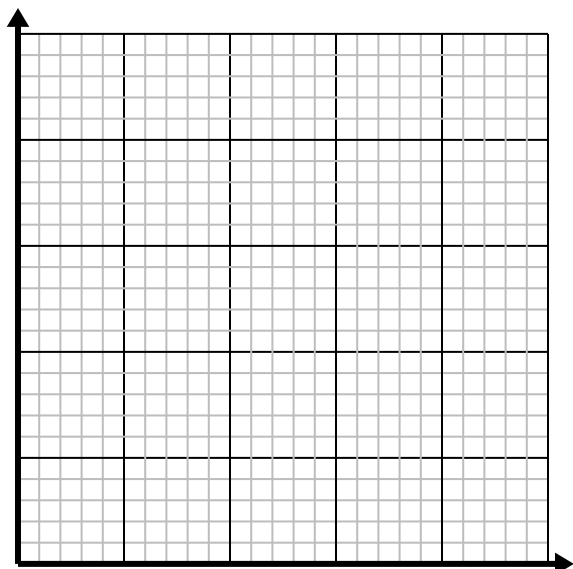
- 2) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 2 \$.

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



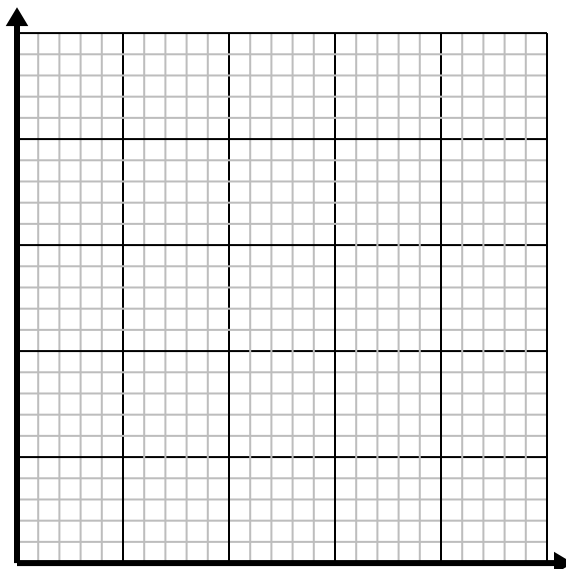
- 3) Chaque boîte de bonbons contient 3 morceaux de bonbons.

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.

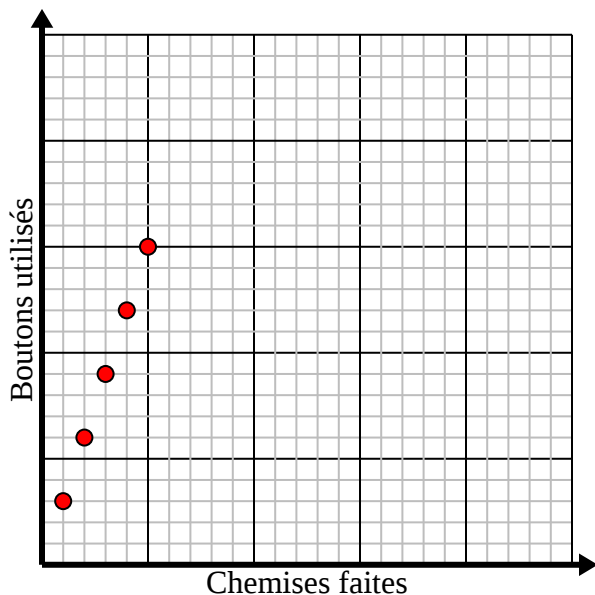


**Résoudre chaque problème.**

- 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.

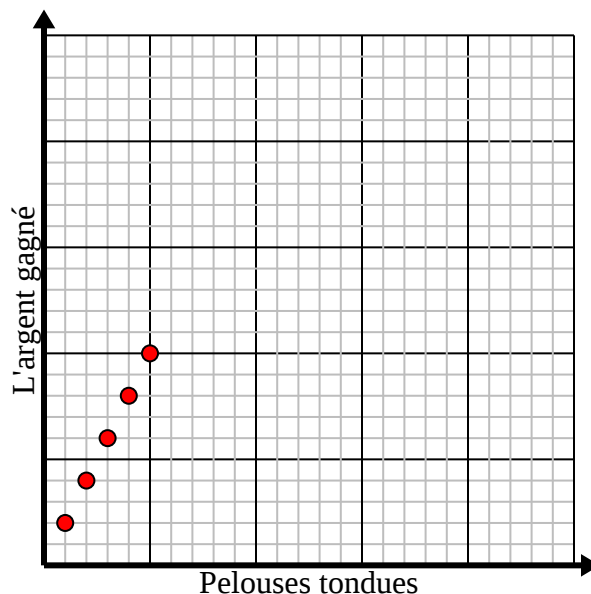
Chemises faites	1	2	3	4	5
Boutons utilisés	3	6	9	12	15



- 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.

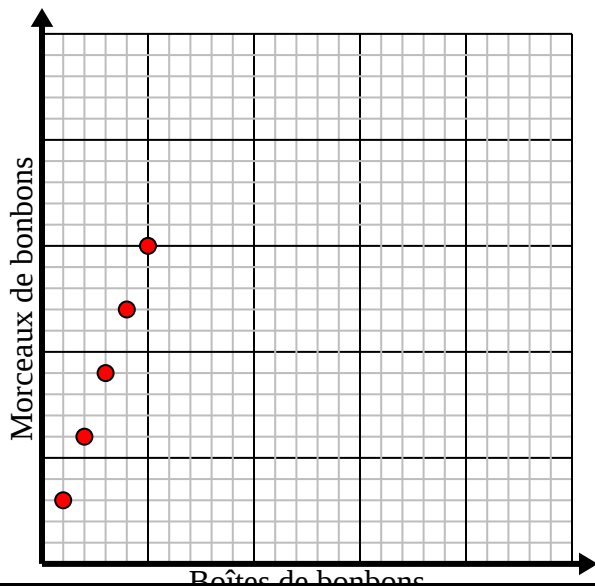
Pelouses tondues	1	2	3	4	5
L'argent gagné	2	4	6	8	10



- 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.

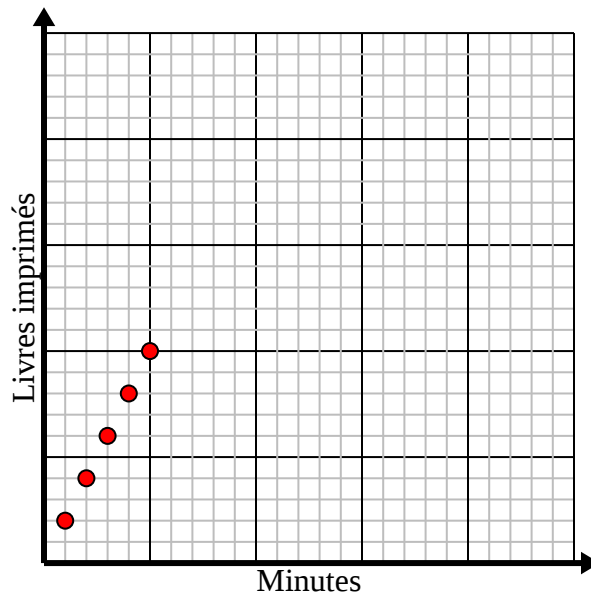
Boîtes de bonbons	1	2	3	4	5
Morceaux de bonbons	3	6	9	12	15



- 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.

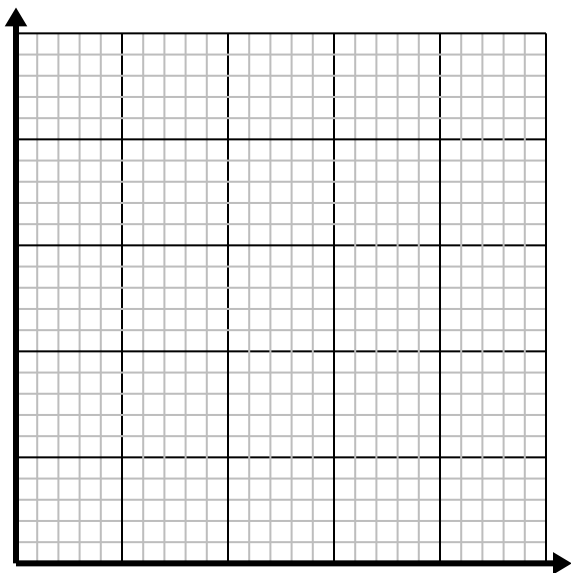
Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	2	4	6	8	10



**Résoudre chaque problème.**

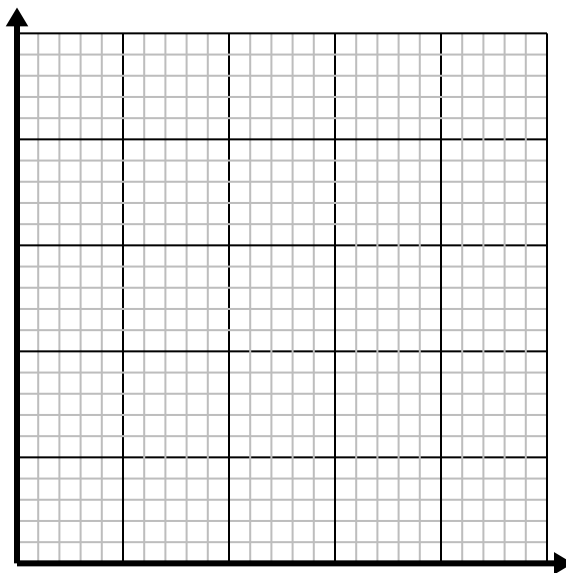
- 1) Chaque livre de viande coûte 5.25 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



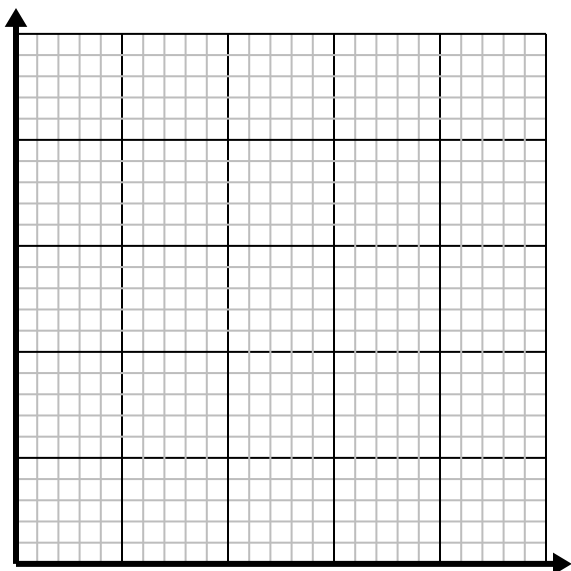
- 2) Chaque verre de limonade nécessite 6 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



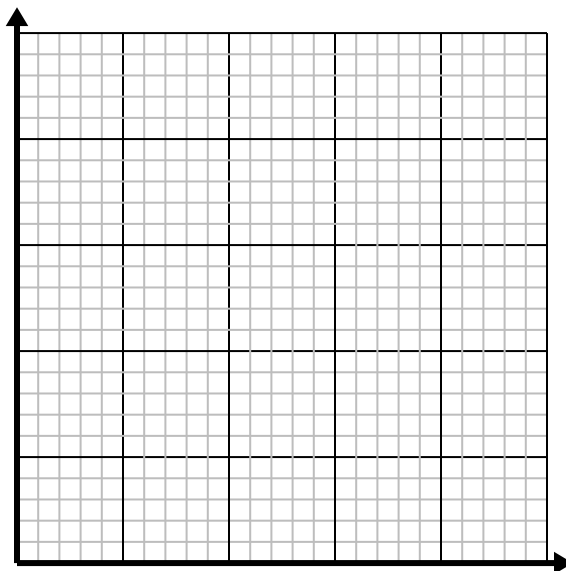
- 3) Chaque boîte de bonbons contient 6 morceaux de bonbons.

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.

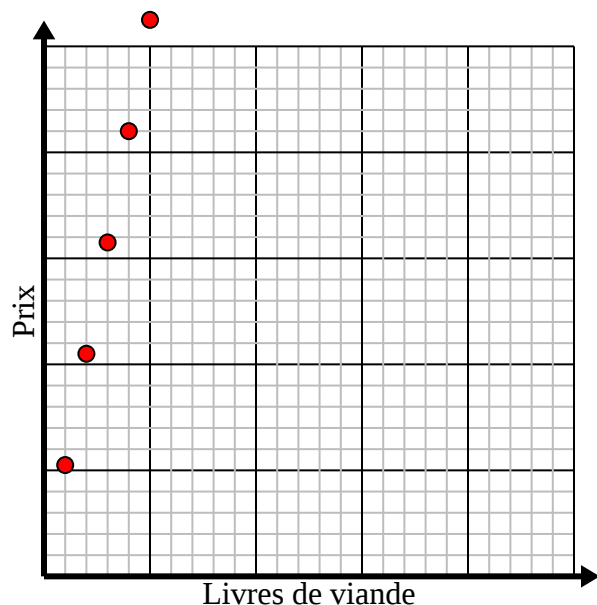


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Chaque livre de viande coûte 5.25 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

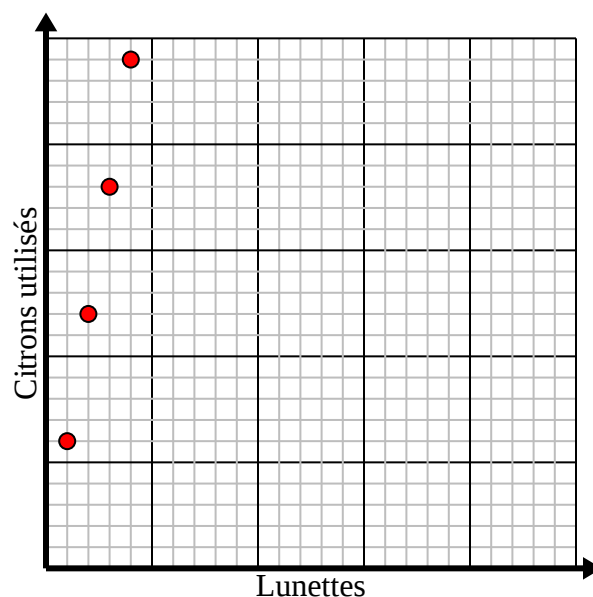
Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	5,25	10,5	15,75	21	26,25



- 2) Chaque verre de limonade nécessite 6 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

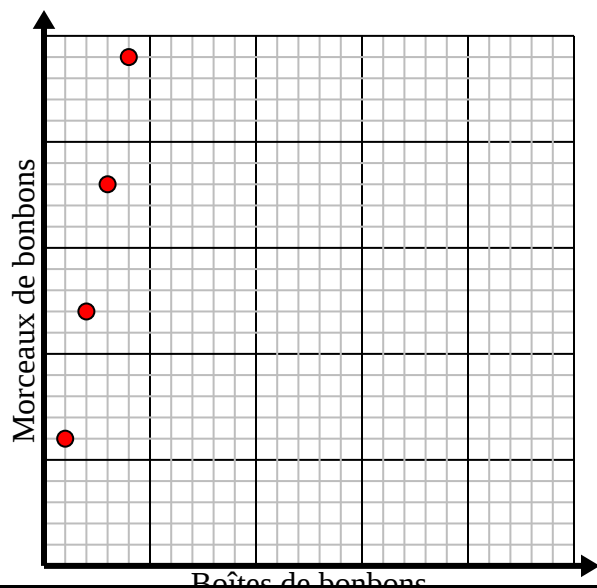
Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	6	12	18	24	30



- 3) Chaque boîte de bonbons contient 6 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.

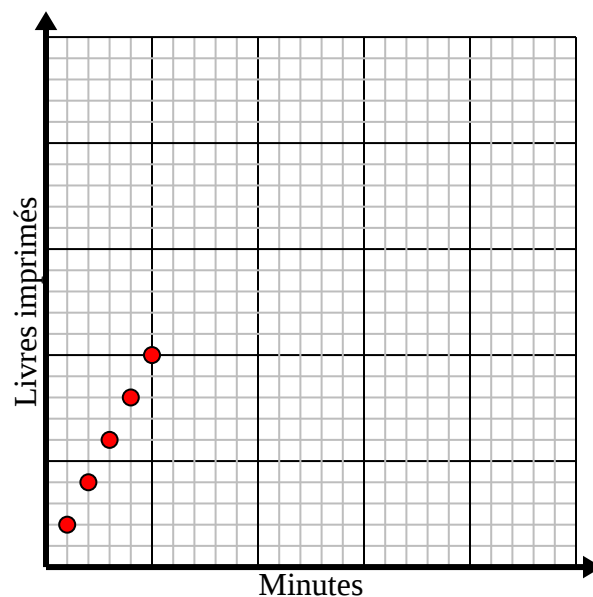
Boîtes de bonbons	1	2	3	4	5
Morceaux de bonbons	6	12	18	24	30



- 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.

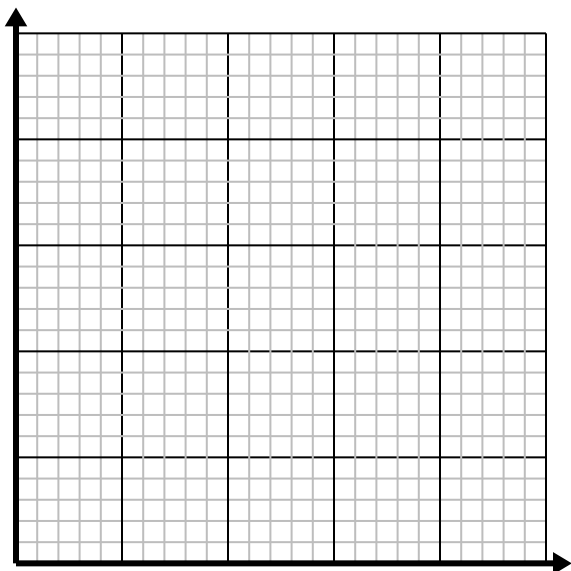
Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	2	4	6	8	10



**Résoudre chaque problème.**

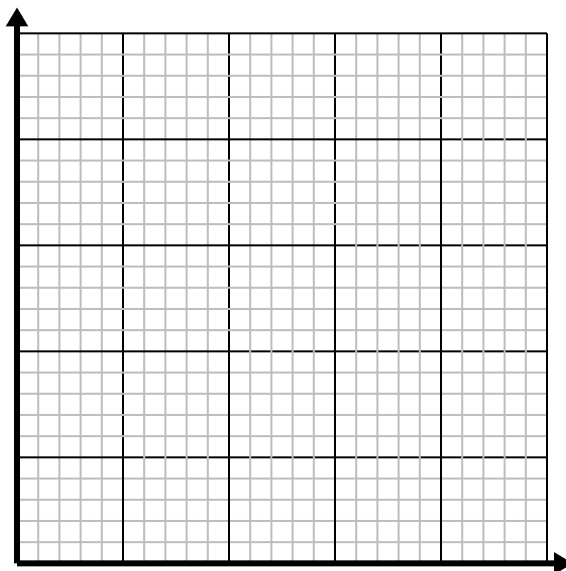
- 1) Toutes les heures, Marcello parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



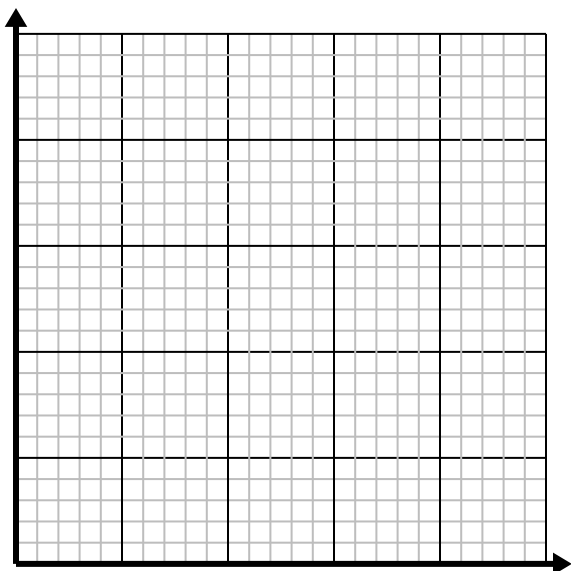
- 2) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



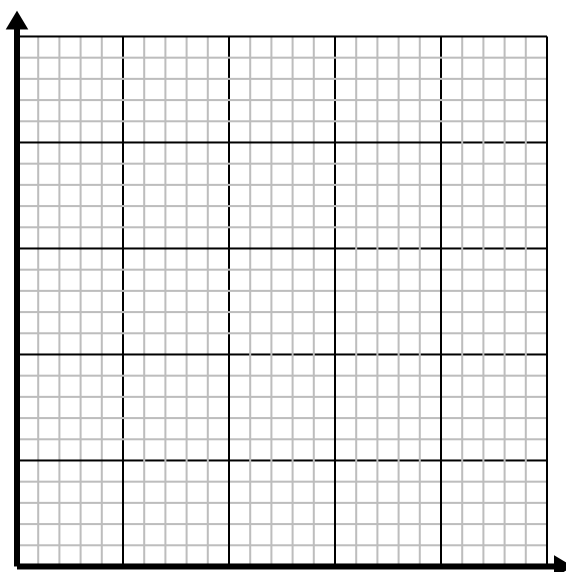
- 3) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 6 sont utilisés.

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

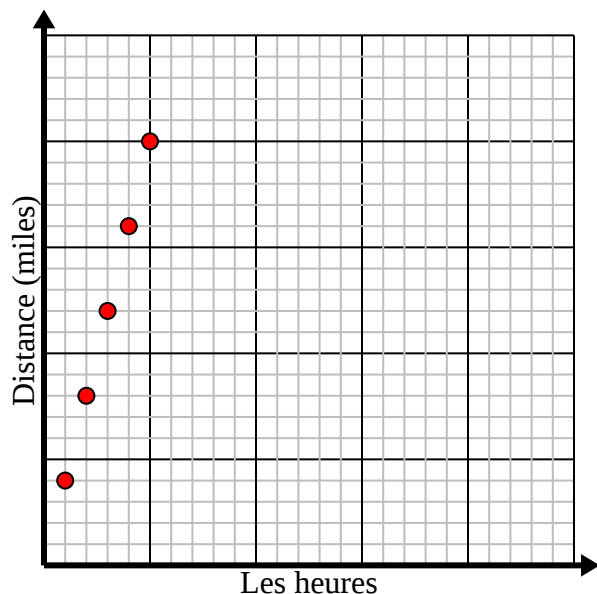


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Toutes les heures, Marcello parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

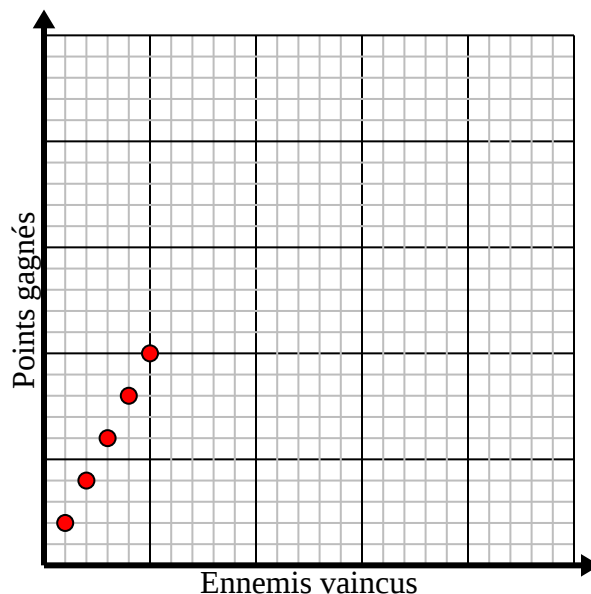
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20



- 2) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

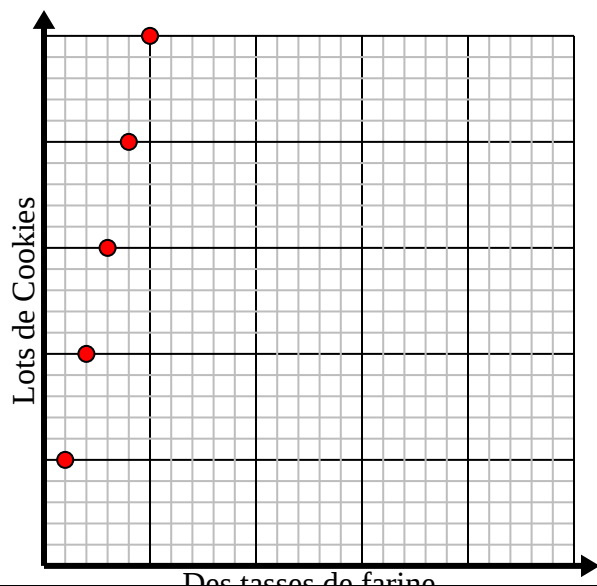
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	2	4	6	8	10



- 3) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

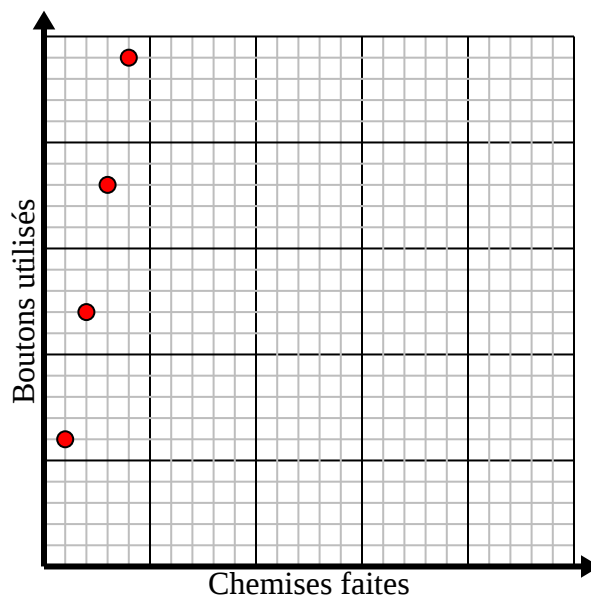
Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	5	10	15	20	25



- 4) Pour chaque chemise confectionnée, des boutons 6 sont utilisés.

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

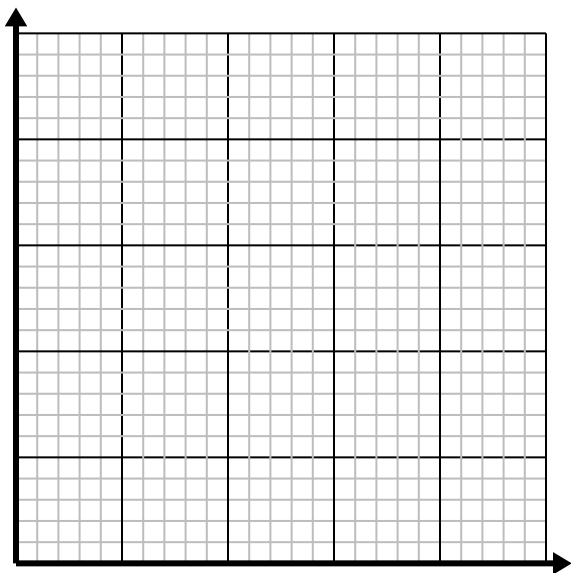
Chemises faites	1	2	3	4	5
Boutons utilisés	6	12	18	24	30



**Résoudre chaque problème.**

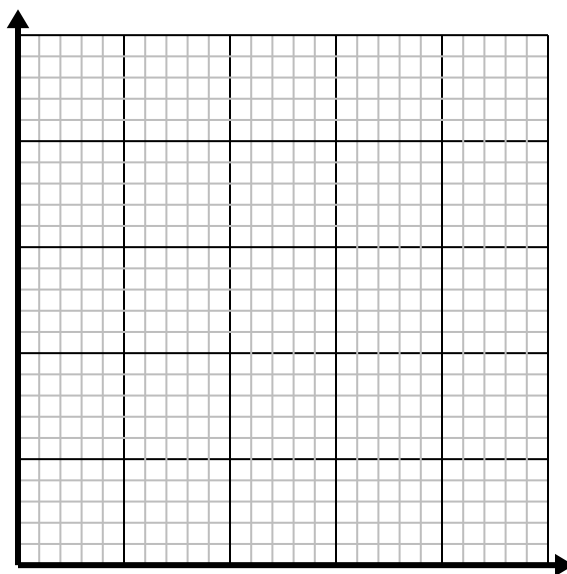
- 1) Toutes les heures, Luca parcourt 5 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



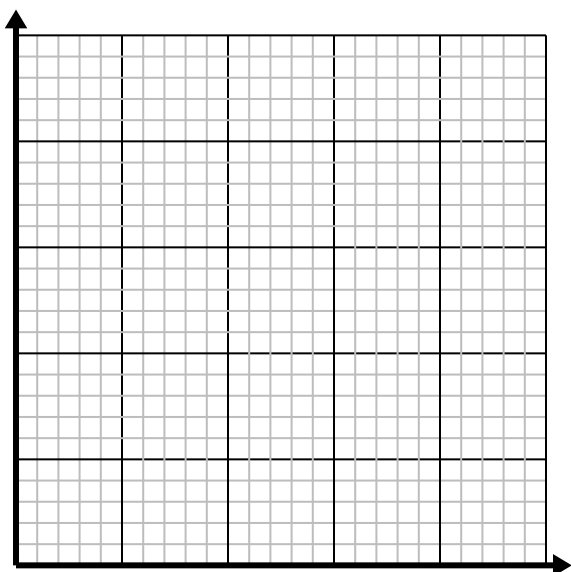
- 2) Chaque boîte de bonbons contient 4 morceaux de bonbons.

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



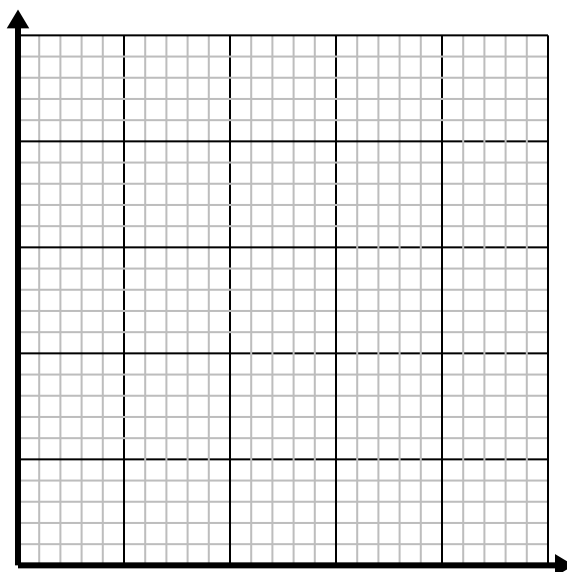
- 3) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

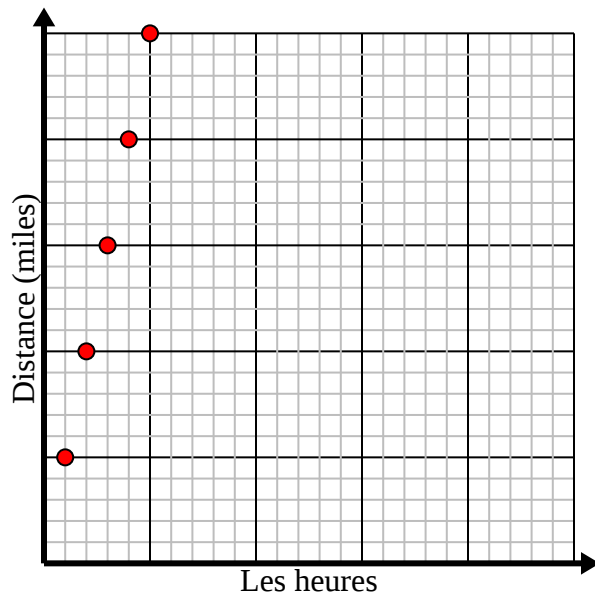


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Toutes les heures, Luca parcourt 5 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

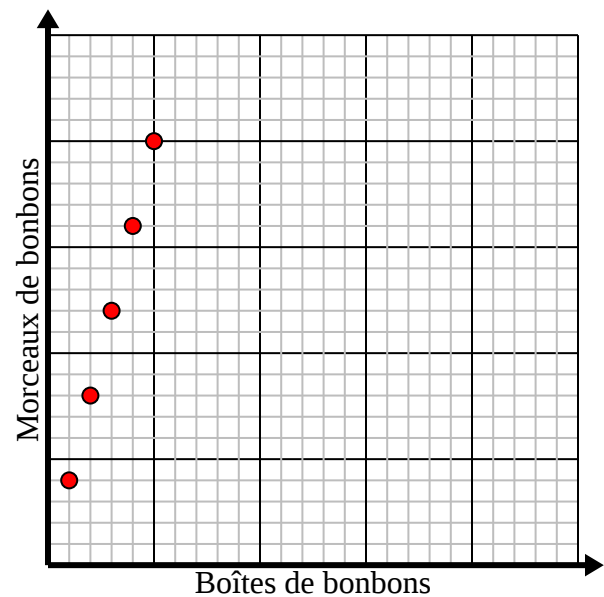
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	5	10	15	20	25



- 2) Chaque boîte de bonbons contient 4 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.

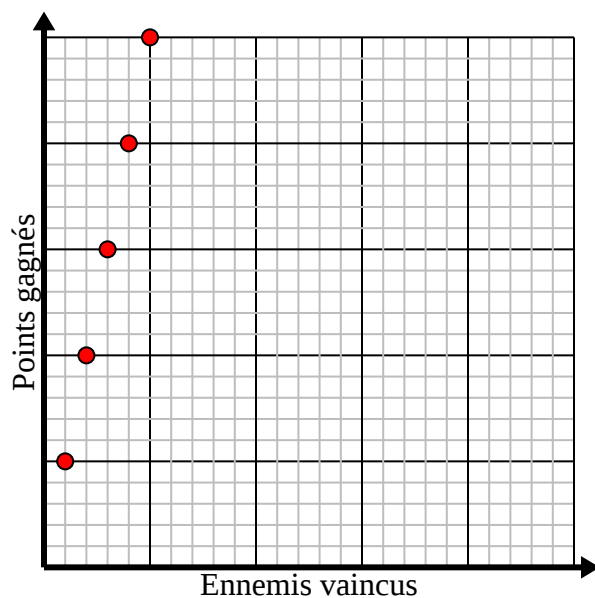
Boîtes de bonbons	1	2	3	4	5
Morceaux de bonbons	4	8	12	16	20



- 3) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

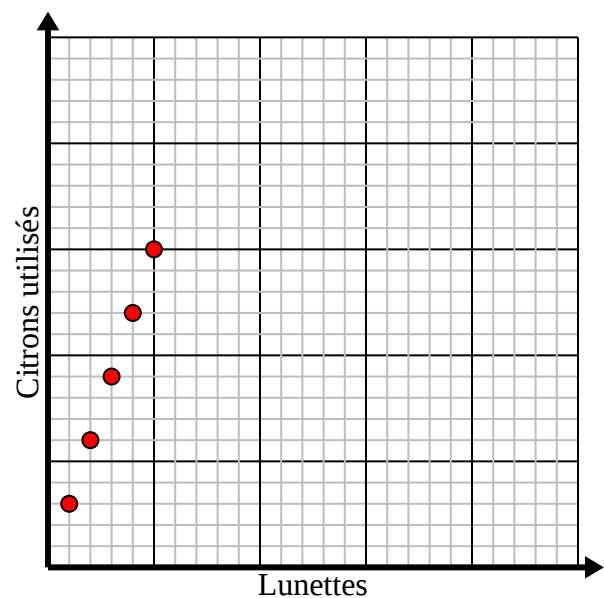
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	5	10	15	20	25



- 4) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

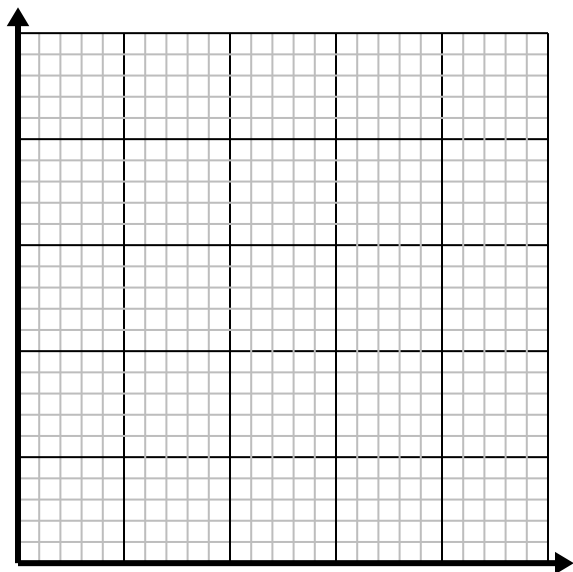
Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	3	6	9	12	15



**Résoudre chaque problème.**

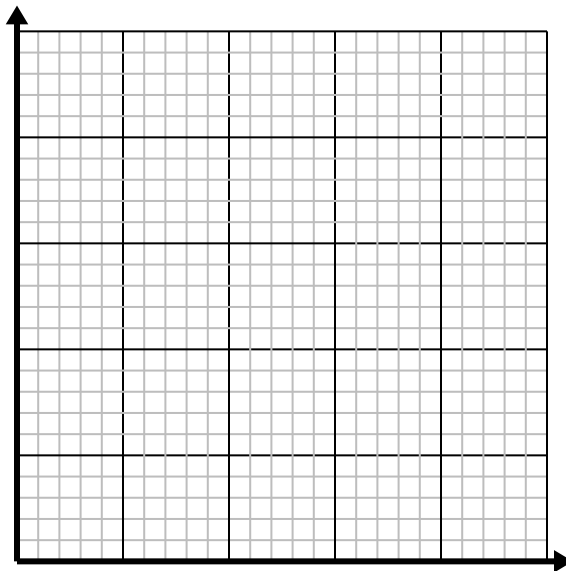
- 1) Pour chaque tasse de farine 4, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



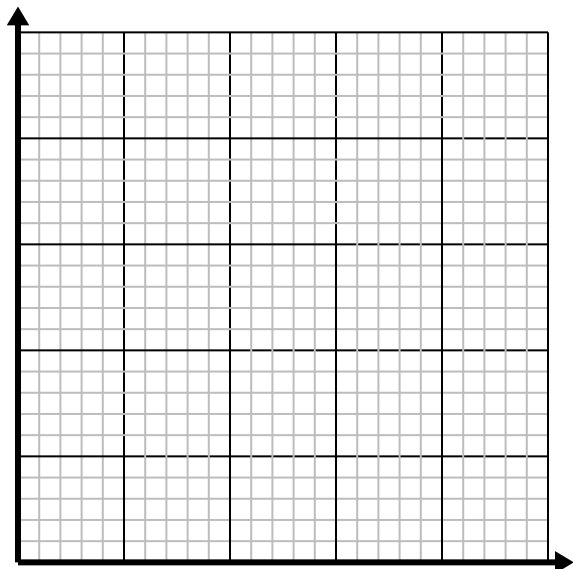
- 2) Chaque verre de limonade nécessite 4 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



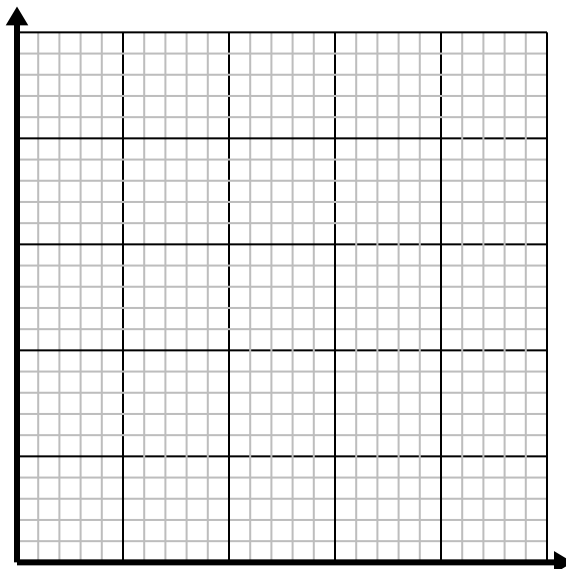
- 3) Chaque minute 2 livres sont imprimés.

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



- 4) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 5 \$.

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

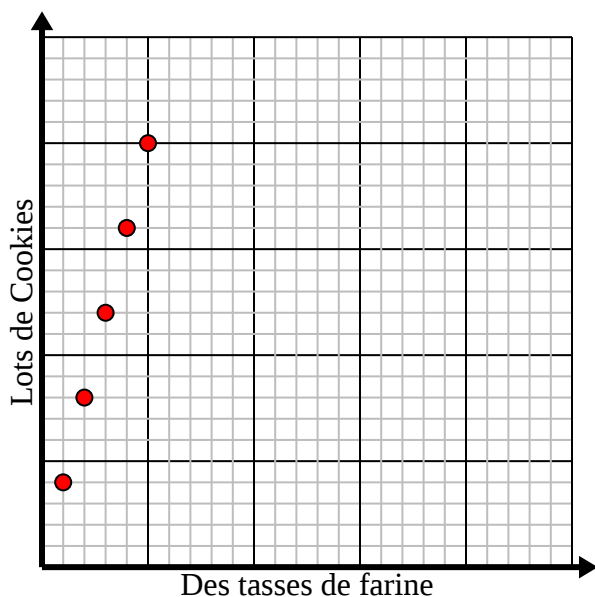


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque tasse de farine 4, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

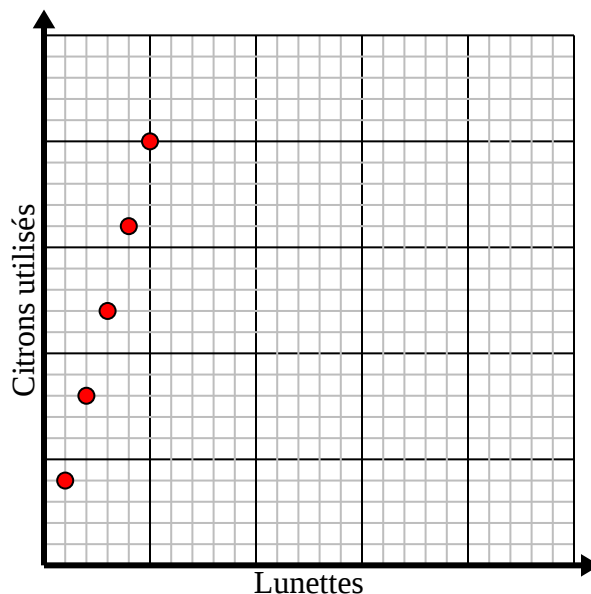
Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	4	8	12	16	20



- 2) Chaque verre de limonade nécessite 4 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

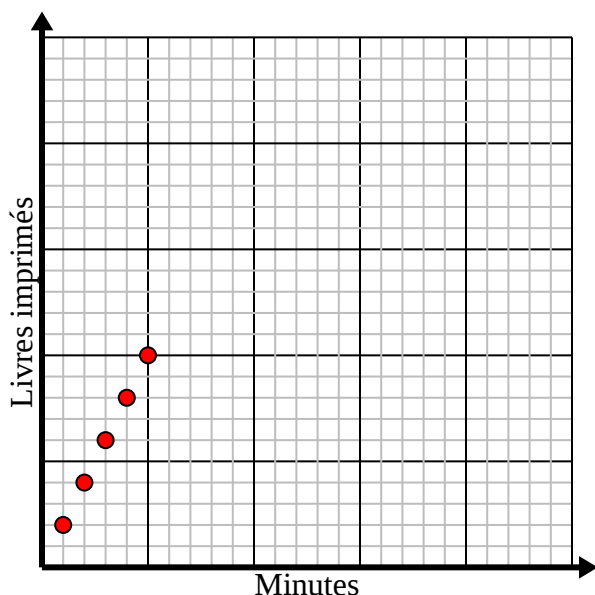
Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	4	8	12	16	20



- 3) 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.

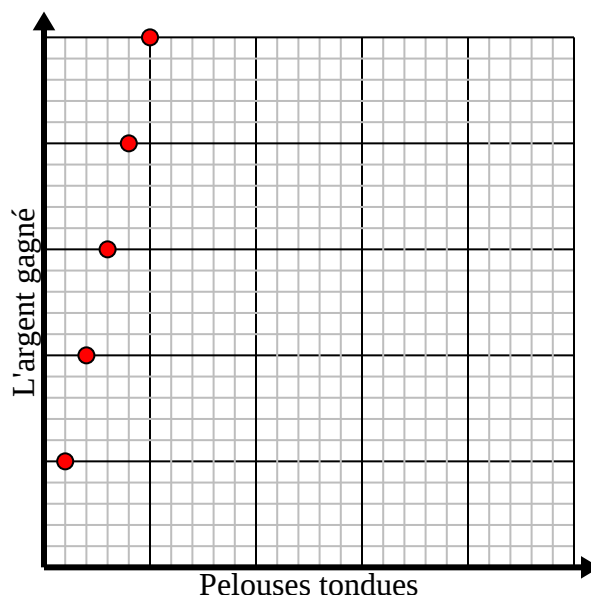
Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	2	4	6	8	10



- 4) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 5 \$.

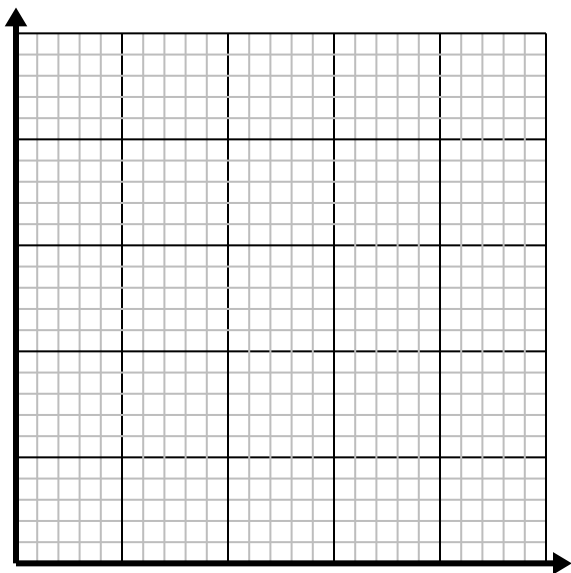
Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Pelouses tondues	1	2	3	4	5
L'argent gagné	5	10	15	20	25



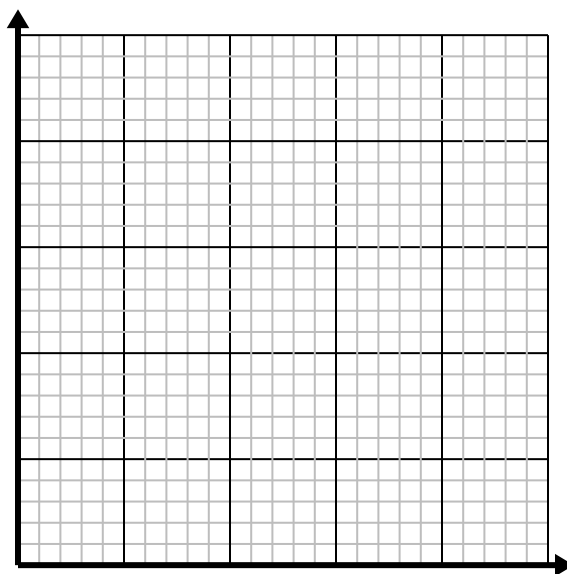
**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 3 \$.
Créez un tableau montrant l'argent gagné pour tondre jusqu'à 5 pelouses, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

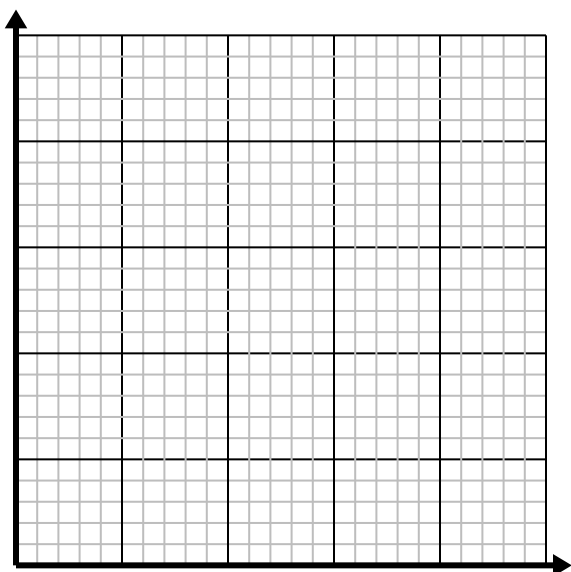


- 2) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

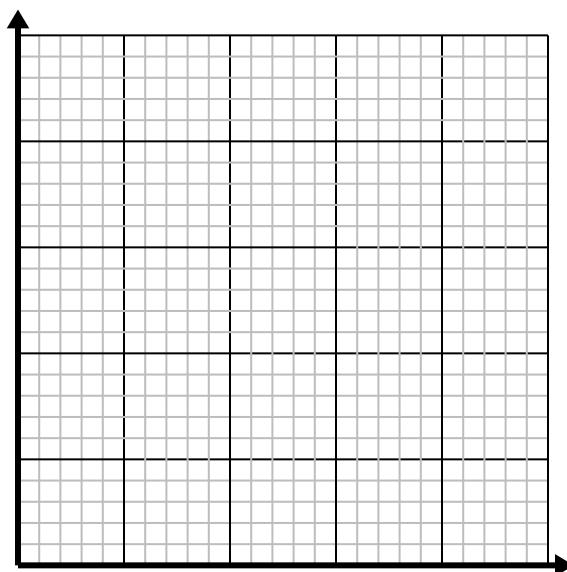
Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 3) Chaque livre de viande coûte 6.66 \$.
Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.
Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

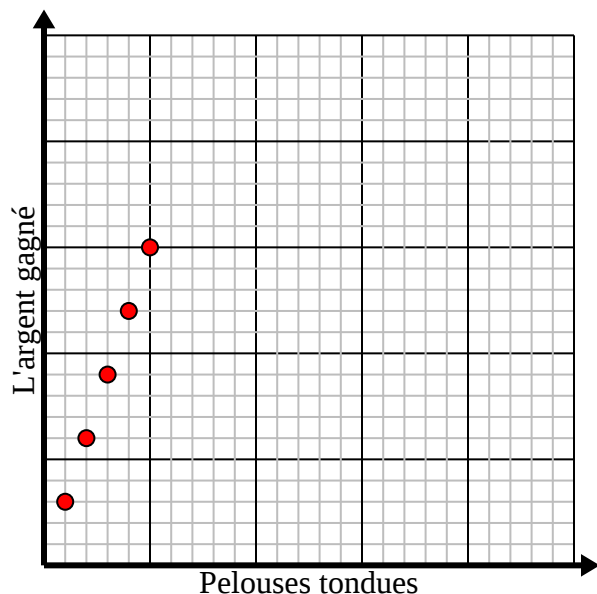


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque pelouse tondue, vous gagnez 3 \$.

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

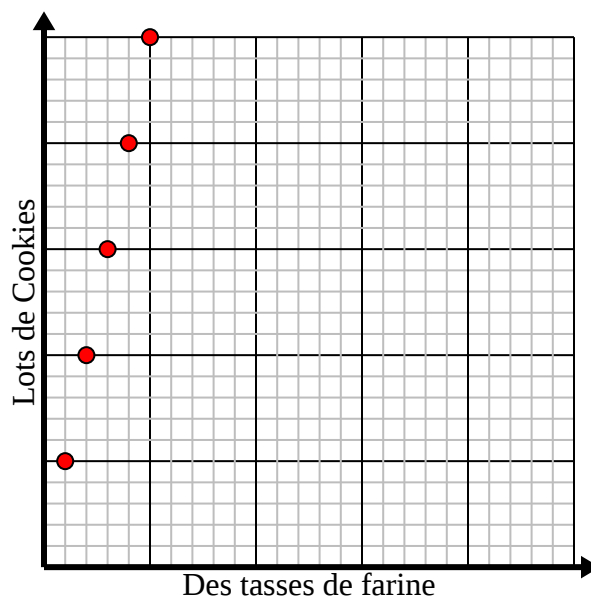
Pelouses tondues	1	2	3	4	5
L'argent gagné	3	6	9	12	15



- 2) Pour chaque tasse de farine 5, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

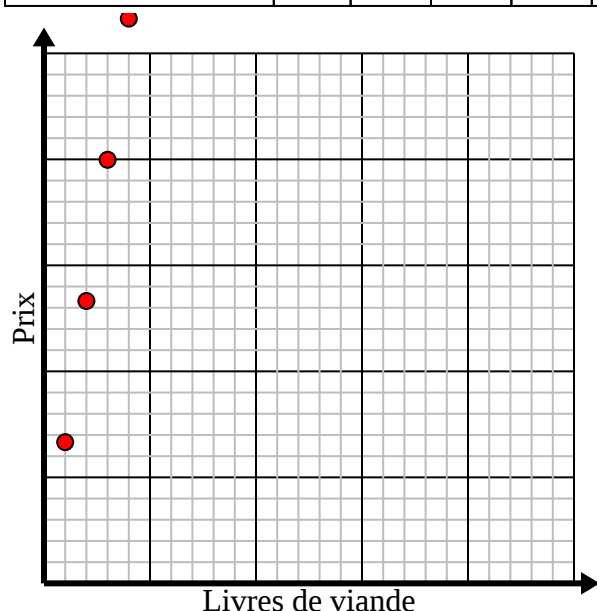
Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	5	10	15	20	25



- 3) Chaque livre de viande coûte 6.66 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

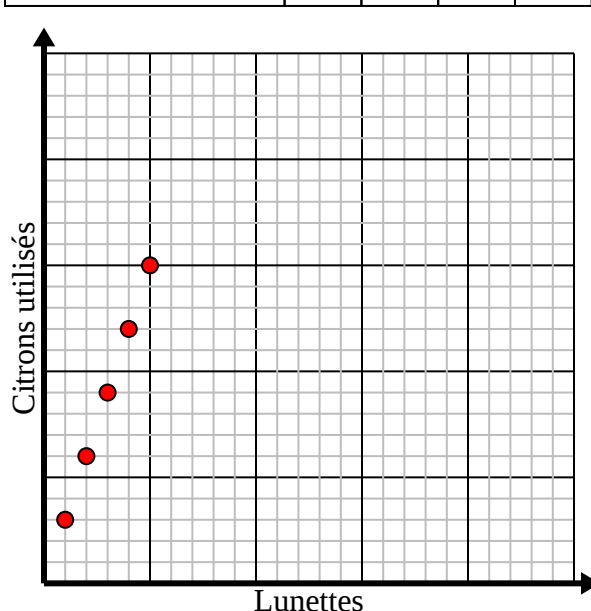
Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	6,66	13,32	19,98	26,64	33,3



- 4) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

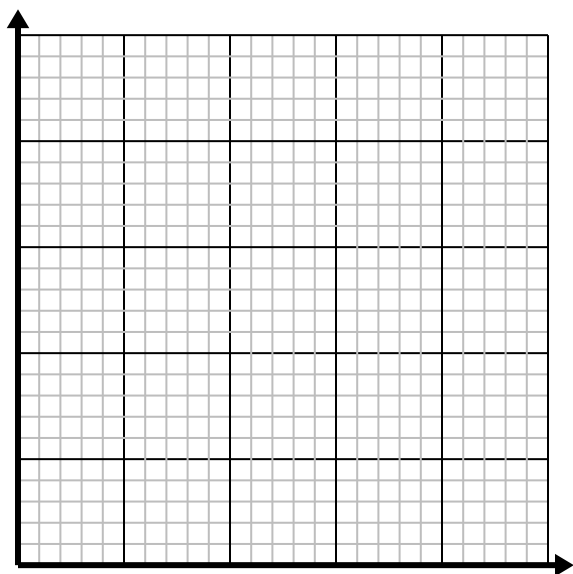
Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	3	6	9	12	15



**Résoudre chaque problème.**

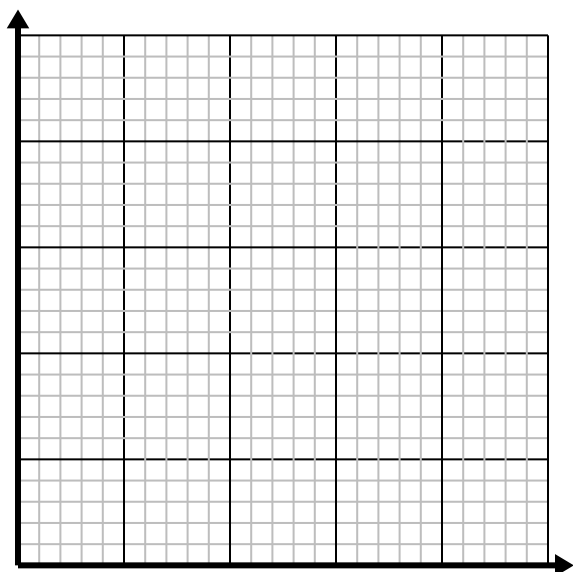
- 1) Pour chaque tasse de farine 4, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



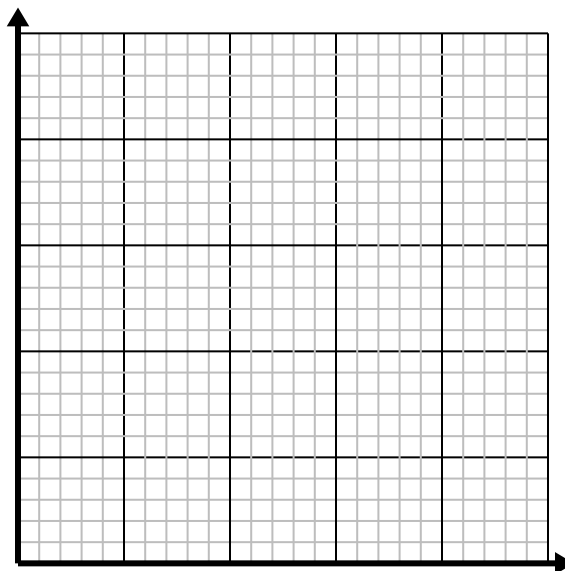
- 3) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



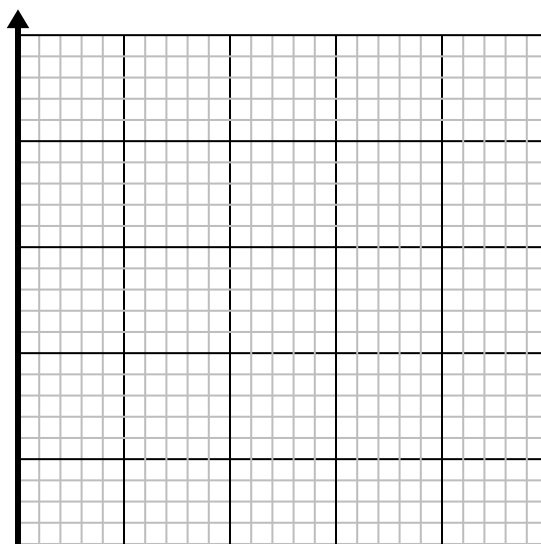
- 2) Toutes les heures, Marco parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque boîte de bonbons contient 4 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.

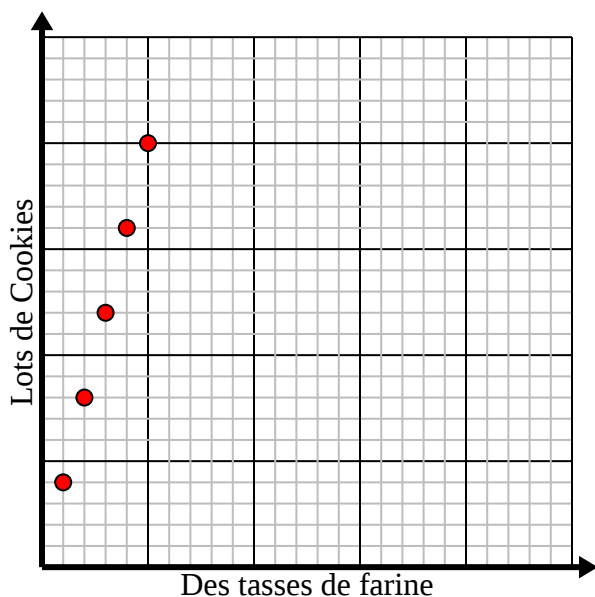


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque tasse de farine 4, des lots de biscuits peuvent être préparés.

Créez un tableau montrant les lots de biscuits pouvant être préparés avec jusqu'à 5 tasses de farine, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

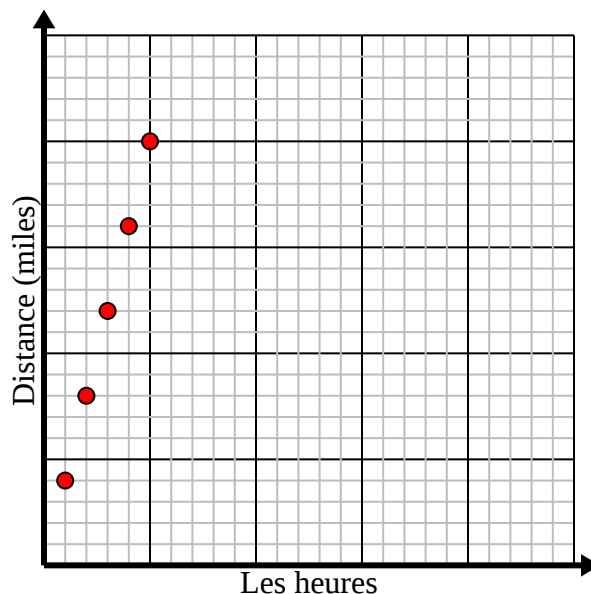
Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	4	8	12	16	20



- 2) Toutes les heures, Marco parcourt 4 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

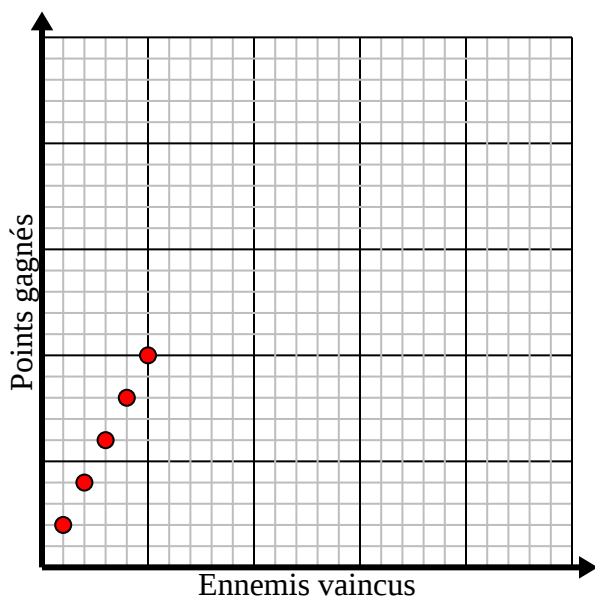
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20



- 3) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

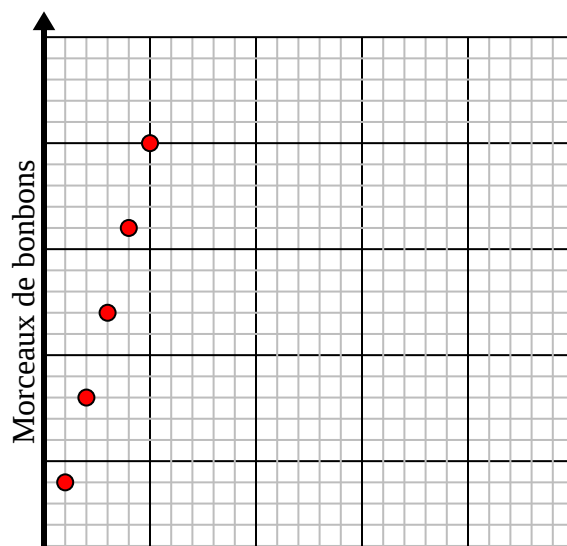
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	2	4	6	8	10



- 4) Chaque boîte de bonbons contient 4 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.

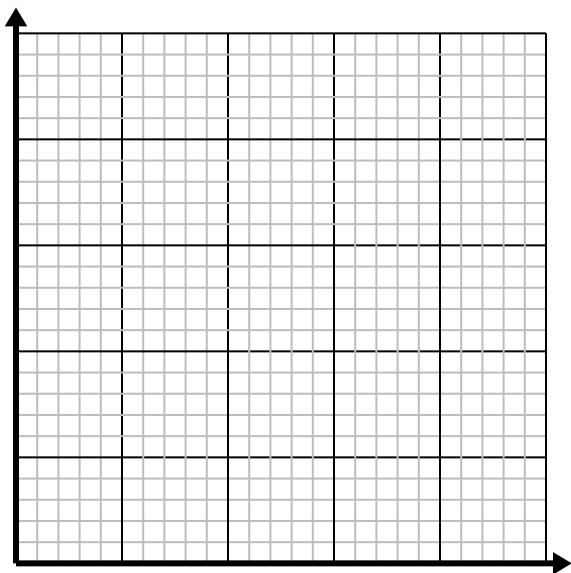
Boîtes de bonbons	1	2	3	4	5
Morceaux de bonbons	4	8	12	16	20



**Résoudre chaque problème.**

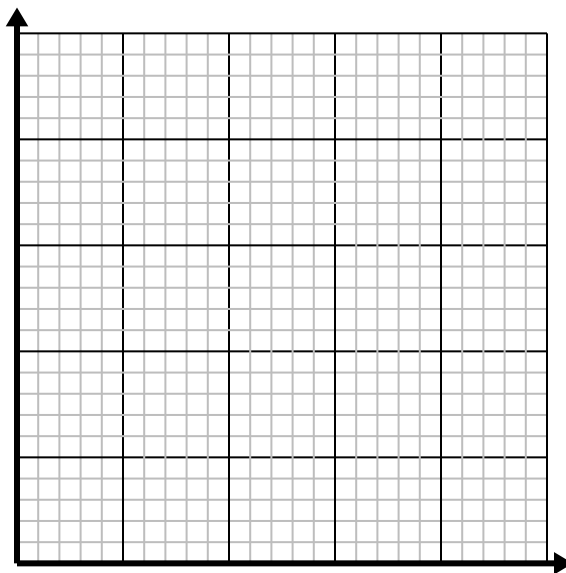
- 1) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



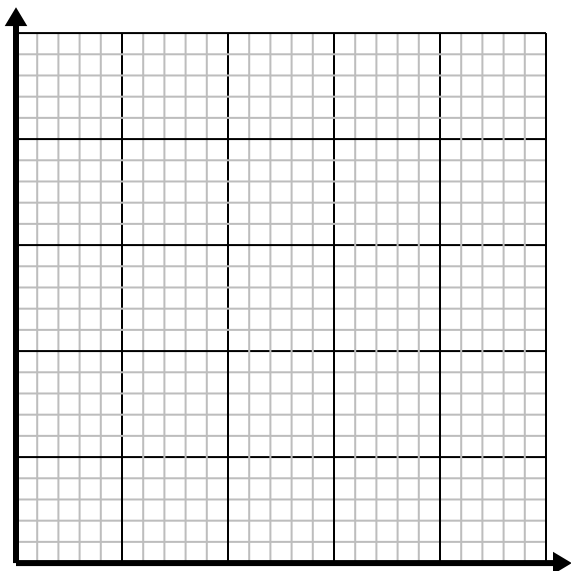
- 2) Chaque livre de viande coûte 2.63 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



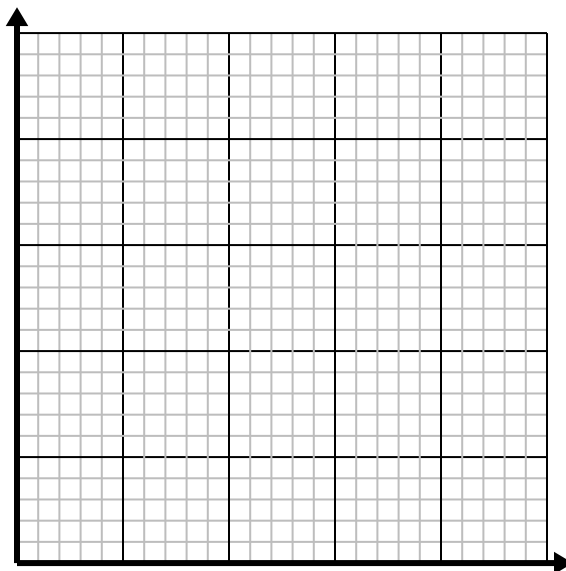
- 3) Toutes les heures, Franco parcourt 5 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque minute 3 livres sont imprimés.

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

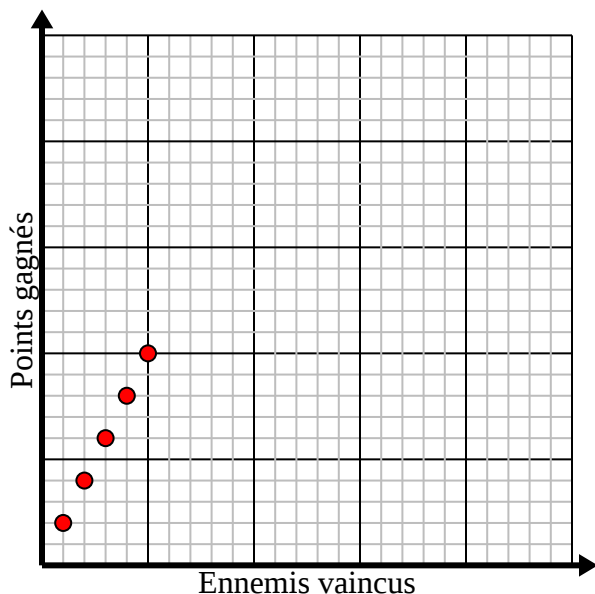


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

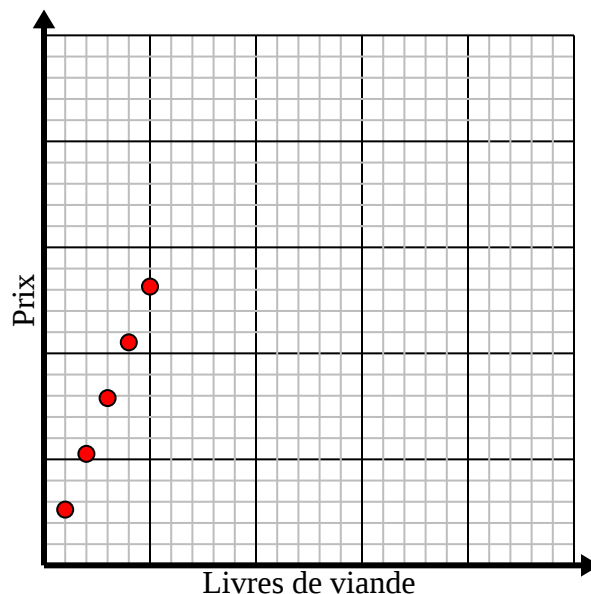
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	2	4	6	8	10



- 2) Chaque livre de viande coûte 2.63 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

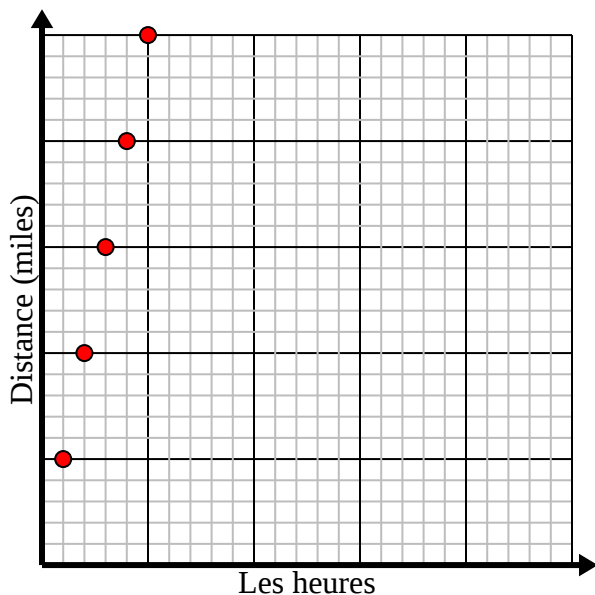
Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	2,63	5,26	7,89	10,52	13,15



- 3) Toutes les heures, Franco parcourt 5 miles.

Créez un tableau montrant les kilomètres parcourus au cours de 5 heures, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

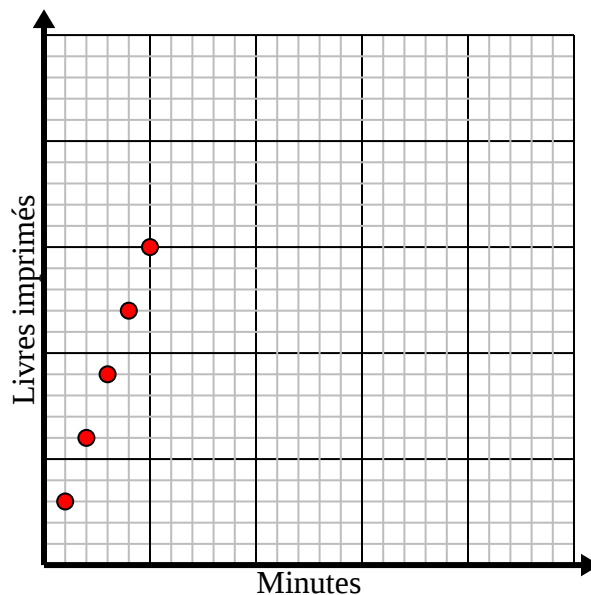
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	5	10	15	20	25



- 4) Chaque minute 3 livres sont imprimés.

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

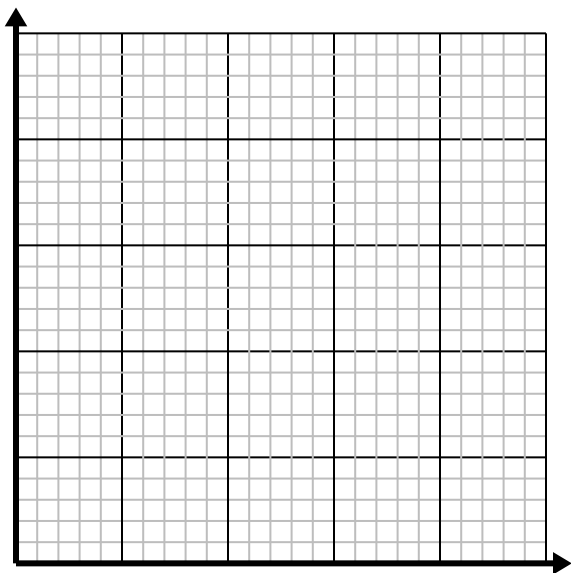
Minutes	1	2	3	4	5
Livres imprimés	3	6	9	12	15



**Résoudre chaque problème.**

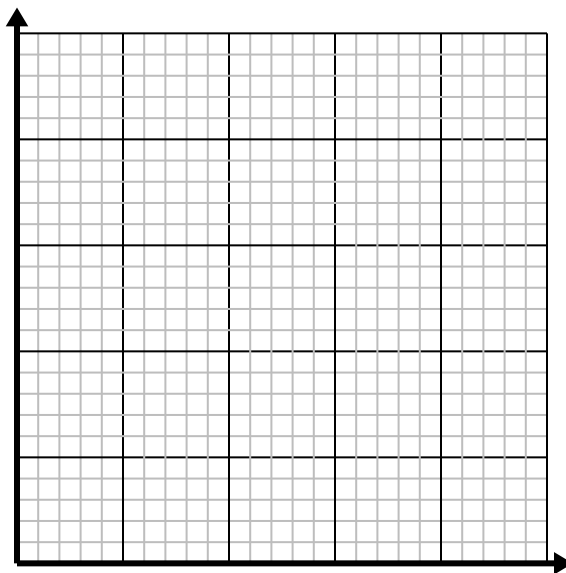
- 1) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



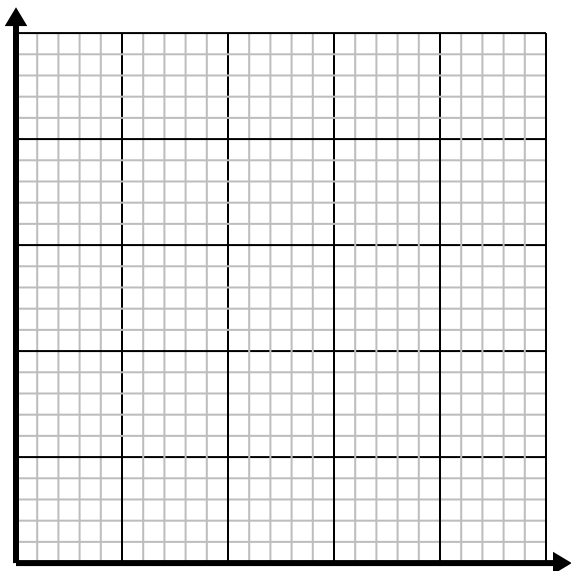
- 2) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



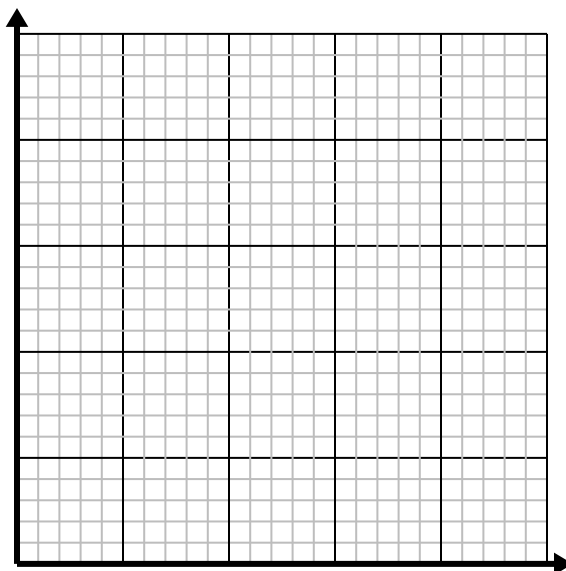
- 3) Chaque livre de viande coûte 4.39 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.



- 4) Chaque boîte de bonbons contient 6 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.

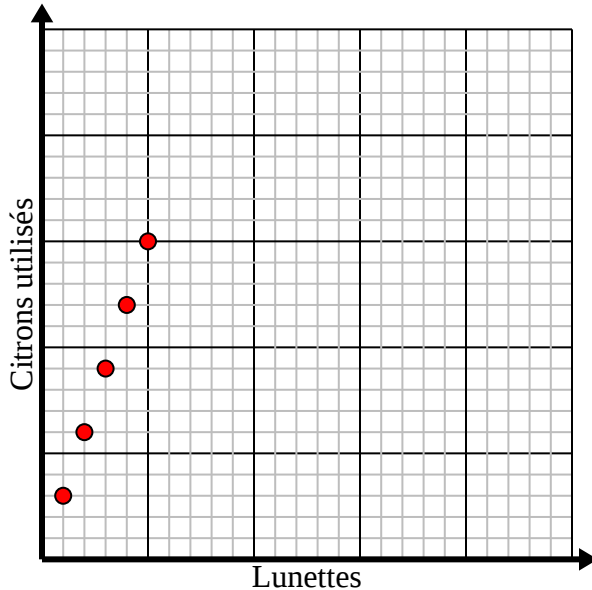


**Résoudre chaque problème.**

- 1) Chaque verre de limonade nécessite 3 citrons.

Créez un tableau montrant les verres de limonade préparés en utilisant jusqu'à 5 citrons, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

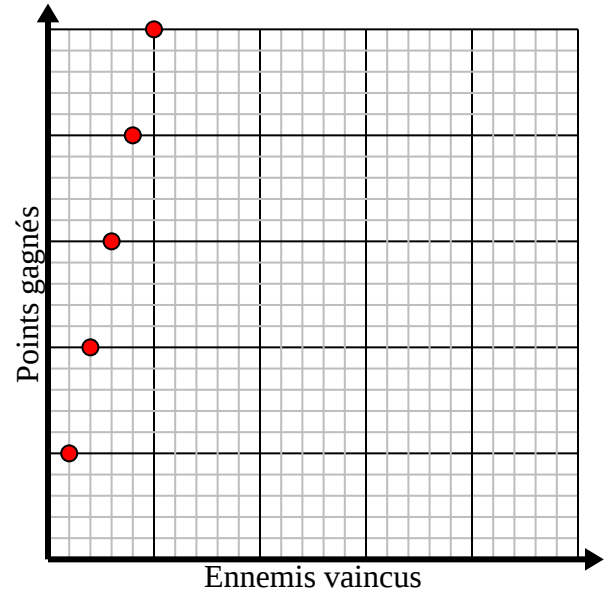
Lunettes	1	2	3	4	5
Citrons utilisés	3	6	9	12	15



- 2) Pour chaque ennemi vaincu 5 points sont gagnés.

Créez un tableau indiquant les points gagnés pour avoir détruit jusqu'à 5 ennemis, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

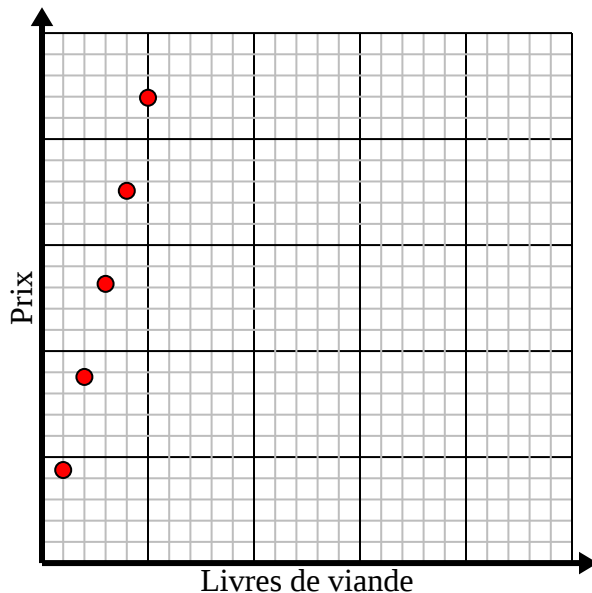
Ennemis vaincus	1	2	3	4	5
Points gagnés	5	10	15	20	25



- 3) Chaque livre de viande coûte 4.39 \$.

Créez un tableau indiquant le prix pour un maximum de 5 livres de viande, puis tracez les valeurs sur le plan de coordonnées.

Livres de viande	1	2	3	4	5
Prix	4,39	8,78	13,17	17,56	21,95



- 4) Chaque boîte de bonbons contient 6 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	6	12	18	24	30

