Règle de motif continu avec des tables

Nom:

Déterminez quel choix répond le mieux à chaque question.

1) Marcello a créé un graphique montrant le nombre de points qu'il avait à la fin de chaque niveau d'un jeu vidéo. Comment déterminiez-vous les points qu'il aurait à la fin du niveau 8 ?

1	2
2	4
3	6
4	8

A. Multiply 1 by 8
B. Add 1 to 8
C. Add 2 to 8
D. Multiply 2 by 8

2) Le tableau ci-dessous montre combien de dessins Angelo a dessiné chaque jour. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous le nombre de dessins qu'il ferait le jour 10 ?

2	10
3	11
4	12
5	13

A. Add 2 to 10
B. Add 10 to 10
C. Multiply 2 by 10
D. Add 8 to 10

3) Un chef cuisinait des lots de poulet. Le tableau ci-dessous montre le nombre de morceaux qu'il a cuits et pendant combien de minutes il les a cuits. Comment déterminiez-vous combien de temps il doit cuire 9 morceaux de poulet ?

3	12
4	16
5	20
6	24

A. Multiply 4 by 9
B. Add 3 to 9
C. Multiply 3 by 9
D. Add 4 to 9

4) Giovanni gardait une trace de l'argent qu'il avait à la fin de chaque journée. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous combien d'argent il aurait le jour 12 ?

3	11
4	12
5	13
6	14

A. Add 8 to 12
B. Multiply 8 by 12
C. Add 11 to 12
D. Add 3 to 12

5) Alessandra a créé un graphique montrant combien d'argent elle avait à la fin de chaque semaine. Comment déterminiez-vous combien d'argent elle aurait à la fin de la semaine 10 ?

2	16
3	24
4	32
5	40

A. Multiply 8 by 10
B. Multiply 2 by 10
C. Multiply 16 by 10
D. Add 8 to 10

6) Sara tenait un journal du nombre de redressements assis qu'elle pouvait faire chaque jour. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous ses redressements assis le jour 10 ?

4	12
5	13
6	14
7	15

A. Multiply 4 by 10
B. Add 8 to 10
C. Multiply 8 by 10
D. Add 4 to 10

Réponses

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____

Règle de motif continu avec des tables Nom: **Clé**

Déterminez quel choix répond le mieux à chaque question.

1) Marcello a créé un graphique montrant le nombre de points qu'il avait à la fin de chaque niveau d'un jeu vidéo. Comment déterminiez-vous les points qu'il aurait à la fin du niveau 8 ?

1	2
2	4
3	6
4	8

A. Multiply 1 by 8
B. Add 1 to 8
C. Add 2 to 8
D. Multiply 2 by 8

2) Le tableau ci-dessous montre combien de dessins Angelo a dessiné chaque jour. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous le nombre de dessins qu'il ferait le jour 10 ?

2	10
3	11
4	12
5	13

A. Add 2 to 10
B. Add 10 to 10
C. Multiply 2 by 10
D. Add 8 to 10

3) Un chef cuisinait des lots de poulet. Le tableau ci-dessous montre le nombre de morceaux qu'il a cuits et pendant combien de minutes il les a cuits. Comment déterminiez-vous combien de temps il doit cuire 9 morceaux de poulet ?

3	12
4	16
5	20
6	24

A. Multiply 4 by 9
B. Add 3 to 9
C. Multiply 3 by 9
D. Add 4 to 9

4) Giovanni gardait une trace de l'argent qu'il avait à la fin de chaque journée. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous combien d'argent il aurait le jour 12 ?

3	11
4	12
5	13
6	14

A. Add 8 to 12
B. Multiply 8 by 12
C. Add 11 to 12
D. Add 3 to 12

5) Alessandra a créé un graphique montrant combien d'argent elle avait à la fin de chaque semaine. Comment déterminiez-vous combien d'argent elle aurait à la fin de la semaine 10 ?

2	16
3	24
4	32
5	40

A. Multiply 8 by 10
B. Multiply 2 by 10
C. Multiply 16 by 10
D. Add 8 to 10

6) Sara tenait un journal du nombre de redressements assis qu'elle pouvait faire chaque jour. Si la tendance se poursuit, comment déterminiez-vous ses redressements assis le jour 10 ?

4	12
5	13
6	14
7	15

A. Multiply 4 by 10
B. Add 8 to 10
C. Multiply 8 by 10
D. Add 4 to 10

Réponses

1. **D**
2. **D**
3. **A**
4. **A**
5. **A**
6. **B**

1-6	83	67	50	33	17	0