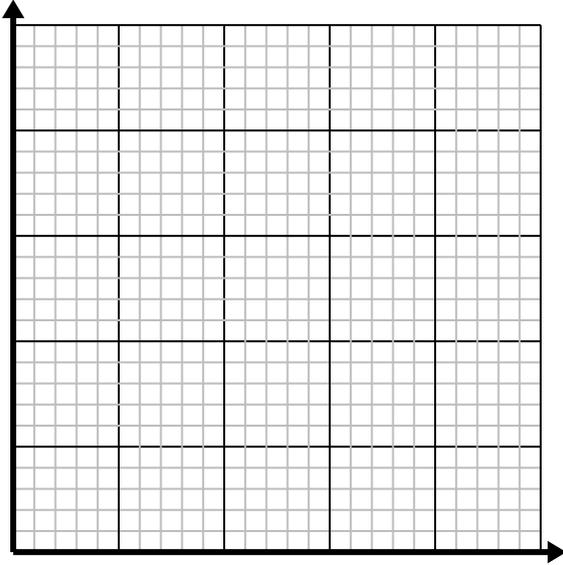


**Résoudre chaque problème.**

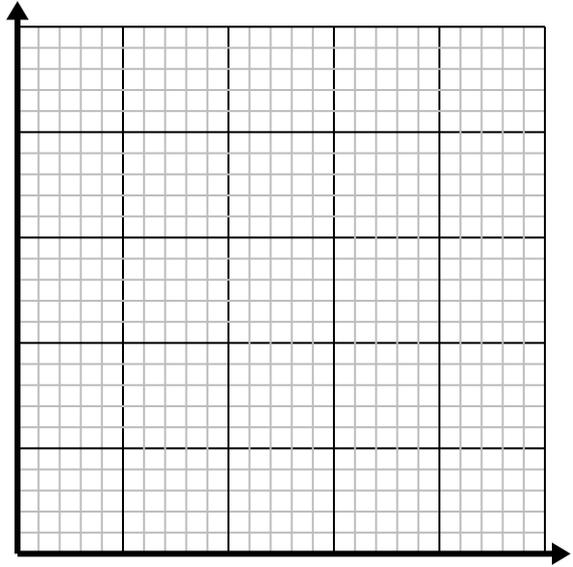
- 1) Pour chaque tasse de farine 4, des lots de biscuits peuvent être préparés.

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.

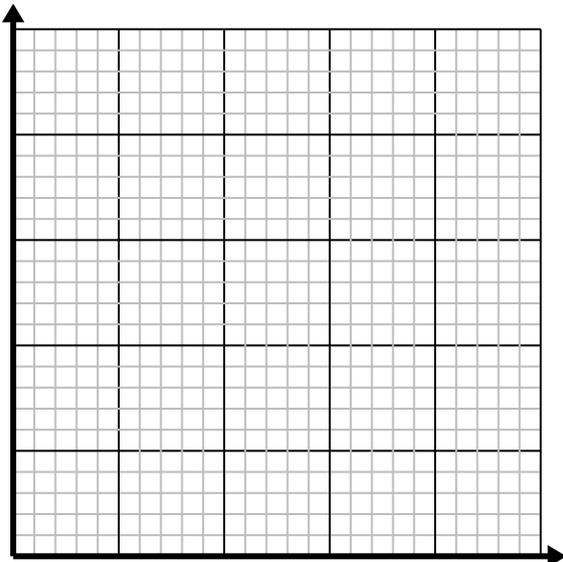
- 2) Toutes les heures, Marco parcourt 4 miles.

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

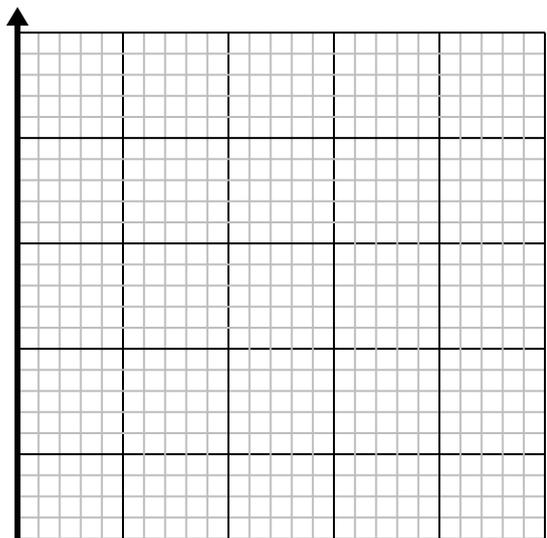
- 3) Pour chaque ennemi vaincu 2 points sont gagnés.

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

- 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.

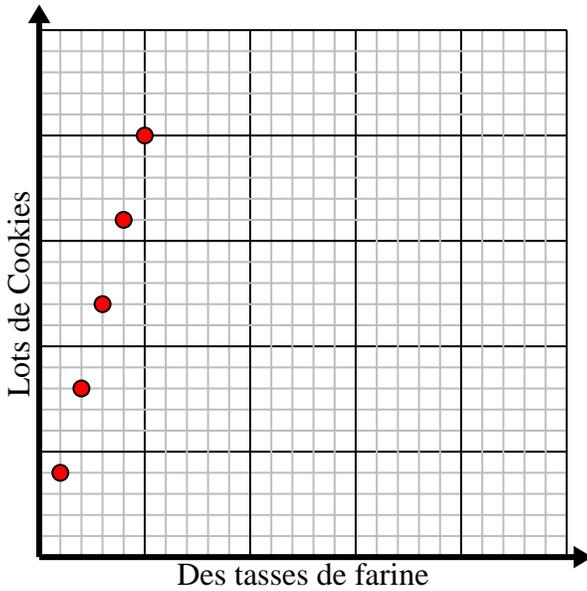



**Résoudre chaque problème.**

- 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.

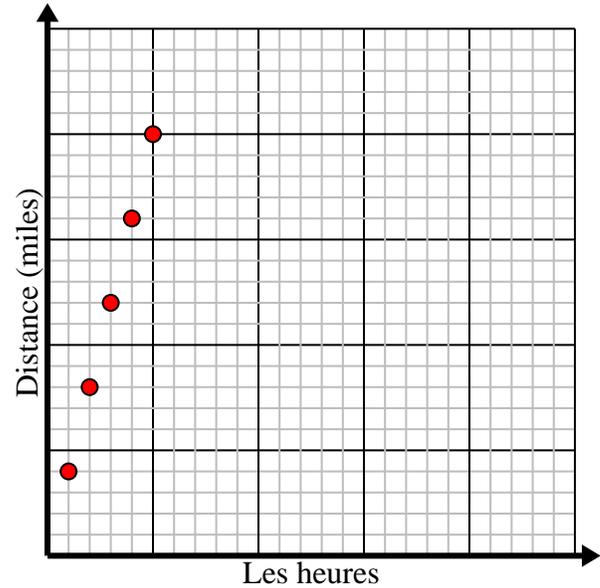
Des tasses de farine	1	2	3	4	5
Lots de Cookies	4	8	12	16	20



- 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.

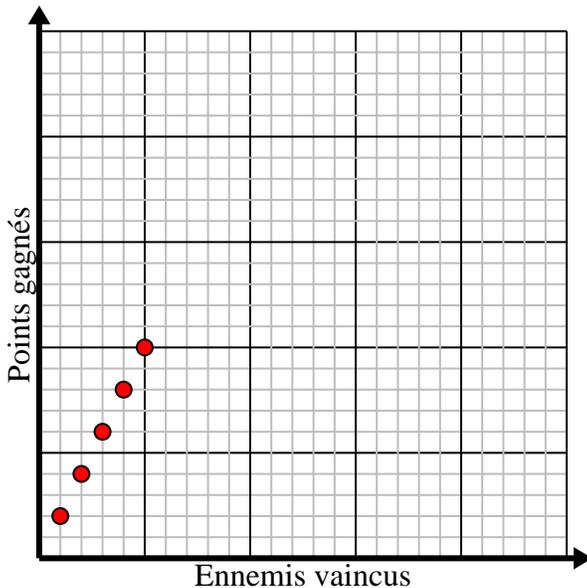
Les heures	1	2	3	4	5
Distance (miles)	4	8	12	16	20



- 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

