

1. Les nombres décimaux.

Calcule


$$K = \frac{24}{\frac{12}{4}}$$

$$T = 9 \div [(9 - 5) - 1]$$

$$V = 4 \times [(18 + 5) - 2]$$

$$W = 2 + (9 \times 3) - 8$$

$$L = \frac{86 - 14}{8 \times 2}$$

 Place des parenthèses si nécessaire, pour que chaque égalité soit vraie.

a. $4 + 6 \times 3 = 30$

f. $40 \div 7 - 5 = 20$

b. $11 - 7 - 4 = 8$

g. $34 - 6 \times 3 = 16$

c. $120 \div 6 + 3 = 23$

h. $120 \div 8 \times 5 = 3$


d. $26 - 6 \times 3 = 60$

i. $18 \div 6 + 3 = 6$

e. $40 \div 10 \div 2 = 8$


j. $5 + 17 - 7 = 15$

Simplification

 Pour chaque fraction, coche le (ou les) nombre(s) par le(s)quel(s) elle est simplifiable.

	$\frac{4}{6}$	$\frac{15}{20}$	$\frac{9}{12}$	$\frac{30}{60}$	$\frac{12}{36}$	$\frac{20}{80}$	$\frac{108}{117}$	$\frac{52}{28}$
2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Astuce : Cherche la table qui contient les 2 résultats !

 Simplifie les fractions suivantes :

a. par 2 :

• $\frac{6}{10} = \dots\dots\dots$ | • $\frac{18}{16} = \dots\dots\dots$

b. par 3 :

• $\frac{9}{12} = \dots\dots\dots$ | • $\frac{3}{6} = \dots\dots\dots$


• $\frac{27}{30} = \dots\dots\dots$ | • $\frac{15}{18} = \dots\dots\dots$

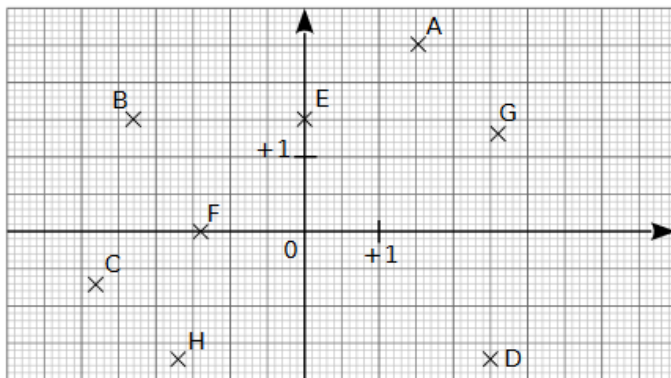
c. par 5 :

• $\frac{10}{25} = \dots\dots\dots$ | • $\frac{45}{35} = \dots\dots\dots$

• $\frac{55}{100} = \dots\dots\dots$ | • $\frac{15}{40} = \dots\dots\dots$

2. Espace : Se repérer sur un plan.

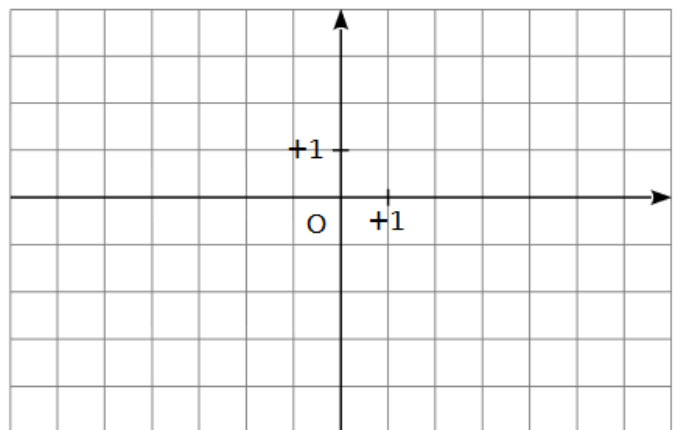
 Lis et écris les coordonnées des points A à H.



A (..... ;) | C (..... ;) | E (..... ;) | G (..... ;)

B (..... ;) | D (..... ;) | F (..... ;) | H (..... ;)

 Placer des points



Dans le repère ci-dessus, place les points suivants.

A(-2 ; 1)

C(5 ; -3)

E(0 ; -2)

B(-4 ; 3)

D(-5 ; 0)

F(6 ; 1)

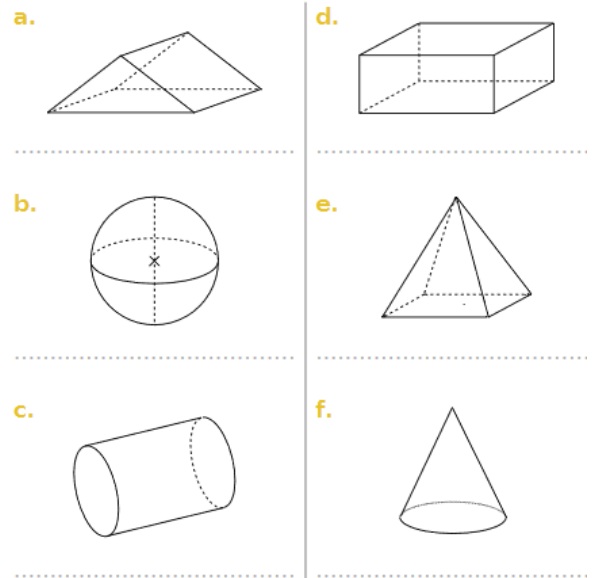
3. Les solides

1 Associe chaque objet à sa modélisation mathématique. (Place le numéro dans le tableau.)

Pavé	
Cube	
Prisme	
Cylindre	
Pyramide	
Cône	
Boule	



2 Sous chaque solide, indique son nom.



4. Les grandeurs et les mesures : calculer des volumes

1 Une gélule a la forme d'un cylindre de longueur 1 cm avec une demi-sphère collée à chacune de ses bases de rayon 3 mm.

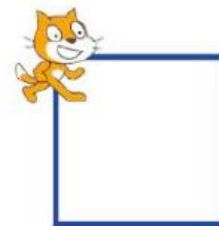


- Reporte sur la figure les longueurs de l'énoncé exprimées en millimètres.
- Calcule le volume total exact de la gélule puis son volume arrondi à l'unité.

5. Programmation

Exercice 1 : Je choisis le bon programme

- Parmi les trois programmes suivants, cocher celui qui permet d'obtenir le dessin ci-contre dans le logiciel Scratch.



Programme ①



Programme ②



Programme ③



- Expliquer brièvement pourquoi les deux autres programmes ne permettent pas de dessiner un carré.

.....

.....