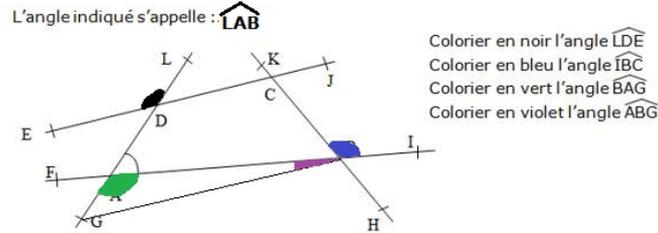


Proposition de corrigé

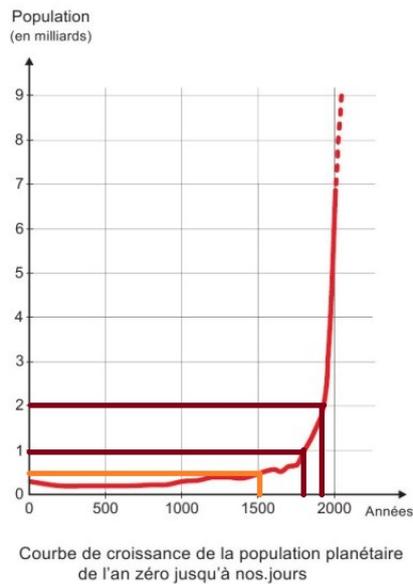
Exercice 1 :

compétence	NR	I	AR	M	TB
RESTITUTION DU COURS : GÉOMÉTRIE					



Exercice 2 :

compétence	NR	I	AR	M	TB
RESTITUTION DU COURS : NUMÉRIQUE					



1. Quelle était la population mondiale en 1500 ?
 Elle était d'environ 0,5 milliard de personnes (trait orange sur le graphique)
2. Donne une période pendant laquelle la population mondiale a augmenté d'un milliard de personnes :
 Elle a augmenté d'un milliard de personnes entre 1800 et 1950 par exemple (traits bordeaux sur le graphique).

Exercice 3 :

<i>compétence</i>	NR	I	AR	M	TB
SAVOIR FAIRE : NUMÉRIQUE					

Indique dans la dernière colonne ci-dessous **la** bonne réponse (A, B ou C) :

	A	B	C	Réponse
1 Une épicerie vend un lot de 4 briques de lait 3,20 € et un lot de 6 briques de lait 4,50 €	Le prix est proportionnel au nombre de briques de lait	Le prix n'est pas proportionnel au nombre de briques de lait	On ne peut pas savoir	B
2 On a payé 3 € pour 2,1 kg de raisin. Avec 7 € on aurait acheté :	6,3 kg de raisin	14,7 kg de raisin	4,9 kg de raisin	C
3 On a payé 3,50 € pour 7 croissants. Pour 9 croissants on aurait payé :	5,50 €	4,50 €	2,72 €	B
4 Sur un plan 1 cm représente en réalité 500 cm. Une distance réelle de 50 m est représentée sur le plan par :	50 cm	10 cm	25 cm	B

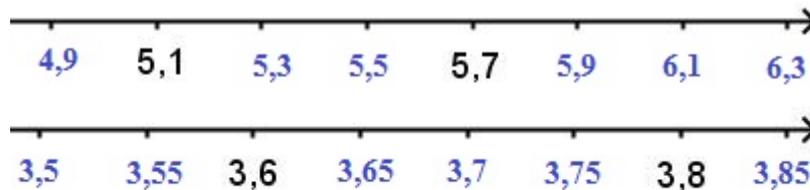
Exercice 4 :

<i>compétence</i>	NR	I	AR	M	TB
SAVOIR FAIRE : NUMÉRIQUE					

1. Compléter le tableau.

Écriture décimale	Décomposition	Écriture fractionnaire
72,6	$72 + \frac{6}{10}$	$\frac{726}{10}$
56,91	$56 + \frac{6}{10} + \frac{1}{100}$	$\frac{5691}{100}$

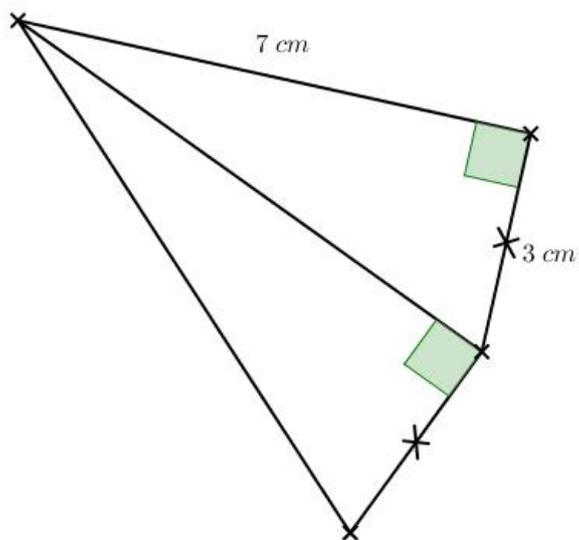
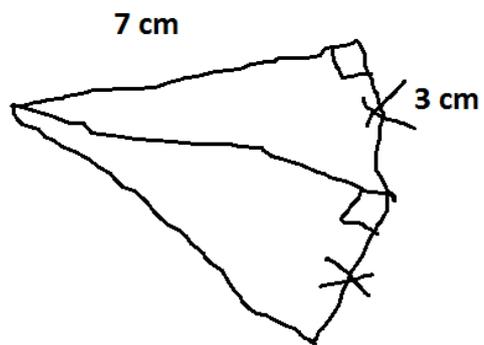
2. Sous chaque graduation, écrire le nombre qui convient :



Exercice 5

compétence	NR	I	AR	M	TB
SAVOIR FAIRE : GÉOMÉTRIQUE					

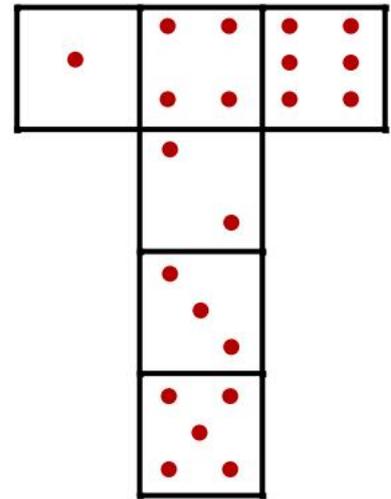
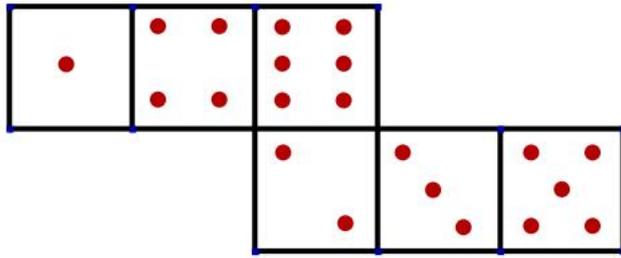
Construire en vraie grandeur la figure suivante faite à main levée :



Exercice 6

<i>compétence</i>	NR	I	AR	M	TB
SAVOIR FAIRE : GÉOMÉTRIQUE					

1. Dessine deux patrons différents de cube; complète-les en numérotant les faces de 1 à 6 de telle sorte que la somme des faces opposées soit égale à 7 afin de former un dé à jouer.



2. Dessine une vue en perspective cavalière du dé obtenu.

