

8. La règle qui unit les nombres d'entrée et de sortie est :
Multiplie le nombre d'entrée par 4, puis soustrais 3.
Détermine les nombres manquants dans la table.
Comment peux-tu vérifier tes réponses ?

| Entrée | Sortie |
|--------|--------|
| 3 | 9 |
| 6 | ? |
| 9 | ? |
| 12 | 45 |
| 15 | ? |

9. La règle qui unit les nombres d'entrée et de sortie est :
Ajoute 5 au nombre d'entrée, puis multiplie par 3.
Détermine les nombres manquants dans la table.
Quelles stratégies as-tu utilisées ?

| Entrée | Sortie |
|--------|--------|
| 2 | 21 |
| 5 | ? |
| ? | 39 |
| 11 | ? |
| ? | 57 |
| ? | 66 |



10. a) Crée une machine d'entrée-sortie à deux opérations.
Choisis deux nombres et deux opérations pour ta machine.
b) Choisis 5 nombres d'entrée.
Détermine les nombres de sortie.
c) Efface 2 nombres d'entrée et 2 nombres de sortie.
Chaque rangée doit avoir au moins un nombre.
Échange ta table de valeurs contre celle d'une ou d'un camarade.
Demande la règle qui unit les nombres d'entrée et de sortie
de la table reçue.
Détermine les nombres manquants dans la table de valeurs reçue.

Réfléchis

Tu veux créer une machine d'entrée-sortie pour convertir
des millimètres en mètres.
Décris à quoi ta machine ressemblera.