

Programme de révisions

Brevet Blanc 1

Outils pour la géométrie

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices de la fiche à refaire.</u>
Calculer une longueur dans un triangle rectangle en utilisant le théorème de Pythagore.	Exercices 1 et 3 fiche « révisions théorème de Pythagore et sa réciproque »
Montrer qu'un triangle est rectangle en utilisant la réciproque du théorème de Pythagore.	Exercices 2 et 4 fiche « révisions théorème de Pythagore et sa réciproque »

Arithmétique

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices du manuel à refaire.</u>
Connaître les critères de divisibilité.	Exercices 2 et 3 page 42.
Déterminer la liste des diviseurs d'un nombre entier.	Exercices 5 et 6 page 42.
Connaître la définition d'un nombre premier.	Exercices 4, 8 et 9 page 42.
Déterminer des multiples d'un nombre entier.	Exercice 12 page 42.
Déterminer la liste des diviseurs communs à deux nombres entiers.	Exercice 18 page 43.
Résoudre un problème en utilisant des diviseurs ou des multiples.	Exercices 21, 22 page 43.
Décomposer un nombre en produit de facteurs premiers.	Exercice 34 page 44 et 68 page 47.
Décomposer deux nombres en produit de facteurs premiers pour en déduire le plus grand diviseur commun.	Exercice 40 page 45.
Rendre une fraction irréductible.	Exercice 35 page 44 et 37 page 45.

Proportionnalité

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices du manuel à refaire.</u>
Résoudre un problème faisant intervenir une situation de proportionnalité.	Exercices 2, 3, 5 et 6 page 142.
Manipuler des grandeurs produits ou quotients.	Exercices 29 et 36 page 146,147.
Manipuler les grandeurs : vitesse, distance et temps.	Exercices 30, 32 et 33 page 146. Exercice 52 page 149.
Connaître la formule $v = \frac{d}{t}$	revoir fiche soutien « calculer des vitesses »

Pourcentages

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices à refaire</u>
Manipuler des pourcentages pour résoudre des problèmes.	
Augmenter ou diminuer d'un pourcentage.	Exercices 15, 16 et 17 page 144. Exercices 18, 19,20, 21 et 23 page 145.

Homothéties, translations et rotations

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices à refaire.</u>
Connaître et comprendre la définition d'une homothétie.	Exercices 1 , 2 et 3 de la fiche série 6
Construire l'image d'un point ou d'une figure par une homothétie sur papier blanc.	Exercices 4 de la fiche série 6 d'exercices. Exercices 2 et 3 de la fiche E2 d'exercices.
Construire l'image d'un point ou d'une figure par une homothétie sur papier quadrillé.	Exercices 2 et 3 de la fiche 2 d'exercices. Exercice 2 de la fiche 3 d'exercices. Exercice 1 de la fiche E2 d'exercices.
Construire l'image d'un point ou d'une figure par une translation.	Exercices des fiches 1 et 2 sur les translations.
Construire l'image d'un point ou d'une figure par une rotation.	Exercices de la fiche E1 sur les rotations.

Calcul littéral

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices à refaire</u>
Calculer la valeur d'une expression littérale en donnant aux variables des valeurs numériques.	Ex 2 p 60 sans calculatrice
Développer une expression littérale en utilisant la simple distributivité.	Exercices 2 série 2 et ex 2 « développer un produit »
Développer une expression en utilisant la double distributivité.	Exercices 2 et 3 série 2 et ex 3 et 4 « développer un produit »
Connaître "par cœur" les trois identités remarquables.	Identités remarquables dans le cahier de cours.
Développer une expression littérale en utilisant une des trois identités remarquables.	Exercices 4, 5, 6 et 9 de la fiche série 2 d'exercices.
Développer une expression numérique en utilisant une des trois identités remarquables.	Exercice 1 de la fiche série 3 d'exercices.
Prouver ou réfuter un résultat général (programmes de calcul).	Exercices 24 p 63
Factoriser une expression littérale par recherche d'un facteur commun.	Exercices 5 fiche « factoriser une somme » et 2 et 3 fiche
Factoriser une expression littérale en utilisant une des trois identités remarquables.	Exercices 9, 10 et 11 fiche « série 1 » et 3 et 5 fiche « factoriser avec les id remarquables »

Scratch

<u>Capacités et/ou connaissances</u>	<u>Exercices à refaire</u>
Construire, comprendre, modifier un programme avec scratch.	Ne pas hésiter à refaire les activités proposées en salle informatique.