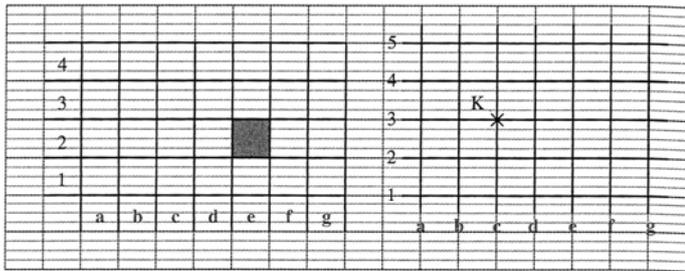


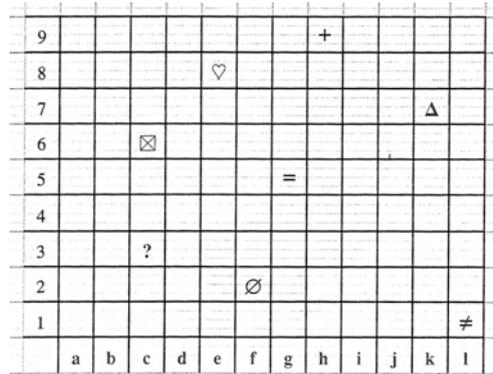
Se repérer sur un quadrillage : les coordonnées d'un point.

A savoir !

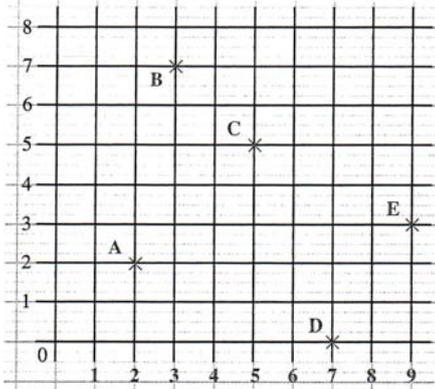


- ▶ Le code de la case orange est (e, 2).
- ▶ Le point K a pour code (c, 3).
(c, 3) est un nœud du quadrillage.
- ▶ Par convention, on indiquera toujours le code du repère horizontal en premier.

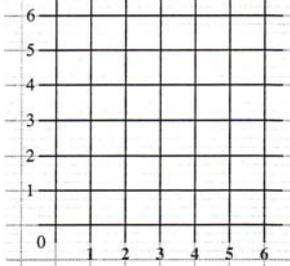
1. Donne les coordonnées des cases dans lesquelles sont situés les différents signes.



2. Donne les coordonnées des nœuds sur lesquels sont situés les différents points.

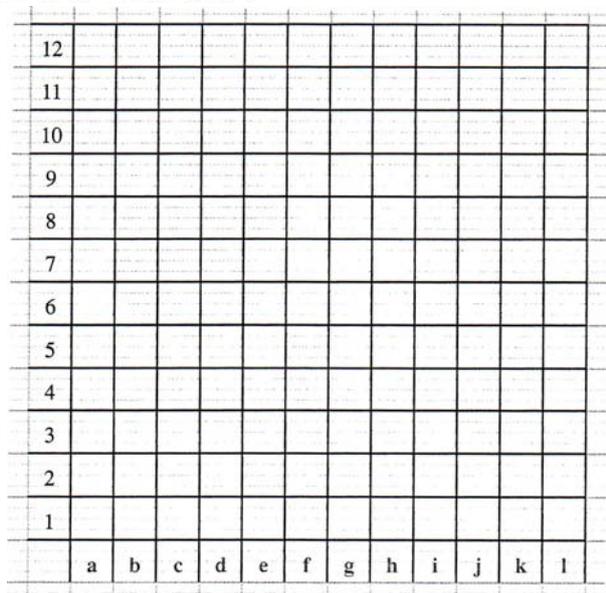


4. Place les points correspondants aux coordonnées suivantes : A (1,4) ; B (6,6) ; C (5,3) ; D (2,4) ; E (3,6)



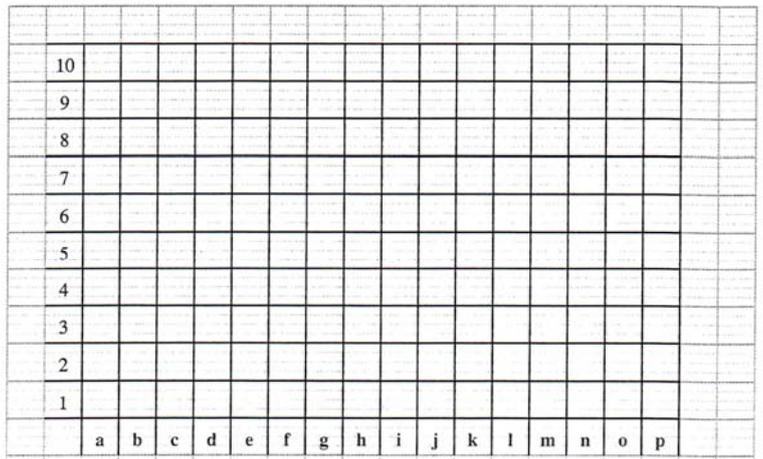
3. Colorie en vert les cases codées.

(d, 11) ; (e, 11) ; (f, 11) ; (g, 11) ; (e, 7) ; (f, 7) ; (g, 7) ; (e, 2) ; (d, 10) ; (d, 9) ; (e, 6) ; (e, 5) ; (e, 4) ; (g, 10) ; (g, 9) ; (g, 8).



5. Colorie en bleu les cases codées.

(d, 3) ; (o, 7) ; (e, 3) ; (h, 9) ; (i, 9) ; (j, 9) ; (m, 6) ; (o, 6) ; (j, 8) ; (j, 7) ; (j, 6) ; (m, 3) ; (m, 4) ; (m, 5) ; (d, 8) ; (d, 9) ; (h, 3) ; (i, 3) ; (o, 8) ; (j, 3) ; (o, 3) ; (m, 9) ; (h, 4) ; (h, 7) ; (h, 8) ; (f, 3) ; (h, 5) ; (h, 6) ; (d, 7) ; (n, 3) ; (o, 9) ; (d, 4) ; (d, 5) ; (j, 4) ; (m, 8) ; (m, 7) ; (j, 5) ; (d, 6) ; (o, 4) ; (o, 5).
Quel prénom trouves-tu ?



6. Réponds par vrai ou faux.

- le code de ★ est (9, 2).
- le code de ■ est (4, 4).
- le code de ▲ est (7, 4).
- le code de ● est (3, 7).
- le code de ◆ est (9, 8).
- le code de ♥ est (5, 5).

