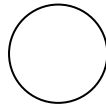
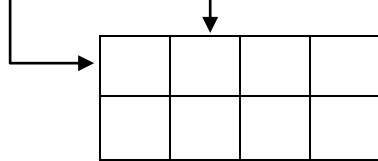


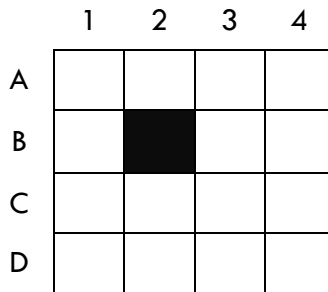
Se repérer sur un quadrillage

Je me repère sur un quadrillage à l'aide d'un code en regardant où se croisent la **ligne** et la **colonne** :

❖ On peut utiliser les cases

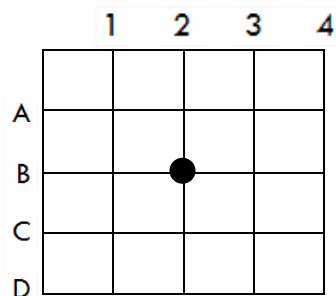
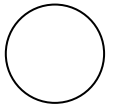
La case (__ ; __) est coloriée en noir .

Colorie la case (**D ; 1**) en rouge.

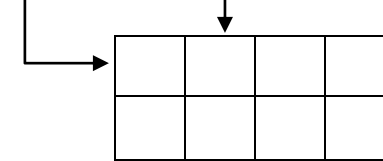
❖ On peut utiliser les nœuds

Le nœud (__ ; __) est noir .

Positionne le nœud (**D ; 1**) en rouge.

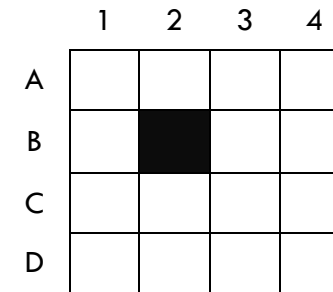
**Se repérer sur un quadrillage**

Je me repère sur un quadrillage à l'aide d'un code en regardant où se croisent la **ligne** et la **colonne** :

❖ On peut utiliser les cases

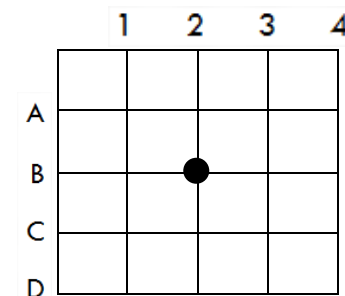
La case (__ ; __) est coloriée en noir .

Colorie la case (**D ; 1**) en rouge.

❖ On peut utiliser les nœuds

Le nœud (__ ; __) est noir .

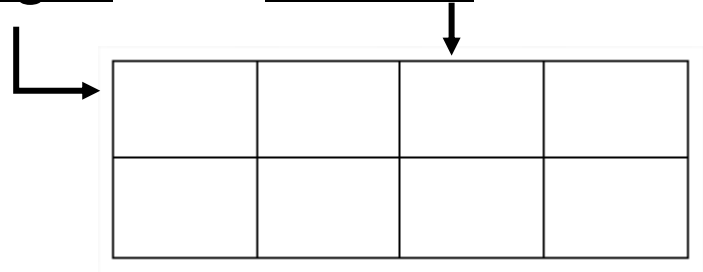
Positionne en rouge le nœud (**D ; 1**)



Se repérer sur un quadrillage

Les cases et les nœuds

On se repère sur un quadrillage à l'aide d'un code en regardant où se croisent la ligne et la colonne :



❖ On peut utiliser les cases

La case (___ ; ___) est coloriée en noir.

Colorie la case (**D ; 1**) en rouge.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

❖ On peut utiliser les nœuds

Le nœud (___ ; ___) est noir.

Positionne le nœud (**D ; 1**) en rouge

	1	2	3	4
A				
B			●	
C				
D				