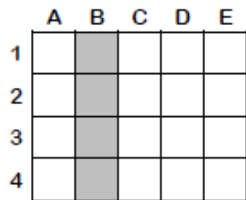
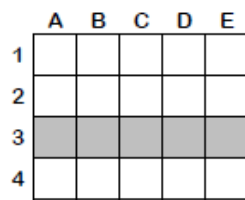


Se repérer sur un quadrillage [1]

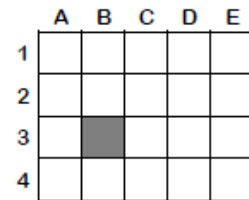
Pour me repérer sur un quadrillage, je regarde où se croisent la **ligne** et la **colonne**. Je peux coder la **case** avec une lettre et un nombre.



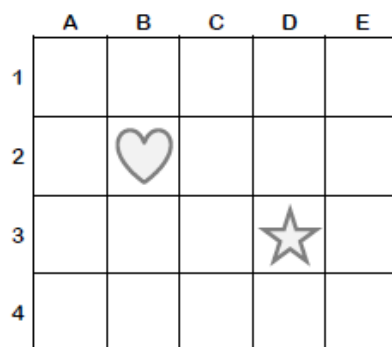
C'est la colonne B.



C'est la ligne 3.



C'est la case (B ; 3).



Le ♥ est dans la case (B ; 2).

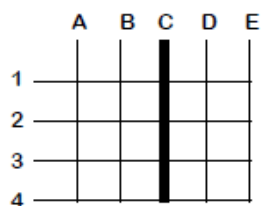
L'★ est dans la case (..... ;).

Place le ○ dans la case (C ; 4).

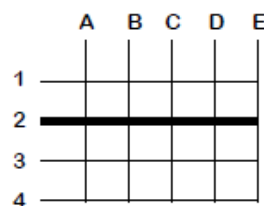
Se repérer sur un quadrillage [2]

Un **nœud** est le croisement de deux lignes.

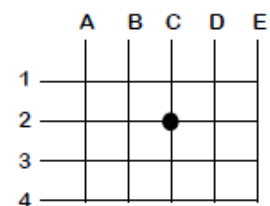
Je peux également coder un nœud avec une lettre et un nombre.



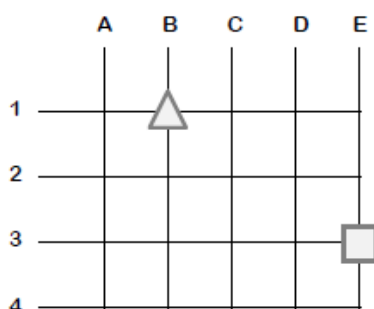
C'est la ligne verticale C.



C'est la ligne horizontale 2.



C'est le nœud (C ; 2).



Le △ est sur le nœud (B ; 1).

Le □ est sur le nœud (..... ;).

Place le ○ sur le nœud (A ; 4).