



Découvrir

### 1. La bataille navale

	1	2	3	4	5
A					
B					
C					
D					
E					

Sous-marin :

Frégate :

ou


Torpilleur :

ou


■ a. Place chacun des trois bateaux sur la grille et colorie les cases qu'ils occupent :

- en bleu, le sous-marin ;
- en rouge, la frégate ;
- en vert, le torpilleur.

■ b. Écris les codes des trois bateaux que tu as placés.

- le sous marin : \_\_\_\_\_
- la frégate : \_\_\_\_\_
- le torpilleur : \_\_\_\_\_



### 2. Le pommier

K									
J									
I									
H									
G									
F									
E									
D									
C									
B									
A									
	1	2	3	4	5	6	7	8	9

■ a. Écris les codes.



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_



\_\_\_\_\_

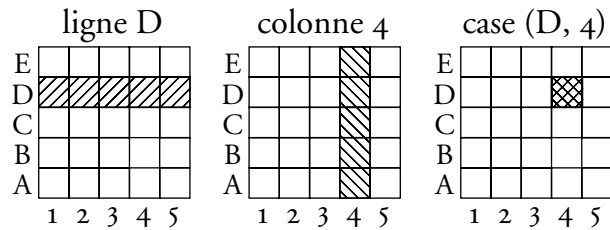
■ b. Dessine deux pommes :

- une pomme rouge en (D, 6),
- une pomme verte en (H, 4).



# Retenir

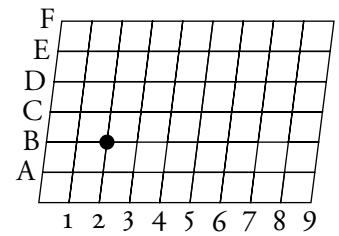
■ Repérer une case sur un quadrillage :



Pour repérer la case \_\_\_\_\_,  
je suis du doigt la \_\_\_\_\_ D  
et la \_\_\_\_\_ 4.  
La case est à l'intersection de la ligne  
et de la colonne.



■ Repérer un nœud sur un quadrillage :

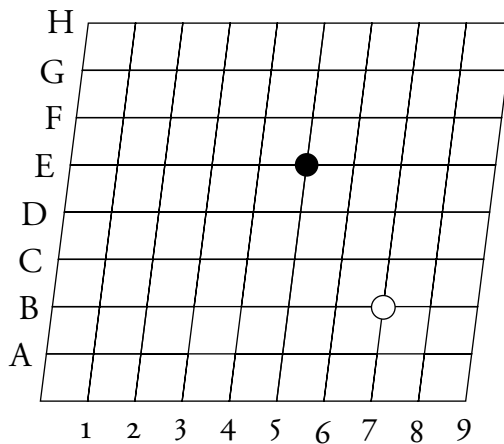


Pour repérer le nœud (B, 2),  
je suis du doigt  
la \_\_\_\_\_ B  
et la \_\_\_\_\_ 2.  
Le nœud est à l'intersection  
des deux lignes.



# S'entraîner

1. Observe le quadrillage.



■ a. Écris les codes :

- le nœud ● est en \_\_\_\_\_ ;
- le nœud ○ est en \_\_\_\_\_.

■ b. Dessine des nœuds :

- un nœud bleu en (D, 3),
- un nœud rouge en (G, 1),
- un nœud vert en (F, 4).

2. Retrouve le prénom caché dans le quadrillage

■ a. Recopie dans le tableau les lettres que tu as trouvées dans le quadrillage en :

(E, 5)	(C, 1)	(B, 3)	(F, 6)	(D, 2)
_____	_____	_____	_____	_____

■ b. Écris le prénom que tu as trouvé :

\_\_\_\_\_

G							
F					C		
E				A			
D	E						
C	L						
B		I					
A							
	1	2	3	4	5	6	7