

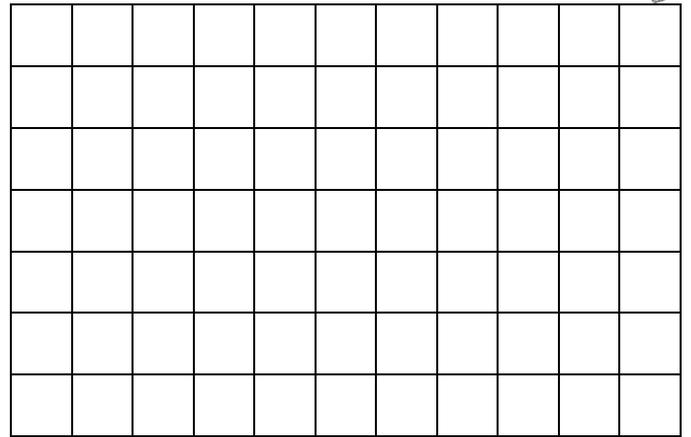
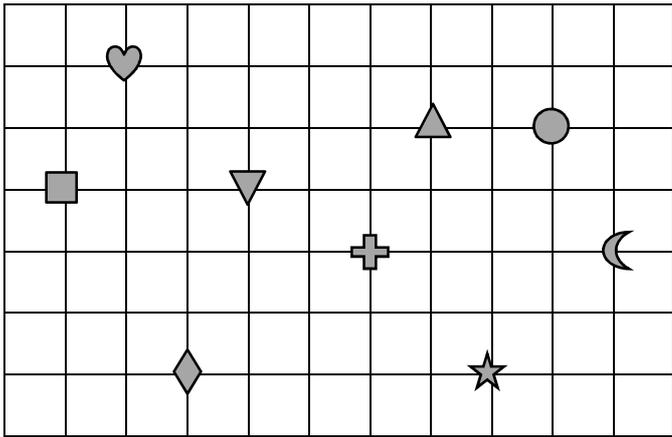
Prénom :

Date :

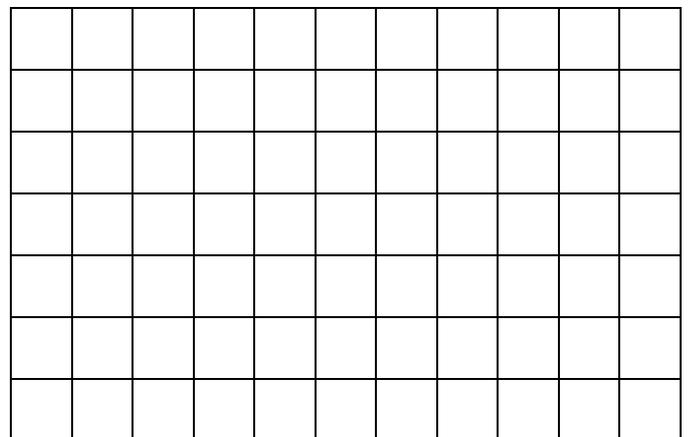
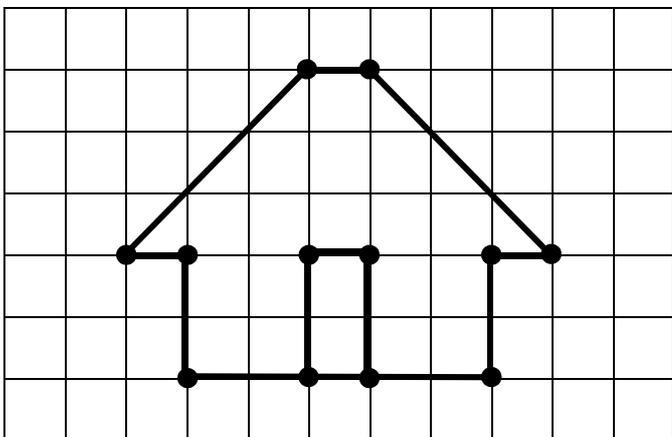
LES QUADRILLAGES (2) (repérer et coder des nœuds)



1- Reproduis les dessins sur les nœuds.



2- Reproduis les points sur les nœuds. Trace ensuite la maison à la règle.



3- Observe la carte au trésor.

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

Colorie en rouge le pirate qui se trouve en (H ; 6).

Colorie en bleu le pirate qui se trouve en (F ; 3).

Colorie en vert le pirate qui se trouve en (D ; 9).

Écris les coordonnées du palmier: (..... ;)

Écris les coordonnées du coffre: (..... ;)

Dessine un autre palmier en (I ; 4).

Écris un chemin pour que le pirate rouge se rende au coffre.
.....

Trace ce chemin sur la carte.