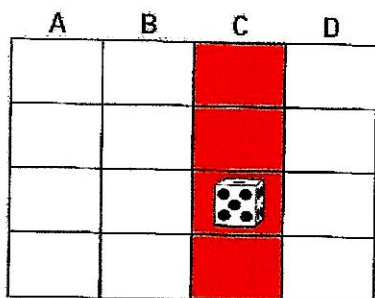


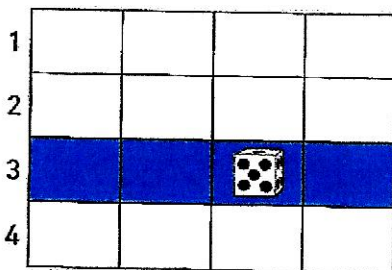
Pour repérer une case sur un quadrillage :

1. Je repère la **colonne**.



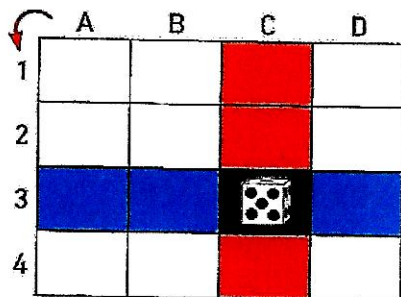
Le dé est sur la **colonne** C.

2. Je repère la **ligne**.



Le dé est sur la **ligne** 3.

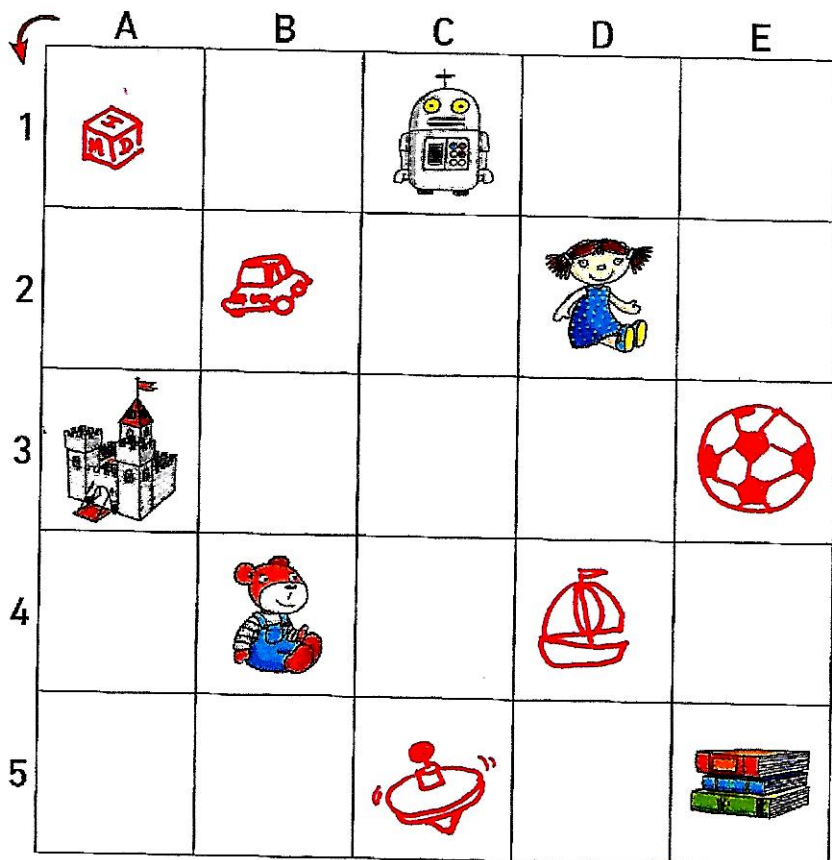
3. Et je code la **case**.



Le dé est dans la **case** C3.

1 a) Dessine :

- un ballon en E3 
- une toupie en C5 
- un cube en A1 
- une voiture en B2 
- un bateau en D4 



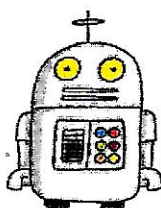
b) Puis code la place de ces jouets.



D 2



E 5



C 1



A 3



B 4