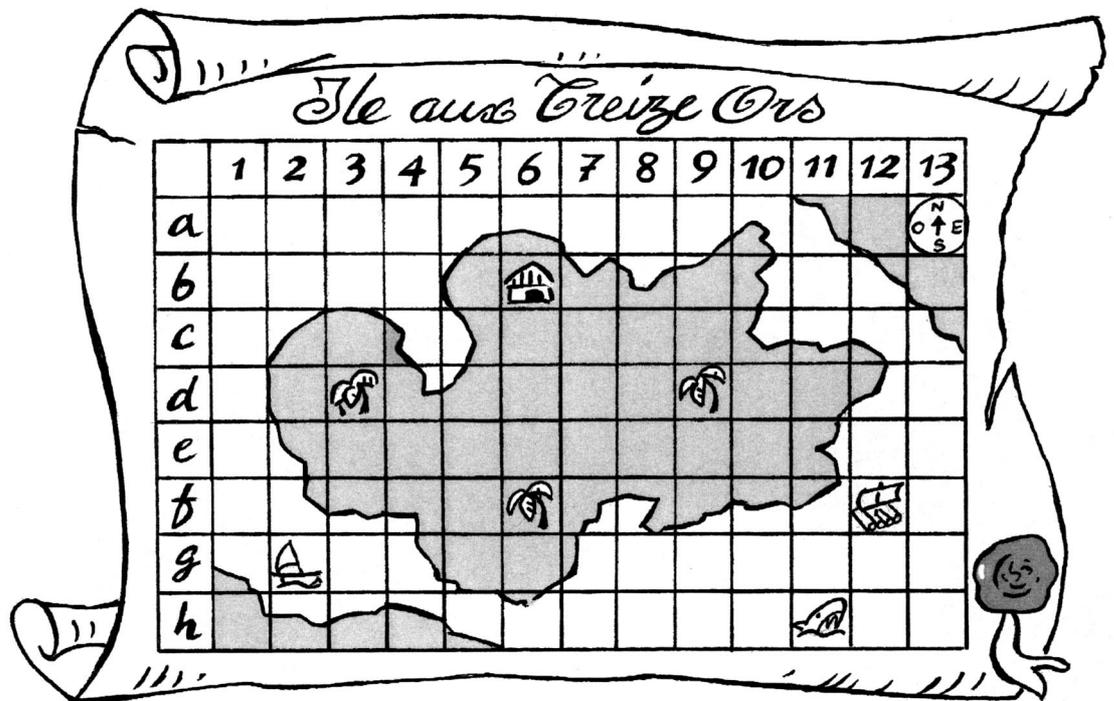




# Découvrir

## Où se cache la mine d'or?

Sur l'île aux Treize Ors, Pépito a découvert une fabuleuse mine d'or. Pour en retrouver l'entrée, observe la carte qu'il a dessinée et lis bien le message qui l'accompagne.



« En (D ; 3), sous un palmier, se cache l'entrée de ma mine d'or. »

- a** Sur cette carte, marque d'une croix rouge l'entrée de la mine d'or.
- b** Il y a deux autres palmiers sur l'île : situe-les en donnant leurs coordonnées : ( \_\_\_ ; \_\_\_ ) et ( \_\_\_ ; \_\_\_ ).
- c** Coche les bonnes réponses.
- |  |                                      |
|--|--------------------------------------|
| 1. Il y a un requin :                    | 2. Dans la colonne 12, il y a :      |
| <input type="checkbox"/> sur la ligne b. | <input type="checkbox"/> un arbre.   |
| <input type="checkbox"/> sur la ligne e. | <input type="checkbox"/> une cabane. |
| <input type="checkbox"/> sur la ligne h. | <input type="checkbox"/> un radeau.  |



# Retenir

- Dans ce quadrillage, je compte \_\_\_\_\_ lignes et \_\_\_\_\_ colonnes.
- Le navire de quatre cases se trouve sur la \_\_\_\_\_ D. Il n'y a aucun navire dans la \_\_\_\_\_ 9.
- Pour couler un navire d'une case, je peux tirer sur les cases ayant pour coordonnées (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_), (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_), (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_) ou (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_).

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
A											
B											
C											
D											
E											
F											
G											
H											
I											
J											



# S'entraîner

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

**1** Attention aux mines! Pour éviter de couler, **indique au capitaine les coordonnées des nœuds dangereux.**

- (A ; 4)
- (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_)
- (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_)
- (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_)
- (\_\_\_\_ ; \_\_\_\_)

**2** Complète la grille avec les lettres et les chiffres manquants.

Utilise les couples de coordonnées ci-dessous.

- |         |         |
|---------|---------|
| (A ; 5) | (F ; 6) |
| (A ; 1) | (B ; 3) |
| (B ; 5) | (D ; 2) |
| (C ; 4) | (E ; 1) |
| (D ; 4) | (F ; 2) |

		4	7	3		5	
E							
F							
G							
D							

| Se repérer sur un quadrillage