L'ÉCOLE BUISSONNIÈRE · GÉOGRAPHIE · ESPACE · P5

Lire et utiliser une carte en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 35 min | Objectif : lire une carte | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Utiliser le titre, la légende et les directions pour trouver un lieu sur une carte.

Nino te résume l'essentiel

- Une carte représente un lieu vu d'en haut.
- Lis le titre et la légende avant de chercher un lieu.
- Nino te guide : observe les symboles et les directions.

La leçon

Une carte, c'est quoi ?

Une carte est un dessin qui représente un lieu. Elle montre un espace vu d'en haut. Ce lieu peut être très petit ou très grand. Une carte peut montrer ta classe, ton école, ton quartier, une ville ou la France. Sur une carte, les vraies choses sont remplacées par des dessins simples. Une route devient un trait. Une rivière devient souvent une ligne bleue. Une forêt peut être dessinée avec des petits arbres verts. Tu ne vois pas les maisons comme lorsque tu marches dans la rue. Tu les regardes comme si tu étais un oiseau dans le ciel. Une carte aide à trouver un endroit. Elle aide aussi à comprendre ce qu'il y a autour de cet endroit. Par exemple, elle peut te montrer que le gymnase est près de l'école et que le parc est de l'autre côté de la rue.

Le mot à retenir

> Représenter, c'est montrer quelque chose avec un dessin, un plan ou une carte. La carte ne montre pas tous les détails. Elle garde les informations utiles.

Commence toujours par le titre

Le titre dit ce que montre la carte. Cherche-le avant de répondre aux questions. Il est souvent placé en haut. Lis-le doucement. Une carte appelée « Les lieux de mon école » ne montre pas les magasins du quartier. Elle montre les endroits de l'école. Une carte appelée « Le trajet de Lila jusqu'au parc » montre surtout un chemin. Le titre t'aide à savoir ce que tu dois chercher. Regarde ensuite l'ensemble de la carte. Vois-tu beaucoup de bleu ? La carte peut parler des rivières ou de la mer. Vois-tu des routes et des bâtiments ? Elle peut montrer une ville ou un quartier. Ne devine pas trop vite. Le titre donne la première réponse.

Les éléments importants d'une carte

Élément	À quoi sert-il ?	Exemple
Le titre	Il dit le sujet de la carte.	Le quartier autour de l'école
La légende	Elle explique les symboles et les couleurs.	Ligne bleue = rivière
Les symboles	Ils représentent des lieux ou des choses.	Petit arbre = forêt
L'orientation	Elle indique les directions.	Flèche vers le nord

Les noms	Ils permettent de reconnaître les lieux.	École des Tilleuls

Déchiffre la légende

La légende est la clé de la carte. Elle explique le sens des couleurs, des traits et des petits dessins. Sans elle, tu peux te tromper. Un carré rouge peut représenter une école sur une carte. Sur une autre carte, il peut représenter un arrêt de bus. Tu dois donc lire la légende de chaque carte. Ne donne jamais un sens à un symbole sans avoir vérifié. Dans la légende, tu peux voir un symbole puis son explication. Par exemple : un trait noir peut vouloir dire « route ». Une ligne bleue peut vouloir dire « rivière ». Un rond vert peut vouloir dire « parc ». Cherche ensuite ce même symbole sur la carte. Si tu vois trois ronds verts, il y a trois parcs. Compte avec soin. Regarde aussi si le symbole est identique. Un grand rond bleu et une petite goutte bleue ne veulent pas forcément dire la même chose.

Le tuyau de Nino

> Je lis la légende comme une liste d'indices. Je regarde un symbole dans la légende, puis je le retrouve sur la carte. Je fais cela symbole par symbole.

Suis ces étapes pour lire une carte

- Lis le titre pour savoir ce que montre la carte.
- Observe la légende pour comprendre les symboles.
- Repère le lieu que tu dois chercher.
- Regarde les noms écrits près des lieux.
- Utilise la flèche des directions si la question parle du nord, du sud, de l'est ou de l'ouest.
- Réponds avec une phrase courte et précise.

Trouve les directions

Sur beaucoup de cartes, une flèche indique le nord. Quand cette flèche pointe vers le haut de la feuille, le nord est en haut. Dans ce cas seulement, le sud est en bas, l'est est à droite et l'ouest est à gauche. Retrouve ces quatre mots : nord, sud, est et ouest. Ils servent à dire où se trouve un lieu par rapport à un autre. Si le parc est à droite de l'école sur une carte orientée avec le nord en haut, le parc est à l'est de l'école. Si la cantine est en bas de la cour sur ce même plan, elle est au sud de la cour. Vérifie toujours la flèche. Sur certaines cartes, elle peut être placée ailleurs ou ne pas pointer vers le haut. Si la carte ne donne pas de direction, n'invente pas nord ou sud. Tu peux dire « à droite », « à gauche », « près de » ou « loin de » si la question le permet.

Attention piège !

> Le haut de la feuille n'est pas toujours le nord. Tu peux dire « au nord » seulement si la carte donne une orientation claire.

Compare les positions des lieux

Une carte permet de comparer des positions. Cherche d'abord le premier lieu. Cherche ensuite le deuxième. Regarde leur place sur la carte. Le boulanger est-il près de l'école ? La piscine est-elle loin du parc ? Le musée est-il à l'est de la gare ? Pour répondre, utilise les mots de position : près de, loin de, à côté de, entre, au nord de, au sud de, à l'est de et à l'ouest de. Le mot entre est utile quand un lieu se trouve au milieu de deux autres lieux. Par exemple, la bibliothèque est entre l'école et la mairie. Regarde les routes et les chemins. Ils peuvent t'aider à suivre un trajet. Si tu pars de la maison et que tu suis la rue des Fleurs, tu peux arriver au parc. Suis le trait avec ton doigt. Ne saute pas d'un endroit à un autre.

Un plan est aussi une sorte de carte

Un plan représente souvent un petit espace avec beaucoup de détails. Le plan de ta chambre peut montrer le lit, le bureau et la porte. Le plan de l'école peut montrer les classes, la cour, la cantine et le jardin. Une carte peut représenter un espace plus grand, comme une région ou un pays. Mais tu lis un plan presque comme une

carte. Tu cherches le titre. Tu regardes les symboles. Tu suis les noms. Tu observes les directions si elles sont indiquées. Pour dessiner un plan simple, imagine que tu regardes le lieu depuis le plafond. Dessine d'abord les grands endroits. Ajoute ensuite les éléments importants. Enfin, écris une petite légende. Ton plan doit être facile à comprendre par un camarade.

Réponds avec des mots précis

Quand tu réponds à une question sur une carte, donne une réponse complète. Évite de répondre seulement « là ». Écris le nom du lieu et sa position. Tu peux écrire : « Le parc est à l'est de l'école. » Tu peux aussi écrire : « La rivière passe près du village. » Si on te demande quel symbole représente la forêt, réponds : « Le petit arbre vert représente la forêt. » Si on te demande de montrer un trajet, commence par le lieu de départ. Puis donne les étapes dans l'ordre. Par exemple : « Je pars de l'école. Je vais vers le parc. Je tourne ensuite vers la piscine. » Relis toujours la question. Elle peut demander un lieu, un symbole, une direction ou un chemin. Nino et toi, vous êtes des explorateurs attentifs.

La règle du bon lecteur de carte

Pour répondre juste, regarde dans cet ordre : le titre, la légende, les noms, puis les directions. Cette méthode marche quand la carte contient ces éléments.

Exemples résolus

Trouver un lieu grâce à la légende

Énoncé. Sur le plan du quartier, la légende indique : rond vert = parc. Tu vois un rond vert près de la rue des Écoles. Quel lieu se trouve près de cette rue ?

1. Je lis la légende.
2. Je vois que le rond vert représente un parc.
3. Je cherche le rond vert près de la rue des Écoles.
4. Je réponds avec le nom du lieu.

Résultat : Près de la rue des Écoles, il y a un parc.

Utiliser les directions

Énoncé. La flèche de la carte montre le nord vers le haut. La piscine est à droite de l'école. Où est la piscine par rapport à l'école ?

1. Je vérifie que le nord est en haut de la carte.
2. Quand le nord est en haut, l'est est à droite.
3. La piscine est à droite de l'école.
4. Je remplace « à droite » par « à l'est ».

Résultat : La piscine est à l'est de l'école.

Suivre un trajet

Énoncé. Tu pars de la maison. Tu suis la rue des Lilas jusqu'à la place. Puis tu prends le chemin qui va vers le parc. Où arrives-tu ?

1. Je commence à la maison.
2. Je suis la rue des Lilas jusqu'à la place.
3. À la place, je suis le chemin vers le parc.
4. Je regarde le lieu à la fin du trajet.

Résultat : J'arrive au parc.

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : la clé
Pense à la légende comme à la clé d'un coffre. Sans elle, les symboles gardent leur secret.

Le tuyau de Nino : le doigt voyageur
Pour suivre un chemin, pose ton doigt sur le départ et avance doucement sur le trait. Tu ne perdras pas ta route.

Le tuyau de Nino : les quatre directions
Regarde d'abord la flèche du nord. Ensuite seulement, cherche le sud, l'est et l'ouest.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je donne un sens à un symbole sans lire la légende.	Un même dessin peut avoir un sens différent sur une autre carte.	Lis la légende avant de chercher les symboles sur la carte.
Je dis que le haut de la feuille est le nord.	Le nord doit être indiqué par une flèche ou une rose des vents.	Vérifie l'orientation avant d'utiliser nord, sud, est ou ouest.
Je réponds seulement par le nom d'un lieu.	La question peut demander aussi une position ou un trajet.	Relis la question et écris une phrase précise.

Mes exercices

1 Les éléments de la carte ★☆☆

Choisis la bonne réponse.

1. Quel élément explique les symboles d'une carte ?
2. Quel élément dit ce que montre la carte ?
3. Comment regarde-t-on un lieu sur une carte ?

2 Vrai ou faux ? ★☆☆

Écris vrai ou faux.

1. La légende peut expliquer qu'une ligne bleue représente une rivière.
2. Le titre ne sert à rien pour lire une carte.
3. Je peux inventer le sens d'un symbole.

3 La petite légende ★☆☆

Associe chaque symbole à ce qu'il représente.

1. Dans la légende : ligne bleue.
2. Dans la légende : petit arbre vert.
3. Dans la légende : carré rouge.

4 Où se trouve le lieu ? ★★☆

Complète avec le bon mot : près de, entre, à l'est de.

1. Le parc est à droite de l'école. Le nord est en haut de la carte. Le parc est _____ l'école.
2. La bibliothèque est au milieu de l'école et de la mairie. Elle est _____ l'école et la mairie.
3. La boulangerie est juste à côté de la maison. Elle est _____ la maison.

5 Le chemin de Sami ★★☆

Lis le trajet et réponds par une phrase.

Sami part de l'école. Il va à la place. Puis il suit la rue du Parc jusqu'au parc. Où arrive-t-il ?

Maya part de la piscine. Elle va vers la mairie, puis elle continue jusqu'à la bibliothèque. Où arrive-t-elle ?

6 Dessine un plan simple ★★☆

Dessine le plan de ta classe vue d'en haut. Place la porte, le tableau et les tables. Ajoute une légende.

1. Ton plan doit montrer la porte, le tableau et au moins trois tables. Écris une légende avec tes symboles.

7 Les directions de Nino ★★★

Réponds par une phrase complète. La flèche du nord pointe vers le haut.

Le stade est en bas de l'école sur la carte. Où est le stade par rapport à l'école ?

La gare est à gauche du musée sur la carte. Où est la gare par rapport au musée ?

Explique pourquoi tu peux dire que le stade est au sud de l'école.

8 Fabrique une légende ★★★

Crée une légende pour le plan d'un quartier.

1. Choisis un symbole pour une école, un parc et une rivière. Explique chaque symbole.

Évaluation

Lis chaque question avec attention. Réponds proprement.

Barème : 20 points

1. Écris le nom de l'élément qui explique les symboles d'une carte. / 3

2. Écris le nom de l'élément qui dit ce que montre une carte. / 3

3. La légende indique : petit arbre vert = forêt. Quel lieu représente un petit arbre vert ? / 3

4. La flèche du nord pointe vers le haut. Le parc est à droite de l'école. Où est le parc ? / 3

5. La flèche du nord pointe vers le haut. La cantine est en bas de la cour. Où est la cantine ? / 3

6. Écris une phrase pour expliquer pourquoi il faut lire la légende. / 3

7. Cite deux lieux que tu peux placer sur le plan de ton école. / 2

Quiz de révision

1. Quel élément explique les symboles ?
A) La légende **B)** Le titre **C)** La date **D)** Le cahier

2. Une carte représente souvent un lieu…
A) vu d'en haut **B)** vu sous la terre **C)** vu seulement la nuit **D)** vu de très près

3. Que dois-tu lire en premier pour savoir ce que montre la carte ?
A) Le titre **B)** Le nom de ton voisin **C)** La réponse **D)** La gomme

4. Dans une légende, une ligne bleue représente souvent…
A) une rivière **B)** une forêt **C)** une école **D)** une route

5. La flèche du nord pointe vers le haut. Quel mot correspond à la droite ?
A) L'est **B)** L'ouest **C)** Le sud **D)** Le nord

6. La flèche du nord pointe vers le haut. Quel mot correspond au bas ?
A) Le sud **B)** L'est **C)** L'ouest **D)** Le nord

7. Pourquoi ne faut-il pas inventer le sens d'un symbole ?
A) Parce que la légende donne son vrai sens **B)** Parce que les cartes sont interdites
C) Parce que les symboles ne servent à rien **D)** Parce que tous les symboles sont rouges

8. La bibliothèque est au milieu de l'école et de la mairie. Elle est…
A) entre l'école et la mairie **B)** loin de la mairie **C)** au nord de l'école **D)** dans la rivière

9. Pour suivre un trajet sur une carte, tu dois d'abord…
A) repérer le lieu de départ **B)** fermer les yeux **C)** effacer la légende **D)** choisir une couleur au hasard

Guide pour les parents

Regardez une carte simple avec votre enfant. Laissez-le chercher avant de l'aider.

- Demandez-lui de montrer le titre, puis la légende, avec son doigt.
- Faites-lui décrire un trajet connu, par exemple de la maison au parc.
- Posez une seule question à la fois : « Où est l'école ? » puis « Quel symbole la représente ? ».

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. À quoi sert une légende ?

R. Elle explique ce que veulent dire les couleurs, les traits et les symboles.

Q. Puis-je dire que la droite est l'est ?

R. Oui, seulement si la carte indique le nord vers le haut.

Q. Quelle est la différence entre une carte et un plan ?

R. Un plan montre souvent un petit lieu avec beaucoup de détails. Une carte peut montrer un espace plus grand.

Q. Comment trouver un trajet ?

R. Pars du lieu de départ et suis les routes ou les chemins dans l'ordre.

Corrigé

Exercice 1 : Les éléments de la carte

1. La légende. *: La légende donne le sens des symboles.*
2. Le titre. *: Le titre annonce le sujet de la carte.*
3. Vu d'en haut. *: La carte représente le lieu comme si on le regardait depuis le ciel.*

Exercice 2 : Vrai ou faux ?

1. Vrai. *: Une ligne bleue est souvent utilisée pour montrer l'eau.*
2. Faux. *: Le titre aide à comprendre ce que montre la carte.*
3. Faux. *: Je dois vérifier son sens dans la légende.*

Exercice 3 : La petite légende

1. Une rivière. *: Le bleu représente ici l'eau.*
2. Une forêt. *: L'arbre est le symbole de la forêt.*
3. Une école. *: La légende donne ce sens au carré rouge.*

Exercice 4 : Où se trouve le lieu ?

1. Le parc est à l'est de l'école. *: Quand le nord est en haut, la droite est l'est.*
2. La bibliothèque est entre l'école et la mairie. *: Elle se trouve au milieu des deux lieux.*
3. La boulangerie est près de la maison. *: Deux lieux à côté sont proches.*

Exercice 5 : Le chemin de Sami

1. Sami arrive au parc. *: Le dernier lieu du trajet est le parc.*
2. Maya arrive à la bibliothèque. *: La bibliothèque est le dernier lieu indiqué.*

Exercice 6 : Dessine un plan simple

1. Réponse attendue : un dessin vu d'en haut avec une porte, un tableau, au moins trois tables et une légende qui explique les symboles. *: Un plan clair montre les lieux importants et explique les symboles.*

Exercice 7 : Les directions de Nino

1. Le stade est au sud de l'école. *: Quand le nord est en haut, le bas est le sud.*
2. La gare est à l'ouest du musée. *: Quand le nord est en haut, la gauche est l'ouest.*
3. Je peux dire que le stade est au sud de l'école parce que la flèche montre le nord vers le haut et que le stade est en bas de l'école. *: La flèche permet de connaître les directions.*

Exercice 8 : Fabrique une légende

1. Réponse attendue : trois symboles différents et une explication claire, par exemple carré rouge = école, rond vert = parc, ligne bleue = rivière. *: Chaque symbole doit être facile à reconnaître dans la légende.*

Évaluation : corrigé

1. La légende. / 3
2. Le titre. / 3
3. Un petit arbre vert représente une forêt. / 3
4. Le parc est à l'est de l'école. / 3
5. La cantine est au sud de la cour. / 3
6. Il faut lire la légende parce qu'elle explique le sens des symboles de la carte. / 3
7. Réponse possible : la cour et la cantine. Toute réponse qui cite deux lieux de l'école est acceptée. / 2

Quiz : réponses

1. **A) La légende** *: La légende explique les couleurs et les symboles.*
2. **A) vu d'en haut** *: Une carte montre un lieu comme si on le regardait depuis le ciel.*
3. **A) Le titre** *: Le titre indique le sujet de la carte.*
4. **A) une rivière** *: Le bleu est souvent utilisé pour montrer l'eau.*
5. **A) L'est** *: Quand le nord est en haut, l'est est à droite.*
6. **A) Le sud** *: Quand le nord est en haut, le sud est en bas.*
7. **A) Parce que la légende donne son vrai sens** *: Le sens d'un symbole est donné par la légende.*
8. **A) entre l'école et la mairie** *: Un lieu au milieu de deux autres est entre ces deux lieux.*
9. **A) repérer le lieu de départ** *: Le trajet commence toujours au lieu de départ.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Géographie CE2** · /histoire-geo-ce2/
- **Se représenter un espace et s'y repérer en CE2** · /histoire-geo-ce2/se-situer-dans-l-espace-ce2/se-representer-un-espace-et-s-y-reperer/
- **Les différentes représentations du monde en CE2** · /histoire-geo-ce2/se-situer-dans-l-espace-ce2/les-differentes-representations-du-monde/

Usage classe et famille autorisé