Le vocabulaire du déplacement en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★☆ | ⏱ 30 min | Objectif : Le vocabulaire du déplacement | Éco-encre (N&B)

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Se repérer et se déplacer en utilisant des représentations diverses

Nino te résume l'essentiel

- Pour expliquer un chemin, utilise des mots précis comme avancer, tourner et traverser.
- Observe toujours où tu pars et dans quelle direction tu regardes.
- Nino te conseille de raconter le trajet étape par étape.

La leçon

Un déplacement, c'est un chemin

Tu te déplaces quand tu vas d'un lieu à un autre. Par exemple, tu vas de ta classe à la cour. Tu peux aussi aller de ta chambre à la cuisine. Le chemin que tu suis s'appelle un itinéraire. Un itinéraire donne les étapes du trajet. Il dit où tu commences. Il explique ce que tu fais pendant le chemin. Il indique où tu arrives. Pour décrire un itinéraire, ne dis pas seulement : « Va par là. » Cette phrase n'est pas assez précise. Dis plutôt : « Avance jusqu'à la porte, tourne à droite, puis traverse la cour. » Ton camarade peut alors suivre tes indications. Nino aime les itinéraires clairs. Il veut pouvoir les suivre sans se perdre. Imagine que tu guides Nino jusqu'au préau. Il ne connaît pas encore bien l'école. Tes mots doivent donc l'aider à choisir le bon chemin.

Le mot important

Un itinéraire est le chemin suivi pour aller d'un endroit à un autre. Il est décrit dans l'ordre, du départ jusqu'à l'arrivée.

Les mots utiles pour guider quelqu'un

- Avance : va tout droit devant toi. Exemple : « Avance jusqu'au portail. »
- Recule : va vers l'arrière. Exemple : « Recule d'un pas pour laisser passer ton frère. »
- Tourne à droite : change de direction vers ta droite. Exemple : « Tourne à droite après la bibliothèque. »
- Tourne à gauche : change de direction vers ta gauche. Exemple : « Tourne à gauche devant le gymnase. »
- Traverse : passe d'un côté à l'autre. Exemple : « Traverse la cour pour rejoindre le banc. »
- Continue : poursuis le chemin dans la même direction. Exemple : « Continue jusqu'au grand arbre. »
- Arrête-toi : ne marche plus. Exemple : « Arrête-toi devant la porte de la classe. »
- Passe devant : avance près d'un lieu sans y entrer. Exemple : « Passe devant la cantine. »

Droite et gauche : regarde dans le bon sens

Les mots droite et gauche peuvent être difficiles. Ils changent selon le sens dans lequel tu regardes. Place-toi comme le personnage du plan. Regarde dans la même direction que lui. Ensuite, cherche sa main droite et sa main gauche. Si tu regardes la porte de ta classe, ta droite n'est pas la même que si tu regardes le tableau. Avant de donner une consigne, vérifie donc le sens du départ. Si Nino est dessiné face à toi, sa droite apparaît peut-être de ton côté gauche. Ne choisis pas ta droite à toi. Choisis la droite de Nino. Sur un plan, une petite

flèche peut montrer la direction du personnage. Elle est très utile. Quand il n'y a pas de personnage, lis les mots du plan. Ils peuvent indiquer le haut, le bas, la droite ou la gauche de la feuille.

Attention piège !

> Tu peux dire « tourne à droite » seulement si tu sais dans quelle direction la personne regarde. Sans direction de départ, droite et gauche peuvent être confondues.

Choisis le bon mot

Ce que tu fais	Le mot à utiliser	Exemple
Tu vas tout droit vers la porte.	avance	Avance jusqu'à la porte.
Tu changes de chemin vers ta main droite.	tourne à droite	Tourne à droite après le bureau.
Tu vas d'un bord de la cour à l'autre.	traverse	Traverse la cour.
Tu gardes la même direction.	continue	Continue jusqu'au portail.
Tu arrives au lieu demandé.	arrête-toi	Arrête-toi devant le préau.

Raconte le trajet dans l'ordre

Un bon itinéraire suit toujours l'ordre du déplacement. Commence par le lieu de départ. Puis donne la première action. Ajoute ensuite la deuxième action. Termine par le lieu d'arrivée. Tu peux utiliser les mots d'abord, puis, ensuite et enfin. Ils aident à ranger les étapes. Par exemple : « D'abord, avance jusqu'au toboggan. Puis, tourne à gauche. Ensuite, traverse le petit pont. Enfin, arrête-toi devant le bac à sable. » Chaque phrase raconte une action. Cela rend le trajet facile à comprendre. Évite de donner toutes les actions dans le désordre. Si tu dis « tourne à gauche, puis avance jusqu'à la porte » alors que la porte est derrière toi, Nino ne pourra pas suivre. Lis ton itinéraire une seconde fois. Demande-toi : « Est-ce que je peux faire cette action maintenant ? »

La méthode de Nino en quatre étapes

- 1. Repère le départ. Cherche où se trouve Nino ou le personnage.
- 2. Observe ce qu'il y a sur le chemin : porte, arbre, banc, passage, classe ou magasin.
- 3. Suis le trajet avec ton doigt. Dis chaque action dans ta tête.
- 4. Écris les actions dans l'ordre. Termine par le lieu d'arrivée.

Sur un plan, suis les indices

Un plan est un dessin vu de haut. Il montre les lieux et les chemins. Les vrais objets sont remplacés par des formes simples ou des petits dessins. Une cour peut être un grand rectangle. Un arbre peut être un rond vert sur un dessin en couleur. Une porte peut être un petit trait sur le mur d'une classe. Pour lire un plan, commence par chercher les mots écrits. Ils donnent le nom des lieux. Cherche ensuite le départ et l'arrivée. Puis suis le chemin sans sauter d'étape. Tu peux poser ton doigt sur le départ. Fais-le avancer doucement sur les traits du plan. Si le chemin tourne, ton doigt tourne aussi. Si le chemin passe de l'autre côté d'un espace, tu peux employer le mot traverser. N'invente pas de passage. Suis seulement les chemins dessinés ou les consignes données.

Un exemple avec le plan de l'école

> Nino part de la classe. Il doit aller à la cantine. Il avance dans le couloir jusqu'à la sortie. Il tourne à gauche. Il traverse la cour. Il s'arrête devant la cantine. L'itinéraire est clair car chaque action est placée au bon moment.

Coder un déplacement avec des flèches

Tu peux aussi coder un déplacement avec des flèches. Une flèche vers le haut signifie souvent : avance vers le haut de la feuille. Une flèche vers la droite signifie : va vers la droite de la feuille. Les flèches donnent un chemin court et facile à lire. Mais regarde d'abord la légende ou la consigne. Sur certains dessins, une case peut représenter un pas. Sur d'autres dessins, une flèche peut représenter tout un morceau de chemin. Utilise les flèches seulement comme le plan le demande. Tu peux aussi mélanger les mots et les flèches. Par exemple, tu dessines une flèche vers la droite, puis tu écris : « Traverse la cour. » Quand tu codes un trajet, vérifie que la dernière flèche arrive bien au bon endroit. Nino aime suivre les flèches avec son doigt avant de valider.

Le tuyau de Nino

> Pose ton doigt sur le départ. Fais-le avancer sur le plan pendant que tu lis ou écris. Ton doigt devient le petit renard qui voyage. Tu vois mieux les tournants.

Des phrases précises pour ne pas se perdre

Pour guider quelqu'un, ajoute des repères. Un repère est un lieu facile à reconnaître. Cela peut être le portail, le gros arbre, le bureau, la porte rouge ou le banc. Compare ces deux phrases : « Tourne à droite » et « Tourne à droite après le portail ». La deuxième phrase est plus utile. Elle indique le moment où il faut tourner. Tu peux aussi préciser le but : « Avance jusqu'au bureau. » Le mot jusqu'à montre la limite du trajet. Ne donne pas trop d'actions dans une seule phrase. Une phrase courte est plus claire. Dis : « Avance jusqu'au banc. Tourne à gauche. » C'est mieux que : « Avance jusqu'au banc en tournant à gauche après la cour et va près du mur. » Prends le temps d'observer. Avec des mots précis, tu aides Nino à arriver au bon endroit.

À retenir

> Pour décrire un itinéraire, indique le départ, les actions dans l'ordre et l'arrivée. Utilise des mots précis : avance, tourne, continue, traverse et arrête-toi.

Exemples résolus

Aller de la classe à la bibliothèque

Énoncé. Nino part de la classe. Il avance dans le couloir jusqu'à la sortie. La bibliothèque est à gauche après la sortie.

1. Étape 1 : je repère le départ. Nino est dans la classe.
2. Étape 2 : je relève la première action. Il avance jusqu'à la sortie.
3. Étape 3 : je relève le tournant. Il tourne à gauche après la sortie.
4. Étape 4 : j'indique l'arrivée. Il arrive à la bibliothèque.

Résultat : Avance dans le couloir jusqu'à la sortie. Tourne à gauche. Arrête-toi devant la bibliothèque.

Suivre des flèches sur un quadrillage

Énoncé. Nino est dans une case. Il suit les flèches : → puis → puis ↓.

1. Étape 1 : la première flèche va vers la droite.
2. Étape 2 : la deuxième flèche va encore vers la droite.
3. Étape 3 : la dernière flèche va vers le bas.
4. Étape 4 : je raconte le trajet dans le même ordre.

Résultat : Avance de deux cases vers la droite, puis descends d'une case.

Mes exercices

1 Choisis le bon mot ★☆☆

Complète chaque phrase avec le mot qui convient : avance, tourne, traverse ou arrête-toi.

1. ____ jusqu'à la porte de la classe. .....
2. ____ à gauche devant le bureau. .....
3. ____ la cour pour aller au préau. .....
4. ____ devant la cantine. .....

2 Range les actions ★☆☆

Remets les actions dans l'ordre pour aller de la classe à la cour.

1. Actions mélangées : traverse la cour ; avance jusqu'à la porte ; tourne à droite après la porte.
   .....

3 Vérifie les phrases ★☆☆

Coche vrai ou faux.

1. Un itinéraire indique un chemin.
2. On peut donner les étapes d'un trajet dans n'importe quel ordre.
3. Le portail peut être un repère.
4. La droite est toujours la même, même si le personnage se retourne.

4 Relie l'action à sa phrase ★★☆

Relie chaque mot à la bonne phrase.

1. Continue .....
2. Traverse .....
3. Tourne à droite .....

5 Code le trajet ★★☆

Dessine les flèches du trajet dans le cadre : pars de la case D, va deux cases à droite, puis une case vers le bas.

1. Case de départ : D. Déplacement demandé : deux cases à droite, puis une case vers le bas.
   .....

6 Écris un itinéraire ★★☆

Rédige un itinéraire avec les mots d'abord, puis et enfin.

Nino part du portail. Il avance jusqu'au préau. Il tourne à gauche. Il arrive devant la classe.

7 Choisis le bon tournant ★★★

Lis chaque situation et choisis la bonne réponse.

1. Nino regarde le tableau. La porte est de son côté droit. Que doit-il faire ?
2. Nino regarde le portail. Le banc est derrière lui. Que doit-il faire avant d'aller au banc ?

8 Répare le message de Nino ★★★

Réécris le message pour qu'il soit clair et dans le bon ordre.

Message de Nino : « Tourne à gauche. Tu pars du banc. Arrive à la porte. Avance jusqu'à la porte. »

Évaluation

Lis chaque situation. Écris ou choisis la réponse demandée. **Barème : 20 points**

1. Explique avec tes mots ce qu'est un itinéraire. ..... / 3
2. Complète : « ____ jusqu'au portail, puis tourne à gauche. » ..... / 2
3. Complète : « ____ la cour pour rejoindre le préau. » ..... / 2
4. Range les actions : « arrête-toi devant la cantine ; avance jusqu'à la sortie ; tourne à droite ». ..... / 3
5. Nino regarde le tableau. La fenêtre est à sa gauche. Écris l'action qu'il doit faire. ..... / 2
6. Écris un itinéraire pour Nino : il part du banc, avance jusqu'au portail, tourne à droite et arrive au jardin. ..... / 5
7. Explique pourquoi un repère est utile dans un itinéraire. ..... / 3

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : le doigt voyageur
Pose ton doigt sur le départ. Déplace-le doucement sur le plan. Dis chaque action pendant qu'il avance.

Le tuyau de Nino : les mots de l'ordre
Utilise d'abord, puis, ensuite et enfin. Ces mots rangent ton itinéraire comme les pages d'une histoire.

Le tuyau de Nino : le repère visible
Ajoute un lieu facile à voir, comme le portail ou le banc. Ton camarade sait alors quand il doit tourner.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Géographie CE2** · /histoire-geo-ce2/
- **Le vocabulaire de la position en CE2** · /histoire-geo-ce2/se-situer-dans-l-espace-ce2/le-vocabulaire-de-la-position/
- **La ville** · /histoire-geo-ce2/la-ville-definition/