Les plans et les cartes en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Les plans et les cartes | Fiche élève

Prénom : .....

Date : .....

Compétence visée (programme) : Se repérer sur une carte, un plan, un globe

Nino te résume l'essentiel

- Un plan ou une carte montre un lieu vu d'en haut.
- Lis la légende pour comprendre les couleurs et les signes.
- Nino te conseille de chercher le titre, puis la légende, avant de répondre.

La leçon

Un plan et une carte, à quoi servent-ils ?

Un plan et une carte servent à se repérer. Ils montrent un lieu comme si tu le regardais du ciel. Les maisons, les rues, les arbres et les bâtiments y paraissent petits. Un plan représente souvent un lieu proche et précis. Il peut montrer ta classe, ton école, un parc ou un quartier. Une carte représente souvent un espace plus grand. Elle peut montrer une ville, une région ou la France. Sur un plan de l'école, tu peux trouver le préau et la cour. Sur une carte de France, tu peux trouver Paris ou la mer. Plan et carte ne sont pas des photos. Ils utilisent des dessins, des couleurs et des signes simples. Ces signes aident à voir beaucoup de choses sans dessiner chaque détail.

Le mot à connaître

La légende explique les signes, les dessins et les couleurs d'un plan ou d'une carte. Elle te dit ce que tu regardes.

Regarde d'abord le titre

Commence toujours par lire le titre. Il annonce ce que représente le document. Le titre peut dire : « Plan de l'école des Tilleuls ». Tu sais alors que le plan montre l'école. Il peut aussi dire : « Carte des environs du village ». Tu sais que la carte montre plusieurs lieux autour du village. Le titre répond à la question : « Quel lieu est représenté ? » Il t'aide à ne pas confondre un plan de parc avec un plan de quartier. Si le titre manque, observe les grands dessins. Une cour avec un préau fait penser à une école. Des routes, des rues et des maisons font penser à une ville ou à un village.

Les éléments à chercher

Élément	Ce qu'il t'apprend	Exemple
Le titre	Le lieu représenté	Plan du zoo
La légende	Le sens des signes	Un arbre vert = un jardin
Les noms	Le nom des lieux	Rue des Écoles

La flèche du nord	L'orientation	Le nord est vers le haut de la feuille
L'échelle	La taille réduite du lieu	Un grand terrain tient sur une petite feuille

Lis la légende avec soin

La légende est souvent placée dans un coin du plan ou de la carte. Elle ressemble à une petite liste. À côté de chaque mot, tu vois un signe ou une couleur. Par exemple, un carré rouge peut représenter l'école. Une ligne noire peut représenter une route. Une zone verte peut représenter un parc. Ne devine pas le sens d'une couleur. Sur un document, le bleu peut montrer une rivière. Sur un autre document, le bleu peut montrer une piscine. C'est la légende qui donne la bonne réponse. Quand tu cherches un lieu, regarde son signe dans la légende. Puis retrouve le même signe sur le plan. Tu peux poser doucement ton doigt sur la légende, puis déplacer ton doigt jusqu'au dessin identique.

Le tuyau de Nino

> Je fais toujours le même parcours : titre, légende, puis plan. Ainsi, je sais ce que je cherche avant de parcourir les rues avec mes pattes de renard.

Comprendre les dessins vus d'en haut

Sur un plan, les objets sont vus d'en haut. Une table peut devenir un petit rectangle. Un banc peut devenir une ligne longue. Une piscine peut devenir un grand rectangle bleu. Une route peut devenir un trait. Tu ne vois pas les portes ni les fenêtres comme dans la vraie vie. C'est normal. Le dessin garde surtout ce qui aide à se déplacer. Imagine que tu montes très haut au-dessus de la cour. Tu vois les formes des bâtiments, les allées et les arbres. Tu ne vois pas les visages des enfants. Un plan fait la même chose. Il simplifie le lieu pour que tu puisses mieux le lire.

Se repérer avec le nord

Sur certains documents, une flèche accompagnée de la lettre N indique le nord. La flèche montre la direction du nord. Si elle pointe vers le haut de la feuille, le nord est en haut. Alors le sud est en bas, l'est est à droite et l'ouest est à gauche. Cette règle est valable seulement si tu regardes le plan dans le bon sens, avec la flèche du nord dirigée comme elle est dessinée. Si la flèche pointe vers la droite, le nord est à droite de ta feuille. Regarde donc toujours la flèche avant de dire qu'un lieu est à droite ou à gauche. Sur une carte, tu peux dire : « Le parc est au nord de l'école. » Cela veut dire que le parc est du côté indiqué par la flèche N.

Suis ces étapes pour trouver un lieu

- Lis le titre pour savoir quel lieu est montré.
- Cherche la légende et lis le signe du lieu demandé.
- Retrouve ce signe ou ce nom sur le plan.
- Observe ce qui est près du lieu : une rue, un jardin ou un bâtiment.
- Utilise la flèche du nord si la question parle du nord, du sud, de l'est ou de l'ouest.
- Réponds avec une phrase précise : « La bibliothèque est près du parc. »

Un lieu proche, loin, à côté ou entre

Un plan permet aussi de comparer les positions. Deux lieux peuvent être près l'un de l'autre. Par exemple, le portail peut être près du parking. Deux lieux peuvent être loin l'un de l'autre. La cantine peut être loin du jardin si toute la cour les sépare. Un lieu peut être à côté d'un autre lieu. La salle de sport est à côté du préau. Un lieu peut être entre deux lieux. Le banc est entre l'arbre et le toboggan. Observe bien le dessin avant de répondre. Ne dis pas seulement « là ». Donne le nom du lieu et sa position. Tu aides ainsi une personne qui ne regarde pas le plan avec toi.

Une taille réduite, mais un lieu reconnaissable

Un plan ou une carte montre un lieu en beaucoup plus petit. C'est une représentation réduite. Ton école réelle est trop grande pour tenir sur une feuille. Sur le plan, elle tient dans un petit rectangle. Une rue longue peut devenir un trait. Un grand jardin peut devenir une zone verte. Les formes et les distances sont simplifiées pour être lisibles. Sur certains documents, une échelle aide à comprendre la réduction. Elle peut montrer un petit trait qui correspond à une vraie distance. Utilise cette indication seulement quand elle est écrite sur le document. Si aucune échelle n'est donnée, tu peux comparer les positions, mais tu ne peux pas annoncer une distance exacte.

Attention piège !

Ne confonds pas la couleur d'un dessin avec son sens habituel. Un espace vert ne représente un jardin que si la légende le dit. La légende est la règle du document.

Fabrique aussi un petit plan

Tu peux dessiner le plan d'un lieu simple. Choisis par exemple ta chambre, le salon ou la cour. Commence par tracer le contour de la pièce ou du lieu. Dessine ensuite les objets importants vus d'en haut. Une table devient un rectangle. Un lit devient un grand rectangle. Ajoute les noms utiles. Tu peux créer une petite légende si tu utilises des signes. Par exemple, dessine une étoile pour un coffre à jouets et explique ton étoile dans la légende. Ton plan doit aider une autre personne à retrouver les lieux. Nino pourrait ainsi trouver le livre caché près du canapé sans faire tomber les coussins.

La règle à retenir

Pour lire un plan ou une carte, cherche le titre, lis la légende, repère les noms et regarde la flèche du nord quand elle est présente.

Exemples résolus

Trouver la cour sur un plan d'école

Énoncé. La légende indique : un grand rectangle jaune = la cour. Où cherches-tu la cour sur le plan ?

1. Je lis la légende.
2. Je cherche le grand rectangle jaune sur le plan.
3. Je vérifie que ce rectangle porte le même signe que dans la légende.

Résultat : La cour est le grand rectangle jaune du plan.

Dire où se trouve le jardin

Énoncé. Sur un plan, le jardin est dessiné au-dessus de l'école. La flèche N pointe vers le haut. Où est le jardin par rapport à l'école ?

1. Je regarde la flèche N.
2. La flèche montre que le nord est en haut de la feuille.
3. Le jardin est au-dessus de l'école sur le plan.

Résultat : Le jardin est au nord de l'école.

Préparer un trajet simple

Énoncé. Le portail est près du parking. La bibliothèque est après le portail, au bout de l'allée. Comment aller du parking à la bibliothèque ?

1. Je repère le parking sur le plan.

2. Je cherche le portail près du parking.
3. Je suis l'allée après le portail jusqu'à la bibliothèque.

Résultat : Je passe par le portail, puis je suis l'allée jusqu'à la bibliothèque.

Mes exercices

1 Plan ou carte ? ★★★

Choisis le bon mot : plan ou carte.

1. Un document montre les classes, la cour et la cantine d'une école. .....
2. Un document montre la France, les mers et les grandes villes. .....
3. Un document montre les allées, les jeux et les arbres d'un parc. .....

2 La légende parle ★★★

Associe chaque signe à son sens.

1. Dans la légende, un carré rouge signifie « école ». .....
2. Dans la légende, une zone verte signifie « jardin ». .....
3. Dans la légende, une ligne noire signifie « rue ». .....

3 Je vérifie mes idées ★★★

Écris vrai ou faux.

1. La légende explique les signes du plan. .....
2. Un plan est une photographie. .....
3. Je peux deviner le sens d'une couleur sans regarder la légende. .....

4 Je dessine un plan de classe ★★★

Dessine dans le cadre un plan vu d'en haut avec une porte, trois tables, le bureau et un tableau. Écris les noms.

1. Place tous les éléments demandés sur ton plan. .....

5 Je suis la flèche du nord ★★★

Réponds par une phrase complète.

La flèche N pointe vers le haut. Le parc est au-dessus de la mairie. Où est le parc ?

.....

.....

.....

La flèche N pointe vers la droite. La gare est à gauche de l'école. Où est la gare ?

.....

.....

.....

Usage classe et famille autorisé

6 Le chemin de Nino ★★☆

Écris le trajet en utilisant les mots proposés.

Le parking est près du portail. Après le portail, une allée mène à la bibliothèque. Écris le trajet du parking à la bibliothèque.

.....

.....

.....

Le banc est entre l'arbre et le toboggan. Où est le banc ?

.....

.....

.....

7 Les lieux du quartier ★★★

Lis les informations, puis réponds par une phrase précise.

1. Légende : carré rouge = école ; rond bleu = piscine ; zone verte = parc. La piscine est à côté du parc. Où est la piscine ? .....
2. L'école est au sud du parc. Où est le parc par rapport à l'école ? .....
3. Le parc est entre l'école et la piscine. Quel lieu est entre les deux autres ? .....

8 Ma légende de parc ★★★

Crée une légende avec un signe pour le toboggan, un signe pour le banc et un signe pour l'arbre.

1. Dessine trois signes différents et écris ce qu'ils représentent. .....

Évaluation

Lis chaque situation. Réponds avec soin et écris une phrase quand cela est demandé. **Barème : 20 points**

1. Explique à quoi sert la légende d'un plan. ..... / 3
2. Un document montre les salles, la cour et le portail d'une école. Est-ce un plan ou une carte ? ..... / 2
3. La légende indique : une zone verte = jardin. Quel lieu représente une zone verte ? ..... / 3
4. La flèche N pointe vers le haut. Le gymnase est sous la cour. Où est le gymnase par rapport à la cour ? ..... / 4
5. La bibliothèque est entre la mairie et le parc. Où est la bibliothèque ? ..... / 3
6. Dessine dans un cadre un petit plan vu d'en haut avec une porte, une table et une fenêtre. Écris les noms. ..... / 5

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : le parcours en trois mots
Retiens : titre, légende, plan. Dis ces trois mots dans ta tête avant de répondre.

Le tuyau de Nino : le doigt explorateur
Pose ton doigt sur le signe de la légende. Cherche ensuite le même signe sur le plan. Tu éviteras de te perdre.

Le tuyau de Nino : la phrase précise
Nomme toujours le lieu et sa position. Dis par exemple : « Le banc est près de l'arbre. »

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches de Géographie CE2** · /histoire-geo-ce2/
- **Se repérer en géographie en CE2** · /histoire-geo-ce2/exercices-de-geographie-a-imprimer/
- **Les continents, les océans et les mers en CE2** · /histoire-geo-ce2/se-situer-dans-l-espace-ce2/les-continents-les-oceans-et-les-mers/