



Lire et dessiner un plan en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★



35 min

Objectif : lire un plan

Vidéoprojection

Compétence visée (programme) : Comprendre, s'entraîner et réussir sur : plan.



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Un plan montre un lieu vu d'en haut.
- ▶ La légende explique les signes et les couleurs du plan.
- ▶ Avec les repères, tu peux retrouver un endroit et donner son chemin.

La leçon

I Un plan, qu'est-ce que c'est ?

Un plan est un dessin d'un lieu vu d'en haut. Imagine que tu es un oiseau qui vole au-dessus de la cour. Tu vois le sol, les bancs, les arbres et les chemins. Tu ne vois pas les façades des bâtiments comme quand tu es devant eux. Un plan aide à trouver son chemin. Il peut montrer ta chambre, ta maison, ton école, un parc ou ton quartier. Sur un plan de l'école, tu peux repérer le portail, la cour, la classe, la cantine et les toilettes. Le plan ne montre pas tous les petits détails. Il garde les éléments importants. Un arbre devient souvent un petit dessin d'arbre. Un banc devient un petit rectangle. Une route devient une ligne. Le plan est plus simple que le vrai lieu, mais il doit rester facile à comprendre.

I Le mot à retenir

Un repère est un lieu facile à reconnaître. Le portail de l'école, le toboggan du parc ou la boulangerie sont des repères. Ils t'aident à te situer.

I Regarde le lieu d'en haut

Pour bien lire un plan, pense toujours à la vue d'en haut. Une table est dessinée comme un rectangle. Une piscine est dessinée comme un grand rectangle bleu. Un rond-point peut être dessiné comme un cercle. Les personnes ne sont pas toujours dessinées. Les objets très petits ne le sont pas non plus. Sur le plan de ta chambre, ton lit peut être un grand rectangle. Ton bureau peut être un petit rectangle près du mur. La porte peut être un espace dans le mur. Si tu regardes le plan comme une photo prise du ciel, tout devient plus clair. Ne cherche pas à voir les meubles de face. Cherche leur place sur le sol.

I Les éléments utiles sur un plan

Élément	À quoi sert-il ?	Exemple
Le titre	Il dit quel lieu est montré.	Plan de la cour de l'école
La légende	Elle explique les signes.	Un arbre vert représente un arbre.
Les repères	Ils aident à se situer.	Le portail et la cantine
Les chemins	Ils montrent où passer.	L'allée entre le portail et la cour

La flèche du nord	Elle indique une direction.	Le nord est vers le haut de la feuille.
-------------------	-----------------------------	---

I Lis d'abord le titre et la légende

Avant de chercher un lieu, lis le titre. Il te dit de quel endroit parle le plan. Puis lis la légende. La légende explique les dessins, les signes et les couleurs. Par exemple, un carré rouge peut représenter l'école. Un trait gris peut représenter une rue. Un rectangle bleu peut représenter une piscine. Ne devine pas le sens d'un signe seulement avec sa couleur. Un carré bleu peut représenter une bibliothèque sur un plan, mais une piscine sur un autre plan. La légende donne la bonne réponse. Quand tu dois trouver la cantine, cherche d'abord dans la légende le signe de la cantine. Ensuite, retrouve ce même signe sur le plan.

I Le tuyau de Nino

Je commence par le titre, puis je lis la légende avec mon doigt. Après seulement, je cherche le lieu demandé. Comme cela, je ne me trompe pas de signe.

I Trouve un lieu en quatre étapes

- Lis la question. Cherche ce que tu dois trouver.
- Lis le titre pour savoir quel lieu est dessiné.
- Lis la légende et repère le bon signe.
- Retrouve ce signe sur le plan. Vérifie les lieux placés autour.

I Utilise les mots de position

Un plan te permet aussi de dire où se trouve un lieu. Utilise des mots précis. Tu peux dire : à gauche, à droite, en haut, en bas, près de, loin de, entre, devant ou derrière. Sur une feuille, « en haut » veut dire vers le haut de la feuille. Si une flèche du nord est dessinée, elle aide à donner des directions. Tu peux alors dire : « La bibliothèque est au nord du parc. » Dis cela seulement si la flèche du nord montre bien que le haut du plan est le nord. Sinon, utilise plutôt « en haut du plan ». Pour être compris, donne deux repères. Par exemple : « Les toilettes sont à droite de la cour et près de la cantine. »

| Suis un chemin sur le plan

Pour expliquer un trajet, choisis ton point de départ. Puis choisis ton arrivée. Regarde les chemins possibles. Suis-les avec ton doigt, sans couper à travers les bâtiments. Dis les actions dans l'ordre. Tu peux dire : « Pars du portail. Va tout droit jusqu'à la cour. Tourne à gauche. La cantine est devant toi. » Les mots tout droit, tourne à droite et tourne à gauche sont utiles. Vérifie que ton chemin existe vraiment sur le plan. Dans une cour, tu ne peux pas traverser un mur. Dans un parc, tu peux suivre une allée. Si deux chemins sont possibles, choisis celui qui est le plus simple à expliquer. Un bon trajet commence toujours par le départ et finit par l'arrivée.

| Attention piège !

Sur un plan, la gauche et la droite sont celles de la feuille. Ne tourne pas la feuille dans tous les sens. Garde-la devant toi pour répondre correctement.

| Dessine ton propre plan

Tu peux dessiner un plan simple d'un lieu que tu connais bien. Commence par choisir un petit lieu : ta chambre, la classe ou la table du goûter. Imagine que tu regardes ce lieu d'en haut. Trace d'abord le contour du lieu. Pour une chambre, trace un grand rectangle. Place ensuite les éléments les plus

grands. Dessine le lit, l'armoire, le bureau et la porte avec des formes simples. Garde de la place entre les objets si on peut y passer. Ajoute ensuite les petits éléments importants, comme une fenêtre ou un tapis. Écris un titre clair : « Plan de ma chambre ». Termine par une légende si tu utilises des signes qui ne sont pas évidents. Ton plan doit aider une autre personne à retrouver les objets.

| Vérifie ton dessin avant de le rendre

- Mon plan a un titre.
- Je regarde le lieu comme si j'étais au-dessus.
- Les objets importants sont à leur bonne place.
- Je laisse les passages libres entre les meubles ou les lieux.
- Ma légende explique les signes que j'ai inventés.

| Plan ou photo ?

Une photo montre beaucoup de détails. Elle peut montrer les couleurs exactes, les ombres et les personnes. Un plan est plus simple. Il utilise des formes, des lignes et des signes. Une photo de la cour peut montrer les élèves qui jouent. Le plan de la cour montre surtout le portail, le préau, les arbres et les zones de jeu. La photo aide à voir le vrai lieu. Le plan aide à trouver un endroit ou à

expliquer un trajet. Quand tu dois aller chercher un livre dans une bibliothèque, un plan des rayons peut t'aider plus vite qu'une photo. Nino le renard aime les plans, car ils lui permettent d'explorer sans se perdre.

Exemples résolus

Retrouver la bibliothèque

Énoncé. Sur le plan du quartier, la légende indique qu'un rectangle violet représente la bibliothèque. Un rectangle violet est placé à côté du parc. Où est la bibliothèque ?

- 1.** Je lis la légende.
- 2.** Je vois que le rectangle violet signifie « bibliothèque ».
- 3.** Je cherche le rectangle violet sur le plan.
- 4.** Il est à côté du parc.

Résultat : La bibliothèque est à côté du parc.

Expliquer le chemin vers la cantine

Énoncé. Sur le plan de l'école, le portail est en bas. La cour est au milieu. La cantine est à gauche de la cour. Explique le trajet du portail à la cantine.

1. Je choisis le portail comme point de départ.
2. Je regarde le chemin jusqu'à la cour.
3. Je vois que la cantine est à gauche de la cour.
4. Je donne les actions dans l'ordre.

Résultat : Pars du portail, va tout droit jusqu'à la cour, puis tourne à gauche vers la cantine.

Placer les meubles sur un plan

Énoncé. Tu dessines le plan de ta chambre. Le lit est contre le mur du haut. Le bureau est à droite du lit. La porte est en bas à gauche. Que dois-tu faire ?

1. Je trace le contour de la chambre.
2. Je dessine le lit contre le mur du haut.

3. Je dessine le bureau à droite du lit.

4. Je laisse une ouverture en bas à gauche pour la porte.

Résultat : Le plan montre le lit en haut, le bureau à sa droite et la porte en bas à gauche.

I Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : doigt détective

Pose ton doigt sur la légende. Trouve le bon signe. Puis cherche le même signe sur le plan. Ton doigt t'aide à ne pas te perdre.



Le tuyau de Nino : départ et arrivée

Pour expliquer un trajet, dis d'abord où tu pars. Dis ensuite où tu arrives. Entre les deux, raconte les virages dans l'ordre.



Le tuyau de Nino : vue d'oiseau

Avant de dessiner, imagine que tu voles au-dessus du lieu. Les grands meubles et les chemins seront plus faciles à placer.

Mes exercices

1 Reconnais le plan ★★★

Choisis ce qui décrit un plan.

1. Un plan est : a) un dessin d'un lieu vu d'en haut ; b) une histoire ; c) une chanson ; d) un goûter.
2. Sur un plan, une légende sert à : a) raconter une blague ; b) expliquer les signes ; c) compter les élèves ; d) colorier.

2 Observe comme un oiseau ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Un plan montre souvent un lieu vu d'en haut.

2. La légende n'est jamais utile sur un plan.
3. Un portail peut être un repère sur le plan de l'école.

3 Lis la légende ★★

Associe chaque signe à son lieu.

1. Légende : carré rouge = école. Quel lieu représente le carré rouge ?
2. Légende : rectangle bleu = piscine. Quel lieu représente le rectangle bleu ?
3. Légende : rond vert = parc. Quel lieu représente le rond vert ?