



Se repérer et se déplacer de l'école au quartier en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : Se repérer et se déplacer de l'école au quartier

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Se repérer dans l'espace proche



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Un quartier est la partie de la ville ou du village autour de ton école.
- ▶ Un plan vu d'en haut t'aide à trouver les rues et les lieux importants.
- ▶ Pour expliquer un trajet, donne le départ, le chemin et l'arrivée.

La leçon

Autour de l'école, il y a un quartier

Ton école est dans un quartier. Le quartier est l'espace proche autour de l'école. Tu peux y voir des rues, des maisons, des immeubles et des magasins. Il peut aussi y avoir une mairie, une bibliothèque, un parc, une boulangerie ou un arrêt de bus. Tu connais déjà certains de ces lieux. Tu passes peut-être devant la boulangerie pour aller à l'école. Tu joues peut-être au parc après la classe. Chaque quartier est différent. Dans un village, l'école peut être près de la place. Dans une ville, elle peut être près de grands immeubles. Pour te repérer, regarde les lieux que tu connais. Ils sont des repères. Le portail de l'école est un repère. La pharmacie peut être un repère. Un grand arbre au coin d'une rue peut aussi être un repère. Nino le renard aime chercher ces indices. Avec eux, il retrouve plus facilement son chemin.

Un mot important : se repérer

Se repérer, c'est savoir où l'on est et savoir où l'on veut aller. Pour cela, tu observes les lieux autour de toi. Tu utilises aussi un plan, une légende et des mots de position.

Le plan montre le quartier vu d'en haut

Un plan est un dessin d'un lieu vu d'en haut. Imagine que Nino vole au-dessus du quartier. Il voit les toits, les rues et les jardins. Sur un plan, les vraies maisons sont remplacées par de petits dessins ou des formes simples. Les rues sont souvent dessinées par des lignes. Les bâtiments sont souvent dessinés par des rectangles. Le plan ne montre pas tous les détails. Il garde surtout les choses utiles pour se déplacer. Cherche d'abord le titre. Il te dit quel lieu est représenté. Regarde ensuite la légende. Elle explique les signes utilisés. Un petit arbre peut représenter un parc. Un dessin de livre peut représenter une bibliothèque. Un symbole d'école peut montrer l'emplacement de l'école. Lis la légende avant de répondre. Elle t'évite de deviner.

Les outils du plan

Ce que tu trouves	À quoi cela sert	Exemple
Le titre	Il indique le lieu dessiné.	Plan du quartier de l'école.
La légende	Elle explique les symboles.	Un arbre signifie un parc.
Les noms des rues	Ils permettent de trouver une rue précise.	Rue des Écoles.

Une flèche du nord	Elle indique l'orientation du plan.	Le haut du plan peut montrer le nord.
Les repères	Ils aident à reconnaître les lieux.	La mairie, le parc ou l'école.

Lis un plan pas à pas

- Commence par lire le titre. Tu sais alors quel endroit tu observes.
- Regarde la légende. Associe chaque symbole au bon lieu.
- Cherche l'école. C'est souvent ton premier repère.
- Cherche ensuite le lieu demandé, comme le parc ou la bibliothèque.
- Suis les rues avec ton doigt. Ne saute pas d'une rue à une autre.
- Dis où se trouve le lieu. Utilise des mots précis : près de, entre, à côté de, en face de, au coin de.
- Vérifie ta réponse sur le plan. Nino vérifie toujours une dernière fois.

Des mots pour placer les lieux

Les mots de position rendent ta réponse plus claire. La bibliothèque est près de l'école si elle est juste à côté ou à quelques pas. Le parc est en face de l'école si une rue les sépare et qu'ils se regardent. La boulangerie est entre la mairie et la pharmacie si elle se trouve au milieu de ces deux lieux, sur le même chemin. Un arrêt de bus est au coin de la rue des Lilas et de la rue du Parc s'il est là où ces deux rues se rencontrent. Regarde bien le plan avant d'employer ces mots. On peut dire qu'un lieu est à gauche ou à droite seulement si l'on précise le point de vue. Par exemple : « En sortant de l'école, le parc est à gauche. » Si tu regardes le plan dans l'autre sens, la gauche peut changer. Les noms des rues et les repères sont donc très utiles.

Le tuyau de Nino

Pour trouver un lieu, pose ton doigt sur l'école. Fais-le avancer rue après rue. Arrête-toi à chaque croisement. Tu suis ainsi le chemin sans te perdre.

Raconte un trajet clairement

Un trajet est le chemin entre un point de départ et un point d'arrivée. Pour raconter un trajet, commence toujours par dire d'où tu pars. Puis indique les rues ou les repères rencontrés. Termine par le lieu où tu arrives. Tu peux écrire : « Je pars de l'école. Je vais tout droit dans la rue du Parc. Je passe devant la bibliothèque. Au croisement, je tourne à droite dans la rue des Fleurs. J'arrive au parc. » Les mots tout droit, tourne à droite, tourne à gauche, traverse et continue sont utiles. Un croisement est l'endroit où des rues se rencontrent. Sur un plan simple, suis le trajet avec ton doigt avant de l'écrire. Ensuite, relis chaque étape dans l'ordre. Ton camarade doit pouvoir imaginer ton déplacement.

Prépare ta phrase de trajet

- Dis le départ : « Je pars de l'école. »
- Indique une première action : « Je vais tout droit. »
- Nomme une rue ou un repère : « Je passe devant la mairie. »
- Explique le changement : « Au croisement, je tourne à gauche. »
- Dis l'arrivée : « J'arrive à la bibliothèque. »
- Ajoute un repère connu si le trajet est long.
- Garde les étapes dans le bon ordre.

Choisis un chemin utile

Pour aller d'un lieu à un autre, il existe parfois plusieurs chemins. Sur un plan, compare les rues avant de choisir. Tu peux choisir un trajet avec moins de tournants. Tu peux aussi choisir un trajet qui passe devant un repère facile à reconnaître. Par exemple, de l'école au gymnase, Nino peut passer par la rue du Parc puis la rue des Sports. Il peut aussi passer par la place de la Mairie. Les deux chemins peuvent arriver au gymnase. Il faut alors décrire celui que tu as choisi. Dans la vraie rue, déplace-toi toujours avec l'adulte qui t'accompagne et respecte les consignes données. Le plan t'aide à préparer le chemin. Tes yeux et l'adulte qui est avec toi t'aident pendant le déplacement.

Attention piège !

Ne confonds pas le lieu et le trajet. « Le parc est près de l'école » indique la place du parc. « Je vais tout droit puis je tourne à gauche » explique un trajet. Lis bien ce qui est demandé.

Dessine aussi un itinéraire

Sur un plan, tu peux tracer ton itinéraire avec une ligne ou des flèches. Commence au point de départ. Suis les rues sans couper à travers les maisons ou les jardins. Passe par les croisements. Termine au point d'arrivée. Une flèche montre le sens du déplacement. Si tu pars de l'école pour aller à la médiathèque, ta flèche doit aller de l'école vers la médiathèque. Vérifie le début et la fin de ton trait. Tu peux aussi placer des mots sur ton dessin : départ, croisement, arrivée. Un itinéraire bien tracé aide une autre personne à comprendre ton chemin. Nino dit qu'un bon explorateur observe, suit les rues et explique calmement ce qu'il voit.

Exemples résolus

Trouver un lieu près de l'école

Énoncé. Sur le plan, la bibliothèque est juste à côté de l'école. Où se trouve la bibliothèque ?

1. Je cherche le symbole de l'école.
2. Je cherche le symbole de la bibliothèque grâce à la légende.
3. Je vois que les deux lieux sont l'un à côté de l'autre.
4. J'utilise les mots « près de ».

Résultat : La bibliothèque se trouve près de l'école.

Décrire le chemin vers le parc

Énoncé. Tu pars de l'école. Tu suis la rue des Écoles. Au croisement, tu tournes à droite dans la rue du Parc. Le parc est au bout de la rue. Décris le trajet.

1. Je note le départ : l'école.
2. Je note la première rue : la rue des Écoles.
3. Je note le tournant : à droite dans la rue du Parc.
4. Je note l'arrivée : le parc.
5. Je range les étapes dans l'ordre.

Résultat : Je pars de l'école. Je vais tout droit dans la rue des Écoles. Au croisement, je tourne à droite dans la rue du Parc. J'arrive au parc.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino

Cherche toujours l'école en premier. Elle est ton point de départ pour explorer le quartier.



Le tuyau de Nino

Pour raconter ton chemin, pense à trois mots : départ, chemin, arrivée.



Le tuyau de Nino

Lis la légende avant de chercher un symbole. Elle est comme un petit dictionnaire du plan.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je réponds avec un lieu alors que la question demande un trajet.	Un lieu dit où quelque chose se trouve. Un trajet explique comment y aller.	Lis le verbe de la question. Si tu lis « décris », écris les étapes du chemin.
Je dis « à gauche » sans dire dans quel sens je regarde.	La gauche change si tu tournes ton corps ou le plan.	Écris par exemple : « En sortant de l'école, le parc est à gauche. »
Je traverse les bâtiments avec mon doigt sur le plan.	Un trajet suit les rues et passe par les croisements.	Suis les lignes des rues jusqu'au lieu d'arrivée.

Mes exercices

1 Les lieux du quartier ★★★

Classe chaque mot dans la bonne catégorie.

1. École
2. Rue des Fleurs
3. Parc
4. Légende

2 Le plan et la légende ★★★

Choisis vrai ou faux.

1. Un plan montre un lieu vu d'en haut.
2. La légende sert à expliquer les symboles.
3. Pour aller au parc, je peux traverser les maisons sur le plan.

3 Où sont les lieux ? ★★★

Complète chaque phrase avec le bon mot : près de, entre ou en face de.

1. La boulangerie est au milieu de l'école et du parc. Elle est ___ l'école et le parc.
2. La mairie est juste à côté de la bibliothèque. Elle est ___ la bibliothèque.
3. L'école et le gymnase se regardent de chaque côté de la rue. Le gymnase est ___ l'école.

4 Le chemin de Nino ★★★

Range les phrases dans l'ordre pour raconter le trajet.

1. Phrases à ranger : « J'arrive à la bibliothèque. » ; « Au croisement, je tourne à gauche. » ; « Je pars de l'école. » ; « Je vais tout droit dans la rue des Écoles. »

5 Vers le gymnase ★★★

Choisis la phrase qui décrit le bon trajet.

1. Tu pars de l'école. Tu vas tout droit rue du Parc. Au croisement, tu tournes à droite rue des Sports. Le gymnase est au bout de la rue. Quelle phrase est correcte ?

6 Trace ton itinéraire ★★★

Dans le cadre, dessine l'école en bas à gauche, le parc en haut à droite et la bibliothèque au milieu. Trace ensuite un trajet avec des flèches de l'école vers le parc en passant par la bibliothèque.

1. Place les trois lieux et trace le trajet demandé.

7 Une phrase de chemin ★★★

Rédige un trajet en utilisant les mots école, rue des Lilas, tourne à droite et parc.

Écris au moins trois phrases pour aller de l'école au parc.

8 Explique avec le plan ★★★

Justifie pourquoi la mairie est entre l'école et le parc.

Sur le plan, l'école, la mairie et le parc sont dans cet ordre sur la même rue.

Évaluation

Lis chaque situation. Réponds avec soin et écris des phrases complètes quand cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est un quartier. / 3
2. À quoi sert la légende d'un plan ? / 3
3. L'école est d'un côté de la rue. La bibliothèque est juste de l'autre côté. Complète : « La bibliothèque est ___ l'école. » / 2
4. Tu pars de l'école. Tu vas rue du Parc. Au croisement, tu tournes à gauche rue des Sports. Tu arrives au gymnase. Écris ce trajet en phrases. / 4
5. Indique le départ et l'arrivée dans la phrase : « Je pars de la mairie et j'arrive au parc. » / 3
6. Justifie : pourquoi faut-il suivre les rues sur un plan pour tracer un trajet ? / 5

Quiz de révision

1. Qu'est-ce qu'un quartier ?

- A) L'espace autour de l'école B) Seulement une salle de classe C) Un seul bâtiment
D) Un jeu de cour

2. Comment voit-on un lieu sur un plan ?

- A) Vu d'en haut B) Vu sous la terre C) Vu seulement de nuit D) Vu derrière un mur

3. À quoi sert une légende ?

- A) À expliquer les symboles B) À effacer les rues C) À fermer l'école D) À compter les élèves

4. Quel mot indique un lieu situé au milieu de deux autres lieux ?

- A) Entre B) Loin C) Après D) Hier

5. Quelle phrase donne un point de départ ?

- A) Je pars de l'école. B) J'arrive au parc. C) Le parc est grand. D) La rue est calme.

6. Que fais-tu au croisement si le trajet dit « tourne à droite » ?

- A) Je prends la rue à droite. B) Je retourne au départ. C) Je m'arrête à l'école.
D) Je traverse les maisons.

7. Quel élément peut être un repère ?

- A) La bibliothèque B) Un calcul C) Une gomme cassée D) Un mot caché

8. Pour tracer un itinéraire sur un plan, que dois-tu suivre ?

- A) Les rues B) Les toits C) Les murs des maisons D) Les nuages

9. Quelle phrase explique bien un trajet ?

- A) Je pars de l'école, je vais tout droit et j'arrive au parc. B) Le parc est vert.
C) La bibliothèque est un bâtiment. D) J'aime jouer dehors.

Guide pour les parents

Regardez ensemble un trajet connu autour de l'école ou de la maison. Laissez l'enfant expliquer avec ses propres mots.

- Demandez : « Quel lieu vois-tu près de l'école ? » Puis invitez l'enfant à utiliser les mots près de, en face de ou entre.
- Sur le chemin habituel, nommez les repères : parc, boulangerie, arrêt de bus, place ou bibliothèque.

- Demandez à l'enfant de raconter le trajet dans l'ordre, du départ jusqu'à l'arrivée. Aidez-le à ajouter les rues et les tournants oubliés.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Qu'est-ce qu'un repère ?

R. C'est un lieu ou un élément facile à reconnaître. L'école, le parc et la mairie peuvent être des repères.

Q. À quoi sert la légende d'un plan ?

R. Elle explique ce que veulent dire les petits dessins et les symboles du plan.

Q. Dois-je écrire toutes les rues d'un trajet ?

R. Écris les rues importantes pour comprendre le chemin. Ajoute les tournants et l'arrivée.

Q. Peut-il y avoir plusieurs chemins pour aller au même lieu ?

R. Oui. Plusieurs rues peuvent mener au même lieu. Décris bien le chemin que tu as choisi.

Corrigé

Exercice 1 : Les lieux du quartier

1. Lieu du quartier. : *L'école est un bâtiment du quartier.*
2. Rue. : *Une rue permet de se déplacer dans le quartier.*
3. Lieu du quartier. : *Le parc est un lieu que l'on peut trouver près de l'école.*
4. Outil du plan. : *La légende explique les symboles.*

Exercice 2 : Le plan et la légende

1. Vrai. : *Le plan représente les rues et les lieux comme si tu les regardais du ciel.*
2. Vrai. : *Elle donne le sens des petits dessins.*
3. Faux. : *Un trajet doit suivre les rues.*

Exercice 3 : Où sont les lieux ?

1. entre : *Elle est au milieu des deux lieux.*
2. près de : *Les deux lieux sont voisins.*
3. en face de : *Une rue les sépare.*

Exercice 4 : Le chemin de Nino

1. Je pars de l'école. Je vais tout droit dans la rue des Écoles. Au croisement, je tourne à gauche. J'arrive à la bibliothèque. : *Un trajet commence au départ et se termine à l'arrivée.*

Exercice 5 : Vers le gymnase

1. Je pars de l'école, je vais tout droit rue du Parc, puis je tourne à droite rue des Sports pour arriver au gymnase. : *La phrase garde les actions dans le bon ordre.*

Exercice 6 : Trace ton itinéraire

1. L'école est placée en bas à gauche. La bibliothèque est au milieu. Le parc est placé en haut à droite. Des flèches vont de l'école à la bibliothèque, puis de la bibliothèque au parc. : *Les flèches montrent le sens du déplacement.*

Exercice 7 : Une phrase de chemin

1. Réponse attendue : « Je pars de l'école. Je vais tout droit dans la rue des Lilas. Je tourne à droite. J'arrive au parc. » Une autre réponse est acceptée si elle donne le départ, la rue, le tournant et l'arrivée dans l'ordre. : *Le trajet doit être clair et ordonné.*

Exercice 8 : Explique avec le plan

1. Phrase modèle : « La mairie est entre l'école et le parc car elle se trouve au milieu de ces deux lieux sur la même rue. » : *Le mot « car » permet d'expliquer sa réponse.*

Évaluation : corrigé

1. Un quartier est l'espace proche autour de l'école, avec des rues et des lieux comme des maisons, des magasins ou un parc. / 3
2. La légende sert à expliquer les symboles et les petits dessins du plan. / 3
3. La bibliothèque est en face de l'école. / 2
4. Je pars de l'école. Je vais tout droit dans la rue du Parc. Au croisement, je tourne à gauche dans la rue des Sports. J'arrive au gymnase. / 4
5. Départ : la mairie. Arrivée : le parc. / 3
6. Phrase modèle : « Il faut suivre les rues car elles montrent le chemin pour aller d'un lieu à un autre sans traverser les bâtiments. » / 5

Quiz : réponses

1. A) **L'espace autour de l'école** : *Le quartier comprend les rues et les lieux proches de l'école.*
2. A) **Vu d'en haut** : *Un plan représente le lieu comme si tu le regardais d'en haut.*
3. A) **À expliquer les symboles** : *La légende donne le sens des dessins et des signes.*
4. A) **Entre** : *Entre signifie au milieu de deux lieux.*
5. A) **Je pars de l'école.** : *Le départ est le lieu où commence le trajet.*
6. A) **Je prends la rue à droite.** : *Tourner à droite signifie prendre la rue située à droite dans le sens du déplacement.*
7. A) **La bibliothèque** : *La bibliothèque est un lieu facile à reconnaître dans le quartier.*

8. A) Les rues : *L'itinéraire passe par les rues et les croisements.*

9. A) Je pars de l'école, je vais tout droit et j'arrive au parc. : *La phrase donne le départ, une action et l'arrivée.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches de Géographie CE2** · [/histoire-geo-ce2/](#)
- › **Les arts de l'espace en CE2** · [/histoire-geo-ce2/arts-de-lespace/](#)
- › **Les plans et les cartes en CE2** · [/histoire-geo-ce2/se-situer-dans-l-espace-ce2/les-plans-et-les-cartes/](#)