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 | Éco-encre (N&B)

Prénom : ..... **Date :** .....

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.

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.

Usage classe et famille autorisé

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

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.

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/