Se représenter un espace et s'y repérer en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Se représenter un espace et s'y repérer | Fiche élève

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Élaborer des représentations simples de l'espace familier

Nino te résume l'essentiel

- Nino le renard te guide : un plan montre un lieu vu d'en haut.
- Une légende explique les signes, les couleurs et les dessins du plan.
- Pour te repérer, regarde le titre, la légende et les points importants.

La leçon

Du vrai lieu à sa représentation

Tu connais beaucoup de lieux autour de toi. Il y a ta chambre, ta classe, la cour et le chemin jusqu'à l'école. Tu peux les voir pour de vrai. Tu peux aussi les représenter. Représenter un espace, c'est montrer un lieu autrement pour mieux le comprendre. Tu peux faire un dessin, prendre une photo, construire une maquette ou lire un plan. Chaque représentation donne des informations. Une photo montre les vraies couleurs d'un lieu. Une maquette montre un lieu en petit. Un plan montre souvent le lieu vu d'en haut. Il aide à trouver où sont les choses. Nino explore la cour avec toi. Il voit le préau, le toboggan et le portail. Sur un plan, ces éléments deviennent de petits dessins ou des signes. Le vrai lieu est grand. Sa représentation tient sur une feuille ou sur une table.

Plusieurs façons de montrer un même lieu

Représentation	Ce qu'elle montre	Exemple
Une photo	Le lieu comme tes yeux le voient.	La photo de ta classe.
Une photo aérienne	Le lieu vu depuis très haut.	La cour vue depuis le ciel.
Une maquette	Le lieu en petit et en volume.	Une petite école en carton.
Un plan	La place des lieux vus d'en haut.	Le plan de la cour.
Un dessin	Les éléments choisis par celui qui dessine.	Le dessin de ta chambre.

Un mot important : le plan

Un plan est un dessin simplifié d'un lieu vu d'en haut. Il ne montre pas tous les petits détails. Il garde surtout ce qui aide à se repérer. Sur le plan de ta classe, les tables peuvent être des rectangles. La porte peut être un petit trait. Le bureau peut être un grand rectangle. Le plan ne montre pas les cartables ouverts ni les crayons sur les tables.

Regarde d'où tu observes

La place de tes yeux change ce que tu vois. Quand tu es debout dans la classe, tu vois les tables de face ou de côté. Quand tu regardes une classe depuis le plafond, tu vois le dessus des tables. C'est le point de vue utilisé sur un plan. Imagine que Nino vole doucement au-dessus de la cour. Il voit la forme du préau, du bac à sable et du terrain. Il ne voit presque pas la hauteur des bâtiments. Une photo prise à ta hauteur et un plan ne se ressemblent donc pas toujours. Pourtant, ils peuvent montrer le même lieu. Cherche les éléments faciles à reconnaître. Une porte, un arbre, un banc ou un portail peuvent t'aider. Commence toujours par un objet que tu connais bien.

Les mots pour dire où se trouve quelque chose

- Dans : le ballon est dans le panier.
- Près de : le banc est près du portail.
- Loin de : le jardin est loin de la salle de sport.
- Entre : le préau est entre la classe et la cantine.
- À côté de : la bibliothèque est à côté de l'accueil.
- Devant et derrière : ces mots dépendent du sens dans lequel tu regardes.
- À gauche et à droite : ces mots dépendent aussi de ta place et de ton sens de lecture.

Attention piège !

Ne dis pas seulement : « Le banc est à gauche. » Demande-toi : à gauche de quoi ? Et dans quel sens regardes-tu ? Sur un plan, lis le plan dans le bon sens. Si le titre est en haut et que tu tournes la feuille, la gauche et la droite changent.

Lis la légende avant de chercher

Sur un plan, les lieux sont souvent remplacés par des signes. Un petit arbre vert peut montrer un jardin. Un rectangle bleu peut montrer une piscine. Un trait noir peut montrer un chemin. La légende explique ce que veulent dire ces signes. Elle se trouve souvent sur le côté ou en bas du plan. C'est comme un code secret, mais le code est écrit pour toi. Lis chaque signe avec son explication. Puis retrouve ce signe sur le plan. Si tu vois trois petits arbres verts, la légende te dit peut-être qu'ils montrent un espace avec des arbres. Ne devine pas seulement avec la couleur. La couleur peut aider, mais c'est la légende qui donne la réponse. Nino vérifie toujours la légende avant de partir en exploration.

Le tuyau de Nino

Pour lire un plan, suis trois étapes : regarde le titre, lis la légende, puis cherche les lieux. Tu peux poser ton doigt sur le signe de la légende. Ensuite, retrouve le même signe sur le plan.

Trouve ton chemin pas à pas

Un plan peut t'aider à aller d'un lieu à un autre. Par exemple, tu veux aller du portail au jardin de l'école. Cherche d'abord le portail sur le plan. Cherche ensuite le jardin. Observe les chemins possibles. Tu peux dire ton trajet avec des mots simples. « Je pars du portail. Je vais tout droit jusqu'au préau. Je tourne à droite. Je passe près du banc. J'arrive au jardin. » Sur une fiche, tu peux tracer le chemin avec un crayon. Fais un trait qui suit les allées. Ne traverse pas un mur, un bâtiment ou une zone interdite si le plan en montre. Vérifie ton arrivée. Ton trait doit finir au bon endroit. Un trajet est plus clair quand tu donnes un point de départ et un point d'arrivée.

La méthode du jeune explorateur

- Lis le titre pour savoir quel lieu est représenté.
- Observe si le lieu est vu d'en haut, de face ou en petit volume.
- Lis la légende et nomme les signes.
- Repère un lieu connu, comme une porte ou un portail.
- Cherche le lieu demandé.
- Utilise des mots précis : près de, entre, à côté de.

- Pour un trajet, pars du bon point et termine au bon endroit.

Dessine aussi ton propre plan

Tu peux fabriquer le plan d'un espace familier. Choisis un lieu simple, comme ta chambre ou le coin lecture de la classe. Imagine que tu le regardes d'en haut. Dessine d'abord le contour de la pièce. Ajoute ensuite les éléments importants : porte, fenêtre, lit, tapis, table ou étagère. Utilise des formes simples. Un lit peut être un long rectangle. Une table ronde peut être un cercle. Garde de la place entre les objets. Les objets ne doivent pas se chevaucher si, dans la vraie pièce, ils sont séparés. Ajoute une petite légende si tu utilises des signes. Ton plan n'a pas besoin d'être parfait. Il doit surtout aider une autre personne à reconnaître le lieu. Demande-toi : « Est-ce que Nino peut retrouver la porte et la table grâce à mon plan ? »

Exemple : le coin lecture

Sur le plan du coin lecture, le tapis est au milieu. L'étagère est contre le mur du haut. Le fauteuil est à côté de la fenêtre. Pour trouver un livre, Nino entre par la porte, avance jusqu'au tapis, puis va vers l'étagère. Les mots du plan racontent un trajet clair.

Observe, compare et vérifie

Parfois, tu dois relier une photo à un plan ou à une maquette. Compare les éléments importants. Cherche la porte, les fenêtres, le grand arbre ou le chemin. La photo montre les détails et les couleurs. Le plan simplifie ces détails. La maquette montre aussi la hauteur : un bâtiment peut être plus haut qu'un banc. Pour répondre, prends ton temps. Regarde une première fois l'ensemble. Regarde une deuxième fois les petits indices. Si deux lieux se ressemblent, utilise leur voisinage. Un arbre seul près du portail n'est pas la même chose que deux arbres près du préau. Nino est un renard attentif. Il ne répond pas trop vite. Il observe, il compare, puis il choisit.

Exemples résolus

Retrouver un lieu grâce à la légende

Énoncé. Sur le plan de la cour, un carré bleu signifie « fontaine ». Où se trouve la fontaine si le carré bleu est près du portail ?

1. Je lis la légende : le carré bleu représente la fontaine.
2. Je cherche le carré bleu sur le plan.
3. Je remarque qu'il est près du portail.

Résultat : La fontaine se trouve près du portail.

Décrire un trajet

Énoncé. Sur le plan, le portail est en bas. Le préau est au milieu. Le jardin est à droite du préau. Décris le trajet du portail au jardin.

1. Je pars du portail.
2. Je vais vers le préau au milieu de la cour.
3. Au préau, je vais vers la droite.
4. J'arrive au jardin.

Résultat : Je pars du portail, je vais jusqu'au préau, puis je tourne à droite pour arriver au jardin.

Choisir la bonne représentation

Énoncé. Tu veux montrer une école en petit, avec ses bâtiments qui ont une hauteur. Quelle représentation choisis-tu ?

1. Je cherche une représentation qui montre la hauteur des bâtiments.
2. Un plan est plat et vu d'en haut.
3. Une maquette est en volume.

Résultat : Je choisis une maquette.

Mes exercices

1 Les différentes représentations ★★★

Choisis la bonne réponse.

1. Quelle représentation montre un lieu en petit et en volume ?
2. Quelle représentation montre souvent un lieu vu d'en haut sur une feuille ?
3. Quelle représentation montre les vraies couleurs d'un lieu ?

2 Les mots de position ★★★

Complète chaque phrase avec le bon mot : dans, entre, près de.

1. Le ballon est ___ le panier. .....
2. Le préau est ___ la classe et la cantine. .....
3. Le banc est ___ du portail. .....

3 Le code du plan ★★★

Lis la légende et réponds.

1. Légende : cercle vert = arbre. Que représente un cercle vert sur le plan ? .....
2. Légende : rectangle jaune = préau. Que représente un rectangle jaune ? .....
3. Légende : trait gris = chemin. Que représente un trait gris ? .....

4 Vu d'en haut ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Un plan montre souvent un lieu vu d'en haut. .....
2. La légende sert à décorer le plan. .....
3. Une photo et un plan peuvent représenter le même lieu. .....
4. Sur un plan, je peux dire « à gauche » sans regarder le sens de la feuille. .....

5 Où est le jardin ? ★★★

Écris une phrase pour dire où se trouve le jardin.

Le jardin est entre le préau et le terrain de jeux.

.....

.....

.....

Le banc est à côté du portail.

.....

.....

6 Le chemin de Nino ★★☆

Trace dans le cadre le trajet du portail au jardin. Passe par le préau.

1. Dans le cadre, place le portail en bas, le préau au milieu et le jardin à droite du préau. Trace ensuite le chemin demandé. .....

7 Mon petit plan ★★★

Dessine le plan vu d'en haut d'une chambre avec une porte, un lit, une table et une fenêtre.

1. Place la porte sur un mur. Place le lit contre un autre mur. Ajoute la table près de la fenêtre.
.....

8 Parler comme un explorateur ★★★

Explique le trajet demandé avec une phrase complète.

Tu pars de la classe. Tu passes près de la bibliothèque. Tu arrives à la cantine.

.....

.....

.....

Explique pourquoi tu lis la légende avant de chercher le jardin sur un plan.

.....

.....

.....

Évaluation

Lis chaque situation. Réponds avec soin et utilise les mots appris.

Barème : 20 points

1. Écris le nom de la représentation : un lieu est montré en petit et en volume. / 3
.....
2. Écris le nom de la représentation : un lieu est dessiné vu d'en haut sur une feuille. / 3
.....
3. Légende : triangle vert = jardin. Que représente un triangle vert ? ..... / 3
4. Le préau est entre la classe et la cantine. Complète : « Le préau est ___ la classe et la cantine. » / 2
.....
5. Le portail est en bas du plan. Le banc est près du portail. Écris une phrase correcte. / 3
.....
6. Décris ce trajet : tu pars du portail, tu passes par le préau, puis tu arrives au jardin. / 3
.....
7. Dessine dans ton cadre un plan vu d'en haut avec une porte, une table et une fenêtre. / 3
.....

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : le doigt enquêteur
Pose ton doigt sur le signe de la légende. Garde le même signe dans ta tête. Puis cherche-le sur le plan.

Le tuyau de Nino : départ et arrivée
Pour expliquer un chemin, dis toujours où tu pars et où tu arrives. Ton trajet sera facile à comprendre.

Le tuyau de Nino : vue du ciel
Avant de dessiner un plan, imagine que tu es un renard qui vole au-dessus du lieu. Tu verras mieux les formes.

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/
- **Le Monde en CE2** · /histoire-geo-ce2/le-monde-8/