MISSION 6E · ARTS · PRATIQUES-ET-QUESTIONS-DU-CYCLE · P1

La représentation plastique : dessiner et représenter le monde en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : La représentation plastique : dessiner et représenter le monde | Fiche élève

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Représenter le monde environnant ou donner forme à son imaginaire en explorant le dessin ; rechercher une expression personnelle en s'éloignant des stéréotypes

Nova te résume l'essentiel

- Nova te le rappelle : représenter, c'est choisir comment montrer ce que tu vois ou ce que tu imagines.
- Observe les formes, les détails, les ombres et les positions avant de dessiner.
- Éloigne-toi des dessins tout faits : tes choix personnels rendent ton image plus expressive.

La leçon

Représenter : montrer le monde avec tes choix

En arts plastiques, représenter signifie donner une image d'une personne, d'un objet, d'un lieu, d'un animal ou d'une idée. Tu peux représenter ce qui est devant toi, ce dont tu te souviens ou ce que tu imagines. Ton dessin ne doit pas obligatoirement ressembler à une photographie. Il doit surtout faire comprendre ce que tu veux montrer. Pour cela, tu fais des choix : tu cadres une partie du sujet, tu agrandis un détail, tu changes les couleurs, tu traces des lignes précises ou agitées. Deux élèves peuvent observer le même arbre et produire deux images très différentes. L'un peut dessiner l'écorce en gros plan avec beaucoup de traits ; l'autre peut montrer l'arbre entier, plié par le vent, dans un paysage sombre. Les deux représentations peuvent être réussies, car elles expriment un regard particulier. Nova prépare ton entrée en 6e : entraîne-toi à pouvoir expliquer tes choix avec des mots simples, par exemple : « J'ai choisi de dessiner près les racines pour montrer qu'elles sont épaisses et tordues. »

Des mots utiles

Le sujet est ce que tu choisis de représenter. Le point de vue est l'endroit d'où tu regardes le sujet : de face, de profil, d'en haut, d'en bas ou de très près. Le cadrage est la partie du monde que tu gardes dans ton dessin. Un détail est un petit élément important, comme une nervure de feuille, un bouton de manteau ou une fissure dans un mur. Une intention est l'effet que tu veux produire : faire ressentir le calme, la peur, la vitesse, la joie ou l'étrangeté.

Observer avant de tracer

Pour réaliser un dessin d'observation, prends d'abord le temps de regarder réellement ton sujet. Ne dessine pas trop vite ce que tu crois connaître. Ton cerveau te propose parfois une image habituelle : une maison carrée avec un toit triangulaire, un soleil rond avec des rayons, un arbre avec un tronc droit et une boule verte. Ces images rapides sont des stéréotypes graphiques. Elles peuvent t'aider à commencer, mais elles ne montrent pas les particularités de ce que tu as sous les yeux. Regarde plutôt les questions suivantes : quelle

est la forme générale ? Quelle partie est la plus haute, la plus large ou la plus sombre ? Où sont les bords droits, arrondis, cassés ou flous ? Quels éléments se cachent derrière d'autres ? Une chaussure observée de côté n'a pas la même forme qu'une chaussure vue d'en haut. Une tasse n'est pas seulement un cercle et un rectangle : son anse est parfois ovale, son bord paraît plus fin d'un côté et son ombre change selon la lumière. Commence par des formes simples et légères. Corrige ensuite ce qui ne correspond pas à ton observation. Observer, c'est accepter de ralentir pour découvrir.

Ta méthode de dessin d’observation

- Installe ton sujet de façon stable et choisis si tu le regardes de face, de côté, d'en haut ou de très près.
- Observe pendant quelques instants sans dessiner : repère la forme générale, les grandes parties et les zones d'ombre.
- Trace au crayon des formes simples et légères : un ovale pour une tasse, un rectangle pour un livre, une ligne courbe pour une tige.
- Compare les proportions : vérifie quelle partie est plus longue, plus petite, plus large ou plus haute que les autres.
- Ajoute les détails utiles seulement après avoir placé les grandes formes : contours, plis, motifs, nervures, boutons ou reflets.
- Choisis un outil et une façon de tracer qui correspondent à ton intention : crayon fin pour la précision, fusain ou crayon gras pour des ombres plus fortes, feutre pour des contours nets.
- Prends du recul, regarde ton dessin puis ton sujet, et modifie ce qui doit l'être.

Choisir un point de vue et un cadrage

Choix	Ce que tu peux montrer	Exemple de décision
Vue de face	La symétrie, le regard ou l'entrée d'un lieu	Dessine le visage d'un camarade face à toi.
Vue de profil	La longueur, le mouvement ou la silhouette	Dessine un chat qui marche.
Vue d'en haut	La disposition des objets sur une table	Dessine un goûter vu depuis ta place.
Vue d'en bas	La hauteur et l'impression de grandeur	Dessine un arbre en regardant vers ses branches.
Gros plan	Une texture ou un détail surprenant	Dessine seulement l'œil d'un animal ou l'écorce d'un tronc.

Faire sentir l’espace sur une feuille

Une feuille est plate, mais tu peux donner l'impression que ton dessin possède de la profondeur. Place les éléments qui semblent proches plus bas sur la feuille et souvent plus grands. Place les éléments éloignés plus haut et souvent plus petits. Cette règle est utile lorsque tu représentes un espace vu devant toi, par exemple une rue, un chemin ou une rangée d'arbres. Elle ne s'applique pas obligatoirement à un dessin décoratif, à une vue d'en haut ou à une image imaginaire où tu veux volontairement casser l'espace. Tu peux aussi faire se chevaucher les formes : si une fleur cache une partie d'un pot, la fleur paraît devant le pot. Les détails peuvent devenir moins nombreux au loin. Les couleurs et les valeurs peuvent aussi t'aider : une zone sombre paraît souvent plus proche ou plus marquée qu'une zone très claire, mais cela dépend de la lumière choisie. N'applique donc pas une recette sans regarder ton sujet. Demande-toi toujours : qu'est-ce qui est devant ? qu'est-ce qui est derrière ? où vient la lumière ?

Exemple : dessiner une cour sous la pluie

> Choisis un cadrage : montre seulement un coin de la cour plutôt que tous les bâtiments. Trace d'abord les grandes zones : sol, mur, abri. Place un grand parapluie au premier plan, puis des silhouettes plus petites derrière lui. Dessine les flaques avec des contours irréguliers et ajoute quelques reflets. Utilise des traits

obliques pour suggérer la pluie, mais ne couvre pas toute la feuille de traits identiques. Tu peux choisir des couleurs froides pour une ambiance calme ou des contrastes plus forts pour une pluie agitée. Ton image devient personnelle parce que tu as choisi ce que tu montres et comment tu le montres.

Passer de l'observation à l'imagination

Un dessin d'imagination ne sort pas de nulle part : il peut partir de choses observées, de souvenirs, de rêves, d'histoires ou de questions. Tu peux transformer le réel. Imagine, par exemple, une ville construite dans les branches d'un arbre. Pour la rendre crédible, observe d'abord comment les branches se divisent, comment l'écorce se fissure et comment les cabanes tiennent dans les arbres. Ensuite, invente des escaliers, des ponts, des fenêtres ou des habitants. Tu peux modifier l'échelle : dessiner une minuscule porte dans une énorme racine, ou un insecte aussi grand qu'un vélo. Tu peux modifier la matière : une montagne en tissu, un nuage en livres, un poisson fait de feuilles. Garde une intention claire. Si tu veux créer un lieu mystérieux, choisis peut-être un cadrage serré, des coins sombres et des formes cachées. Si tu veux créer un lieu joyeux, tu peux multiplier les détails étonnants et les lignes dansantes. L'imagination ne consiste pas à remplir la feuille au hasard : elle consiste à organiser des idées pour faire naître un monde.

Des pistes pour dépasser les dessins tout faits

- Change de point de vue : dessine un objet posé au sol en le regardant d'en haut ou en te plaçant très près.
- Cherche trois détails que tu n'aurais pas dessinés la première fois.
- Transforme une forme connue : donne à une maison des pieds, à un nuage une texture ou à un arbre une silhouette inattendue.
- Utilise des lignes variées : longues, courtes, épaisses, fines, droites, courbes, brisées ou répétées.
- Choisis une partie inhabituelle du sujet : le dessous d'une feuille, l'ombre d'un vélo ou l'intérieur d'un sac.
- Évite de recopier un modèle mémorisé : regarde, compare et invente à partir de ce que tu découvres.

Lignes, couleurs et matières : des outils pour t'exprimer

Chaque outil laisse une trace différente. Une ligne fine peut faire penser à la fragilité, à la précision ou à la discrétion. Une ligne épaisse peut souligner une forme importante. Des traits rapides et inclinés peuvent évoquer le mouvement, tandis que des traits courts et serrés peuvent créer une texture, comme des poils, de l'herbe ou une surface rugueuse. Varie la pression de ton crayon : en appuyant davantage, tu obtiens une trace plus foncée ; en appuyant moins, tu obtiens une trace plus légère. Avec la couleur, ne te contente pas de colorier chaque zone de façon uniforme. Observe ou invente des nuances. Un objet rouge peut avoir des parties plus sombres, plus claires, orangées ou violacées selon la lumière. Pour un même dessin, choisis des couleurs qui servent ton intention. Il n'existe pas une couleur obligatoire pour représenter le monde : un arbre violet peut convenir si ce choix aide à raconter une nuit étrange ou un rêve. En revanche, fais en sorte que ton choix soit visible et cohérent dans l'image.

Ne cherche pas la perfection immédiate

Un premier trait est souvent un essai. Garde-le léger, observe de nouveau et ajuste-le. Un dessin vivant peut contenir des traces de recherche. Ce qui compte est de regarder, choisir, essayer et recommencer.

Présenter et parler de ton dessin

Quand ton dessin est terminé, regarde-le comme si tu le découvrais. Vérifie que le sujet est lisible et que les détails importants ne sont pas perdus. Demande-toi si ton cadrage aide à comprendre ton idée. Tu peux ajouter un titre : il oriente le regard sans tout expliquer. Pour présenter ton travail, utilise le vocabulaire appris. Dis ce que tu as représenté, puis explique un ou deux choix : « J'ai choisi une vue d'en bas pour que l'arbre paraisse immense. » ou « J'ai fait des traits très serrés pour montrer la fourrure. » Regarde aussi les productions des autres avec respect. Ne dis pas seulement « c'est beau » ou « je n'aime pas ». Décris ce que tu remarques : le point de vue, les couleurs, les lignes, les détails et l'effet produit. Nova te confie sa mission : ton dessin n'a pas besoin d'être identique à celui des autres. Il doit montrer que tu as observé, imaginé et fait des choix.

Exemples résolus

Observer une chaussure

Énoncé. Tu dois dessiner une chaussure posée sur une table, vue de côté.

1. Regarde la chaussure sans dessiner et repère sa forme générale : elle est plus longue que haute.
2. Trace légèrement une grande forme allongée pour placer la semelle et le dessus.
3. Compare la taille du talon, de la pointe et de l'ouverture avant d'ajouter les lacets.
4. Dessine les détails visibles : lacets, couture, semelle et ombre sous la chaussure.
5. Renforce seulement quelques contours importants pour garder un dessin lisible.

Résultat : Tu obtiens une chaussure dessinée d'après ce que tu observes, avec des proportions et des détails personnels.

Inventer un arbre-habitat

Énoncé. Tu dois imaginer une habitation construite dans un arbre.

1. Dessine d'abord un arbre observé : tronc, racines et branches de tailles différentes.
2. Choisis un point de vue, par exemple une vue d'en bas pour faire paraître l'arbre immense.
3. Ajoute des éléments inventés qui suivent les branches : plateforme, échelle, fenêtre et passerelle.
4. Crée une ambiance avec des lignes et des couleurs : traits sombres pour une forêt mystérieuse ou couleurs lumineuses pour un lieu accueillant.
5. Ajoute quelques détails surprenants sans remplir tous les espaces : une lanterne, une corde ou une petite porte dans l'écorce.

Résultat : Ton image mélange observation et imagination ; l'arbre reste reconnaissable, mais il devient un lieu inventé.

Mes exercices

1 Les mots du dessin ★☆☆

Associe chaque mot à sa définition.

1. Cadrage .....
2. Point de vue .....
3. Stéréotype graphique .....

2 Observer ou imaginer ? ★☆☆

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. Pour dessiner d'observation, je peux commencer par regarder la forme générale du sujet. .....
2. Un dessin réussi doit toujours être identique à une photographie. .....
3. Un gros plan permet de montrer un détail important. .....

3 Le bon regard ★☆☆

Choisis le point de vue le plus adapté à chaque intention.

1. Tu veux montrer les objets posés sur une table. Choisis : de face, d'en haut ou de très loin. .....
2. Tu veux faire paraître un immeuble très grand. Choisis : d'en bas, de profil ou en gros plan sur une fenêtre. .....
3. Tu veux montrer les nervures d'une feuille. Choisis : un gros plan, une vue très lointaine ou une vue de dos. .....

4 Créer de la profondeur ★★☆

Complète chaque phrase avec les mots « proche », « éloigné », « grand », « petit », « bas » ou « haut ».

1. Dans une rue vue devant moi, un arbre placé au premier plan paraît souvent plus _____ qu'un arbre au loin. .....
2. Dans une rue vue devant moi, un élément _____ est souvent placé plus _____ sur la feuille. .....
3. Si une fleur cache une partie du pot, la fleur paraît plus _____ que le pot. .....

5 Quitter le dessin tout fait ★★☆

Transforme chaque idée pour obtenir une représentation plus personnelle.

1. Tu as dessiné un arbre avec un tronc droit et une boule verte. Indique deux transformations possibles. .....
2. Tu as dessiné un soleil jaune dans un coin de la feuille. Propose un cadrage plus original. .....

6 Le défi de l'objet observé ★★★

Dessine dans le cadre un objet posé devant toi. Commence par les grandes formes, ajoute au moins trois détails observés et représente son ombre.

1. Produis ton dessin d'observation dans le cadre. .....

7 Un monde transformé ★★★

Rédige le projet d'un dessin imaginaire en expliquant ton sujet, ton point de vue et deux choix pour créer une ambiance.

Présente ton projet en quatre phrases au moins.

8 Expliquer un choix plastique ★★★

Justifie la réponse à chaque situation par une phrase complète.

Pourquoi placerais-tu un personnage très grand au bas de la feuille et des personnages plus petits plus haut dans une scène de rue ?

Pourquoi choisirais-tu un gros plan sur une vieille porte ?

Évaluation

Réponds avec soin, puis réalise le dessin demandé dans le cadre.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce que signifie « représenter » en arts plastiques. / 3
2. Nomme le mot qui désigne l'endroit d'où tu regardes un sujet. / 2
3. Indique deux moyens de dépasser un stéréotype graphique. / 3
4. Dans une rue vue devant toi, explique comment placer des personnages proches et éloignés. / 3
5. Dessine dans le cadre une plante observée ou imaginée. Utilise au moins trois types de lignes différents et ajoute quatre détails. / 5
6. Écris une phrase pour expliquer un choix fait dans ton dessin. / 2
7. Choisis le cadrage le plus adapté pour montrer les nervures d'une feuille : vue lointaine ou gros plan. / 2

Les astuces de Nova

Le défi des trois détails

Nova te conseille de trouver trois détails invisibles dans ton premier dessin : ils te feront quitter les images toutes faites.

Le crayon léger
Commence comme si ton crayon chuchotait. Tu pourras corriger tes formes avant de faire parler les contours plus foncés.

Le regard qui voyage
Fais voyager tes yeux du sujet à ta feuille, puis de ta feuille au sujet. Nova appelle cela la boucle d'observation.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- **Toutes les fiches d'Arts CM2** · /arts-plastiques/
- **L'activité de la Terre en CM2** · /volcans-et-seismes-cm2/
- **Énergies et machines** · /age-industriel-cm2/