MISSION 6E · ARTS · DESSIN · P3

Dessiner un poilu de la Première Guerre mondiale en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 40 min | Objectif : Dessiner un poilu simplement | Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Dessiner un poilu de 14-18 facilement

Nova te résume l'essentiel

- Nova te guide pour dessiner un poilu de la Première Guerre mondiale avec des formes simples.
- Commence par la silhouette, puis ajoute les vêtements et les objets importants sans surcharger ton dessin.
- Observe les détails, soigne les contours et utilise les ombres pour rendre ton personnage plus vivant.

La leçon

Comprendre ce que tu dessines

Un poilu est le surnom donné aux soldats français de la Première Guerre mondiale, de 1914 à 1918. Ce mot évoque un soldat courageux qui vit dans des conditions difficiles, souvent loin de sa famille. Dans ton dessin, tu ne cherches pas à faire un portrait exact d'une personne précise. Tu représentes un personnage imaginaire inspiré de documents historiques : photographies, cartes postales, objets conservés ou dessins d'époque. Ton poilu peut être debout, assis, en marche, en train d'écrire ou de regarder au loin. Choisis une attitude calme et respectueuse. Évite de transformer la guerre en aventure amusante : ton image raconte la vie quotidienne d'un soldat. Nova te souffle une idée : avant de prendre ton crayon, imagine ce que ressent ton personnage. Est-il fatigué, attentif, inquiet, soulagé de recevoir une lettre ? Cette intention t'aidera à choisir la position de son corps, l'expression de son visage et le décor.

Les mots utiles du dessinateur

Silhouette : forme générale d'un personnage, visible avant les petits détails. Proportions : rapports entre les tailles des différentes parties du corps. Contour : ligne qui délimite une forme. Premier plan : ce qui est dessiné près de toi, donc souvent plus grand. Arrière-plan : ce qui paraît plus loin, donc souvent plus petit. Ombre : zone moins éclairée, obtenue avec des traits serrés ou une couleur plus foncée.

Construis d'abord une silhouette simple

Ne commence pas par les boutons, le visage ou le fusil. Commence toujours par une construction légère au crayon à papier. Trace une ligne verticale pour indiquer la direction du corps : elle peut être droite pour un personnage immobile, ou légèrement inclinée pour un personnage qui marche. Dessine ensuite la tête avec un ovale. Sous la tête, ajoute une forme simple pour le torse, par exemple un rectangle aux côtés un peu inclinés. Pour le bassin, dessine une petite forme trapézoïdale. Les bras et les jambes peuvent d'abord être représentés par des lignes articulées : une ligne pour le haut du bras, une autre pour l'avant-bras ; une ligne pour la cuisse, une autre pour le mollet. Marque les genoux et les coudes par de petits cercles. Cette étape est un brouillon de construction. Appuie peu sur le crayon, car tu devras corriger certaines lignes. Un personnage debout paraît plus naturel si ses jambes ne sont pas exactement parallèles : une jambe porte davantage le

poids du corps, l'autre peut être un peu avancée. Vérifie aussi que les mains arrivent environ vers le haut des cuisses lorsque les bras sont détendus. Tu n'as pas besoin de mesurer avec une règle : observe, compare et ajuste. Nova t'encourage : une silhouette un peu maladroite au départ est normale ; elle devient précise grâce aux retouches.

Choisis une pose lisible

Pose	Lignes de construction	Ce que montre le dessin
Debout	Axe du corps presque vertical, pieds écartés	Un soldat qui attend ou qui monte la garde
En marche	Axe légèrement incliné, une jambe en avant	Un soldat qui avance avec son équipement
Assis	Torse vertical ou penché, jambes pliées	Un moment de repos ou d'écriture
De profil	Ne dessine qu'un côté du visage et du corps	Une direction claire du regard

Ajoute les éléments reconnaissables de la tenue

- Dessine un casque rond et simple sur la tête. Laisse dépasser un petit bord au-dessus du front.
- Place un col au cou, puis une veste assez longue qui couvre le haut des cuisses.
- Ajoute une ceinture horizontale autour de la taille, sans la tracer trop épaisse.
- Dessine un pantalon droit ou légèrement ample, puis des bandes autour du bas des jambes si tu le souhaites.
- Termine par des chaussures ou des bottines solides, plus larges au niveau des pieds.
- Ajoute un sac à dos ou une musette avec une forme rectangulaire ou arrondie, placée derrière l'épaule.
- Dessine un fusil seulement s'il est utile à ta scène. Représente-le par une ligne longue et droite, tenue avec prudence.
- Choisis peu d'accessoires : une gourde, une lettre, une couverture roulée ou un sac suffisent pour raconter une situation.

Dessine le visage et les mains sans te compliquer

Le visage est petit par rapport au corps : ne le remplis pas de détails. Trace d'abord une ligne verticale très légère au milieu de l'ovale et une ligne horizontale pour placer les yeux. Ces lignes servent de repères et pourront être effacées. Dessine les yeux par de petites formes simples, sans chercher à reproduire chaque cil. Ajoute un nez avec une courte ligne ou un angle discret, puis une bouche fine. Les sourcils changent beaucoup l'expression : droits pour un visage calme, légèrement inclinés vers le centre pour un visage préoccupé. Tu peux dessiner quelques traits sur les joues ou sous les yeux pour montrer la fatigue, mais n'en mets pas partout. Le surnom de poilu rappelle que certains soldats portaient une barbe ou une moustache. Tu peux donc ajouter une petite moustache ou quelques traits de barbe, sans obliger tous les personnages à en avoir. Pour les mains, commence par une forme de moufle ou un petit ovale. Ajoute ensuite le pouce et sépare légèrement les doigts avec de courts traits. Si la main tient une lettre ou le fusil, montre surtout sa position générale : une main lisible vaut mieux que cinq doigts compliqués et confus.

La règle des grands détails avant les petits

> D'abord la tête, le corps, les bras et les jambes ; ensuite le casque, la veste et le sac ; enfin les boutons, les plis et les ombres. Cette règle est valable pour tout dessin de personnage. Si la silhouette n'est pas claire, les petits détails ne pourront pas la réparer.

Installe ton poilu dans un décor sobre

Un décor aide le lecteur à comprendre où se trouve ton personnage, mais il ne doit pas cacher le sujet principal. Pour une scène près des tranchées, trace une ligne de sol irrégulière et quelques planches de bois. Tu peux ajouter des sacs de sable sous la forme de rectangles arrondis empilés. Pour montrer la terre, utilise

de petits traits, quelques cailloux et des touffes d'herbe. Dessine un horizon assez haut ou assez bas selon l'effet voulu : un horizon bas laisse beaucoup de place au ciel ; un horizon plus haut montre davantage le sol. Place ton personnage au premier plan s'il est le sujet principal. Les éléments situés derrière lui doivent être plus petits et moins détaillés. Par exemple, un arbre lointain peut être une simple silhouette, alors qu'un sac au premier plan peut montrer ses plis. Cette différence de taille est valable lorsque les objets sont de taille semblable : un arbre très éloigné paraît plus petit qu'un arbre proche. Évite les scènes trop chargées. Deux ou trois éléments de décor bien choisis racontent mieux une scène qu'une accumulation de traits.

Donne du relief avec les traits et les couleurs

Après avoir vérifié ta construction, repasse les contours importants avec un crayon plus foncé, un feutre fin ou un crayon de couleur sombre. Ne repasse pas toutes les lignes avec la même force. Renforce le contour du casque, du sac et de la silhouette ; garde plus légers les plis de la veste et les détails du décor. Pour créer une ombre, imagine d'où vient la lumière. Si elle arrive de la gauche, les zones à droite du personnage seront souvent plus sombres : sous le casque, sous le menton, derrière le sac, dans les plis du pantalon et au sol derrière les pieds. Hachure ces zones avec des traits rapprochés qui vont dans la même direction. Pour un dessin colorié, choisis des couleurs discrètes : bleu gris, brun, vert gris, noir et beige peuvent convenir à une scène ancienne. Tu peux aussi laisser ton dessin en noir et blanc, comme certaines photographies d'époque. Dans ce cas, varie les gris en appuyant plus ou moins fort avec le crayon. Laisse toujours quelques zones blanches pour représenter la lumière et éviter un dessin trop sombre.

Relis ton dessin comme un illustrateur

Avant de considérer ton travail comme terminé, pose ton crayon et regarde ton dessin à distance. Demande-toi : reconnaît-on immédiatement un soldat de la Première Guerre mondiale ? La tête semble-t-elle trop grande ou trop petite par rapport au corps ? Les pieds touchent-ils bien le sol ? Le sac est-il placé derrière ou sur le côté du personnage, sans flotter dans l'air ? Le décor laisse-t-il le poilu visible ? Corrige d'abord les formes les plus importantes. Ensuite, efface délicatement les lignes de construction qui restent visibles. Tu peux enfin ajouter un titre sous ton dessin, par exemple « Une lettre au front » ou « Un moment de repos ». Ce titre doit correspondre à ce que l'on voit. Nova te rappelle que réussir un dessin ne signifie pas copier parfaitement une photo. Réussir, c'est rendre ton personnage compréhensible, respecter le sujet et montrer que tu as observé les formes, les vêtements et l'ambiance.

Respecte le sujet historique

Ne dessine pas de scènes violentes ni de blessures. Représente plutôt l'attente, la marche, le repos, l'écriture d'une lettre ou la vie dans un paysage de guerre. Ton dessin peut être expressif tout en restant sobre et respectueux.

Exemples résolus

Un poilu debout avec son sac

Énoncé. Réalise un personnage debout, vu de face, avec un casque et un sac à dos.

1. Trace légèrement un axe vertical et place un ovale pour la tête.
2. Dessine un torse simple, puis un bassin un peu plus étroit.
3. Ajoute deux bras et deux jambes avec des lignes de construction.
4. Transforme les formes en veste, pantalon, ceinture et chaussures.
5. Ajoute un casque rond et un sac visible derrière une épaule.
6. Repasse les contours importants et efface les traits inutiles.

Résultat : Le personnage est reconnaissable grâce à sa silhouette, son casque, sa veste et son sac.

Un poilu assis qui écrit

Énoncé. Dessine un poilu assis sur une caisse, tenant une lettre.

1. Trace une caisse sous la forme d'un rectangle en perspective simple.
2. Place le bassin du personnage sur la caisse et dessine le torse légèrement penché.
3. Dessine les cuisses presque horizontales, puis les jambes qui descendent vers le sol.
4. Ajoute les bras dirigés vers une petite feuille rectangulaire.
5. Dessine le casque, la veste et la musette posée près de lui.
6. Ajoute quelques traits de sol et une ombre sous la caisse.

Résultat : La position des jambes pliées et la lettre permettent de comprendre que le poilu est assis et écrit.

Les astuces de Nova



Le robot en bâtons

Nova conseille de construire d'abord ton poilu comme un petit robot en lignes et en formes simples. Ensuite seulement, habille-le.



Le test de la silhouette

Cache les détails avec ta main : si tu reconnais encore la pose du personnage, ta silhouette est claire.



Trois zones d'ombre

Pour commencer, place seulement trois ombres : sous le casque, sous le sac et sous les pieds. Ton dessin gagnera déjà du relief.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Dessiner les détails du visage avant le corps.	Le visage peut être réussi, mais le personnage risque ensuite d'avoir des proportions étranges.	Construis toujours la silhouette entière avec des formes légères avant d'ajouter le visage.
Tracer des contours très foncés dès le début.	Les erreurs deviennent difficiles à effacer et le dessin paraît raide.	Appuie peu pour la construction, puis fonce seulement les contours définitifs.
Ajouter trop d'objets autour du personnage.	Le regard ne sait plus où se poser et le poilu devient moins visible.	Choisis un décor simple avec quelques éléments utiles à la scène.

Mes exercices

1 Les mots du dessin ★☆☆

Associe chaque mot à sa définition.

1. Silhouette
2. Contour
3. Ombre

2 Bien commencer ★☆☆

Indique si chaque affirmation est vraie ou fausse.

1. Je commence mon dessin par les boutons de la veste.
2. Je peux utiliser des lignes légères pour construire le corps.
3. Un décor simple peut aider à comprendre la scène.

3 Dans le bon ordre ★☆☆

Range les étapes dans l'ordre pour dessiner un poilu.

1. À ranger : ajouter les ombres ; tracer la silhouette ; dessiner la veste et le casque ; repasser les contours.

4 Prépare ta silhouette ★★☆

Dessine dans le cadre un poilu debout en utilisant d'abord un ovale pour la tête, un torse, un bassin et des lignes pour les membres.

1. Le dessin doit montrer une tête, un torse, un bassin, deux bras, deux jambes et deux pieds posés au sol.

5 Les détails utiles ★★☆

Choisis les éléments qui peuvent rendre un poilu reconnaissable.

1. Quels éléments choisis-tu : casque, veste, sac à dos, palmes ?
2. Quel objet peux-tu ajouter à une scène calme : une lettre, une baguette magique, une gourde, une musette ?

6 La lumière arrive de gauche ★★☆

Indique les zones que tu dois ombrer si la lumière arrive de la gauche.

Cite trois zones possibles sur un poilu portant un casque et un sac.

7 Une scène de vie quotidienne ★★★

Réalise dans le cadre un poilu assis qui écrit une lettre, avec une caisse et un décor très simple.

1. Ton dessin doit montrer une position assise, une lettre, un élément de tenue et un décor discret.

8 Donne un titre à ton image ★★★

Écris un titre respectueux pour un dessin montrant un poilu qui marche avec son sac.

Propose un titre de quelques mots.

Évaluation

Lis chaque consigne, puis réponds avec soin. Réalise le dessin demandé dans le cadre prévu.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est la silhouette d'un personnage. / 3

2. Remets dans l'ordre : ajouter les détails ; tracer les grandes formes ; dessiner les ombres. / 3

3. Cite deux éléments de tenue qui permettent de reconnaître un poilu. / 2

4. Explique où placer les ombres si la lumière arrive de la droite. / 3

5. Dessine un poilu debout avec un casque, une veste, un sac et une ligne de sol. / 6

6. Ajoute un décor simple et un titre respectueux à ton dessin. / 3

Quiz de révision

1. Par quoi dois-tu commencer pour dessiner un poilu ?

A) Les boutons de la veste **B)** La silhouette générale **C)** Les ombres du décor **D)** Les détails des mains

2. Quel élément peut aider à reconnaître un poilu ?

A) Un casque **B)** Une couronne **C)** Des palmes **D)** Une cape de magicien

3. À quoi sert une ligne de construction ?

A) À colorier le ciel **B)** À mesurer la pluie **C)** À placer les grandes parties du corps **D)** À écrire le titre

4. Que représente une ombre dans un dessin ?

A) Une zone moins éclairée **B)** Une zone toujours blanche **C)** Un contour obligatoire **D)** Un titre de dessin

5. Si la lumière arrive de la gauche, où peux-tu placer une ombre ?

A) À droite du sac **B)** Au milieu du soleil **C)** Seulement sur le casque **D)** Nulle part

6. Quel décor convient à une scène sobre près des tranchées ?

A) Des sacs de sable et quelques planches **B)** Un château enchanté **C)** Un terrain de tennis **D)** Une fusée dans l'espace

7. Pourquoi faut-il garder le décor assez simple ?

A) Pour ne pas cacher le personnage principal **B)** Parce qu'un décor est interdit **C)** Pour ne dessiner que du blanc **D)** Parce que le personnage doit être invisible

8. Quel titre est le plus respectueux pour un dessin de poilu assis avec une lettre ?

A) Une lettre au front **B)** Le super-héros rigolo **C)** La bataille amusante **D)** Le casque volant

Guide pour les parents

Invitez l'enfant à observer son dessin plutôt qu'à chercher un résultat parfait. Encouragez les essais légers et les corrections.

- Demandez d'abord ce que le personnage est en train de faire, puis vérifiez si la pose permet de le comprendre.
- Aidez à repérer les grandes formes : tête, torse, bassin, bras et jambes, avant de parler des détails.
- Valorisez les choix personnels de décor, de titre et d'expression, tout en rappelant le respect dû au sujet historique.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Dois-je dessiner un visage très détaillé ?

R. Non. Un visage simple avec des yeux, un nez, une bouche et des sourcils suffit si l'expression est lisible.

Q. Puis-je colorier mon poilu ?

R. Oui. Utilise plutôt des couleurs sobres et garde des zones plus claires pour montrer la lumière.

Q. Mon personnage est trop grand sur la feuille, que faire ?

R. Garde-le si la silhouette est entière. Pour le prochain essai, place d'abord une petite ligne de sol et prévois les marges.

Q. Faut-il dessiner un fusil ?

R. Non. Le casque, la veste, le sac et le contexte suffisent souvent à reconnaître un poilu.

Corrigé

Exercice 1 : Les mots du dessin

1. La forme générale d'un personnage. *La silhouette se dessine avant les détails.*
2. La ligne qui délimite une forme. *Le contour devient plus net à la fin du dessin.*
3. La zone moins éclairée d'un dessin. *Les ombres donnent une impression de relief.*

Exercice 2 : Bien commencer

1. Faux. *Il faut commencer par la silhouette et les grandes formes.*
2. Vrai. *Ces lignes peuvent être corrigées ou effacées.*
3. Vrai. *Le décor doit rester discret pour ne pas cacher le personnage.*

Exercice 3 : Dans le bon ordre

1. Tracer la silhouette ; dessiner la veste et le casque ; repasser les contours ; ajouter les ombres. *Les grandes formes doivent être terminées avant les détails et les ombres.*

Exercice 4 : Prépare ta silhouette

1. Réponse attendue : une silhouette complète et lisible, construite avec des formes simples et deux pieds reliés à une ligne de sol. *La construction légère permet de vérifier les proportions.*

Exercice 5 : Les détails utiles

1. Casque, veste et sac à dos. *Les palmes ne correspondent pas à la tenue d'un poilu.*
2. Une lettre, une gourde ou une musette. *Ces objets peuvent raconter la vie quotidienne du personnage.*

Exercice 6 : La lumière arrive de gauche

1. Phrase modèle : « Si la lumière arrive de la gauche, j'ombre sous le casque, à droite du sac et sous les pieds, car ces zones reçoivent moins de lumière. » *Les ombres dépendent de la direction choisie pour la lumière.*

Exercice 7 : Une scène de vie quotidienne

1. Réponse attendue : un personnage assis de façon lisible, tenant ou regardant une lettre, avec au moins un élément de tenue comme le casque, la veste ou la musette, et un décor simple. *La posture et les objets doivent permettre de comprendre la situation.*

Exercice 8 : Donne un titre à ton image

1. Réponse attendue : un titre respectueux correspondant à la scène, par exemple « En marche avec son sac » ou « Sur le chemin ». *Le titre doit aider à comprendre ce que montre l'image.*

Évaluation : corrigé

1. La silhouette est la forme générale d'un personnage avant les petits détails. / 3
2. Tracer les grandes formes ; ajouter les détails ; dessiner les ombres. / 3
3. Réponse attendue : deux éléments parmi le casque, la veste, la ceinture, le pantalon, les chaussures, le sac à dos ou la musette. / 2
4. Phrase modèle : « Si la lumière arrive de la droite, je place les ombres plutôt à gauche du personnage, sous le casque et derrière le sac, car ces zones reçoivent moins de lumière. » / 3
5. Réponse attendue : une silhouette complète et lisible, avec un casque, une veste, un sac et des pieds posés sur une ligne de sol. / 6
6. Réponse attendue : un décor discret cohérent avec la scène et un titre adapté, par exemple « Un moment d'attente ». / 3

Quiz : réponses

1. **B) La silhouette générale** *La silhouette permet de placer correctement le corps avant les détails.*
2. **A) Un casque** *Le casque fait partie des éléments possibles de la tenue du soldat.*
3. **C) À placer les grandes parties du corps** *Les lignes de construction servent de repères pour organiser le personnage.*
4. **A) Une zone moins éclairée** *Une ombre montre qu'une zone reçoit moins de lumière.*
5. **A) À droite du sac** *Le côté opposé à la lumière peut être plus sombre.*
6. **A) Des sacs de sable et quelques planches** *Les sacs de sable et les planches peuvent évoquer le lieu sans surcharger le dessin.*
7. **A) Pour ne pas cacher le personnage principal** *Le regard doit d'abord comprendre le personnage et son action.*

8. **A) Une lettre au front** *Le titre décrit la scène avec sobriété et respecte le sujet historique.*

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- **Toutes les fiches d'Arts CM2** · /arts-plastiques/
- **La représentation plastique** · /arts-plastiques/pratiques-et-questions-du-cycle/arts-visuels-cm2/
- **La Terre dans le système solaire en CM2** · /sciences-technologie/la-terre-et-environnement/systeme-solaire-cm2/