

La matérialité : matériaux, outils, gestes et effets en CM2 : leçon, exercices et évaluation



CM2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : La matérialité : matériaux, outils, gestes et effets

Fiche élève

Prénom :

Date :

Compétence visée (programme) : Interroger l'efficacité des outils, matériaux, formats et gestes au regard d'une intention ; comprendre que des usages conventionnels peuvent être détournés



Nova te résume l'essentiel

- Nova te le rappelle : un même matériau peut produire des effets très différents selon l'outil et le geste que tu choisis.
- Observe la matière, essaie plusieurs façons de l'utiliser, puis garde celles qui servent le mieux ton idée.
- Tu peux détourner un objet ou un matériau habituel pour créer une image surprenante et personnelle.

La leçon

Comprendre la matérialité

En arts plastiques, la matérialité est tout ce qui concerne la matière d'une réalisation : ce que tu utilises, la façon dont tu l'utilises et ce que l'on voit ou ressent à la fin. Une feuille lisse, du carton ondulé, du tissu, de l'argile, du sable, de l'encre ou du papier aluminium n'ont pas le même aspect. Ils n'ont pas non plus la même résistance, la même souplesse ni le même toucher. La matérialité ne dépend donc pas seulement du dessin représenté. Elle dépend aussi des traces, des reliefs, des épaisseurs, des déchirures, des couleurs et des assemblages. Imagine deux paysages de pluie. Dans le premier, tu traces de fines lignes au feutre gris. Dans le second, tu froisses du papier bleu, tu le déchires et tu le colles en bandes. Les deux productions parlent de pluie, mais elles ne donnent pas la même impression. Le premier paysage paraît peut-être calme et léger ; le second peut sembler plus agité ou plus bruyant. Ton choix de matière aide le spectateur à comprendre ton intention.

Les mots utiles

Matériau : matière ou objet utilisé pour créer, comme le papier, le bois, le tissu, la terre ou une ficelle.

Outil : objet qui permet d'agir sur un matériau, comme un pinceau, des ciseaux, une règle, une brosse ou une éponge. **Geste :** mouvement de ta main ou de ton corps, comme frotter, gratter, presser, tamponner, plier ou étaler. **Effet :** résultat visible ou sensible produit par tes choix, comme une surface rugueuse, une trace fine, un relief, une impression de vitesse ou de douceur. **Intention :** ce que tu veux exprimer ou faire ressentir.

Matériaux, outils et effets possibles

Matériau ou support	Outil ou geste	Effet que tu peux observer
---------------------	----------------	----------------------------

Papier blanc lisse	Crayon frotté sur le côté	Une trace large, douce et grise apparaît.
Carton ondulé	Craie frottée sur le relief	Les lignes en relief se révèlent et forment un motif.
Encre	Paille utilisée pour souffler avec prudence	L'encre se ramifie en fines branches irrégulières.
Peinture épaisse	Brosse ou morceau de carton	La peinture laisse des stries et une surface marquée.
Papier journal	Déchirure puis collage	Les bords irréguliers donnent un aspect vivant.
Argile	Pression avec un objet texturé	Une empreinte en creux apparaît dans la matière.

Choisis avec une intention précise

Avant de commencer, demande-toi ce que tu veux montrer ou faire ressentir. Veux-tu représenter une mer calme, une ville bruyante, un animal imaginaire, une forêt inquiétante ou un souvenir joyeux ? Ton intention te guide. Pour une mer calme, tu peux choisir des papiers bleus lisses, des lignes longues et des gestes réguliers. Pour une ville bruyante, tu peux préférer des découpages anguleux, des lettres arrachées dans des journaux et des couleurs contrastées. Il n'existe pas un matériau obligatoirement bon ou mauvais. Un choix est efficace lorsqu'il correspond à ton projet. Une ficelle peut évoquer une route, une branche, une vague ou une chevelure : tout dépend de sa forme, de sa place et de ce qui l'entoure. Regarde aussi le format, c'est-à-dire la forme et la taille de ton support. Une longue bande de papier peut convenir à un serpent ou à un panorama. Un petit carré peut aider à concentrer le regard sur un détail. Teste tes idées avant de coller ou de peindre toute ta production.

Expérimente comme un artiste

- Observe. Regarde ton matériau avant de l'utiliser. Est-il lisse, brillant, transparent, souple, rigide, épais ou rugueux ? Passe ton doigt dessus si cela est autorisé.
- Fais un essai. Sur une feuille de brouillon, essaie une première action : trace, presse, découpe, déchire ou plie. Ne cherche pas tout de suite un dessin parfait.
- Change un seul élément. Garde le même matériau et utilise un autre outil, ou garde le même outil et change ton geste. Tu pourras mieux comparer les résultats.
- Observe les traces. Compare leur largeur, leur forme, leur netteté, leur couleur et leur relief. Certaines traces sont régulières ; d'autres sont imprévisibles.
- Choisis. Garde l'essai qui aide le mieux ton idée. Tu peux aussi associer plusieurs essais dans une même production.
- Explique. Utilise une phrase précise : « J'ai choisi le carton ondulé frotté à la craie parce que ses lignes font penser aux vagues. »

Les gestes transforment la matière

Le geste compte autant que l'outil. Avec le même pinceau et la même peinture, tu peux obtenir des résultats très différents. Si tu poses doucement la pointe du pinceau, tu produis de petites touches. Si tu l'écrases un peu, la trace devient plus large. Si tu tournes le poignet, tu peux former une spirale. Si tu avances vite, la trace peut sembler énergique ; si tu avances lentement, elle peut être plus contrôlée. Le geste peut être continu, comme une longue ligne, ou répété, comme une suite de tampons. Il peut être délicat, violent, régulier, hésitant ou rapide. Observe aussi la quantité de matière. Une peinture très diluée peut former des transparences. Une peinture peu diluée peut couvrir davantage le support et créer des épaisseurs. N'utilise pas les outils sans réfléchir : regarde ce qu'ils permettent réellement de faire. Une brosse n'est pas seulement faite pour couvrir une grande surface ; elle peut aussi produire des traces de poils. Une carte en carton peut étaler, gratter ou racler la peinture.

Ne confonds pas outil, matériau et support

Le support est ce qui reçoit ta réalisation : une feuille, un carton, un morceau de bois ou un tissu tendu. Le matériau est ce que tu ajoutes ou transformes : peinture, papier, argile, ficelle ou encre. L'outil sert à agir : pinceau, ciseaux, rouleau, brosse ou règle. Un même objet peut changer de rôle selon ton projet. Par exemple, un bouchon peut devenir un outil si tu l'utilises pour tamponner de la peinture. Il peut devenir un matériau si tu le colles dans une sculpture.

Détourner pour inventer

Usage habituel	Usage détourné	Intention possible
Une fourchette sert à manger.	Tire-la dans de la peinture fraîche.	Créer des herbes, des cheveux ou des griffures.
Une éponge sert à nettoyer.	Tamponne-la avec peu de peinture.	Créer des nuages, des feuillages ou une texture de pierre.
Du papier bulle protège des objets.	Peins-le puis imprime-le sur une feuille.	Créer des écailles, des bulles ou une peau imaginaire.
Une vieille brosse sert à frotter.	Projette ou tire la peinture avec ses poils.	Créer une pluie, un pelage ou une matière sauvage.
Une ficelle sert à attacher.	Trempe-la dans la peinture puis pose-la sur le support.	Créer un chemin, une racine ou une ligne mouvante.

Construis une production personnelle

Détourner ne signifie pas utiliser un objet au hasard. Tu choisis un emploi inhabituel parce qu'il peut servir ton intention. Si tu veux fabriquer le pelage d'un animal fantastique, un morceau de carton ondulé imprimé à la peinture peut être plus intéressant qu'un simple coloriage. Si tu veux montrer un mur ancien, tu peux froisser du papier, le déplier puis le peindre légèrement : les plis feront penser à des fissures. Tu peux associer plusieurs matériaux, mais donne une fonction à chacun. Le papier transparent peut suggérer une vitre ou du brouillard. Le papier rugueux peut représenter le sol. Une ligne au feutre peut ajouter un détail précis. Évite d'ajouter des matières seulement parce qu'elles sont jolies. Demande-toi : « Que raconte cette matière ? Que change-t-elle dans mon image ? » À la fin, prends du recul. Vérifie si les effets produits correspondent à ce que tu voulais montrer. Si ce n'est pas le cas, tu peux modifier un geste, changer d'outil ou simplifier ton assemblage. Nova te souffle une idée : les essais qui ne te plaisent pas peuvent devenir des réserves de textures pour une autre création.

Exemples résolus

Créer un ciel d'orage

Énoncé. Tu veux faire ressentir un ciel lourd et agité avant la pluie. Choisis des matériaux, des outils et des gestes adaptés.

1. Définis l'intention : le ciel doit sembler sombre, mouvementé et inquiétant.
2. Choisis une feuille épaisse ou un carton pour supporter plusieurs couches de peinture.
3. Étale du gris et du bleu foncé avec un morceau de carton plutôt qu'avec un pinceau fin.
4. Racle légèrement la peinture avec le bord du carton pour créer des stries irrégulières.
5. Ajoute quelques traces blanches fines avec un pinceau pour suggérer des éclairs.

Résultat : Le carton et le geste de raclage produisent des traces larges et agitées qui servent l'idée d'un ciel d'orage.

Détourner une éponge pour créer une forêt

Énoncé. Tu dois représenter une forêt dense sans dessiner chaque feuille une par une.

1. Définis l'intention : montrer beaucoup de feuillage et donner une impression de profondeur.
2. Découpe ou choisis une petite éponge à la surface irrégulière.
3. Prends peu de peinture verte sur l'éponge pour éviter de couvrir toute la feuille.
4. Tamponne d'abord des verts foncés au fond, puis des verts plus clairs devant.
5. Ajoute les troncs avec un pinceau ou une bande de papier déchiré.

Résultat : L'éponge détournée en tampon crée rapidement une texture de feuillage. Les couleurs plus foncées au fond et plus claires devant donnent une impression de profondeur.

Mes exercices

1 Les bons mots ★★

Associe chaque mot à sa définition.

1. Matériau
2. Outil
3. Geste
4. Effet

2 Change de rôle ★★★

Indique si l'objet est utilisé comme outil ou comme matériau.

1. Un bouchon trempé dans la peinture pour faire des ronds.
2. Des bouchons collés pour former les écailles d'un poisson.
3. Une fourchette tirée dans la peinture fraîche.

3 Quel choix est le plus adapté ? ★★★

Coche la proposition qui sert le mieux l'intention indiquée.

1. Tu veux créer une surface qui rappelle l'écorce d'un arbre.
2. Tu veux représenter de nombreux nuages légers.
3. Tu veux montrer une route longue et sinueuse.

4 Gestes et traces ★★★

Complète chaque phrase avec l'effet le plus probable.

1. Si tu appuies une éponge avec de la peinture, tu obtiens surtout... ..
2. Si tu déchires du papier au lieu de le couper, tu obtiens surtout... ..
3. Si tu graves l'argile avec un bâtonnet, tu obtiens surtout... ..

5 Dessine tes essais ★★★

Trace dans le cadre trois petites zones : une zone frottée, une zone tamponnée et une zone grattée. Écris sous chaque zone l'outil et le geste utilisés.

1. Produis les trois traces demandées et légende-les.

6 Imagine un détournement ★★★

Choisis un objet du quotidien et explique comment tu le détournerais pour représenter la pluie.

Écris ton idée en deux ou trois phrases.

7 Fais des choix pour ton projet ★★★

Prépare une création qui doit faire ressentir une forêt mystérieuse. Complète le tableau.

1. Indique un matériau, un outil, un geste et l'effet recherché.

Évaluation

Lis chaque situation, puis réponds avec précision. Justifie tes choix lorsque cela est demandé.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce qu'est la matérialité en arts plastiques. / 3
2. Classe ces éléments dans la bonne catégorie : pinceau, carton, froisser, relief. / 4
3. Tu veux créer le feuillage d'un arbre. Choisis un outil détourné et explique ton choix. / 3
4. Indique un effet possible pour chaque action : déchirer du papier ; gratter de la peinture fraîche ; presser un objet dans l'argile. / 3
5. Pour représenter une mer calme, propose un matériau, un geste et un effet attendu. Justifie ta proposition. / 4
6. Explique la différence entre détourner un objet et l'utiliser de façon habituelle. / 3

Les astuces de Nova



Le test des trois questions

Nova te conseille de demander : « Qu'est-ce que je veux montrer ? Avec quoi ? Quel effet vais-je obtenir ? » Si tu réponds à ces trois questions, ton choix devient plus clair.



Une trace est un indice

Regarde chaque trace comme un indice laissé par ton geste. Une trace rayée raconte un raclage ; une trace ronde raconte un tampon ; une trace déchirée raconte une action énergique.



Détourne avec une raison

Un objet détourné devient intéressant lorsqu'il produit un effet utile. Nova garde cette formule en mémoire : objet inattendu, effet choisi.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- › Toutes les fiches d'Arts CM2 · [/arts-plastiques/](#)
- › La représentation plastique · [/arts-visuels-cm2/](#)
- › Napoléon Bonaparte en CM2 · [/napoleon-cm2/](#)