



Créer un objet étonnant en volume en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★



35 min

Objectif : Créer un objet transformé

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Transformer ou restructurer des objets



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Assemble des objets pour fabriquer une création en volume.
- ▶ Donne une nouvelle fonction à un objet du quotidien.
- ▶ Nino te conseille de regarder les objets autrement.

La leçon

Des objets qui changent de vie

Regarde autour de toi. Une boîte vide, un bouchon, un rouleau de carton ou une cuillère en plastique peuvent devenir autre chose. En arts plastiques, tu peux les réunir pour créer un objet nouveau. Tu peux fabriquer un animal, un robot, un véhicule imaginaire ou une drôle de maison. Ton objet prend de la place. Il a une hauteur, une largeur et une profondeur. Il est donc en volume. Une feuille dessinée est plate. Une sculpture faite avec une boîte et des bouchons peut être regardée de plusieurs côtés. Tourne autour de ta création. Observe le devant, le dos et les côtés. Chaque côté peut montrer un détail différent. Tu n'as pas besoin d'avoir une idée parfaite dès le début. Commence par observer les formes. Une bouteille peut faire penser à un corps. Deux bouchons peuvent devenir des yeux. Un rouleau peut devenir une longue-vue ou une cheminée. Cherche ce que chaque objet te rappelle. Nino explore avec toi : il regarde les trésors cachés dans les objets simples.

Les mots importants

Assembler, c'est attacher plusieurs objets ensemble pour n'en faire qu'une création. Tu peux coller, emboîter, nouer ou fixer avec du ruban adhésif. Détourner un objet, c'est lui donner une fonction différente de sa fonction habituelle. Par exemple, un vieux gant ne sert plus à protéger une main. Il devient la nageoire d'un poisson imaginaire. Transformer, c'est changer l'aspect d'un objet. Tu peux le peindre, le découper, le plier ou lui ajouter des éléments. Récupérer, c'est garder un objet propre au lieu de le jeter. Une petite boîte de céréales, un bouchon ou un morceau de carton peuvent servir à créer.

Regarde les objets avec des yeux d'explorateur

Objet trouvé	Sa fonction habituelle	Ce qu'il peut devenir
Un rouleau de carton	Il tenait du papier.	Une patte, une cheminée ou une fusée.
Un bouchon	Il ferme une bouteille.	Un œil, une roue ou un bouton.
Une boîte à œufs	Elle protège des œufs.	Le corps d'une chenille ou un bateau.
Une cuillère en plastique propre	Elle sert à manger.	Une pelle, une oreille ou une aile.



Un carton fin	Il protège un objet.	Une porte, une voile ou un panneau.
---------------	----------------------	-------------------------------------

■ Prépare ta création pas à pas

- Choisis une idée simple. Par exemple, décide de fabriquer un robot du goûter.
- Rassemble quelques objets propres et légers. Prends une boîte, des bouchons, du carton et de la ficelle.
- Pose les objets sur la table avant de les fixer. Essaie plusieurs places.
- Cherche la forme principale. Pour un robot, une boîte peut devenir le corps.
- Ajoute des détails utiles à ton idée. Des bouchons peuvent devenir des yeux ou des boutons.
- Change la fonction d'au moins un objet. Une fourchette en plastique propre peut devenir une antenne.
- Fixe les objets avec soin. Demande de l'aide à un adulte si tu utilises de la colle forte ou des ciseaux.
- Laisse sécher si tu as collé des éléments.
- Regarde ton volume de tous les côtés. Ajoute un détail si un côté paraît vide.
- Donne un nom à ta création. Un nom amusant aide les autres à comprendre ton idée.

■ Construis un volume solide

Ton assemblage doit tenir debout ou pouvoir être posé sans tomber. Commence par une base assez large. Une boîte plate ou un morceau de carton épais peut servir de sol. Place les éléments lourds en bas. Par exemple, si tu construis un chien imaginaire avec une boîte, colle les bouchons des pattes sous la boîte. Vérifie qu'ils touchent tous la table. Si tu mets une grande bouteille vide au-dessus d'une toute petite boîte, ton objet risque de basculer. Dans ce cas, ajoute une base plus grande ou choisis un élément plus léger. Tu peux aussi emboîter certains objets. Un petit rouleau peut entrer dans un grand rouleau. Cela peut former un cou ou une tour. Avant de coller, fais un essai. Tiens doucement ta création. Pose-la. Tourne-la. Si elle bouge trop, cherche ce qui manque. Peut-être faut-il une patte, un support ou un morceau de carton derrière. Une création solide est plus facile à montrer et à déplacer.

■ Le tuyau de Nino

Avant de coller, joue avec les objets pendant une minute. Mets le bouchon en haut, puis sur le côté. Mets le rouleau debout, puis couché. Tu découvriras souvent une idée nouvelle. Un objet peut changer de rôle selon sa place. Un rouleau couché peut être le corps d'un crocodile. Le même rouleau debout peut être une tour. Garde la position qui raconte le mieux ton idée.

■ Raconte une idée avec les formes et les couleurs

Ton objet peut raconter une petite histoire. Imagine que tu fabriques un véhicule pour transporter les goûters. Une boîte devient la carrosserie. Quatre bouchons deviennent les roues. Une barquette propre devient le siège du conducteur. Une paille peut devenir un tuyau qui envoie des miettes aux oiseaux. Les objets ne servent plus comme avant. Ils sont détournés. Choisis les couleurs selon ton idée. Du gris peut faire penser à un robot. Du vert peut faire penser à un monstre de jardin. Du bleu peut faire penser à un sous-marin. Tu peux peindre seulement quelques parties. Tu peux aussi garder la couleur des objets récupérés. Les écritures ou les motifs d'une boîte peuvent donner un aspect amusant à ta création. Ajoute des lignes, des points ou des papiers collés si cela aide à reconnaître ton personnage. Ne cache pas tout sous la peinture. Parfois, il est intéressant de voir que ton objet vient d'une boîte ou d'un bouchon.

■ Attention piège !

Ne colle pas tous les objets tout de suite. Si tu fixes trop vite, tu peux regretter la place d'un élément. Fais d'abord une maquette sans colle. Une maquette est un essai de ta création. Attention aussi aux objets sales, coupants, cassés ou trop lourds. Choisis seulement des objets propres et sans danger. Ne prends jamais un objet sans demander l'accord d'un adulte.

■ Présente ton objet à la classe

- Pose ton volume devant toi et montre son côté le plus intéressant.

- Dis le nom de ta création.
- Explique ce que tu as voulu fabriquer.
- Montre un objet détourné dans ta réalisation.
- Dis sa fonction habituelle, puis sa nouvelle fonction.
- Utilise une phrase simple : « Ce bouchon ferme normalement une bouteille, mais ici il devient l'œil de mon dragon. »
- Écoute les idées des autres. Ils peuvent voir dans ton objet un détail que tu n'avais pas remarqué.
- Sois fier de tes essais. Une idée peut changer pendant la fabrication, et c'est normal.

Exemples résolus

Un robot du goûter

Énoncé. Crée un robot avec une petite boîte, quatre bouchons, un rouleau de carton et deux cuillères en plastique propres.

1. Prends la petite boîte pour faire le corps du robot.
2. Pose quatre bouchons sous la boîte pour imaginer ses pieds.
3. Place le rouleau de carton au-dessus de la boîte pour faire la tête.
4. Ajoute les deux cuillères sur les côtés pour faire les bras.
5. Fixe les éléments quand le robot tient bien debout.
6. Dessine ou colle deux yeux sur le rouleau.

Résultat : La boîte ne protège plus un objet. Elle devient le corps du robot. Les bouchons deviennent ses pieds et les cuillères deviennent ses bras.

Le poisson des océans imaginaires

Énoncé. Crée un poisson avec une bouteille vide, un vieux gant propre, deux bouchons et du carton.

1. Pose la bouteille couchée. Elle devient le corps du poisson.
2. Découpe une grande forme de queue dans le carton.
3. Place le gant à l'arrière de la bouteille pour faire une nageoire.
4. Ajoute deux bouchons sur les côtés pour faire les yeux.
5. Vérifie que chaque élément est bien placé avant de le fixer.
6. Ajoute des écailles avec des petits morceaux de papier.

Résultat : La bouteille devient le corps du poisson. Le gant ne sert plus à la main : il devient une nageoire.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : tourne l'objet

Tourne un objet dans tes mains. Selon son sens, il peut devenir autre chose. Une boîte couchée peut être un train. La même boîte debout peut être une maison.



Le tuyau de Nino : cherche trois idées

Pour chaque objet, trouve trois nouvelles fonctions. Un bouchon peut être un œil, une roue ou un trésor. Choisis ensuite l'idée que tu préfères.



Le tuyau de Nino : garde une base

Commence par le plus grand objet. Il sera la base de ta création. Ajoute ensuite les petits objets comme des détails.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je colle les objets dès que je les trouve.	Tu ne peux plus facilement changer leur place si ton idée évolue.	Pose d'abord tous les objets sans colle. Fais plusieurs essais avant de fixer.
Mon volume tombe quand je le pose.	La base est trop petite ou les objets lourds sont placés trop haut.	Ajoute une base en carton et place les éléments les plus lourds en bas.
J'utilise un objet dangereux ou sale.	Tu peux te blesser ou salir ton travail.	Choisis des objets propres, légers et sans bord coupant. Demande l'accord d'un adulte.

Mes exercices

1 ★ Repère le volume ★★★

Choisis les créations qui sont en volume.

1. Une maison dessinée sur une feuille.
2. Un robot construit avec une boîte et des bouchons.
3. Un poisson découpé dans du papier et collé à plat.

2 ★ Trouve la nouvelle fonction ★★★

Associe chaque objet à sa nouvelle fonction.

1. Un bouchon sur le côté d'une voiture imaginaire.
2. Un rouleau de carton sur le toit d'une maison.
3. Une cuillère en plastique sur le dos d'un oiseau.

3 ★ Vrai ou faux ? ★★★

Lis chaque phrase et écris vrai ou faux.

1. Assembler, c'est réunir plusieurs objets.
2. Il faut toujours jeter une boîte vide.
3. Il est utile d'essayer la place des objets avant de les coller.

4 ★★ Choisis une base solide ★★★

Choisis la meilleure solution pour que chaque création tienne debout.

1. Une grande bouteille vide tombe sur une petite boîte. Que fais-tu ?
2. Un robot n'a que deux petites pattes et il bascule. Que fais-tu ?

5 ★★ Dessine ton projet ★★★

Dessine dans le cadre un animal imaginaire en volume. Utilise une boîte, deux bouchons et un rouleau de carton. Entoure l'objet détourné.

1. Ton dessin doit montrer les trois objets assemblés.

6 ★★ Explique ton idée ★★★

Écris une phrase pour expliquer comment tu détournes un objet.

Choisis un bouchon, un rouleau de carton ou une boîte.

7 ★★★★★ Invente une création ★★★

Imagine une création avec trois objets de récupération. Donne-lui un nom et explique la nouvelle fonction de chaque objet.

Utilise au moins une boîte, un bouchon ou un rouleau de carton.

Évaluation

Lis, observe et réponds avec soin.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce que veut dire assembler des objets. / 3
2. Explique avec tes mots ce que veut dire détourner un objet. / 3
3. Une boîte devient le corps d'un robot. Deux bouchons deviennent ses yeux. Cite deux objets détournés et leur nouvelle fonction. / 4
4. Un assemblage tombe sans arrêt. Écris une solution. / 3
5. Dessine dans le cadre une création en volume avec une boîte, un rouleau et deux bouchons. / 4
6. Écris une phrase pour expliquer la nouvelle fonction d'un objet de ton dessin. / 3

Quiz de révision

1. Qu'est-ce qu'un assemblage ?

- A) Des objets réunis pour créer quelque chose B) Une seule feuille dessinée
C) Un objet jeté à la poubelle D) Une règle de calcul

2. Que veut dire détourner un objet ?

- A) Le cacher B) Le casser C) Lui donner une nouvelle fonction D) Le laver

3. Que peut devenir un bouchon dans une voiture imaginaire ?

- A) Une roue B) Une assiette C) Une gomme D) Une fenêtre en papier

4. Que faut-il faire avant de coller tous les objets ?

- A) Les jeter B) Essayer leur place C) Les cacher D) Les mouiller

5. Pourquoi ajoute-t-on une base large ?

- A) Pour faire plus de bruit B) Pour cacher les objets C) Pour aider la création à tenir debout
D) Pour enlever les couleurs

6. Quel objet est adapté à une création ?

- A) Un morceau de verre cassé B) Une boîte propre C) Une lame coupante D) Un objet sale

7. Un rouleau de carton placé sur un toit peut devenir...

- A) Une cheminée B) Une chaussure C) Un cahier D) Une table

8. Comment reconnais-tu un volume ?

- A) Il est toujours bleu B) Il prend de la place et se regarde de plusieurs côtés
C) Il est forcément en papier D) Il ne peut pas tenir debout

Guide pour les parents

Installez un petit espace de création avec des objets propres et sans danger. Laissez l'enfant chercher ses propres idées.

- Proposez des boîtes, bouchons, rouleaux de carton, ficelle et papier, puis demandez : « Que pourrais-tu en faire ? »
- Aidez à découper ou à fixer les éléments si besoin, sans choisir la création à la place de l'enfant.
- Demandez à l'enfant de montrer un objet détourné et d'expliquer sa nouvelle fonction.
- Gardez les objets lourds, coupants, cassés ou sales hors de l'activité.

Temps conseillé : ~25 min.

Questions fréquentes

Q. Dois-je fabriquer un animal ?

- R. Non. Tu peux fabriquer un robot, un véhicule, une maison, un personnage ou un objet complètement imaginaire.

Q. Puis-je peindre ma création ?

R. Oui. Tu peux peindre certains éléments ou garder leurs couleurs d'origine.

Q. Que veut dire détourner un objet ?

R. Cela veut dire lui donner une nouvelle fonction. Un bouchon peut devenir une roue au lieu de fermer une bouteille.

Q. Pourquoi mon objet doit-il tenir debout ?

R. Un volume se regarde et se pose. Une base solide aide ta création à ne pas tomber.

Corrigé

Exercice 1 : ★ Repère le volume

1. Ce n'est pas un volume. : *La maison est plate sur la feuille.*
2. C'est un volume. : *Le robot prend de la place et se regarde de plusieurs côtés.*
3. Ce n'est pas un volume. : *Le poisson reste plat.*

Exercice 2 : ★ Trouve la nouvelle fonction

1. Le bouchon devient une roue. : *Il ne ferme plus une bouteille.*
2. Le rouleau devient une cheminée. : *Il ne tient plus du papier.*
3. La cuillère devient une aile. : *Elle ne sert plus à manger.*

Exercice 3 : ★ Vrai ou faux ?

1. Vrai. : *Les objets forment une seule création.*
2. Faux. : *Une boîte propre peut servir à créer.*
3. Vrai. : *Tu peux ainsi changer d'idée facilement.*

Exercice 4 : ★★ Choisis une base solide

1. J'ajoute une base plus large en carton. : *Une base large aide la création à rester stable.*
2. J'ajoute des pattes ou un support. : *Plusieurs points d'appui peuvent aider le robot à tenir.*

Exercice 5 : ★★ Dessine ton projet

1. Réponse attendue : un dessin avec une boîte, deux bouchons et un rouleau de carton reliés. L'objet entouré doit avoir une nouvelle fonction, par exemple les bouchons deviennent des yeux. : *Le dessin prépare ta création avant le collage.*

Exercice 6 : ★★ Explique ton idée

1. Réponse attendue : une phrase qui dit la fonction habituelle et la nouvelle fonction. Exemple : « Le bouchon ferme normalement une bouteille, mais dans ma création il devient la roue d'un bus. » : *Ta phrase doit montrer le changement de fonction.*

Exercice 7 : ★★★ Invente une création

1. Réponse attendue : un nom de création, trois objets de récupération et une nouvelle fonction pour chacun. Exemple : « Mon objet s'appelle le Bus-goûter. La boîte devient le bus, les bouchons deviennent les roues et le rouleau devient une cheminée à odeurs de chocolat. » : *Chaque objet doit avoir un rôle nouveau dans la création.*

Évaluation : corrigé

1. Assembler des objets, c'est réunir et fixer plusieurs objets pour fabriquer une seule création. / 3
2. Détourner un objet, c'est lui donner une nouvelle fonction. Par exemple, un bouchon devient une roue. / 3
3. La boîte devient le corps du robot. Les bouchons deviennent ses yeux. / 4
4. Je peux ajouter une base plus large en carton ou placer les objets lourds en bas. / 3
5. Réponse attendue : un dessin qui montre les quatre éléments assemblés dans une création en volume. / 4
6. Réponse attendue : une phrase modèle comme « Le rouleau tenait du papier, mais dans ma création il devient le cou de mon dinosaure. » / 3

Quiz : réponses

1. A) Des objets réunis pour créer quelque chose : *Un assemblage réunit plusieurs objets.*
2. C) Lui donner une nouvelle fonction : *Un objet détourné ne sert plus comme avant.*
3. A) Une roue : *Le bouchon peut devenir une roue.*
4. B) Essayer leur place : *Faire un essai permet de changer facilement la place des objets.*
5. C) Pour aider la création à tenir debout : *Une base large rend souvent le volume plus stable.*
6. B) Une boîte propre : *Une boîte propre et légère peut être utilisée sans danger.*
7. A) Une cheminée : *Le rouleau peut être détourné en cheminée.*
8. B) Il prend de la place et se regarde de plusieurs côtés : *Un volume a une hauteur, une largeur et une profondeur.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › [Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2](#) · [/arts-ce2/](#)
- › [Créer une lettrine décorée au Moyen Âge en CE2](#) · [/arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/lettrines-et-enluminures/](#)
- › [Découvrir les œuvres d'art en CE2](#) · [/arts-ce2/pratiques-artistiques-ce2/histoire-des-arts/](#)