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

CE2 | Difficulté ★★☆ | ⏱ 35 min | Objectif : Créer un objet transformé | Éco-encre (N&B)

Prénom : ..... **Date :** .....

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.

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

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.

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/