



Créer à la manière d'un artiste moderne en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

⌚ 30 min

Objectif : Créer à la manière d'un artiste moderne

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : S'approprier quelques œuvres pour nourrir sa production



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Observe une œuvre comme un détective et repère ses idées.
- ▶ Garde quelques codes de l'artiste, puis ajoute tes propres idées.
- ▶ Nino te le rappelle : s'inspirer n'est pas recopier.

La leçon

Créer avec les idées d'un artiste

Un artiste crée des images pour montrer ce qu'il voit, ce qu'il imagine ou ce qu'il ressent. Quand tu crées à la manière d'un artiste, tu observes d'abord son travail. Tu repères ses couleurs, ses formes, ses traits et ses sujets. Ensuite, tu utilises quelques-unes de ses idées dans ta propre production. Tu ne fais pas une copie exacte. Tu inventes une nouvelle œuvre. Par exemple, Keith Haring dessinait souvent des personnages simples qui bougent. Tu peux garder des personnages en mouvement, mais dessiner ton jeu préféré dans la cour. Vincent van Gogh aimait les touches visibles et les lignes qui tournent. Tu peux utiliser ces lignes pour dessiner le ciel au-dessus de ta maison. Gustav Klimt aimait les motifs dorés et les formes décorées. Tu peux décorer un animal imaginaire avec des ronds, des carrés et des spirales. Romero Britto utilisait des couleurs vives, des contours noirs et des motifs joyeux. Tu peux créer un poisson, un gâteau ou un ballon avec ces idées.

Observe avant de commencer

- Regarde l'œuvre en silence pendant quelques instants. Laisse tes yeux voyager partout.
- Cherche le sujet. Demande-toi : que vois-tu ? Un personnage, un paysage, un animal ou un objet ?
- Repère les couleurs. Sont-elles vives, foncées, douces ou nombreuses ?
- Regarde les lignes. Sont-elles droites, courbes, épaisses, fines, calmes ou rapides ?
- Cherche les formes. Vois-tu des ronds, des étoiles, des carrés, des cœurs ou des vagues ?
- Observe les détails répétés. Un artiste peut répéter des points, des spirales, des rayures ou des petits personnages.
- Demande-toi ce que l'œuvre te fait ressentir. Elle peut sembler joyeuse, calme, étrange ou pleine d'énergie.

Des artistes et leurs idées

Artiste	Ce que tu peux observer	Une idée pour ta création
Vincent van Gogh	Des touches visibles, des lignes qui tournent, des couleurs fortes.	Dessine un ciel, un jardin ou un village avec des lignes qui bougent.
Gustav Klimt	Des motifs, des formes décorées, parfois du doré.	Décore une silhouette, une fleur ou un chat avec beaucoup de motifs.

Keith Haring	Des personnages simples, des contours noirs, du mouvement.	Dessine des enfants qui dansent, courent ou jouent au ballon.
Romero Britto	Des couleurs vives, des contours noirs, des zones remplies de motifs.	Colorie un objet du quotidien avec des rayures, des pois et des cœurs.

Le mot à connaître : un motif

Un motif est un petit dessin que tu répètes pour décorer. Une étoile, un point, une spirale, une rayure ou un petit cœur peuvent être des motifs. Tu peux placer des motifs dans une forme, sur un vêtement dessiné ou autour d'un personnage. Répète-les avec soin pour donner une unité à ton image.

Choisis ton point de départ

Choisis un artiste et garde son nom sous les yeux. Puis choisis un sujet qui vient de toi. Prends un sujet simple. Tu peux dessiner ton animal préféré, une fête de famille, une cabane, ton goûter ou un moment de jeu. Évite de prendre trop d'idées à la fois. Une grande idée claire est plus facile à montrer. Si tu choisis Keith Haring, dessine par exemple deux enfants qui sautent à la corde. Si tu choisis Klimt, dessine une grande fleur dont chaque pétale est décoré. Si tu choisis Van Gogh, dessine la cour de l'école avec un ciel plein de lignes courbes. Si tu choisis Britto, dessine un vélo aux couleurs vives. Ton sujet doit être personnel. Tu peux t'inspirer de la façon de faire de l'artiste, sans reprendre exactement son dessin.

Prépare ton dessin pas à pas

- Écris le nom de l'artiste choisi au dos de ta feuille.
- Écris ou dis ton idée en une phrase. Par exemple : « Je vais dessiner mon chien à la manière de Romero Britto. »
- Fais un brouillon au crayon. Dessine d'abord les grandes formes.
- Place ton sujet au milieu ou choisis un endroit précis sur ta feuille. Ne le dessine pas tout petit dans un coin.
- Choisis deux ou trois idées de l'artiste. Par exemple : contours noirs, personnages qui bougent et traits autour du corps.
- Ajoute tes propres détails. Tu peux montrer un cartable, une balle, un arbre, une fenêtre ou un chapeau.
- Choisis tes couleurs avant de colorier. Vérifie qu'elles vont bien avec l'artiste choisi.
- Colorie doucement. Remplis les espaces sans aller trop vite.
- Observe ton travail de loin. Ajoute un détail seulement s'il aide ton idée à être mieux comprise.

Le tuyau de Nino

Choisis trois indices de l'artiste, pas dix. Par exemple : des contours noirs, des couleurs vives et des pois. Ton dessin restera clair. Moi, Nino, je prépare toujours mes trois indices avant de sortir mes crayons.

Fais des choix qui ressemblent à l'artiste

Chaque artiste utilise des choix particuliers. Ces choix forment sa manière de créer. Si tu travailles à la manière de Van Gogh, fais des traits courts ou des lignes courbes qui semblent bouger. Les lignes peuvent suivre le vent, les nuages ou l'herbe. Ne mélange pas les couleurs partout. Pose les touches les unes près des autres. Si tu travailles à la manière de Klimt, découpe ton dessin en zones. Dans chaque zone, ajoute un motif différent : ronds, carrés, spirales ou vagues. Garde quelques espaces plus calmes pour que ton dessin ne soit pas trop chargé. Si tu travailles à la manière de Keith Haring, dessine des silhouettes simples. Utilise un contour net. Ajoute de petits traits autour des bras ou des jambes pour montrer le mouvement. Si tu travailles à la manière de Britto, trace des séparations épaisses. Remplis les parties avec des couleurs vives et des motifs variés. Dans tous les cas, regarde souvent l'œuvre étudiée. Elle t'aide à retrouver les idées de l'artiste.

■ Attention piège !

Ne cherche pas à faire exactement le même dessin que l'artiste. Ton œuvre doit montrer ton idée à toi. Si tu recopies un personnage, une couleur et chaque détail au même endroit, tu copies. Si tu gardes une façon de dessiner, mais que tu choisis un nouveau sujet et de nouveaux détails, tu t'inspires.

■ Termine et parle de ton œuvre

Quand ton dessin est terminé, donne-lui un titre. Un titre aide les autres à comprendre ton idée. Tu peux écrire « Le chat aux mille motifs », « Le match qui danse » ou « Le ciel de ma rue ». Puis explique ton travail avec une phrase simple. Tu peux dire : « Je me suis inspiré de Keith Haring parce que j'ai dessiné des personnages qui bougent avec des contours noirs. » Tu peux aussi dire : « Je me suis inspirée de Klimt car j'ai décoré ma fleur avec des spirales et des carrés. » Regarde encore ton œuvre. Vérifie que ton sujet se voit bien. Vérifie que les couleurs sont soignées. Vérifie surtout que tu retrouves les idées de l'artiste et tes propres idées. Tu peux être fier de ton exploration. Les artistes cherchent, essaient, changent et recommencent. Toi aussi, tu es capable de chercher comme un artiste.

■ Exemples résolus

Un chien à la manière de Romero Britto

Énoncé. Tu veux créer un dessin de ton chien en t'inspirant de Romero Britto.

1. Choisis ton sujet personnel : ton chien qui joue avec une balle.
2. Dessine la grande forme du chien au crayon.
3. Trace des contours noirs autour du chien et de la balle.
4. Sépare le corps du chien en plusieurs zones.
5. Ajoute des pois dans une zone, des rayures dans une autre et des cœurs dans une troisième.
6. Colorie avec des couleurs vives.

Résultat : Tu obtiens un chien personnel, avec des contours noirs, des couleurs vives et des motifs variés.

La cour de l'école à la manière de Van Gogh

Énoncé. Tu veux dessiner la cour de l'école en t'inspirant de Vincent van Gogh.

1. Dessine la cour, un arbre et le bâtiment avec de grandes formes simples.
2. Ajoute un ciel qui prend une grande place sur ta feuille.
3. Trace des lignes courbes dans le ciel pour montrer le vent ou les nuages.
4. Fais de petits traits visibles dans l'arbre et sur le sol.
5. Utilise des couleurs fortes sans recouvrir tous les traits.
6. Ajoute un détail personnel, comme ton ballon près d'un banc.

Résultat : Tu obtiens un paysage personnel avec des lignes qui bougent et des touches visibles.

■ Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les trois indices

Écris trois indices de l'artiste sur un coin de ta feuille. Regarde-les pendant que tu crées.



Le tuyau de Nino : grand d'abord

Dessine les grandes formes avant les petits détails. Un grand chat est plus facile à décorer qu'un tout petit chat.



Le tuyau de Nino : regarde de loin

Pose ton crayon et éloigne un peu ta feuille. Tu verras mieux ce qui manque ou ce qui est trop chargé.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Tu recopies exactement l'œuvre observée.	Ton dessin ne montre pas assez tes propres idées.	Choisis un nouveau sujet, comme ton animal, ta chambre ou un jeu.
Tu utilises tous les motifs et toutes les couleurs à la fois.	L'image peut devenir difficile à regarder.	Choisis quelques couleurs et deux ou trois motifs seulement.
Tu dessines ton sujet très petit dans un coin.	On voit mal ton idée principale.	Commence par une grande forme au milieu de la feuille.
Tu oublies de regarder l'œuvre de l'artiste.	Ta création peut ne plus rappeler sa manière de travailler.	Garde l'œuvre près de toi et observe-la plusieurs fois.

Mes exercices

1 Repère les idées d'un artiste ★★★

Coche les éléments qui peuvent faire partie de la manière de Keith Haring.

- a. Des personnages simples qui bougent. b. Des montagnes très réalistes. c. Des contours noirs. d. De petits traits pour montrer le mouvement.

2 Inspiration ou copie ★★★

Écris vrai ou faux.

1. S'inspirer d'un artiste, c'est choisir quelques-unes de ses idées.
2. Créer à la manière d'un artiste, c'est recopier tous les détails au même endroit.
3. Un motif peut être une forme répétée.

3 Associe chaque artiste à une idée ★★★

Relie chaque artiste à la bonne description.

1. Vincent van Gogh
2. Gustav Klimt
3. Romero Britto

4 Choisis tes indices ★★★

Complète la phrase avec trois indices pour créer à la manière de Romero Britto.

1. Je vais utiliser des _____, des _____ et des _____.

5 Dessine le mouvement ★★★

Dessine dans le cadre un personnage qui saute à la manière de Keith Haring. Ajoute des traits de mouvement.

1. Ton personnage doit avoir une tête, un corps simple, des bras ou des jambes pliés, un contour net et des traits de mouvement.

6 Transforme un sujet ★★★

Choisis un objet de ton goût et explique comment tu le dessinerais à la manière de Klimt.

Écris une ou deux phrases.

7 Prépare ton projet ★★★

Complète le tableau pour préparer ta création personnelle.

1. Artiste choisi
2. Mon sujet personnel
3. Mes trois indices

8 Explique ton choix ★★★

Écris une phrase pour expliquer de quel artiste tu t'es inspiré et pourquoi.

Utilise les mots « inspiré », « parce que » et le nom de l'artiste.

Évaluation

Lis chaque question, puis réponds avec soin.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce que signifie « créer à la manière d'un artiste ». / 4
2. Donne deux éléments que tu peux observer dans une œuvre avant de créer. / 4
3. Associe Keith Haring à deux indices de sa manière de dessiner. / 4
4. Écris un sujet personnel que tu pourrais dessiner à la manière de Klimt. / 4
5. Écris une phrase complète pour expliquer ton inspiration. / 4

Quiz de révision

1. Que fais-tu avant de créer à la manière d'un artiste ?

- A)** Tu observes son œuvre. **B)** Tu caches son œuvre. **C)** Tu recopies sans regarder.
D) Tu choisis toutes les couleurs.

2. Qu'est-ce qu'un motif ?

- A)** Un petit dessin répété. **B)** Une gomme neuve. **C)** Un grand cahier. **D)** Un titre d'œuvre.

3. Quel indice peut rappeler Keith Haring ?

- A)** Des personnages qui bougent. **B)** Des calculs posés. **C)** Des lettres minuscules.
D) Des photographies floues.

4. Que peux-tu garder de Romero Britto ?

- A)** Des contours noirs et des couleurs vives. **B)** Une seule couleur grise. **C)** Des pages sans dessin.
D) Des mots très longs.

5. Que dois-tu ajouter à une création inspirée ?

- A)** Tes idées personnelles. **B)** Tous les détails identiques. **C)** Le nom de ton voisin.
D) Une réponse de calcul.

6. Que peux-tu observer chez Vincent van Gogh ?

- A)** Des lignes qui semblent bouger. **B)** Des personnages faits de cubes.
C) Des pages entièrement blanches. **D)** Des règles d'orthographe.

7. Quel choix rappelle Gustav Klimt ?

- A)** Décorer des formes avec des motifs. **B)** Effacer tous les détails.
C) Dessiner seulement au crayon gris. **D)** Ne pas regarder l'œuvre.

8. Pourquoi dessines-tu d'abord les grandes formes ?

- A)** Pour bien placer ton sujet. **B)** Pour finir sans colorier. **C)** Pour copier plus vite.
D) Pour ne rien inventer.

9. Quelle phrase explique bien une inspiration ?

- A)** Je me suis inspiré de Keith Haring parce que mes personnages bougent.
B) J'ai tout recopié au même endroit. **C)** Je n'ai choisi aucune idée. **D)** Mon dessin ne montre rien.

Guide pour les parents

Regardez une œuvre avec votre enfant avant de commencer. Laissez-le dire ce qu'il voit avec ses mots.

- Demandez-lui de choisir trois détails visibles chez l'artiste : couleurs, lignes, formes ou motifs.
- Encouragez son idée personnelle. Ne cherchez pas un dessin parfait ni une copie de l'œuvre.
- À la fin, demandez-lui de dire : « Je me suis inspiré de... parce que... ».

Temps conseillé : ~20 min.

Questions fréquentes

Q. Dois-je dessiner exactement comme l'artiste ?

R. Non. Garde quelques idées de l'artiste, mais choisis ton propre sujet et tes propres détails.

Q. Puis-je utiliser d'autres couleurs que celles de l'œuvre ?

R. Oui. Choisis des couleurs qui rappellent l'artiste ou qui servent ton idée.

Q. Que faire si je me trompe ?

R. Transforme ton erreur. Un trait peut devenir une branche, une vague, un motif ou une ombre.

Q. Comment montrer que mon personnage bouge ?

R. Plie les bras ou les jambes et ajoute de petits traits autour du corps.

Corrigé

Exercice 1 : Repère les idées d'un artiste

1. a, c et d : *Keith Haring dessinait souvent des personnages simples en mouvement avec des contours nets.*

Exercice 2 : Inspiration ou copie

1. Vrai : *Tu peux reprendre une manière de dessiner sans refaire la même œuvre.*

2. Faux : *Tu dois ajouter ton sujet et tes idées personnelles.*

3. Vrai : *Des pois, des spirales ou des étoiles peuvent être des motifs.*

Exercice 3 : Associe chaque artiste à une idée

1. Des lignes courbes et des touches visibles. : *Ses paysages semblent parfois bouger grâce aux traits.*

2. Des motifs et des formes décorées. : *Il aimait décorer les surfaces avec de nombreux motifs.*

3. Des couleurs vives, des contours noirs et des motifs. : *Ses images sont souvent très colorées et joyeuses.*

Exercice 4 : Choisis tes indices

1. Réponse possible : « Je vais utiliser des contours noirs, des couleurs vives et des motifs. » : *Ces trois indices rappellent la manière de Romero Britto.*

Exercice 5 : Dessine le mouvement

1. Le dessin montre un personnage simple qui saute, avec un contour net et des traits autour du corps pour montrer le mouvement. : *Les traits autour du personnage donnent l'impression qu'il bouge.*

Exercice 6 : Transforme un sujet

1. Réponse possible : « Je dessinerais une pomme très grande. Je décorerais sa peau avec des spirales, des carrés et des ronds. » : *Tu dois choisir un objet personnel et ajouter des motifs.*

Exercice 7 : Prépare ton projet

1. Réponse possible : Keith Haring. : *Choisis un artiste étudié.*

2. Réponse possible : Mes amis qui jouent au ballon. : *Ton sujet doit venir de ta vie ou de ton imagination.*

3. Réponse possible : Personnages simples, contours noirs, traits de mouvement. : *Les indices doivent rappeler la manière de l'artiste.*

Exercice 8 : Explique ton choix

1. Réponse possible : « Je me suis inspiré de Vincent van Gogh parce que j'ai dessiné des lignes courbes et des touches visibles dans le ciel. » : *Ta phrase doit nommer l'artiste et citer des indices visibles dans ton dessin.*

Évaluation : corrigé

1. Réponse attendue : « Cela veut dire garder quelques idées de l'artiste et créer un dessin personnel. » / 4

2. Réponse attendue : deux éléments parmi les couleurs, les lignes, les formes, les motifs, le sujet ou les détails répétés. / 4

3. Réponse attendue : des personnages simples, des contours noirs ou des traits qui montrent le mouvement. / 4

4. Réponse possible : « Je pourrais dessiner mon chat avec des spirales, des ronds et des carrés. » / 4

5. Réponse possible : « Je me suis inspiré de Romero Britto parce que j'ai utilisé des contours noirs, des couleurs vives et des motifs. » / 4

Quiz : réponses

1. A) Tu observes son œuvre. : *Observer aide à repérer les idées de l'artiste.*

2. A) Un petit dessin répété. : *Un motif peut être un point, une étoile ou une spirale répétée.*

3. A) Des personnages qui bougent. : *Keith Haring dessinait souvent des personnages simples en mouvement.*

4. A) Des contours noirs et des couleurs vives. : *Romero Britto utilise souvent des contours noirs, des couleurs vives et des motifs.*

5. A) Tes idées personnelles. : *Ton œuvre doit être personnelle.*

6. A) Des lignes qui semblent bouger. : *Ses lignes et ses touches donnent souvent une impression de mouvement.*

7. A) Décorer des formes avec des motifs. : *Gustav Klimt aimait les surfaces décorées de motifs.*

8. A) Pour bien placer ton sujet. : *Les grandes formes aident à rendre le sujet clair et visible.*

9. A) Je me suis inspiré de Keith Haring parce que mes personnages bougent. : *La phrase nomme l'artiste et un indice visible dans le dessin.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2** · [/arts-ce2/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/)
- › **L'art aborigène en CE2** · [/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/l-art-aborigene/](https://lecons-ce2.fr/la-representation-du-monde-ce2/l-art-aborigene/)
- › **Décrire une œuvre d'art en CE2** · [/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/observer-et-decrire-une-uvre-d-art/](https://lecons-ce2.fr/la-representation-du-monde-ce2/observer-et-decrire-une-uvre-d-art/)