



L'art aborigène en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : L'art aborigène

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : S'ouvrir à la diversité des cultures artistiques



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Nino te fait voyager en Australie pour découvrir l'art aborigène.
- ▶ Tu peux créer un paysage avec des points, des lignes et tes propres symboles.
- ▶ Observe avec respect et invente ton dessin personnel.

La leçon

Partons en Australie avec Nino

L'Australie est un grand pays très loin de la France. Des peuples aborigènes y vivent depuis très longtemps. Ils ont créé des arts très variés. On peut voir des peintures sur des rochers, sur de l'écorce, sur le sol ou sur une toile. Certaines peintures racontent un lieu, un voyage, une histoire ou un lien avec la nature. Elles peuvent montrer une rivière, un animal, des traces de pas ou un point d'eau. Chaque peuple aborigène possède ses propres traditions. Il n'existe donc pas une seule façon de faire de l'art aborigène. Nino te propose de t'en inspirer avec respect. Tu ne vas pas copier une peinture importante ni un symbole sacré. Tu vas observer les idées de points, de chemins et de paysages. Puis tu vas inventer ton propre monde : le chemin vers l'école, le jardin de ta grand-mère, une promenade dans un parc ou une île imaginaire.

Des mots pour mieux regarder

Un symbole est un dessin simple qui représente une idée. Par exemple, tu peux inventer un rond pour un lac ou trois petits traits pour de l'herbe. Un motif est un dessin qui revient plusieurs fois. Une rangée de points rouges est un motif. Composer une image, c'est choisir la place de chaque forme et de chaque couleur. S'inspirer, c'est observer une idée puis créer autre chose avec ses propres choix.

Ce que tu peux représenter dans ton paysage

Élément du paysage	Dessin simple à inventer	Exemple proche de toi
Un chemin	Une ligne qui tourne	Le chemin de la maison à l'école
Un point d'eau	Un rond entouré de points	Une mare dans un parc
Un arbre	Un tronc et des branches simples	L'arbre de la cour
Des traces	Deux petites marques répétées	Les pas d'un chat dans le jardin
Un lieu important	Un symbole que tu inventes	Ton coin lecture ou ton terrain de jeu

Choisis une histoire simple

Avant de prendre la peinture, cherche une petite histoire. Elle doit être facile à dessiner. Tu peux raconter : « Je vais de chez moi au parc. » Tu peux aussi raconter : « Un écureuil traverse le jardin pour trouver une noisette. » Ton image n'a pas besoin de montrer tous les détails comme une photo. Elle montre surtout les

éléments importants. Commence par choisir un grand élément. Ce peut être une rivière bleue, un chemin brun ou une grande colline. Ajoute ensuite deux ou trois lieux. Par exemple, place la maison, le parc et le banc. Enfin, ajoute les petits détails. Tu peux dessiner des feuilles, des cailloux, des pas ou des nuages. Garde de la place autour de tes formes. Si tout est serré, ton dessin devient difficile à lire. Nino regarde son papier comme une carte au trésor. Il cherche où commence le voyage, où il passe et où il se termine.

Prépare ton dessin pas à pas

- Choisis un paysage réel ou imaginaire. Pense à un lieu que tu connais bien.
- Trace très légèrement les grandes formes au crayon gris. Ne fais pas trop de détails.
- Dessine un chemin, une rivière ou une ligne pour relier les lieux.
- Invente deux ou trois symboles personnels. Explique-toi ce qu'ils veulent dire.
- Choisis peu de couleurs. Trois ou quatre couleurs suffisent pour bien voir ton image.
- Prépare un coton-tige, le bout d'un pinceau ou ton pinceau fin pour faire des points.
- Fais les points doucement. Pose l'outil puis soulève-le sans frotter.
- Observe ton image de loin. Ajoute des points seulement si une zone semble trop vide.

Le tuyau de Nino

Pour faire des points nets, prends peu de peinture. Trempe seulement le bout de ton outil. Teste d'abord sur un brouillon. Si la peinture coule, essuie un peu ton outil sur le bord du pot.

Fais vivre ton image avec les points

Les points peuvent suivre le bord d'une forme. Ils peuvent aussi remplir une zone. Pour entourer un lac, fais une couronne de petits points autour du rond. Pour montrer un chemin, aligne des points le long de la ligne. Tu peux alterner deux couleurs, comme jaune puis rouge, si les couleurs restent faciles à voir. Tu peux aussi faire des points de tailles différentes. Les gros points attirent davantage le regard. Utilise-les pour montrer un lieu important. Les petits points servent bien pour une bordure ou pour remplir le fond. Ne cherche pas à faire des points parfaitement identiques. Cherche plutôt un rythme régulier. Imagine que tu avances pas à pas sur ton chemin. Pose un point, puis un autre, sans te presser. Si tu fais trop de points au même endroit, la couleur peut former une tache. Dans ce cas, attends que cela sèche avant d'ajouter une autre couleur.

Choisis des couleurs qui vont bien ensemble

Regarde les couleurs de ton sujet. Pour un jardin, tu peux choisir du vert, du brun, du jaune et du bleu. Pour un coucher de soleil imaginaire, tu peux choisir du rouge, de l'orange, du jaune et du violet. Une couleur claire ressort mieux sur un fond foncé. Par exemple, des points jaunes se voient bien sur une grande zone brune. Une couleur foncée ressort mieux sur un fond clair. Par exemple, des points bleus se voient bien sur une grande zone jaune. Cette règle est utile si les deux couleurs sont différentes et si elles ne sont pas trop proches. Si tu mets du jaune sur du blanc, les points risquent d'être difficiles à voir. Tu peux tester tes couleurs sur un petit coin de brouillon. Nino aime choisir une couleur principale pour le paysage. Puis il ajoute une ou deux couleurs pour les détails.

Attention piège !

Ne copie pas les symboles traditionnels que tu ne connais pas. Certains peuvent avoir un sens important pour les peuples autochtones. Invente tes propres signes. Par exemple, décide qu'un triangle représente ta tente et qu'un petit rond représente ton goûter. Ton image sera personnelle et respectueuse.

Termine comme un artiste attentif

- Pose ton travail à plat pour éviter que la peinture coule.
- Lave ton pinceau avant de changer de couleur.
- Attends qu'une couleur sèche avant de poser une couleur très différente dessus.
- Ajoute un titre court, comme « Le chemin du parc » ou « Le jardin secret ».
- Regarde ton image de loin puis de près.
- Demande-toi si ton chemin, tes lieux et tes symboles se voient bien.

- Range ton matériel avec soin. Un artiste prend aussi soin de son espace.

Explique ton choix avec des mots simples

Quand ton travail est fini, raconte ce que tu as voulu montrer. Tu peux dire : « J'ai dessiné le chemin entre ma maison et le parc. » Tu peux ajouter : « Les points bleus entourent la mare. » Explique aussi un de tes symboles inventés. Par exemple : « Le grand rond orange représente mon ballon. » Il n'y a pas une seule bonne peinture. Chaque élève peut choisir une autre histoire, d'autres couleurs et d'autres formes. L'important est de faire des choix visibles et de pouvoir les raconter. Nino te rappelle qu'observer un art venu d'un autre pays aide à découvrir d'autres façons de créer. Regarde avec curiosité. Crée avec imagination. Et respecte toujours les artistes et les peuples qui ont inspiré ton travail.

Exemples résolus

Le chemin vers le parc

Énoncé. Lina veut montrer sa maison, un chemin et le parc avec des points.

1. Dessine un petit carré pour représenter sa maison.
2. Trace une ligne qui tourne entre la maison et le parc.
3. Dessine un grand rond pour représenter le parc.
4. Pose des points bruns le long du chemin.
5. Ajoute des points verts autour du grand rond.

Résultat : L'image raconte clairement le trajet de Lina entre sa maison et le parc.

Un symbole inventé pour le goûter

Énoncé. Noé veut ajouter son goûter dans une image de promenade.

1. Choisis un signe simple qui ne copie pas un signe traditionnel.
2. Décide qu'un petit carré avec un point au milieu représente sa boîte à goûter.
3. Place ce symbole près du banc où Noé mange.
4. Entoure le symbole de quelques points rouges pour le rendre visible.

Résultat : Le symbole est personnel et Noé peut expliquer qu'il représente son goûter.

Des points visibles sur un fond sombre

Énoncé. Mila a peint une grande colline brune. Elle veut ajouter des points qui se voient bien.

1. Observe que le brun est une couleur foncée.
2. Choisis une couleur claire, comme le jaune ou le blanc.
3. Teste trois points jaunes sur un brouillon brun.
4. Pose des points jaunes espacés sur la colline.

Résultat : Les points jaunes ressortent bien sur la colline brune.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : la carte avant la peinture

Dessine ton chemin et tes grands lieux au crayon avant de sortir la peinture. Tu sauras où poser tes points.



Le tuyau de Nino : peu de couleurs

Choisis trois ou quatre couleurs. Ton paysage sera plus facile à regarder et tes symboles seront mieux visibles.



Le tuyau de Nino : le test secret

Fais toujours quelques points sur un brouillon. Tu vérifies la taille des points et la couleur avant de peindre.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je remplis toute la feuille de points sans préparer mon dessin.	On ne voit plus les lieux importants ni l'histoire du paysage.	Trace d'abord les grandes formes et garde quelques espaces calmes.
Je frotte le pinceau pour faire un point.	Le point devient une tache ou une longue trace.	Pose doucement le bout du pinceau puis soulève-le.
Je copie un symbole trouvé dans une peinture aborigène.	Ce symbole peut avoir un sens important que je ne connais pas.	Invente un symbole à toi et explique ce qu'il représente.
Je mets une couleur claire sur une couleur très claire.	Les points deviennent difficiles à voir.	Teste les deux couleurs sur un brouillon et choisis une couleur plus foncée.

Mes exercices

1 Les mots de l'image ★★★

Choisis le bon mot pour chaque phrase.

1. Un dessin simple qui représente une idée est un...
2. Un dessin qui revient plusieurs fois est un...
3. Choisir la place des formes sur la feuille, c'est...

2 Les bons gestes ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Je peux tester mes couleurs sur un brouillon.
2. Je dois copier exactement tous les symboles traditionnels.
3. Je peux poser puis soulever mon pinceau pour faire un point.

3 Des couleurs qui se voient ★★★

Choisis la couleur qui se verra le mieux.

1. Sur un grand fond brun, choisis : brun, jaune ou noir.
2. Sur un grand fond jaune, choisis : jaune, bleu ou blanc.
3. Sur un grand fond blanc, choisis : blanc, orange ou jaune clair.

4 L'ordre de création ★★★

Remets les actions dans le bon ordre en écrivant 1, 2, 3 et 4.

1. Ajouter des points autour des formes.
2. Choisir une petite histoire.
3. Tracer légèrement les grandes formes.
4. Donner un titre et ranger le matériel.

5 Tes symboles personnels ★★★

Invente un symbole simple pour chaque élément et explique ce qu'il représente.

Invente un symbole pour représenter ton école.

Invente un symbole pour représenter un arbre.

6 Crée ta carte en points ★★★

Dessine dans le cadre un chemin entre une maison et un parc. Ajoute des points sur le chemin et invente un symbole pour un lieu important.

1. Ton dessin doit montrer une maison, un parc, un chemin en points et un symbole personnel.

7 Le conseil de Nino ★★★

Lis chaque situation et écris un conseil précis.

Tom a mis des points jaunes sur un fond blanc. On les voit à peine. Que doit-il faire ?

Aya a rempli toute sa feuille de points avant de dessiner son chemin. Que doit-elle faire la prochaine fois ?

8 Présente ton paysage ★★★

Écris trois phrases pour présenter ton paysage. Explique ton chemin, un symbole et une couleur.

Présente ton dessin avec trois phrases.

Évaluation

Réponds aux questions puis crée un petit paysage en points dans le cadre.

Barème : 20 points

1. Écris le mot qui signifie « dessin simple qui représente une idée ». / 2
2. Cite un support possible pour une peinture aborigène : roche, écorce, sol ou toile. / 2
3. Écris une couleur qui ressort bien sur un fond brun. / 2
4. Explique pourquoi tu dois inventer tes propres symboles. / 4
5. Écris dans l'ordre deux actions à faire avant de poser des points. / 3
6. Dessine dans le cadre une maison, un chemin en points, un point d'eau et un symbole personnel. / 5
7. Écris une phrase pour expliquer ton symbole personnel. / 2

Quiz de révision

1. L'art aborigène vient surtout d'un pays appelé...

- A) Australie B) France C) Japon D) Brésil

2. Un symbole est...

- A) un grand pot de peinture B) un dessin simple qui représente une idée C) une feuille blanche
D) un pinceau cassé

3. Pour faire un point net avec un pinceau, tu dois...

- A) frotter très fort B) souffler sur la peinture C) poser puis soulever le pinceau D) plier la feuille

4. Sur un fond brun, quelle couleur ressort souvent bien ?

- A) brun B) jaune C) noir D) gris foncé

5. Avant de peindre les points, il est utile de...

- A) tracer les grandes formes B) déchirer la feuille C) cacher son dessin
D) mettre toutes les couleurs ensemble

6. Que peux-tu montrer dans ton paysage ?

- A) un chemin B) seulement une règle C) seulement des lettres D) seulement un nombre

7. Que faut-il faire avec les symboles traditionnels que tu ne connais pas ?

- A) Les copier sans regarder B) Les effacer dans les livres
C) Les respecter et inventer ses propres symboles D) Les transformer en devoir de calcul

8. Un motif est...

- A) un dessin qui revient plusieurs fois B) une gomme C) un pays D) une table

9. Pourquoi faut-il garder quelques espaces dans son dessin ?

- A) Pour que les lieux importants soient plus faciles à voir B) Pour ne jamais finir son travail
C) Pour cacher les couleurs D) Pour faire tomber la peinture

Guide pour les parents

Demandez à l'enfant de raconter son paysage avant de commencer. Encouragez ses choix personnels et son regard respectueux sur les cultures artistiques.

- Proposez une histoire très simple, comme un trajet vers le parc ou un jardin imaginaire.
- Aidez à préparer peu de couleurs et un brouillon pour tester les points.
- Demandez : « Que représente ton symbole ? » sans chercher une réponse unique.
- Rappelez que l'enfant invente ses propres symboles au lieu de copier des signes traditionnels.

Temps conseillé : ~15 min.

Questions fréquentes

Q. Dois-je dessiner comme une vraie peinture aborigène ?

R. Non. Observe les points et les paysages, puis crée une image personnelle avec tes propres symboles.

Q. Puis-je utiliser des feutres au lieu de la peinture ?

R. Oui. Fais des petits points avec un feutre fin. Tu peux aussi utiliser des gommettes rondes.

Q. Combien de couleurs puis-je prendre ?

R. Prends trois ou quatre couleurs pour que ton dessin reste clair.

Q. Que puis-je dessiner si je manque d'idée ?

R. Dessine un trajet que tu connais : de ta chambre à la cuisine, de ta maison à l'école ou du portail au toboggan.

Corrigé

Exercice 1 – Les mots de l'image

1. symbole — *Un symbole peut représenter un lieu ou un objet.*
2. motif — *Une suite de points peut former un motif.*
3. composer — *Composer aide à organiser l'image.*

Exercice 2 – Les bons gestes

1. Vrai — *Le brouillon aide à voir si les couleurs ressortent.*
2. Faux — *Tu inventes des symboles personnels avec respect.*
3. Vrai — *Ce geste aide à obtenir un point net.*

Exercice 3 – Des couleurs qui se voient

1. jaune — *Le jaune clair ressort bien sur le brun foncé.*
2. bleu — *Le bleu foncé ressort bien sur le jaune clair.*
3. orange — *L'orange se voit mieux que le blanc ou le jaune clair.*

Exercice 4 – L'ordre de création

1. 3 — *Les points viennent après les grandes formes.*
2. 1 — *L'histoire guide le dessin.*
3. 2 — *Les formes donnent la structure du paysage.*
4. 4 — *Cette action termine le travail.*

Exercice 5 – Tes symboles personnels

1. Réponse possible : « Je dessine un rectangle avec trois petits carrés. Il représente mon école car les petits carrés sont les fenêtres. » — *Le symbole doit être simple, personnel et expliqué.*
2. Réponse possible : « Je dessine un trait vertical avec quatre petits ronds. Il représente un arbre car les ronds sont les feuilles. » — *Plusieurs réponses sont possibles si elles sont expliquées.*

Exercice 6 – Crée ta carte en points

1. Réponse attendue : un dessin avec les quatre éléments demandés. Le symbole personnel doit être visible et l'élève doit pouvoir dire ce qu'il représente. — *Tu peux choisir tes propres formes et couleurs.*

Exercice 7 – Le conseil de Nino

1. Phrase modèle : « Tom doit choisir une couleur plus foncée, comme le bleu, car les points jaunes se voient mal sur le blanc. » — *Une couleur foncée ressort mieux sur un fond blanc.*
2. Phrase modèle : « Aya doit tracer d'abord les grandes formes et le chemin, car son histoire sera plus facile à voir. » — *Le dessin se prépare avant les détails.*

Exercice 8 – Présente ton paysage

1. Réponse attendue : trois phrases. Exemple : « Mon dessin montre le chemin vers le parc. Le petit carré avec un point représente ma boîte à goûter. J'ai choisi le bleu pour la mare car il se voit bien sur le fond jaune. » — *Les phrases doivent parler du chemin, d'un symbole et d'une couleur.*

Évaluation – corrigé

1. symbole / 2
2. Réponse attendue : roche, écorce, sol ou toile. / 2
3. Réponse attendue : jaune ou blanc. / 2
4. Phrase modèle : « Je dois inventer mes propres symboles car certains symboles traditionnels peuvent avoir un sens important que je ne connais pas. » / 4
5. Réponse attendue : choisir une histoire puis tracer légèrement les grandes formes. / 3
6. Réponse attendue : un dessin lisible avec une maison, un chemin composé de points, un point d'eau et un symbole inventé. / 5
7. Phrase modèle : « Mon symbole est un petit triangle rouge et il représente ma tente. » / 2

Quiz – réponses

1. A) Australie — *Les peuples aborigènes vivent en Australie depuis très longtemps.*
2. B) un dessin simple qui représente une idée — *Un symbole peut représenter un lieu, un objet ou une idée.*
3. C) poser puis soulever le pinceau — *Ce geste évite de transformer le point en tache.*

4. **B) jaune** — *Le jaune clair se voit bien sur le brun foncé.*
5. **A) tracer les grandes formes** — *Les grandes formes organisent le paysage.*
6. **A) un chemin** — *Un chemin peut raconter un trajet dans ton image.*
7. **C) Les respecter et inventer ses propres symboles** — *Tu peux créer des signes personnels sans copier des symboles importants.*
8. **A) un dessin qui revient plusieurs fois** — *Une suite de points ou de lignes peut former un motif.*
9. **A) Pour que les lieux importants soient plus faciles à voir** — *Les espaces aident le regard à comprendre l'image.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2** · [/arts-ce2/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/)
- › **Les formes en arts plastiques en CE2** · [/arts-ce2/pratiques-artistiques-ce2/formes/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/pratiques-artistiques-ce2/formes/)
- › **Créer des cartes et des objets de fête en CE2** · [/arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/creations-plastiques-pour-les-fetes-de-l-annee/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/creations-plastiques-pour-les-fetes-de-l-annee/)