

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



CE2

Difficulté ★★★



30 min

Objectif : L'art aborigène

Vidéoprojection

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

I 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.

I 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.

I 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

I 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.

I 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.

I 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.

I 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.

I 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.

I 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.

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.