Le modelage et la sculpture en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★☆ | ⏱ 30 min | Objectif : Le modelage et la sculpture | Éco-encre (N&B)

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Réaliser des productions plastiques en volume

Nino te résume l'essentiel

- Le modelage et la sculpture permettent de créer une forme qui prend de la place.
- Tu peux ajouter, enlever, presser ou lisser de la matière.
- Avec moi, Nino, regarde ta création de tous les côtés.

La leçon

Une sculpture, c'est une forme en volume

Une sculpture est une création qui prend de la place. Elle n'est pas plate comme un dessin sur une feuille. Tu peux souvent la regarder devant, derrière, sur les côtés et parfois même dessous. Une boule de pâte à modeler est une forme en volume. Une figurine, un animal en argile ou un bonhomme construit avec des bouchons sont aussi des volumes. Le modelage consiste à fabriquer une forme avec une matière souple. Tu peux utiliser de la pâte à modeler, de l'argile ou de la pâte autodurcissante. Tes mains transforment la matière. Elles roulent, pressent, pincent et lissent. Quand tu crées une sculpture, tu fais attention à sa hauteur, à sa largeur et à son épaisseur. Un dessin de chat peut tenir dans ton cahier. Un chat modelé peut tenir dans ta main. Il a un ventre rond, des pattes et une queue qui dépasse. Voilà la différence entre une forme plate et une forme en volume.

Les mots utiles pour créer

Mot	Ce que cela veut dire	Exemple
Volume	Une forme qui prend de la place.	Une pomme en pâte à modeler.
Modeler	Transformer une matière souple avec ses mains.	Rouler une boule pour faire une tête.
Ajouter	Mettre de la matière en plus.	Ajouter deux petites boules pour les yeux.
Retirer	Enlever de la matière.	Creuser une bouche avec un outil.
Lisser	Rendre une surface plus douce et plus régulière.	Passer doucement le doigt sur le ventre d'un ours.
Socle	La base qui porte la sculpture.	Une galette épaisse sous une figurine.

Prépare ton espace de travail

- Protège la table avec un set ou une feuille épaisse.
- Choisis une petite quantité de matière pour commencer.

- Garde un chiffon ou une feuille pour essuyer tes mains.
- Pose tes outils devant toi : cure-dent à bout rond, bâtonnet ou petit couteau en plastique.
- Éloigne les objets fragiles de ton espace.
- Travaille doucement. La matière ne doit pas voler ni être lancée.
- Lave-toi les mains à la fin de l'activité.

Commence par une forme simple

Pour réussir, pars d'une forme facile. Une boule peut devenir une tête, une pomme, une coccinelle ou le corps d'un animal. Un long rouleau peut devenir une patte, une queue, un serpent ou une branche. Une galette peut devenir une feuille, une aile ou un socle. Fais d'abord les grosses parties. Ne commence pas par les petits détails. Si tu veux fabriquer un chien, modèle d'abord son gros corps. Ajoute ensuite sa tête. Puis prépare quatre pattes épaisses. Termine par la queue, les oreilles et les yeux. Pose ta sculpture sur la table après chaque étape. Regarde si elle tient debout. Si les pattes sont trop fines, le chien peut tomber. Tu peux alors les épaissir ou les écarter un peu. Tes doigts sont tes premiers outils. Avec la paume de ta main, tu roules. Avec ton pouce, tu presses. Avec deux doigts, tu pinces. Avec le bout d'un doigt, tu fais une petite marque. Prends ton temps. Une forme simple et solide est souvent plus réussie qu'une forme compliquée qui s'écroule.

Le tuyau de Nino

> Fais une pause après chaque ajout. Pose ta création sur la table et tourne autour d'elle. Si elle tient bien et ressemble encore à ton idée, continue. Sinon, change-la tout de suite.

Ajoute et retire de la matière

Tu peux construire une sculpture en ajoutant de la matière. Pour faire un lapin, ajoute deux longues oreilles sur une tête ronde. Appuie doucement à l'endroit où l'oreille rejoint la tête. Lisse ensuite la jonction avec ton doigt. Les deux morceaux doivent sembler collés ensemble. Si tu poses seulement une oreille sur la tête, elle risque de tomber. Tu peux aussi retirer de la matière. Enfonce doucement un outil dans une boule pour creuser deux yeux. Trace une ligne pour faire une bouche. Retire un petit morceau pour ouvrir la gueule d'un crocodile. Ne creuse pas trop profondément. Une partie trop fine peut se déchirer. Tu peux aussi appuyer pour changer une forme. Une boule pressée devient plus plate. Un rouleau pincé à un bout devient une carotte. Observe ce qui arrive à la matière. Si tu enlèves beaucoup de matière, ta sculpture devient plus légère. Si tu ajoutes beaucoup de matière d'un seul côté, elle peut pencher. Garde une base assez large lorsque ta sculpture doit rester debout.

Attention piège !

> Ne colle pas une grosse tête sur un corps tout petit. La sculpture peut tomber vers l'avant. Pour une figurine qui tient debout, fais une base large et des parties bien attachées.

Donne une idée à ta sculpture

Une sculpture peut raconter quelque chose. Avant de modeler, choisis une idée simple. Tu peux créer ton animal préféré, un monstre gentil, un fruit géant, un personnage de jeu ou une maison étrange. Pose-toi quelques questions. Est-ce que ma création est ronde ou anguleuse ? Est-elle petite ou grande ? Est-elle calme ou en mouvement ? Un hérisson peut avoir un corps rond et beaucoup de petites pointes. Un dragon peut avoir un long cou et une queue enroulée. Une maison imaginaire peut avoir une porte minuscule et un toit très haut. Tu peux faire un petit croquis avant de commencer. Ce dessin est une aide. Tu as le droit de changer d'idée pendant le travail. Ajoute des traces pour montrer les détails. Avec un bâtonnet, tu peux faire des écailles, des cheveux, des rayures ou des briques. Ne couvre pas toute la sculpture de marques sans raison. Choisis des traces qui aident à comprendre ce que tu représentes.

Regarde les sculptures de Niki de Saint Phalle

Niki de Saint Phalle est une artiste qui a créé des sculptures très grandes et pleines de couleurs. Elle est connue pour ses personnages appelés les Nanas. Ces personnages ont des formes rondes, des bras et des jambes souvent écartés. Ils semblent bouger, danser ou sauter. Les couleurs et les motifs rendent ses

sculptures joyeuses et très visibles. En regardant une de ses œuvres, tu peux chercher les formes simples qui la composent. Tu peux voir une grosse forme ronde pour le ventre, des rouleaux pour les bras et les jambes, puis de petites formes ajoutées pour les détails. Tu n'as pas besoin de copier une œuvre. Inspire-toi d'une idée : des formes rondes, une pose amusante ou des motifs colorés. Dans ta propre création, invente un personnage qui te ressemble ou qui raconte une histoire. Une sculpture peut être réaliste, comme un chat. Elle peut aussi être imaginaire, comme un chat avec des ailes.

Vérifie ta sculpture avant de la montrer

- Regarde-la de face, de côté et de derrière.
- Vérifie que les morceaux tiennent bien ensemble.
- Vérifie qu'elle tient debout si c'est ton choix.
- Ajoute un socle si ta création bouge trop.
- Lisse seulement les endroits que tu veux rendre réguliers.
- Garde quelques traces si elles montrent les poils, les écailles ou les vêtements.
- Choisis un titre simple pour expliquer ton idée.

Une règle pour une sculpture stable

Si tu veux que ta sculpture tienne debout toute seule, elle a besoin d'une base assez large et de parties bien attachées. Cette règle est utile pour les figurines posées sur la table. Elle ne s'applique pas de la même façon à une sculpture suspendue.

Exemples résolus

Modeler une coccinelle

Énoncé. Tu veux créer une coccinelle qui tient sur la table.

1. Étape 1 : Roule une grosse boule pour faire le corps.
2. Étape 2 : Presse un peu la boule dessous pour obtenir une base plus stable.
3. Étape 3 : Ajoute une petite boule devant pour faire la tête.
4. Étape 4 : Ajoute de très petites boules sur le dos pour faire les points.
5. Étape 5 : Trace une ligne au milieu du dos pour montrer les deux ailes.

Résultat : La coccinelle a un corps rond, une base stable, une tête et des points ajoutés.

Transformer une boule en poisson

Énoncé. Tu pars d'une boule de pâte à modeler pour fabriquer un poisson.

1. Étape 1 : Roule une boule entre tes mains.
2. Étape 2 : Pince doucement un côté pour former la queue.
3. Étape 3 : Ajoute deux petites galettes sur les côtés pour faire les nageoires.
4. Étape 4 : Creuse un petit trou pour l'œil.
5. Étape 5 : Trace quelques lignes sur le corps pour montrer les écailles.

Résultat : La boule est devenue un poisson grâce au pincement, à l'ajout et aux traces.

Mes exercices

1 Forme plate ou volume ★☆☆

Choisis les objets qui sont des volumes.

1. Une boule de pâte à modeler.
2. Un dessin de soleil sur une feuille.
3. Une figurine en argile.

2 Les mots de la sculpture ★☆☆

Relie chaque mot à la bonne action.

1. Ajouter .....
2. Retirer .....
3. Lisser .....

3 Les bons gestes ★☆☆

Complète chaque phrase avec le bon mot : roule, pince ou lisse.

1. Pour faire une longue queue de chat, je _____ la pâte entre mes mains. .....
2. Pour faire la pointe d'une carotte, je _____ un bout de pâte. .....
3. Pour rendre le ventre de l'ours doux, je le _____ avec mon doigt. .....

4 Une sculpture solide ★★☆

Indique si chaque phrase est vraie ou fausse.

1. Pour une figurine qui doit tenir debout, une base large peut aider. .....
2. Je peux poser une grosse tête sur un corps minuscule sans l'attacher. .....
3. Je peux regarder ma sculpture de côté pour vérifier sa forme. .....

5 Changer la matière ★★☆

Écris « ajouter » ou « retirer » pour chaque action.

1. Mettre deux petites boules pour faire les yeux d'un hibou. .....
2. Creuser une bouche dans une tête en pâte. .....
3. Fixer une queue sur le corps d'un chien. .....

6 Mon projet de sculpture ★★☆

Dessine dans le cadre une sculpture que tu veux modeler. Montre une base, une grosse forme et deux détails.

1. Dessine ton projet et ajoute des flèches vers la base, la grosse forme et deux détails.
.....

7 Construire un lapin ★★★

Remets les actions dans l'ordre en écrivant 1, 2, 3 et 4.

1. Ajouter les yeux et le nez. .....
2. Modeler un gros corps rond. .....
3. Ajouter une tête sur le corps. .....
4. Fixer deux oreilles et quatre pattes. .....

8 Mon idée de sculpture ★★★

Écris deux phrases pour expliquer ta sculpture et dire comment elle tiendra.

Présente une sculpture imaginaire de ton choix.

Évaluation

Réponds aux questions et réalise le petit projet avec soin.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est une sculpture en volume. ..... / 3
2. Écris les mots qui conviennent : Pour faire des yeux en petites boules, je vais _____ de la matière. Pour creuser une bouche, je vais _____ de la matière. ..... / 3
3. Cite deux gestes utiles pour modeler. ..... / 2
4. Explique comment rendre une figurine plus stable. ..... / 4
5. Dessine dans un cadre le projet d'un personnage en volume. Montre une base, une forme principale et deux détails. ..... / 4
6. Écris une phrase sur Niki de Saint Phalle. ..... / 2
7. Écris un titre pour ta sculpture et une phrase qui explique ton idée. ..... / 2

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : roule, puis change
Commence par une boule, un rouleau ou une galette. Ces trois formes peuvent devenir presque tout ce que tu imagines.

Le tuyau de Nino : teste la table
Pose souvent ta sculpture sur la table. Si elle bouge, corrige sa base avant d'ajouter des détails.

Le tuyau de Nino : garde une trace
Avec un bâtonnet, fais des marques qui ont une idée : poils, plumes, écailles ou boutons.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2** · /arts-ce2/
- **Une œuvre par jour en CE2** · /arts-ce2/une-uvre-par-jour/
- **Texte et image** · /arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/texte-et-image-l-affiche/