



Les peintures rupestres et l'art préhistorique en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Les peintures rupestres et l'art préhistorique

Éco-encre (N&B)

Prénom :

Date :

Compétence visée (programme) : Se repérer dans des domaines et des époques artistiques variés


Nino te résume l'essentiel

- ▶ Les peintures rupestres sont des images réalisées sur les parois de certaines grottes.
- ▶ Les artistes préhistoriques représentaient souvent des animaux, des signes et des mains.
- ▶ Tu peux créer une image inspirée de cet art avec des couleurs de la nature.

La leçon

Entre dans une grotte ornée

Imagine que tu avances doucement dans une grotte. Il fait sombre. Sur une paroi, tu aperçois un grand cheval rouge et noir. Plus loin, un bison semble courir. Ces images ont été créées il y a très longtemps, avant l'invention de l'écriture. Elles font partie de l'art préhistorique. Les humains de cette époque ne pouvaient pas écrire des livres comme nous. Pourtant, ils savaient observer, dessiner et laisser des traces. Aujourd'hui, leurs images nous aident à connaître une petite partie de leur monde. Regarde-les comme un explorateur avec Nino. Cherche les couleurs, les formes et les animaux. Demande-toi aussi où l'image a été placée. Est-elle sur un mur, au plafond ou dans un endroit caché de la grotte ?

Un mot à connaître

Rupestre veut dire « sur la roche ». Une peinture rupestre est donc une peinture faite sur une paroi rocheuse. Une grotte ornée est une grotte où des humains ont réalisé des peintures, des dessins ou des gravures.

Ce que montrent les images

Les artistes préhistoriques ont souvent peint des animaux. Tu peux reconnaître des chevaux, des bisons, des cerfs, des bouquetins ou des mammouths. Ils regardaient attentivement les animaux autour d'eux. Ils dessinaient un ventre rond, des cornes, une crinière ou de longues pattes. Certains animaux paraissent immenses. D'autres sont petits et serrés les uns contre les autres. Les artistes ont aussi tracé des points, des traits, des formes et des signes. Nous ne savons pas toujours ce que ces signes voulaient dire. Il faut donc éviter d'inventer une réponse certaine. Tu peux dire : « Je vois trois traits noirs. Je ne sais pas ce qu'ils signifient. » C'est une bonne observation. Dans certaines grottes, on voit aussi des mains. Chaque main est une trace directe d'une personne qui a vécu il y a très longtemps.

Observe comme un artiste

Ce que tu regardes	Questions à te poser	Exemple de réponse
L'animal	Quel animal vois-tu ?	Je vois un cheval avec une crinière.

La couleur	Quelles couleurs sont utilisées ?	Je vois du noir et du rouge.
La forme	Les lignes sont-elles fines ou épaisses ?	Le contour du dos est épais.
La place	Où se trouve l'image ?	L'animal est peint sur une paroi rocheuse.
Les détails	Que remarques-tu de précis ?	Je remarque deux longues cornes.

Des couleurs venues de la nature

Pour peindre, les humains préhistoriques n'avaient pas de feutres ni de tubes de gouache. Ils utilisaient des pigments naturels. Un pigment est une poudre qui donne une couleur. L'ocre est une terre colorée. Elle peut donner du jaune, du rouge ou du brun. Le charbon de bois peut donner du noir. Les artistes pouvaient écraser ces matières pour obtenir une poudre. Puis ils pouvaient les mélanger avec un peu d'eau ou de graisse animale. Ils appliquaient la couleur avec les doigts, avec un morceau de mousse, avec une touffe de poils ou avec un petit bâton. Ils pouvaient aussi souffler la couleur à travers un os creux. En classe, tu n'utiliseras pas de vraie terre de grotte. Utilise des craies, du fusain si ton adulte te l'autorise, ou de la peinture dans des tons naturels. Choisis par exemple le noir, le brun, le rouge, l'ocre et le beige.

Prépare ta palette préhistorique

- Choisis peu de couleurs. Trois ou quatre couleurs suffisent.
- Prends du noir pour les contours et les ombres.
- Ajoute du brun, du rouge ou de l'ocre pour le corps d'un animal.
- Laisse parfois apparaître la couleur du papier. Elle peut rappeler la roche.
- Fais des essais dans un coin de brouillon avant de commencer ton dessin.

Le tuyau de Nino

Pour donner l'impression qu'un animal bouge, dessine d'abord une ligne simple pour son dos. Ajoute ensuite la tête, les pattes et la queue. Commence grand : dans les grottes, beaucoup d'animaux prennent une grande place.

Les mains en négatif

Une main en négatif est une main dont la forme reste claire, tandis que la couleur est autour. Pour comprendre, pose ta main bien à plat sur une feuille. Ne bouge plus. Avec une éponge presque sèche ou une brosse, tamponne doucement de la peinture autour de tes doigts. Quand tu enlèves ta main, sa silhouette apparaît en clair. La main n'est pas peinte directement. C'est l'espace autour qui est coloré. Travaille lentement. Mets très peu de peinture sur ton outil. Si la peinture est trop liquide, elle peut couler sous les doigts et la forme sera moins nette. Dans une activité avec souffle, ne souffle jamais de peinture avec ta bouche. Utilise seulement une technique préparée et surveillée par l'adulte. Le tamponnage autour de la main est simple et sûr pour ta production.

Attention piège !

Ne confonds pas une main en négatif et une main coloriée. Pour une main en négatif, garde la main ou son contour sans peinture. Colorie seulement autour.

Crée ton image pas à pas

Commence par regarder une photo d'art préhistorique ou un dessin donné par ton adulte. Tu peux t'en inspirer, mais tu n'as pas besoin de copier chaque détail. Choisis un sujet simple : un cheval, un bison, un cerf ou une main en négatif. Prends une feuille beige, grise ou blanche. Si tu as une feuille blanche, tu peux frotter très légèrement une craie beige pour rappeler une roche. Dessine ton animal au crayon avec peu de détails. Trace d'abord le dos et le ventre. Ajoute la tête. Place ensuite les pattes. Vérifie que ton animal a assez de

place pour respirer sur la feuille. Passe un contour noir ou brun. Ajoute une zone de couleur dans le corps. Tu peux laisser des espaces non coloriés. Termine par quelques traits, points ou empreintes autour de l'animal. Ne remplis pas toute la feuille. Arrête-toi, recule d'un pas et observe. Ton image doit rester facile à lire.

■ Dis ce que tu as fait

- Dis le sujet de ton image : « J'ai représenté un bison. »
- Nomme tes couleurs : « J'ai utilisé du noir, du brun et du rouge. »
- Explique une technique : « J'ai tamponné autour de ma main. »
- Montre un détail : « J'ai ajouté des cornes avec deux traits. »
- Exprime ton choix : « J'ai laissé du papier visible pour rappeler la roche. »

■ Respecte les œuvres anciennes

Les peintures des grottes sont très fragiles. L'air, l'eau, la lumière et les visiteurs peuvent les abîmer. C'est pour cela que certaines grottes ne sont pas ouvertes au public. Des personnes les étudient et les protègent. Elles prennent des photos, font des dessins et créent parfois des copies pour que chacun puisse découvrir ces images sans les toucher. Toi aussi, adopte le geste du protecteur. Regarde une œuvre sans la toucher. Ne dessine jamais sur un mur, sur un rocher ou dans un lieu naturel. Ta feuille, ton cahier et le matériel de classe sont les bons endroits pour créer. En observant et en réalisant une production inspirée de l'art préhistorique, tu voyages dans un monde ancien tout en respectant les traces laissées par les humains.

■ À retenir

Quand tu présentes une image préhistorique, commence par ce que tu vois vraiment. Nomme ensuite les couleurs, les formes et la technique. Tu peux proposer une idée, mais dis « peut-être » lorsque personne ne connaît la réponse avec certitude.

■ Exemples résolus

Observer un animal peint

Énoncé. Tu regardes une image avec un grand animal brun, deux cornes noires et quatre pattes.

1. Étape 1 : Cherche le sujet principal. C'est un animal.
2. Étape 2 : Observe les deux cornes. Elles font penser à un bison.
3. Étape 3 : Nomme les couleurs visibles : brun et noir.
4. Étape 4 : Décris un détail précis : les quatre pattes sont dessinées sous le corps.

Résultat : Tu peux dire : « Je vois peut-être un bison brun avec deux cornes noires. »

Faire une main en négatif

Énoncé. Tu veux réaliser une main claire sur un fond coloré.

1. Étape 1 : Pose ta main à plat sur la feuille.
2. Étape 2 : Charge très peu une éponge de peinture.
3. Étape 3 : Tamponne autour de la main sans déplacer tes doigts.
4. Étape 4 : Retire doucement ta main.
5. Étape 5 : Laisse sécher la feuille.

Résultat : La silhouette de ta main reste claire. La couleur est autour : c'est une main en négatif.

Mes exercices

1 Les mots importants ★★★

Choisis le bon mot pour chaque phrase.

1. Une peinture réalisée sur la roche est une peinture... a) rapide b) rupestre c) carrée d) moderne
.....
2. Une poudre qui donne une couleur est... a) un pigment b) une patte c) une ombre d) une corne
.....

2 Je vérifie mes idées ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Les artistes préhistoriques ont souvent représenté des animaux.
2. Nous connaissons avec certitude le sens de tous les signes des grottes.
3. Le charbon de bois peut donner une couleur noire.

3 Relie le mot et son explication ★★★

Relie chaque mot à la bonne explication.

1. Ocre
2. Grotte ornée
3. Main en négatif

4 Choisis une palette ★★★

Entoure les couleurs qui conviennent le mieux à une image inspirée de l'art préhistorique.

1. a) noir, brun, rouge, ocre b) rose vif, violet, turquoise, argent c) bleu clair, vert fluo, rose vif, jaune citron d) blanc brillant, doré, argent, violet

5 Je regarde avec précision ★★★

Écris une phrase pour décrire cette image imaginaire : un cheval noir avec une crinière rouge sur une paroi beige.

Décris l'animal, deux couleurs et le support.

.....

.....

.....

6 Trace une main en négatif ★★★

Dessine le contour de ta main au centre du cadre. Ajoute des petits points de couleur tout autour du contour. Laisse l'intérieur de la main blanc.

1. Produis une main en négatif dans le cadre.

7 Les étapes du dessin ★★★

Remets les étapes dans l'ordre.

1. Ajoute les pattes et la tête. / Choisis un animal. / Trace le dos et le ventre. / Ajoute les couleurs et les détails.

8 Ma paroi préhistorique ★★★

Crée dans le cadre une paroi avec un grand animal, deux couleurs naturelles et au moins trois signes simples.

1. Produis ton image inspirée de l'art préhistorique.

Évaluation

Réponds aux questions et réalise la production demandée.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce qu'est une peinture rupestre. / 3
2. Cite deux animaux que l'on peut voir dans l'art préhistorique. / 2
3. Cite deux couleurs ou matières utilisées pour créer des peintures préhistoriques. / 3
4. Explique comment obtenir une main en négatif. / 4
5. Écris une phrase prudente au sujet d'un signe mystérieux dans une grotte. / 3
6. Dessine dans le cadre un animal inspiré de l'art préhistorique. Utilise deux couleurs naturelles et ajoute un détail. / 5

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : trois questions

Devant une image, pose-toi trois questions : Qu'est-ce que je vois ? Quelles couleurs vois-je ? Quel détail remarqué-je ?



Le tuyau de Nino : peu de couleurs

Garde une petite palette. Avec du noir, du brun et du rouge, ton dessin rappellera mieux une peinture ancienne.



Le tuyau de Nino : la trace claire

Pour retenir « négatif », pense à une ombre autour de ta main. La main reste claire et la couleur l'entoure.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2 · [/arts-ce2/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/)
- › Activités manuelles sur le thème du voyage autour du monde en CE2 · [/arts-ce2/activites-manuelles-sur-le-theme-du-voyage-autour-du-monde/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/activites-manuelles-sur-le-theme-du-voyage-autour-du-monde/)
- › Le pointillisme en CE2 · [/arts-ce2/l-expression-des-emotions-ce2/le-pointillisme/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/l-expression-des-emotions-ce2/le-pointillisme/)