



# Pixel art en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Pixel art en CE2

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Pixel art en CE2



## Nino te résume l'essentiel

- ▶ Un pixel art est une image faite avec de petits carrés de couleur.
- ▶ Chaque carré de la grille est un pixel à colorier ou à laisser blanc.
- ▶ Avec Nino, avance carré par carré et ton dessin prendra forme.

## La leçon

### Une image faite de petits carrés

Observe l'écran d'une tablette ou d'un ordinateur de très près. Une image est formée de minuscules points de lumière. Dans un pixel art, ces points deviennent de petits carrés bien visibles. Chaque carré s'appelle un pixel. Tu peux colorier un pixel en bleu, en rouge, en jaune ou dans une autre couleur. Tu peux aussi le laisser blanc. Quand beaucoup de pixels sont placés au bon endroit, ils forment une image. De loin, les carrés semblent se rejoindre. Tu peux alors reconnaître une pomme, un robot, une fleur ou un petit renard. Le pixel art donne un aspect simple et géométrique au dessin. Il ne cherche pas à montrer tous les petits détails. Il garde surtout les formes importantes.

### Le mot pixel

Un pixel est un petit carré de la grille. Dans un dessin pixelisé sur papier, un carré de la grille représente un pixel. Un pixel reçoit une couleur, ou reste blanc.

### Prépare ton espace de dessin

Prends une feuille quadrillée ou une feuille avec une grille. Une grille est un ensemble de lignes qui forment des carrés. Utilise des crayons de couleur ou des feutres fins. Avec un feutre trop large, la couleur peut dépasser sur les cases voisines. Pose ta feuille bien à plat. Choisis un petit modèle au début. Un modèle de 8 lignes et 8 colonnes est plus facile qu'un grand dessin. Une ligne est une rangée de carrés, de gauche à droite. Une colonne est une rangée de carrés, de haut en bas. Tu peux compter les carrés pour ne pas te tromper. Si tu inventes ton dessin, commence par une forme connue. Un cœur, une glace, une maison ou une fusée sont de bonnes idées.

### Garde près de toi

- Une feuille quadrillée avec des carrés de même taille.
- Un crayon à papier pour préparer ton idée.
- Quelques crayons de couleur bien taillés.
- Une gomme pour effacer doucement un trait inutile.
- Un modèle simple, si tu veux le reproduire.

### Lis une grille sans te perdre

Avant de colorier, regarde la grille entière. Cherche d'abord la forme générale. Pour dessiner une maison, tu peux voir un toit, des murs, une porte et des fenêtres. Pour dessiner un poisson, tu peux voir le corps, la



queue, l'œil et les nageoires. Puis regarde ligne par ligne. Commence en haut à gauche. Compte les cases à colorier sur la première ligne. Passe ensuite à la ligne suivante. Ne saute pas une ligne. Si le modèle montre trois carrés bleus, puis deux carrés blancs, colorie trois cases bleues et laisse deux cases sans couleur. Le blanc est aussi utile qu'une couleur. Il sépare les formes et aide ton œil à voir le dessin. Tu peux poser une petite marque au crayon dans une ligne terminée. Efface-la à la fin si besoin.

## Les mots utiles pour parler de ton dessin

| Mot     | Ce que cela veut dire              | Exemple                                        |
|---------|------------------------------------|------------------------------------------------|
| Pixel   | Un petit carré de couleur.         | Un carré jaune peut être un pixel.             |
| Grille  | Des lignes qui forment des carrés. | Tu colories les cases de la grille.            |
| Ligne   | Une rangée de gauche à droite.     | Tu avances sur la première ligne.              |
| Colonne | Une rangée de haut en bas.         | La porte peut être au milieu d'une colonne.    |
| Contour | Le bord d'une forme.               | Un contour noir peut entourer une pomme rouge. |

## Construis ton pixel art pas à pas

Commence par choisir ton sujet. Imagine, par exemple, une pomme. Dessine d'abord son contour avec une couleur foncée. Le contour aide à reconnaître la forme. Ne colorie pas tout de suite les petits détails. Trace une forme simple avec des carrés. Pour une pomme, la forme peut être large au milieu et plus étroite en haut. Ajoute ensuite la couleur principale dans les carrés du centre. Place une tige marron au-dessus. Ajoute une feuille verte avec quelques pixels. Enfin, regarde ton dessin à une petite distance. Vérifie si la pomme est facile à reconnaître. Si elle semble trop carrée, ce n'est pas grave. Le pixel art aime les angles et les marches d'escalier. Tu peux changer un ou deux pixels seulement. Un petit changement peut améliorer beaucoup la forme.

## Le tuyau de Nino

Je commence toujours par les grandes zones. Je colorie le ciel avant les nuages, ou le pull avant les boutons. Les petits détails viennent à la fin. Ainsi, mes pattes de renard ne mélangent pas les couleurs.

## Choisis des couleurs qui se voient bien

Tu n'as pas besoin de beaucoup de couleurs. Deux, trois ou quatre couleurs suffisent souvent. Choisis une couleur principale pour l'objet. Ajoute une couleur plus foncée pour le contour ou l'ombre. Ajoute une couleur plus claire pour une zone éclairée. Par exemple, pour un ballon rouge, tu peux utiliser du noir pour le contour, du rouge pour le ballon et du rose pour un petit reflet. Place le reflet sur un côté seulement. Pour un arbre, tu peux choisir du marron pour le tronc, du vert pour les feuilles et du bleu pour le ciel. Évite de mettre trop de couleurs dans une toute petite forme. Si chaque carré a une couleur différente, ton dessin devient difficile à lire.

### Ajoute une ombre et une lumière

Une ombre donne l'impression qu'un objet a du volume. Elle n'est pas obligatoire, mais elle peut embellir ton pixel art. Choisis un côté où la lumière arrive. Si la lumière arrive à gauche, place l'ombre plutôt à droite. Cette règle est utile seulement si tu veux montrer du volume. Une pomme très simple peut rester rouge partout. Pour ajouter une ombre, colorie quelques pixels rouges foncés sur le côté droit. Pour ajouter une lumière, mets un ou deux pixels roses ou blancs sur le côté gauche. Garde les pixels de lumière groupés. Ils représentent la même zone éclairée. Observe ensuite ton dessin de loin. La lumière et l'ombre doivent aider à voir la forme, sans la cacher.

## Attention piège !

Ne colorie pas une case voisine juste parce qu'elle est proche. Dans un pixel art, chaque carré compte. Regarde toujours la ligne et la colonne avant de poser ta couleur.

## Relis ton dessin avant de le montrer

- Regarde si tu as respecté les cases de la grille.
- Vérifie que les couleurs ne dépassent pas.
- Compte les pixels importants une deuxième fois.
- Observe ton dessin de loin pendant quelques secondes.
- Ajoute un détail seulement s'il aide à reconnaître ton image.

## Invente une petite scène

Quand tu sais faire un objet simple, invente une scène. Tu peux dessiner un renard dans une forêt, un château dans le ciel ou un goûter sur une table. Commence par le fond. Un fond peut être un ciel bleu, une herbe verte ou un mur jaune. Ajoute ensuite le personnage ou l'objet principal. Place-le au milieu ou sur un côté. Laisse quelques cases blanches ou calmes autour de lui. Ton image respirera mieux. Tu peux répéter des pixels pour faire de la pluie, des étoiles ou des fleurs. Répéter une forme aide à décorer sans compliquer le dessin. Signe ton travail en dehors de la grille. Regarde ce que tu as réussi : tu as construit une image entière avec de tout petits carrés.

## Exemples résolus

### Reproduire une mini-fleur

**Énoncé.** Tu veux dessiner une fleur sur une grille. Le modèle montre un pixel jaune au centre, quatre pixels rouges autour et deux pixels verts sous la fleur.

1. Repère le pixel jaune du milieu.
2. Colorie un pixel rouge au-dessus, un en dessous, un à gauche et un à droite du jaune.
3. Sous le pixel rouge du bas, colorie deux pixels verts l'un sous l'autre.
4. Regarde la fleur de loin et vérifie que les pétales entourent bien le centre.

**Résultat :** Tu obtiens une fleur simple avec un centre jaune, quatre pétales rouges et une tige verte.

### Ajouter une ombre à un ballon

**Énoncé.** Tu as colorié un ballon avec 9 pixels rouges. La lumière vient de gauche.

1. Garde la plupart des pixels en rouge.
2. Choisis les pixels placés sur le côté droit du ballon.
3. Colorie deux pixels de ce côté en rouge foncé pour faire l'ombre.
4. Ajoute un petit pixel rose sur le côté gauche pour montrer la lumière.

**Résultat :** Le ballon reste rouge, mais il semble moins plat grâce à l'ombre à droite et à la lumière à gauche.

## Les tuyaux de Nino



### Le tuyau de Nino : le doigt guide

Pose ton doigt sous la ligne que tu lis. Il t'aide à suivre les carrés sans sauter de rangée.



### Le tuyau de Nino : peu de couleurs

Choisis d'abord trois couleurs. Ajoute une quatrième seulement si elle a un vrai rôle, comme une ombre ou un contour.



### Le tuyau de Nino : regarde de loin

Recule un peu ta feuille. Si tu reconnais tout de suite ton dessin, tes pixels sont bien placés.

## Erreurs fréquentes

| Erreur à éviter                                       | Pourquoi                                                                                       | Le bon réflexe                                                                 |
|-------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------|
| Tu colories plusieurs cases d'un coup sans compter.   | Tu peux décaler une partie du dessin et la forme ne ressemble plus au modèle.                  | Avance ligne par ligne et compte chaque pixel avant de le colorier.            |
| Tu ajoutes beaucoup de couleurs dans un petit dessin. | Les formes deviennent difficiles à reconnaître.                                                | Choisis peu de couleurs et garde une couleur principale pour chaque objet.     |
| Tu oublies les cases blanches.                        | Les espaces blancs séparent les objets et dessinent parfois une partie importante de la forme. | Regarde aussi les cases à ne pas colorier avant de passer à la ligne suivante. |

# Mes exercices

## 1 Trouve le pixel ★★★

Choisis la bonne réponse.

1. Dans un pixel art sur papier, un pixel est...
2. Une grille sert à...

## 2 Observe les bonnes idées ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Je peux laisser des pixels blancs dans mon dessin.
2. Je dois colorier au hasard pour faire un pixel art.
3. Je peux regarder mon dessin de loin pour mieux le vérifier.

## 3 Relie les mots ★★★

Relie chaque mot à sa bonne explication.

1. Pixel
2. Ligne
3. Contour

## 4 Lis un code couleur ★★★

Colorie la grille de 5 lignes et 5 colonnes en suivant le code.

1. Ligne 1 : laisse les 5 cases blanches. Ligne 2 : laisse blanc, colorie rouge, laisse blanc, colorie rouge, laisse blanc. Ligne 3 : colorie rouge, laisse blanc, colorie jaune, laisse blanc, colorie rouge. Ligne 4 : laisse blanc, colorie rouge, colorie vert, colorie rouge, laisse blanc. Ligne 5 : laisse blanc, laisse blanc, colorie vert, laisse blanc, laisse blanc.

## 5 Prépare une palette ★★★

Choisis les couleurs utiles pour chaque dessin.

1. Pour dessiner une pomme avec un contour et une feuille, choisis trois couleurs.
2. Pour dessiner un soleil dans un ciel simple, choisis deux couleurs.

## 6 Repère le problème ★★★

Explique l'erreur et donne un conseil.

Lina devait colorier trois pixels bleus sur une ligne. Elle en a colorié quatre.

Noé commence au milieu du modèle et ne sait plus quelle ligne il regarde.

## 7 Invente un fruit pixelisé ★★★

Dessine un fruit sur une grille de 8 lignes et 8 colonnes. Utilise au moins deux couleurs et laisse quelques pixels blancs.

1. Crée une pomme, une fraise, une cerise ou un autre fruit facile à reconnaître.

## 8 Donne du volume ★★★

Complète le dessin et explique ton choix.

1. Dessine un ballon avec des pixels rouges. La lumière arrive de gauche. Ajoute une petite zone claire et une petite zone foncée.

## Évaluation

Réponds aux questions puis réalise le dessin demandé avec soin.

Barème : 20 points

1. Écris ce qu'est un pixel. / 3
2. Écris le nom d'une rangée de carrés qui va de gauche à droite. / 2
3. Écris vrai ou faux : Dans un pixel art, les cases blanches ne servent à rien. / 3
4. Cite deux couleurs possibles pour dessiner une feuille avec son contour. / 2
5. Sur une grille de 6 lignes et 6 colonnes, dessine une fleur avec un centre, des pétales et une tige. / 6
6. La lumière arrive à gauche sur un ballon. Explique où tu places l'ombre. / 4

### Quiz de révision

#### 1. Un pixel art est une image faite avec...

- A)** de petits carrés **B)** de longues phrases **C)** des ronds seulement  
**D)** des morceaux de papier déchirés

#### 2. Comment s'appelle une rangée de carrés de gauche à droite ?

- A)** une colonne **B)** une ligne **C)** un contour **D)** une couleur

#### 3. Que peux-tu faire avec une case de la grille ?

- A)** La colorier ou la laisser blanche **B)** La couper avec des ciseaux **C)** La plier en quatre  
**D)** L'effacer de la feuille

#### 4. Par quoi est-il utile de commencer un dessin pixelisé ?

- A)** Par les plus petits détails **B)** Par les grandes formes **C)** Par la signature  
**D)** Par toutes les couleurs à la fois

#### 5. Pourquoi les pixels blancs sont-ils utiles ?

- A)** Ils font disparaître la grille **B)** Ils séparent les formes ou font le fond  
**C)** Ils remplacent tous les autres pixels **D)** Ils empêchent de dessiner

#### 6. Pour faire l'ombre d'une pomme rouge, tu peux choisir...

- A)** un rouge plus foncé **B)** du jaune très clair seulement **C)** toutes les couleurs de la boîte  
**D)** du blanc pour tout le dessin

#### 7. Si la lumière arrive à gauche, où places-tu souvent l'ombre ?

- A)** À gauche **B)** À droite **C)** Partout sur le fond **D)** En dehors de la grille

#### 8. Que dois-tu faire si tu ne sais plus où tu en es dans la grille ?

- A)** Colorier au hasard **B)** Sauter deux lignes **C)** Reprendre en haut et suivre ligne par ligne  
**D)** Changer toutes les couleurs

#### 9. Quel outil aide à colorier les petites cases sans trop dépasser ?

- A)** Un feutre fin ou un crayon bien taillé **B)** Un très gros pinceau **C)** Une règle cassée  
**D)** Une gomme seule

## Guide pour les parents

Installez l'enfant avec une feuille quadrillée et quelques crayons de couleur. Laissez-le avancer lentement, une ligne après l'autre.

- Demandez-lui de nommer les couleurs et de montrer la ligne qu'il va colorier avant de commencer.
- Encouragez les essais. Un pixel peut être changé facilement avec une gomme ou une nouvelle couleur.
- Faites regarder le dessin à distance pour vérifier si la forme est reconnaissable.

*Temps conseillé : ~20 min.*

## Questions fréquentes

**Q. Dois-je colorier toutes les cases de la grille ?**

**R.** Non. Les cases blanches sont utiles. Elles peuvent former le fond ou séparer deux parties du dessin.

**Q. Combien de couleurs puis-je utiliser ?**

**R.** Commence avec deux à quatre couleurs. Tu pourras en ajouter si ton dessin reste facile à lire.

**Q. Pourquoi mon dessin semble décalé ?**

**R.** Tu as peut-être sauté une case ou une ligne. Reprends la grille depuis le haut et compte les pixels.

**Q. Puis-je inventer mon propre pixel art ?**

**R.** Oui. Commence par une forme simple, comme un fruit, un animal ou un objet de la classe.

# Corrigé

## Exercice 1 – Trouve le pixel

1. un petit carré de la grille — *Chaque carré peut recevoir une couleur.*
2. placer les carrés au bon endroit — *Elle aide à organiser le dessin.*

## Exercice 2 – Observe les bonnes idées

1. vrai — *Les pixels blancs peuvent faire le fond ou séparer des formes.*
2. faux — *Chaque pixel est placé avec soin.*
3. vrai — *De loin, la forme générale apparaît mieux.*

## Exercice 3 – Relie les mots

1. Pixel → petit carré de couleur ou blanc — *Le pixel est l'unité du dessin.*
2. Ligne → rangée de gauche à droite — *Tu peux lire un dessin ligne après ligne.*
3. Contour → bord d'une forme — *Le contour aide à reconnaître un objet.*

## Exercice 4 – Lis un code couleur

1. Une fleur apparaît : le pixel jaune est au centre, les pixels rouges forment les pétales et les pixels verts forment la tige. — *Colorie une case après l'autre en respectant chaque ligne.*

## Exercice 5 – Prépare une palette

1. rouge pour la pomme, vert pour la feuille, noir ou marron foncé pour le contour — *Chaque couleur a un rôle précis.*
2. jaune pour le soleil et bleu pour le ciel — *Deux couleurs suffisent pour une image facile à lire.*

## Exercice 6 – Repère le problème

1. Lina a colorié un pixel bleu en trop. Elle doit compter les trois cases avant de les colorier. — *Le comptage évite de décaler le dessin.*
2. Noé risque de se tromper de ligne. Il doit commencer en haut à gauche et avancer ligne par ligne. — *Un ordre de travail aide à se repérer.*

## Exercice 7 – Invente un fruit pixelisé

1. Réponse possible : un fruit reconnaissable, dessiné case par case, avec au moins deux couleurs et quelques pixels blancs. Le dessin doit respecter les carrés de la grille. — *Commence par le contour ou la grande forme du fruit.*

## Exercice 8 – Donne du volume

1. Réponse possible : un ou deux pixels roses ou blancs à gauche et un ou deux pixels rouge foncé à droite. La lumière arrive de gauche, donc la zone claire est à gauche et l'ombre est à droite. — *La place de la lumière indique où placer l'ombre.*

## Évaluation – corrigé

1. Un pixel est un petit carré de la grille qui peut être colorié ou rester blanc. / 3
2. Une ligne. / 2
3. Faux. Les cases blanches peuvent former le fond ou séparer les formes. / 3
4. Réponse possible : vert pour la feuille et noir ou marron foncé pour le contour. / 2
5. Réponse attendue : une fleur reconnaissable, construite dans les cases de la grille, avec un centre, des pétales et une tige. / 6
6. Je place l'ombre à droite du ballon, car la lumière arrive de gauche. / 4

## Quiz – réponses

1. A) de petits carrés — *Les petits carrés sont les pixels du dessin.*
2. B) une ligne — *Une ligne va de gauche à droite.*
3. A) La colorier ou la laisser blanche — *Chaque case peut être colorée ou rester blanche.*
4. B) Par les grandes formes — *Les grandes formes aident à construire le dessin.*
5. B) Ils séparent les formes ou font le fond — *Le blanc peut montrer un espace autour ou dans une forme.*
6. A) un rouge plus foncé — *Une couleur plus foncée peut représenter l'ombre.*
7. B) À droite — *Pour montrer du volume, l'ombre peut être placée du côté opposé à la lumière.*

8. **C) Reprendre en haut et suivre ligne par ligne** — *Suivre les lignes dans l'ordre aide à ne pas décaler le dessin.*
9. **A) Un feutre fin ou un crayon bien taillé** — *Un outil fin est plus précis dans les petits carrés.*

**Pour aller plus loin sur [lecons-ce2.fr](https://lecons-ce2.fr)**

- › **Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2** · [/arts-ce2/](https://lecons-ce2.fr/arts-ce2/)
- › **Créer un objet étonnant en volume en CE2** · [/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/assemblage-et-detournement-d-objets/](https://lecons-ce2.fr/la-representation-du-monde-ce2/assemblage-et-detournement-d-objets/)
- › **Créer à la manière d'un artiste moderne en CE2** · [/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/creer-a-la-maniere-d-un-artiste-moderne/](https://lecons-ce2.fr/la-representation-du-monde-ce2/creer-a-la-maniere-d-un-artiste-moderne/)