



Pixel art en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★



30 min

Objectif : Pixel art en CE2

Version dys

Prénom :

Date :

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.

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

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

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

Pour aller plus loin sur 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/arts-ce2/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/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/creer-a-la-maniere-d-un-artiste-moderne/)