



Reproduction sur quadrillage en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Reproduction sur quadrillage

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Reproduction sur quadrillage



Nino te résume l'essentiel

- Pour reproduire un dessin, regarde chaque carreau comme un petit pas.
- Compte les carreaux sans te presser, puis trace tes lignes.
- Nino te conseille de vérifier souvent ton dessin avec le modèle.

La leçon

Copier un dessin carreau par carreau

Un quadrillage est une feuille remplie de petits carrés. Chaque petit carré s'appelle un carreau. Pour reproduire un dessin sur quadrillage, tu recopies un modèle sur un autre quadrillage. Tu ne dessines pas au hasard. Tu observes la place de chaque ligne, de chaque couleur et de chaque forme. Imagine que tu veux refaire le plan d'un petit trésor trouvé par Nino. Le quadrillage t'aide à placer le coffre, l'arbre et le chemin exactement au bon endroit. Grâce aux carreaux, ton dessin peut avoir la même forme que le modèle. Il peut être plus grand, plus petit ou de la même taille. Aujourd'hui, tu vas surtout recopier un dessin de la même taille. Un carreau du modèle correspond alors à un carreau de ta feuille.

Le mot à connaître

Reproduire, c'est refaire un dessin en respectant sa forme et sa place. Le dessin de départ est le modèle. Le dessin que tu réalises est la reproduction.

Pourquoi les carreaux sont-ils utiles ?

Les carreaux servent de repères. Ils t'empêchent de placer une ligne trop loin ou trop haut. Tu peux dire : « La ligne avance de trois carreaux. » Tu peux aussi dire : « Le toit commence deux carreaux sous le bord. » Les lignes du quadrillage sont elles aussi très utiles. Une ligne qui va de gauche à droite est une ligne horizontale. Une ligne qui va du haut vers le bas est une ligne verticale. Une ligne qui penche est une ligne oblique. Quand tu regardes un dessin, cherche d'abord ces lignes. Par exemple, une maison peut avoir des murs verticaux, un sol horizontal et un toit oblique. En repérant ces directions, tu sais mieux comment commencer.

Les repères du quadrillage

Ce que tu observes	Ce que cela veut dire	Exemple
Une ligne horizontale	Elle va de gauche à droite.	Le bord d'une table.
Une ligne verticale	Elle va du haut vers le bas.	Le tronc d'un arbre.
Une ligne oblique	Elle est penchée.	Le côté d'un toit.
Un carreau colorié	Il faut colorier le même carreau.	Une fenêtre bleue.

■ Prépare ton matériel

- Prends un crayon à papier bien taillé.
- Prépare une gomme, car tu as le droit de recommencer.
- Garde le modèle près de ton quadrillage.
- Utilise une règle si le modèle contient de longues lignes droites.
- Prends des crayons de couleur seulement après avoir tracé les contours.
- Installe ta feuille bien droite devant toi.

■ La méthode de Nino, pas à pas

Commence par regarder le dessin entier. Ne trace rien tout de suite. Cherche la forme la plus grande. C'est souvent le contour extérieur. Observe où elle commence. Compte les carreaux depuis le haut ou depuis la gauche. Pose ensuite un tout petit point de départ sur ta feuille. Puis compte les carreaux pour aller jusqu'au point suivant. Trace une ligne légère entre les deux points. Continue morceau par morceau. Fais une pause après quelques lignes. Compare ton travail avec le modèle. Vérifie la hauteur, la largeur et la direction des lignes. Quand le contour est juste, ajoute les petits détails. Cela peut être un œil, une porte, une feuille ou une roue. Termine par les couleurs. Colorie doucement, sans dépasser. Si une zone du modèle contient quatre carreaux rouges, colorie les quatre mêmes carreaux sur ta reproduction.

■ Le tuyau de Nino

Nino murmure : « Compte avec ton crayon. » Pose la pointe du crayon sur le premier carreau. Avance d'un carreau à la fois. Cela évite de sauter un carreau quand tu comptes.

■ Commence par les grands morceaux

Ne commence pas par un tout petit détail. Si tu dessines d'abord l'œil d'un chat, mais que la tête est mal placée, l'œil sera aussi mal placé. Commence par la tête du chat. Puis ajoute les oreilles. Ensuite, dessine les yeux, le nez et les moustaches. Cette méthode marche aussi pour une fusée. Trace d'abord le grand corps. Ajoute les ailerons. Dessine ensuite le hublot et les flammes. Les grandes formes te donnent un cadre solide. Les petites formes trouvent plus facilement leur place. Si le modèle est compliqué, découpe-le dans ta tête en plusieurs zones. Regarde d'abord la partie du haut. Puis la partie du milieu. Enfin, observe la partie du bas.

■ Pour chaque morceau du dessin

- Repère son point de départ.
- Compte les carreaux en largeur.
- Compte les carreaux en hauteur.
- Regarde si les lignes sont droites ou penchées.
- Trace légèrement au crayon.
- Compare avec le modèle avant de continuer.

■ Des exemples dans la vie de tous les jours

Tu peux t'entraîner avec des dessins simples. Reproduis un drapeau. Son mât peut monter sur six carreaux. Son tissu peut aller vers la droite sur quatre carreaux. Reproduis un cadeau. La boîte peut être un carré de quatre carreaux sur quatre. Le ruban peut former une ligne verticale au milieu. Reproduis un biscuit carré pour le goûter. Colorie seulement les carreaux où se trouvent les pépites. Tu peux aussi inventer un robot. Son corps est un grand rectangle. Sa tête est un petit carré. Ses bras sont deux lignes horizontales. Avec un quadrillage, même un dessin inventé reste bien rangé.

■ Exemple : une petite maison

Le mur de la maison forme un rectangle de quatre carreaux de large et trois carreaux de haut. Trace ce rectangle. Le toit part des deux coins du haut et rejoint un point placé deux carreaux plus haut au milieu. Ajoute une porte d'un carreau de large. Termine avec une fenêtre d'un carreau.

■ Quand le modèle et ta feuille n'ont pas la même taille

Parfois, le modèle est dessiné sur de petits carreaux et ta feuille possède de grands carreaux. Dans ce cas, observe bien la consigne. Si elle dit de reproduire à la même taille, un carreau du modèle correspond à un carreau de ta feuille. Si elle demande d'agrandir, elle doit expliquer combien de carreaux utiliser. Par exemple, la consigne peut demander de remplacer chaque carreau du modèle par deux carreaux de large et deux carreaux de haut. Dans ce cas seulement, le dessin devient plus grand. Ne choisis pas seul une autre taille. Respecte toujours la correspondance demandée entre les carreaux du modèle et ceux de ta feuille.

■ Attention piège !

Ne compte pas seulement les lignes du quadrillage. Compte les carreaux entre les lignes. Si tu dois avancer de trois carreaux, tu franchis trois petits carrés, pas quatre.

■ Vérifie ton dessin comme un explorateur

Avant de ranger ton matériel, compare ton dessin au modèle. Regarde d'abord le contour. Est-il aussi large ? Est-il aussi haut ? Les coins sont-ils à la bonne place ? Regarde ensuite les détails. La porte est-elle bien sous le toit ? Le hublot est-il au milieu de la fusée ? Vérifie enfin les couleurs. Chaque couleur doit être dans la bonne zone. Tu peux poser un doigt sur une partie du modèle et l'autre doigt sur la même partie de ton dessin. Avance ainsi de zone en zone. Si tu trouves une erreur, gomme doucement. Une erreur n'est pas un échec. C'est un indice pour mieux observer. Nino est fier de toi quand tu prends le temps de vérifier.

■ La règle à retenir

Pour reproduire un dessin sur un quadrillage de même taille, garde le même nombre de carreaux, la même direction des lignes et la même place pour chaque détail.

■ Exemples résolus

Reproduire un drapeau

Énoncé. Le modèle montre un mât vertical de cinq carreaux. En haut du mât, un drapeau va vers la droite sur trois carreaux et descend sur deux carreaux.

1. Trace une ligne verticale de cinq carreaux pour le mât.
2. Pars du haut du mât et trace une ligne horizontale de trois carreaux vers la droite.
3. Descends de deux carreaux.
4. Relie le bas du drapeau au mât.

Résultat : Tu obtiens un drapeau avec un mât de cinq carreaux et un tissu de trois carreaux sur deux.

Reproduire une fenêtre

Énoncé. Le modèle montre un carré de deux carreaux sur deux. Une ligne verticale le partage au milieu. Une ligne horizontale le partage aussi au milieu.

1. Trace un carré de deux carreaux de large et de deux carreaux de haut.
2. Trace une ligne verticale entre les deux colonnes de carreaux.
3. Trace une ligne horizontale entre les deux rangées de carreaux.
4. Vérifie que tu vois quatre petits carreaux dans la fenêtre.

Résultat : Tu obtiens une fenêtre avec quatre petites vitres.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : les petits points

Place de petits points aux coins importants. Relie-les ensuite. Ton trait sera plus juste.



Le tuyau de Nino : le doigt compteur

Fais glisser ton doigt sur le modèle pendant que ton crayon avance sur ta feuille. Compte un carreau après l'autre.



Le tuyau de Nino : regarde trois fois

Regarde le modèle avant de tracer, pendant que tu traces et après ton trait. Trois petits regards évitent beaucoup d'erreurs.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Tu traces une ligne trop longue.	Tu as regardé la ligne sans compter les carreaux.	Pose des petits points de départ et d'arrivée après avoir compté les carreaux.
Tu commences par un petit détail.	Le grand contour n'est pas encore placé.	Trace toujours la grande forme avant les yeux, les boutons ou les fenêtres.
Tu colores avant d'avoir fini les contours.	Il est plus difficile de gommer un trait quand la zone est déjà coloriée.	Trace et vérifie tout le dessin au crayon avant de colorier.

Mes exercices

1 Les directions des lignes ★★★

Choisis le bon mot pour chaque ligne.

1. Une ligne va de gauche à droite.
2. Une ligne va du haut vers le bas.
3. Une ligne est penchée.

2 Compte les carreaux ★★★

Écris le nombre de carreaux parcourus.

1. Tu avances de quatre carreaux vers la droite.
2. Tu montes de trois carreaux.
3. Tu descends de six carreaux.

3 Les bons gestes ★★★

Coche vrai ou faux.

1. Je commence par observer le modèle entier.
2. Je colorie avant de tracer le contour.
3. Je peux compter les carreaux pour placer une ligne.

4 Dessine une fenêtre ★★★

Trace la fenêtre dans le cadre quadrillé.

1. Dans un cadre de 5 carreaux sur 5, trace un carré de 2 carreaux sur 2. Ajoute une ligne verticale et une ligne horizontale au milieu.

5 Dessine un drapeau ★★★

Trace le drapeau dans le cadre quadrillé.

1. Trace un mât vertical de 5 carreaux. Depuis son haut, va à droite sur 3 carreaux, descends de 2 carreaux et relie au mât.

6 Construis une maison ★★★

Remets les étapes dans le bon ordre.

1. Étapes à classer : ajouter la porte ; tracer le toit ; tracer le grand mur ; colorier la maison.

7 Le robot de Nino ★★★

Reproduis le robot dans le cadre quadrillé en suivant les indications.

1. Trace un corps rectangle de 4 carreaux de large et 3 carreaux de haut. Ajoute une tête carrée de 2 carreaux sur 2 au milieu du corps. Trace un bras horizontal de 2 carreaux de chaque côté du corps. Ajoute deux yeux dans la tête.

8 Explique ton contrôle ★★★

Explique comment tu vérifies qu'une ligne est bien placée.

Écris une phrase pour expliquer ta vérification.

Évaluation

Lis chaque consigne. Trace dans les cadres quand cela est demandé. Compte les carreaux avec soin.

Barème : 20 points

1. Écris le nom d'une ligne qui va de gauche à droite. / 2
2. Écris le nom d'une ligne qui va du haut vers le bas. / 2
3. Dans un cadre quadrillé, trace une ligne horizontale de 5 carreaux. / 3
4. Dans un cadre quadrillé, trace un rectangle de 4 carreaux de large et de 2 carreaux de haut. / 4
5. Ajoute au-dessus du rectangle un toit formé de deux lignes obliques qui se rejoignent au milieu. / 3
6. Écris ce que tu dois faire avant de colorier un dessin reproduit. / 3
7. Explique comment éviter de tracer une ligne trop longue. / 3

Quiz de révision

1. Comment s'appelle le dessin de départ ?

- A) Le modèle B) La gomme C) Le cadre D) Le coloriage

2. Que dois-tu compter pour placer une ligne ?

- A) Les couleurs B) Les carreaux C) Les lettres D) Les gommes

3. Quelle ligne va de gauche à droite ?

- A) Une ligne verticale B) Une ligne oblique C) Une ligne horizontale D) Une ligne courbe

4. Par quoi vaut-il mieux commencer ?

- A) Les petits détails B) Les grandes formes C) Les couleurs D) La signature

5. Que fais-tu après avoir tracé un contour ?

- A) Je déchire la feuille B) Je vérifie avec le modèle C) Je ferme les yeux D) Je change de dessin

6. Une ligne penchée est une ligne...

- A) horizontale B) verticale C) oblique D) coloriée

7. Tu dois avancer de 4 carreaux. Que fais-tu ?

- A) Je compte 4 petits carrés B) Je compte 4 couleurs C) Je trace sans regarder
D) Je colorie 4 lignes

8. Quand peux-tu colorier ?

- A) Avant d'observer B) Après avoir vérifié les contours C) Avant de tracer D) Sans regarder le modèle

9. Si le modèle et la feuille ont un quadrillage de même taille, un carreau du modèle correspond à...

- A) deux carreaux de la feuille B) trois carreaux de la feuille C) un carreau de la feuille
D) aucun carreau de la feuille

Guide pour les parents

Installez l'enfant devant un modèle simple et un quadrillage de même taille. Laissez-lui le temps d'observer avant de tracer.

- Demandez : « Où commence cette ligne ? Combien de carreaux avance-t-elle ? » plutôt que de donner la réponse.
- Encouragez les essais au crayon à papier et la vérification des grandes formes avant les détails.
- Proposez des modèles courts et familiers, comme une maison, un robot, un cadeau ou un drapeau.

Questions fréquentes

Q. Dois-je utiliser une règle ?

R. Utilise une règle pour les longues lignes droites. Pour un petit dessin, ton crayon peut suffire si tu suis les lignes du quadrillage.

Q. Que faire si je me trompe d'un carreau ?

R. Gomme doucement le trait faux. Recompte depuis le point de départ avant de tracer à nouveau.

Q. Pourquoi mon dessin ressemble au modèle mais n'est pas pareil ?

R. Une ligne ou un détail est peut-être décalé. Compare le nombre de carreaux et la place des coins.

Q. Puis-je colorier avec les couleurs de mon choix ?

R. Oui, si la consigne demande seulement de reproduire la forme. Si le modèle doit être copié exactement, garde les mêmes couleurs.

Corrigé

Exercice 1 – Les directions des lignes

1. horizontale — Une ligne horizontale va de gauche à droite.
2. verticale — Une ligne verticale monte ou descend.
3. oblique — Une ligne oblique est inclinée.

Exercice 2 – Compte les carreaux

1. 4 carreaux — Tu comptes quatre petits carrés.
2. 3 carreaux — Tu passes par trois carreaux vers le haut.
3. 6 carreaux — Tu passes par six carreaux vers le bas.

Exercice 3 – Les bons gestes

1. Vrai — Observer aide à repérer les grandes formes.
2. Faux — Il vaut mieux tracer et vérifier avant de colorier.
3. Vrai — Les carreaux servent de repères.

Exercice 4 – Dessine une fenêtre

1. Un carré de 2 carreaux sur 2, partagé en 4 petits carreaux égaux. — Le carré forme la fenêtre et les deux lignes forment les vitres.

Exercice 5 – Dessine un drapeau

1. Un mât vertical de 5 carreaux et un drapeau de 3 carreaux de large sur 2 carreaux de haut. — Compte chaque déplacement avant de tracer.

Exercice 6 – Construis une maison

1. 1. tracer le grand mur ; 2. tracer le toit ; 3. ajouter la porte ; 4. colorier la maison. — Les grandes formes sont tracées avant les détails et les couleurs.

Exercice 7 – Le robot de Nino

1. Un robot avec un corps de 4 carreaux sur 3, une tête de 2 carreaux sur 2 centrée au-dessus, deux bras de 2 carreaux et deux yeux. — Trace le corps avant la tête, les bras et les yeux.

Exercice 8 – Explique ton contrôle

1. Réponse attendue : « Je compte les carreaux depuis le même point de départ sur le modèle et sur mon dessin pour vérifier que la ligne est à la bonne place. » — Ta phrase doit parler du comptage des carreaux et de la comparaison avec le modèle.

Évaluation – corrigé

1. Une ligne horizontale. / 2
2. Une ligne verticale. / 2
3. Une ligne droite horizontale qui mesure exactement 5 carreaux. / 3
4. Un rectangle fermé de 4 carreaux de large et 2 carreaux de haut. / 4
5. Deux lignes penchées partent des deux coins supérieurs du rectangle et se rejoignent au-dessus du milieu. / 3
6. Je dois vérifier les contours, les carreaux et la place des détails avec le modèle. / 3
7. Je compte les carreaux un par un et je place un point d'arrivée avant de tracer la ligne. / 3

Quiz – réponses

1. A) Le modèle — Le modèle est le dessin que tu observes et que tu recopies.
2. B) Les carreaux — Les carreaux permettent de placer les lignes au bon endroit.
3. C) Une ligne horizontale — Une ligne horizontale va de gauche à droite.
4. B) Les grandes formes — Les grandes formes donnent la place des petits détails.
5. B) Je vérifie avec le modèle — Comparer avec le modèle permet de corriger une erreur.
6. C) oblique — Une ligne oblique est penchée.
7. A) Je compte 4 petits carrés — Tu avances d'un carreau à la fois jusqu'à 4.
8. B) Après avoir vérifié les contours — Les contours doivent être justes avant le coloriage.
9. C) un carreau de la feuille — Pour une reproduction de même taille, un carreau correspond à un seul carreau.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches d'Arts plastiques CE2** · [arts-ce2/](/arts-ce2/)
- › **Créer une œuvre de land art en CE2** · [arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/le-land-art/](/arts-ce2/la-representation-du-monde-ce2/le-land-art/)
- › **Créer des cartes et des objets de fête en CE2** · [arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/creations-plastiques-pour-les-fetes-de-l-annee/](/arts-ce2/la-narration-et-le-temoignage-par-les-images-ce2/creations-plastiques-pour-les-fetes-de-l-annee/)