

L'Aventure dessin d'Halloween

4 missions pour créer tes personnages
et inventer ta scène d'Halloween !



Un atelier de dessin
à imprimer pour les enfants
de 6 à 10 ans

Cette aventure appartient à :

Je choisis · J'invente · J'ose dessiner

TOUT EST PRÊT POUR COMMENCER !

Un atelier à imprimer pour aider les enfants à créer avec plaisir. Cet atelier s'adresse particulièrement à ceux qui ont peur de rater, qui ne savent pas quoi dessiner ou encore qui manquent de confiance en eux.

Il n'est pas nécessaire de tout imprimer !

Tout est prêt pour commencer / sommaire.....	p.2
Mini-guide pour les adultes : fonctionnement et matériel.....	p.3
Les 2 modes : créateur ou surprise	p.4
L'histoire : le chapeau a perdu sa magie !	p.5
Le chapeau des 4 missions.....	p.6
Matériel à découper et variante du jeu de cartes.....	p.7
Mission 1 : Aide le fantôme à apparaître !	p.8 à 10
Mission 2 : Découvre la citrouille du potager !.....	p.11 à 13
Mission 3 : Aide la chauve-souris à prendre son envol !	p.14 à 16
Mission 4 : Réveille le chat de la sorcière !.....	p.17 à 19
Mission finale : La grande fête d'Halloween	p.20 à 24
Diplôme de l'aventure d'Halloween	p.25
Le jeu de cartes à découper (mode surprise).....	p.26 à 29
Bonus enseignants	p.30 et 31
Bonus : dessins à compléter.....	p.32 à 35
Bonus : Comment aider les enfants à oser ?	p.36
Merci ! Partage d'expérience et contact.....	p.37

Les références correspondent aux numéros imprimés en bas des pages.

Les quatre pages « bis » sont des feuilles supplémentaires pour dessiner.

Attention : les numéros affichés par votre lecteur PDF peuvent être différents.

Cet atelier est prévu pour se faire en plusieurs séances !

L'aventure en quelques mots

Quatre personnages à inventer, quatre araignées à retrouver, puis une grande scène d'Halloween à créer !

Les modèles aident à démarrer mais les choix appartiennent à l'enfant.

Le fonctionnement d'une mission

Chaque mission comprend quatre étapes :

1. Je découvre ma mission

Une petite partie de l'histoire présente le personnage à créer et l'araignée à retrouver.

2. J'apprends à construire mon dessin - une forme de base guidée ;

L'enfant suit des étapes visuelles très claires pour dessiner la structure de base.

3. Je personnalise mon dessin - plusieurs formes ou silhouettes possibles ;

L'enfant dispose de quatre possibilités dans différentes catégories :

forme, yeux, expression, accessoire, motifs...

Il peut utiliser deux modes :

mode créateur : il choisit librement.

mode surprise : il pioche une carte.

Mode	Fonctionnement	Bénéfice
Mode créateur	L'enfant choisit librement les éléments qui lui plaisent.	Développe le choix et l'expression personnelle.
Mode surprise	L'enfant pioche une carte numérotée de 1 à 4 pour chaque catégorie.	Ajoute une dimension de jeu et aide les enfants indécis.

4. Je termine ma mission

Il dessine et colore son personnage, lui donne éventuellement un nom, puis gagne l'araignée correspondante.

Matériel nécessaire

- feuilles de papier ;
- crayon à papier et gomme ;
- crayons de couleur, feutres ou peinture ;
- ciseaux et colle ;
- ce fichier

LES 2 MODES : 2 FAÇONS DE CRÉER TON DESSIN

OBJECTIF DESSIN



Tu peux changer de mode quand tu le souhaites.

Tu peux aussi garder la forme apprise dans le pas à pas et ne changer que les yeux, la bouche ou l'accessoire.

CRÉATEUR

Tu choisis un élément dans chaque catégorie.

FORME



YEUX



BOUCHE



ACCESSOIRE



Regarde les éléments proposés.
Choisis une idée dans chacune des quatre lignes : forme, yeux, bouche, accessoire.

Tu peux aussi inventer tes choix.

SURPRISE

A — CARTES NUMÉROTÉES P.7

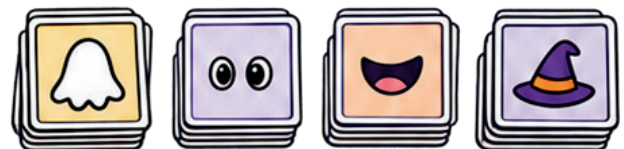
Tu pioches un numéro pour chaque catégorie. Après chaque tirage, remets la carte dans le tas et mélange avant de piocher pour la catégorie suivante.



OU

B — CARTES-IMAGES P.26-29

Tu pioches une carte dans chaque catégorie.



Le matériel à imprimer et découper se trouve à la page 7 et aux pages 26 à 29.

Il peut être plastifié pour une utilisation en classe ou en famille !



Le hasard t'aide à trouver une idée.
Mais tu peux toujours changer un élément qui ne te plaît pas !

LE CHAPEAU A PERDU SA MAGIE !



À la veille d'Halloween, la sorcière découvre son chapeau tout vide. Ses quatre petites araignées sont parties explorer les environs !

L'une se cache près d'un fantôme.



Une autre joue dans le potager.



La troisième se balance dans les airs.



La dernière s'est glissée sous le chat de la sorcière !



Pour les retrouver, tu dois réaliser 4 missions créatives.
À chaque mission, une araignée revient sur le chapeau.
Quand elles seront réunies, tu pourras dessiner leur grande fête !

**La magie apparaît petit à petit,
au fil de tes crayons.**

Chaque dessin peut être drôle, doux,
étrange ou farfelu !

Après chaque mission, colle ton araignée dans un cercle. Ou dessine-la !



Les quatre araignées sont revenues ?

Ouvre la mission finale, page 20.

MATÉRIEL À DÉCOUPER

Réglages pour l'impression :

papier A4, taille réelle / 100 %, impression simple face.

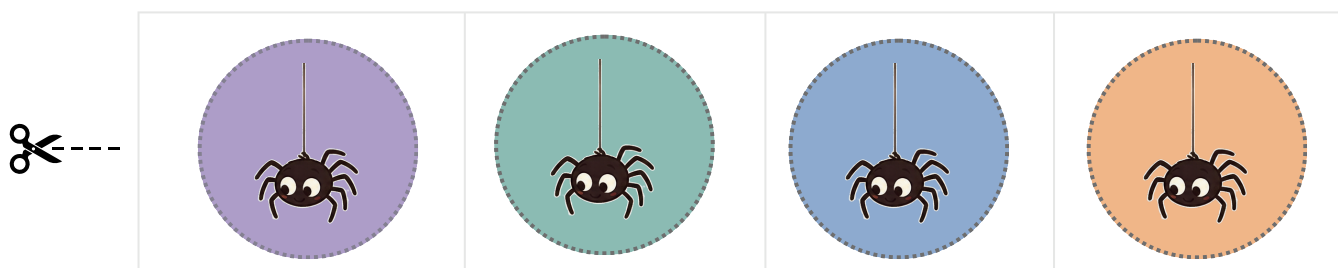
Toutes les pages sont en portrait.

La couleur est conseillée pour distinguer les nouveaux traits dans les pas à pas de dessin.

LES 4 ARAIGNÉES À RETROUVER

Découpe sur les cercles pointillés avec l'aide d'un adulte si besoin.

Après chaque mission, colle tes araignées sur le chapeau de la page 6.



CARTES SURPRISE

Dessine l'élément

1

SURPRISE

Dessine l'élément

2

SURPRISE

Dessine l'élément

3

SURPRISE

Dessine l'élément

4

SURPRISE

VARIANTE : LE GRAND MÉLANGE SURPRISE

Découpe les cartes des quatre missions (pages 26 à 29), puis regroupe-les en quatre tas :

- toutes les formes ;
- tous les yeux ;
- toutes les bouches et tous les museaux ;
- tous les accessoires.

Mélange chaque tas, puis pioche une carte dans chacun, sans regarder.

Assemble les quatre éléments et dessine le personnage drôle, étrange ou surprenant que le hasard a inventé !

Si une carte ne te convient pas, tu peux la changer ou l'adapter à ta façon.

Aide le fantôme à apparaître !

La sorcière suit un petit fil argenté jusqu'au vieux jardin.

Au bout du fil, la sorcière découvre sa première araignée près d'un fantôme.

Mais celui-ci est devenu si pâle qu'on distingue à peine ses contours !

Il aimerait raccompagner l'araignée jusqu'au chapeau, mais il doit d'abord retrouver sa forme.

Aide-le à réapparaître en le dessinant pas à pas.

À chaque étape, ajoute les nouveaux traits orange.

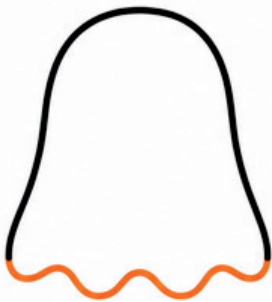
1



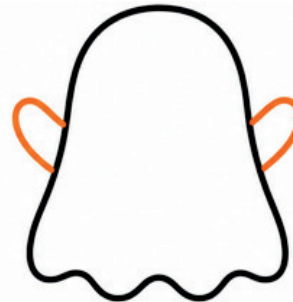
2



3



4



5



6



Dessine ton fantôme en t'aidant du pas à pas de la page précédente. Ton fantôme peut être différent du modèle : c'est le tien !

Tu peux t'entraîner plusieurs fois ici et dessiner toute la famille du fantôme !

Tu as peur de rater ?

Tu as le droit de te tromper : c'est normal quand on apprend à dessiner !

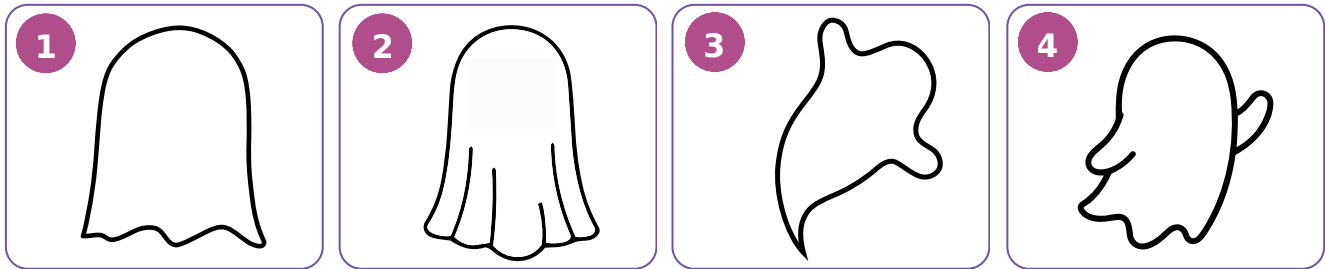
Mon fantôme unique

Grâce à toi, le fantôme a retrouvé sa forme !

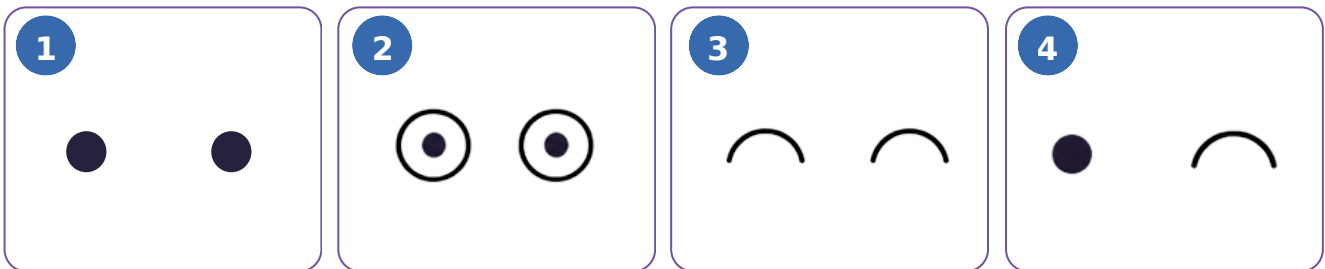
Il te confie alors un secret : les fantômes peuvent changer d'apparence comme ils le souhaitent. Pour la fête d'Halloween, celui-ci aimerait devenir vraiment unique.

Choisis sa forme, ses yeux, sa bouche et son accessoire, puis assemble-les pour créer ton propre fantôme.

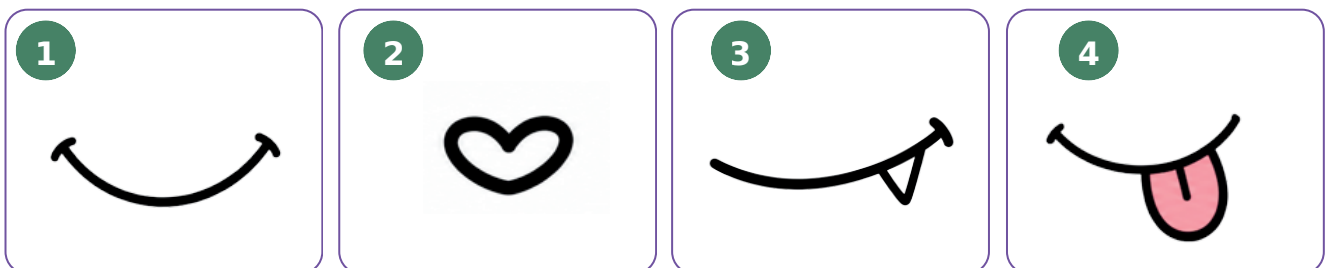
LA FORME



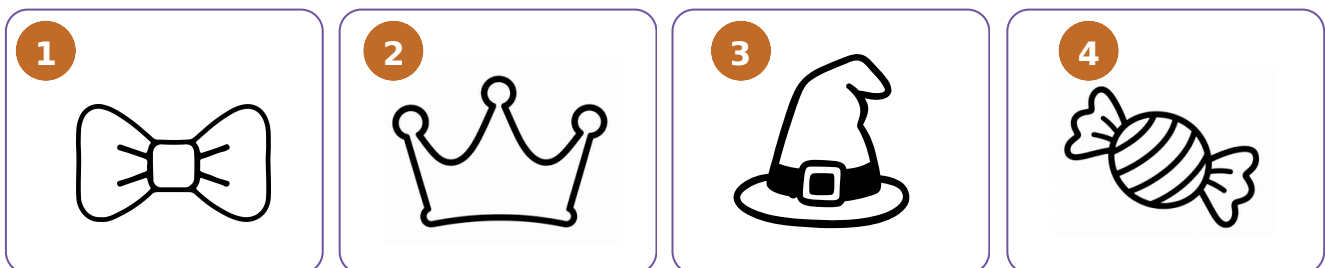
LES YEUX



LA BOUCHE



L'ACCESSOIRE



C'est toi qui décides ! Tu as le droit de changer une idée, de mélanger les modes ou d'inventer un autre détail comme ajouter de petites joues roses !



À toi de dessiner !

Écris le numéro choisi ou pioché pour chaque élément puis dessine ici ou sur une autre feuille. Si tu le souhaites, tu peux bien sûr en dessiner plusieurs !

Forme :

Yeux :

Bouche :

Accessoire :



Le fantôme découvre sa nouvelle apparence et tournoie de joie. Il raccompagne aussitôt la petite araignée jusqu'au chapeau. Une première étincelle apparaît... mais trois araignées manquent encore ! Soudain, la sorcière remarque de minuscules traces qui se dirigent vers le potager...

Ta mission est accomplie dès que tu as essayé et créé ton fantôme !

Prends l'araignée 1 (page 7) et colle-la sur le chapeau (page 6).

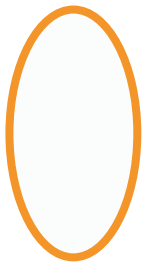
Découvre la citrouille du potager !

La sorcière suit les minuscules traces jusqu'au potager. Soudain, elle entend un petit rire derrière les feuilles.

Sa deuxième araignée joue à cache-cache près d'une citrouille ! Mais celle-ci est encore toute petite et se dissimule sous les grandes plantes du potager.

Dessine la citrouille pas à pas pour l'aider à grandir et retrouver la petite araignée.

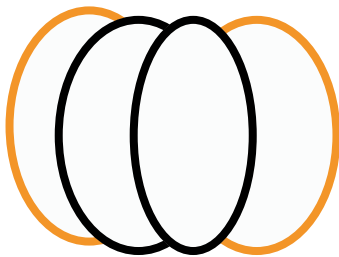
1



2



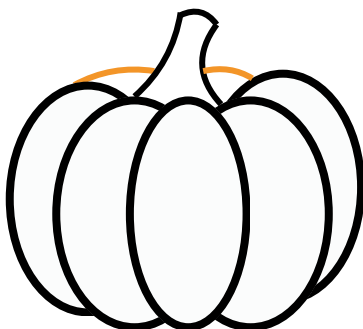
3



4



5



6



Dessine ta citrouille en t'aidant du pas à pas de la page précédente. Prends ton temps, tu peux avancer à ton rythme !

Tu peux t'entraîner plusieurs fois ici et dessiner toute la famille de la citrouille ! La gomme peut t'aider, mais tu n'es pas obligé d'effacer tous les traits qui ne te plaisent pas.

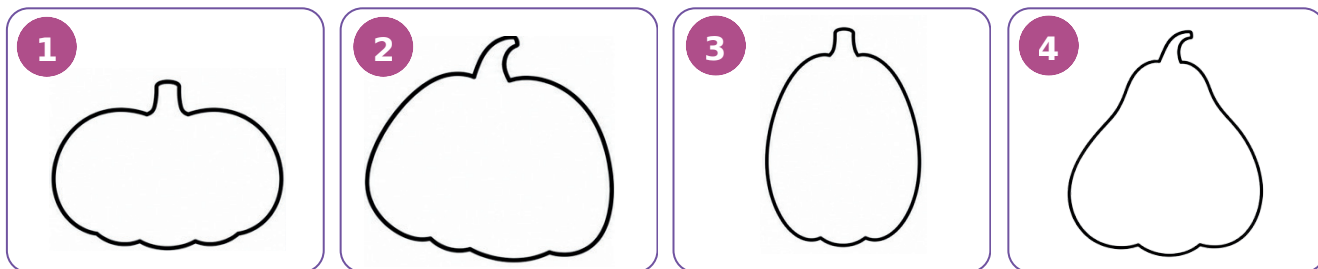
Tu peux faire plusieurs essais : chaque dessin est une occasion d'apprendre !

Ma citrouille unique

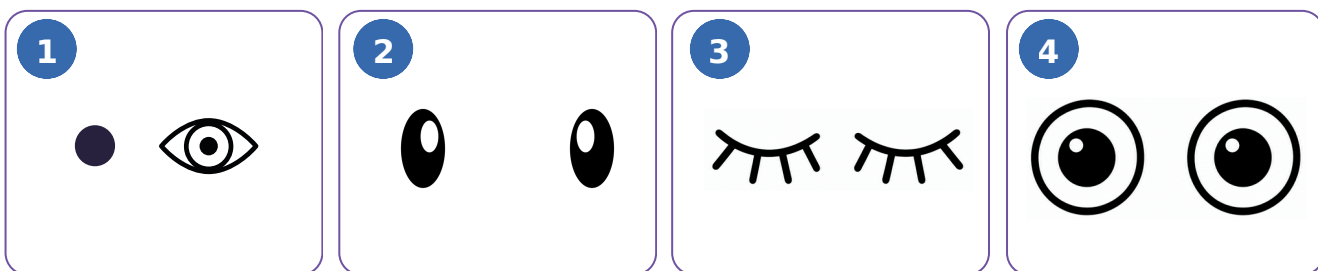
Grâce à toi, la citrouille est sortie de sa cachette. Mais elle n'est pas encore prête pour la fête d'Halloween !

Choisis sa forme, ses yeux, sa bouche et son accessoire, puis assemble-les pour créer ta propre citrouille d'Halloween.

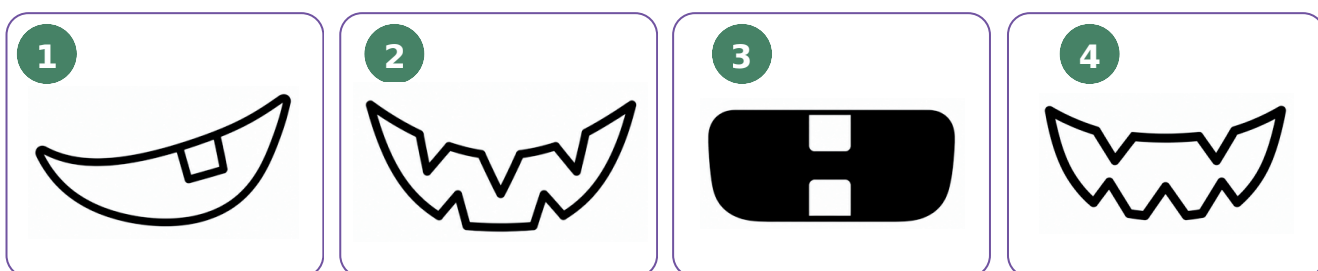
LA FORME



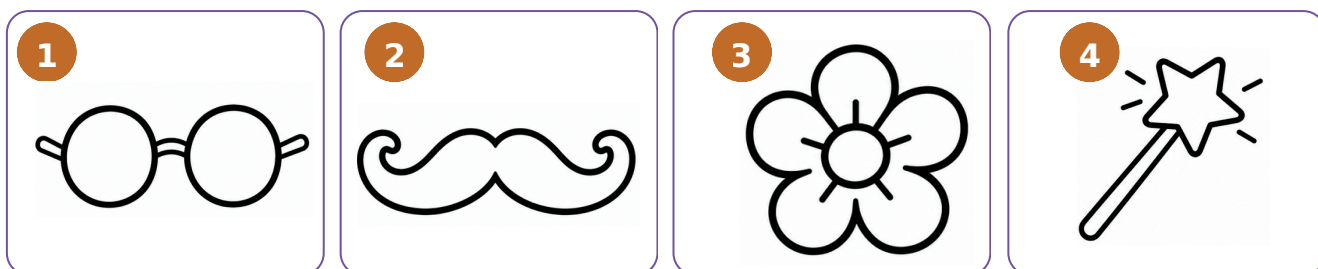
LES YEUX



LA BOUCHE



L'ACCESSOIRE



C'est toi qui décides ! Tu peux me colorier ou inventer d'autres manières de me dessiner, amuse-toi !

À toi de dessiner !

Écris le numéro choisi ou pioché pour chaque élément puis dessine ici ou sur une autre feuille.
Si tu le souhaites, tu peux bien sûr en dessiner plusieurs !

Forme :

Yeux :

Bouche :

Accessoire :



La petite araignée, ravie de découvrir la citrouille transformée, accepte de retourner jusqu'au chapeau. Une deuxième étincelle apparaît... Deux araignées sont revenues, mais deux autres manquent encore !
À cet instant, la sorcière entend un léger battement d'ailes au-dessus de sa tête...

Ta mission est accomplie dès que tu as essayé et créé ta citrouille !

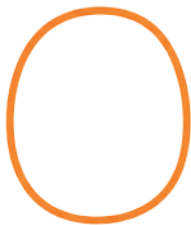
Prends l'araignée 2 (page 7) et colle-la sur le chapeau (page 6).

Aide la chauve-souris à prendre son envol !

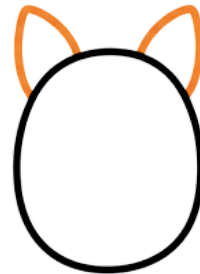
À peine la deuxième étincelle apparue, un léger battement d'ailes résonne dans la nuit. En levant les yeux, la sorcière aperçoit une petite chauve-souris. Juste au-dessous d'elle, la troisième araignée se balance joyeusement au bout de son fil !

Pour mieux découvrir cette nouvelle amie, dessinons d'abord la chauve-souris pas à pas !

1



2



3



4



5



6



Dessine ta chauve-souris en t'aidant du pas à pas de la page précédente. Un trait ne te plaît pas ? Tu peux le modifier ou continuer sans l'effacer !

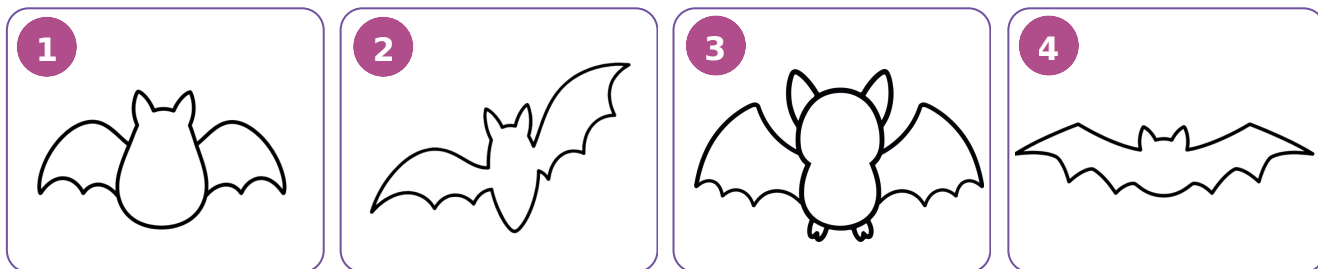
Tu peux t'entraîner plusieurs fois ici et dessiner toute la famille de la chauve-souris.

Ton dessin n'a pas besoin d'être parfait : par exemple des ailes différentes peuvent aussi lui donner du caractère !

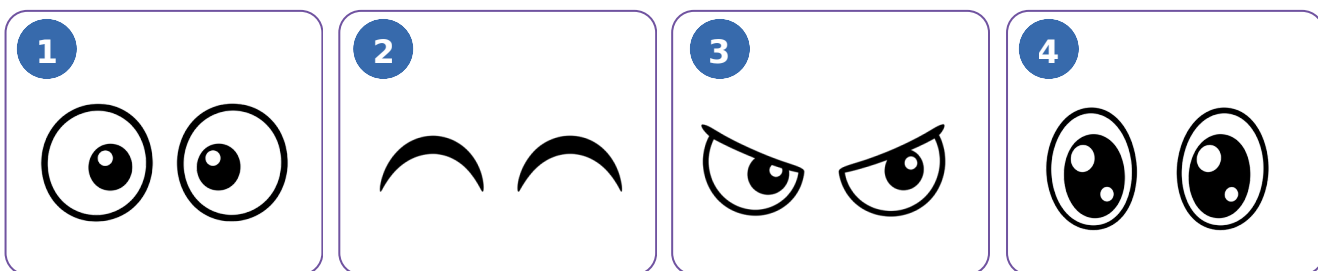
Ma chauve-souris

La chauve-souris est prête à rejoindre la fête d'Halloween, mais elle aimerait une apparence vraiment unique. À toi de choisir les éléments de ton dessin pour créer ta propre chauve-souris ! Lorsqu'elle sera prête, peut-être aidera-t-elle la petite araignée à retrouver le chemin du chapeau...

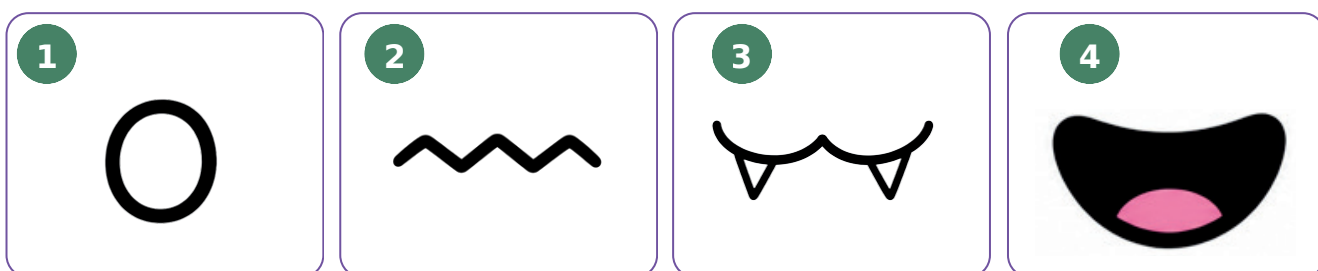
LA FORME



LES YEUX



LA BOUCHE



L'ACCESSOIRE



C'est toi qui décides ! Tu peux me colorier ou inventer d'autres manières de me dessiner, amuse-toi !

À toi de dessiner !

Écris le numéro choisi ou pioché pour chaque élément puis dessine ici ou sur une autre feuille.
Si tu le souhaites, tu peux bien sûr en dessiner plusieurs !

Forme :

Yeux :

Bouche :

Accessoire :



**La chauve-souris, ravie de sa nouvelle apparence,
raccompagne la petite araignée jusqu'au chapeau.
Une troisième étincelle apparaît...
Plus qu'une araignée à retrouver !**

Ta mission est accomplie dès que tu as essayé et créé ta chauve-souris !

Prends l'araignée 3 (page 7) et colle-la sur le chapeau (page 6).

Réveille le chat de la sorcière !

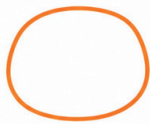
Trois araignées ont retrouvé le chapeau et trois étincelles brillent maintenant autour de lui. Il n'en manque plus qu'une !

Soudain, le chat de la sorcière remue la queue.

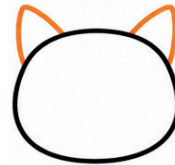
Un petit fil dépasse sous ses pattes... La dernière araignée s'est sûrement cachée près de lui... La sorcière s'approche doucement et commence par observer son chat.

Tu peux l'accompagner en dessinant son portrait pas à pas.

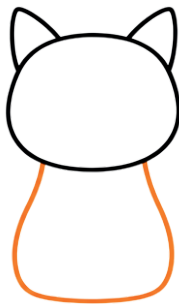
1



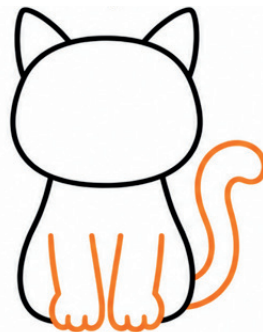
2



3



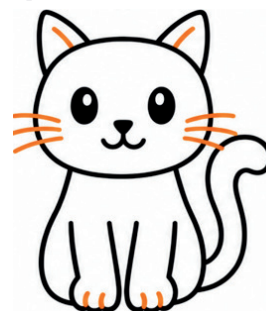
4



5



6

Tu peux le colorier !

Dessine ton chat en t'aidant du pas à pas de la page précédente. Tu peux faire une pause et revenir à ton dessin quand tu en as envie !

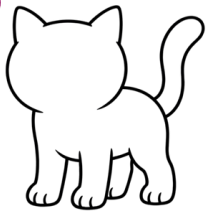
Tu peux t'entraîner plusieurs fois ici et dessiner toute la famille du chat !
Les artistes aussi font des essais, changent des traits et recommencent !

Mon chat unique

Choisis une idée par ligne ou utilise le mode surprise expliqué page 4.

LA FORME

1



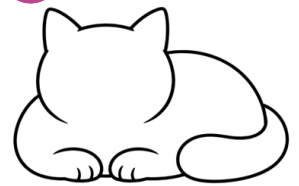
2



3



4



LES YEUX

1



2



3



4



MUSEAU

1



2



3

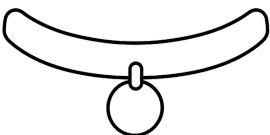


4



L'ACCESSOIRE

1



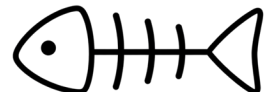
2



3



4



C'est toi qui décides : change une idée ou invente un autre détail !



À toi de dessiner !

Écris le numéro choisi ou pioché pour chaque élément puis dessine ici ou sur une autre feuille. Si tu le souhaites, tu peux bien sûr en dessiner plusieurs !

Forme : _____

Yeux : _____

Museau : _____

Accessoire : _____



Le chat découvre son nouveau portrait et se redresse fièrement pour mieux l'admirer.

Sous ses pattes, la dernière petite araignée en profite pour sortir de sa cachette et rejoindre le chapeau.

Une quatrième étincelle apparaît... Toutes les araignées sont enfin réunies !

Ta mission est accomplie dès que tu as essayé et créé ton chat !

Prends l'araignée 4 (page 7) et colle-la sur le chapeau (page 6).

La grande fête d'Halloween

Les quatre araignées prennent place sur le chapeau.

Aussitôt, les quatre étincelles se rejoignent et une douce lumière magique illumine la pièce. **Le chapeau a retrouvé toute sa magie !**

Pour célébrer leur retour, la sorcière décide d'organiser une grande fête d'Halloween avec le fantôme, la citrouille, la chauve-souris et son chat.

Mais il reste encore à imaginer le décor de cette merveilleuse soirée...

Pour cette dernière mission, réunis les personnages que tu as créés et dessine leur grande fête d'Halloween !



Tes personnages ont envie de faire la fête. À toi d'inventer le lieu où ils se retrouvent et ce qu'ils y font !

Ta mission en trois étapes :

1. Choisis un décor : château hanté, forêt mystérieuse ou cimetière rigolo !
2. Réunis tes personnages. Tu peux commencer avec un ou deux, puis en ajouter si tu en as envie. Place-les au sol, dans les airs ou près d'un objet.
3. Ajoute quelques détails pour raconter ce qui se passe.

Pour t'aider :

Observe les idées de la page 21.
Prépare ta scène à la page 22.
Puis dessine-la en grand à la page 23.

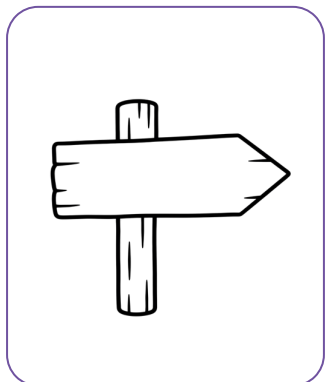
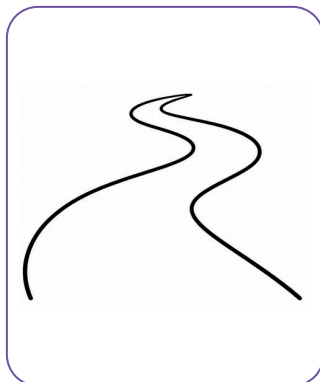
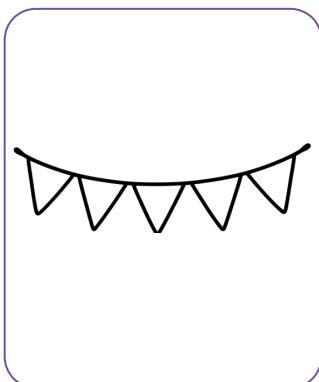
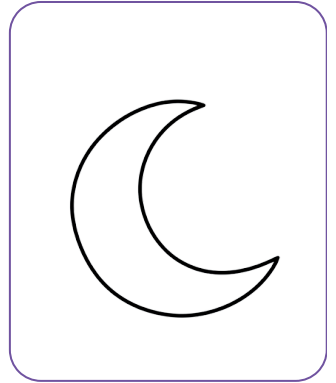
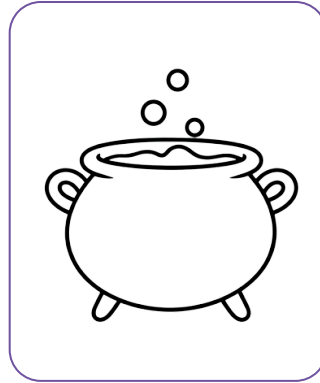
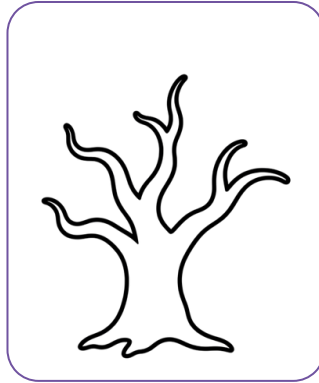


Tes personnages sont prêts pour la fête !

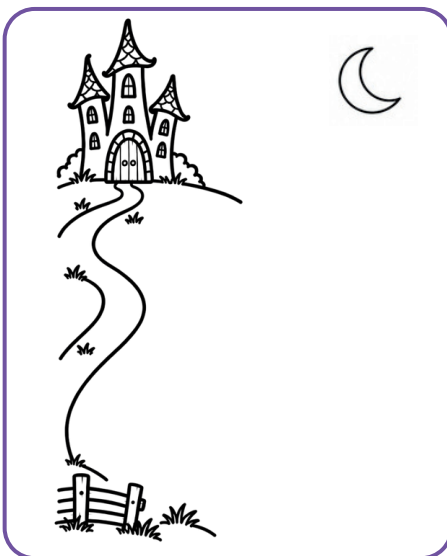


Ma boîte à décors

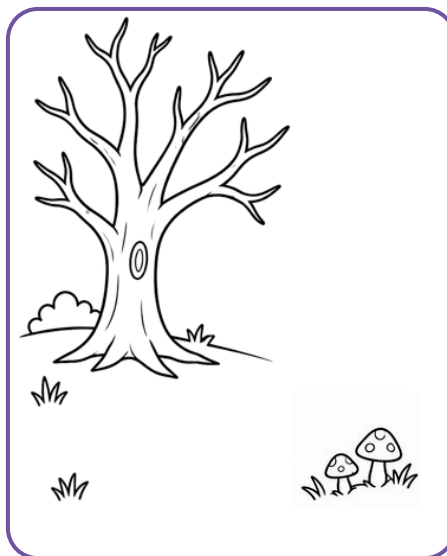
Pioche ce qui te plaît. Tu peux inventer un tout autre lieu.



Trois idées de lieux



Château hanté



Forêt mystérieuse



Cimetière rigolo

Qui sera où ?

Un brouillon rapide suffit : dessine des ronds pour placer tes personnages.

Mon lieu : _____

Mes personnages : _____

Quelques conseils !

- ☐ Je garde de la place pour les personnages que je souhaite dessiner.
- ☐ Je choisis ce qui est dans les airs et ce qui est au sol.
- ☐ J'ajoute un objet ou un détail qui raconte la fête.



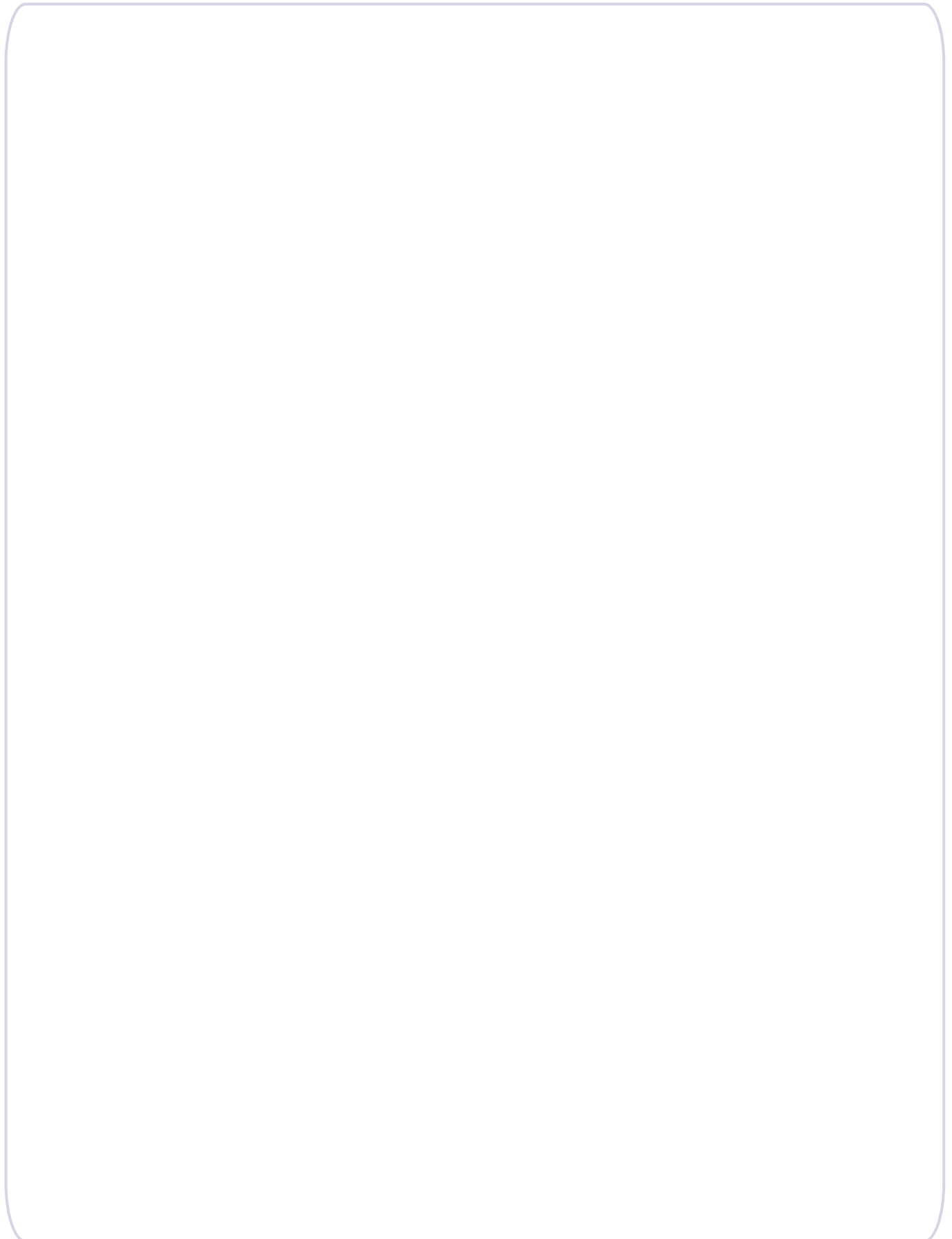
DANS LES AIRS

AU SOL

Commence par placer tes personnages, puis complète le décor autour d'eux.
Tu peux changer ton plan en cours de route !

Ma grande scène d'Halloween

Dessine tes personnages, leur décor et la fête que tu as imaginée.



Mon dessin raconte une histoire.

Tu peux écrire, raconter à voix haute ou dicter à un adulte.

Le titre de mon aventure

Mon aventure s'appelle...

Ce qui se passe

Mes personnages sont en train de...

Mon détail préféré

J'ai choisi ce détail parce que...



MES PETITES ET GRANDES VICTOIRES !



Colorie les bulles qui te correspondent. Chaque petite victoire compte !

J'ai osé commencer.

J'ai observé le modèle avant de dessiner.

J'ai choisi mes propres idées.

J'ai laissé le hasard m'inspirer.

J'ai ajouté un détail personnel.



J'ai terminé une mission.

J'ai transformé une erreur en nouvelle idée.

J'ai retrouvé les 4 araignées !

J'ai demandé de l'aide quand j'en avais besoin.

Je suis fier / fière de moi

J'ai continué même si mon dessin était différent de ce que j'imaginais.

J'ai réalisé la scène finale.

J'AI PRIS PLAISIR À DESSINER !

J'ai osé créer !

Un souvenir de ton aventure, à afficher ou à garder.



DIPLÔME

de l'aventure dessin d'Halloween

Décerné à

Pour avoir osé dessiner, inventé des personnages
et créé une scène d'Halloween.



Date : _____

Signature de l'artiste :

Bravo, tu as osé imaginer et créer !

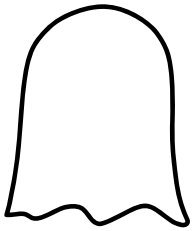
Les cartes : fantôme

Surprise : pioche dans chaque catégorie.

Créateur : choisis tes quatre cartes.

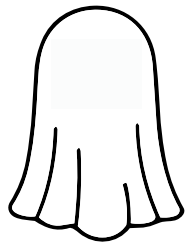
FORME

1



FORME

2



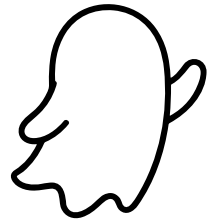
FORME

3



FORME

4



YEUX

1



YEUX

2



YEUX

3



YEUX

4



BOUCHE

1



BOUCHE

2



BOUCHE

3



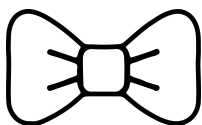
BOUCHE

4



ACCESSOIRE

1



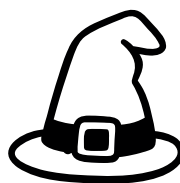
ACCESSOIRE

2



ACCESSOIRE

3



ACCESSOIRE

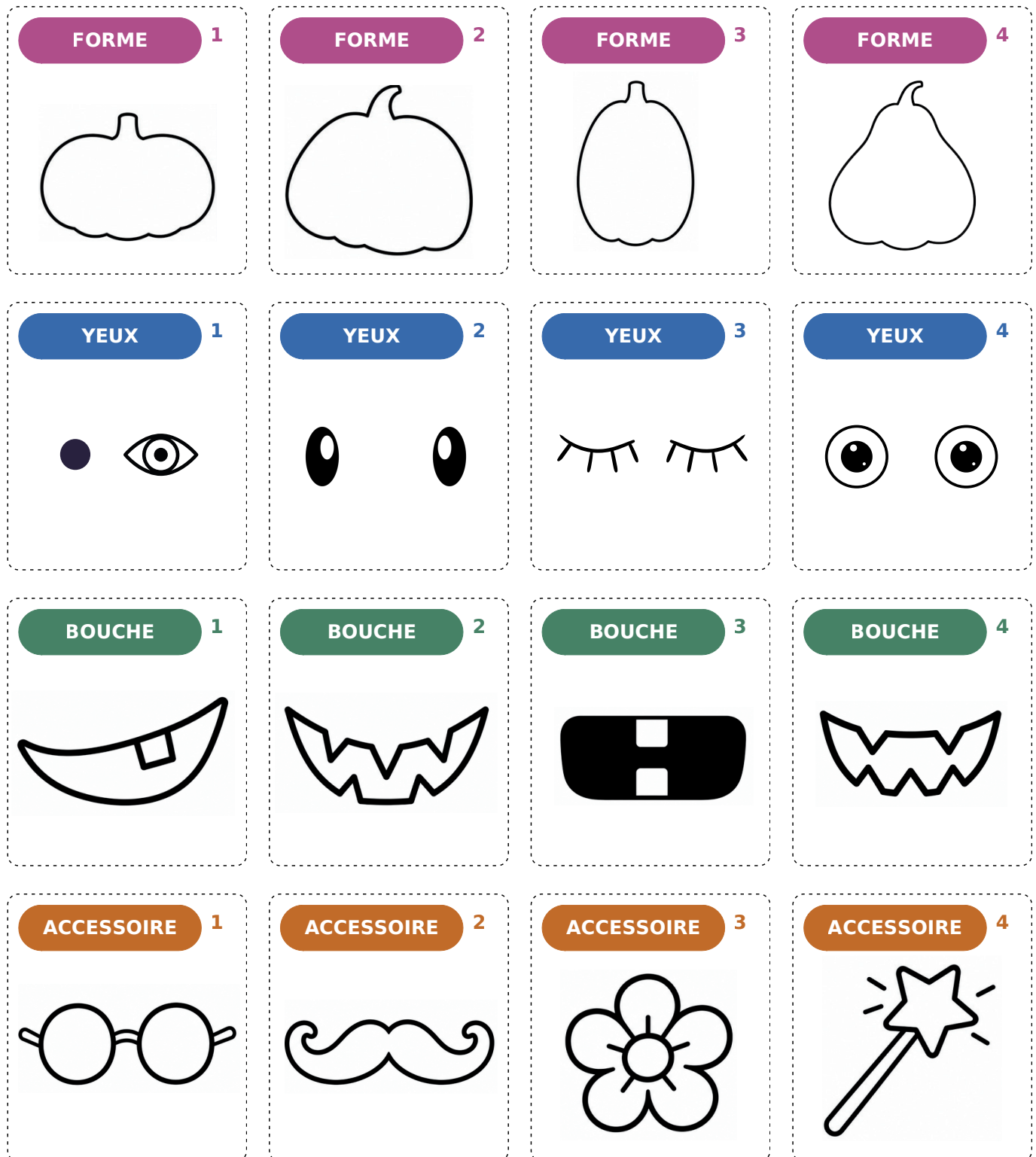
4



Les cartes : citrouille

Surprise : pioche dans chaque catégorie.

Créateur : choisis tes quatre cartes.



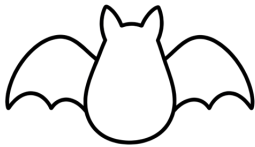
Les cartes : chauve-souris

Surprise : pioche dans chaque catégorie.

Créateur : choisis tes quatre cartes.

FORME

1



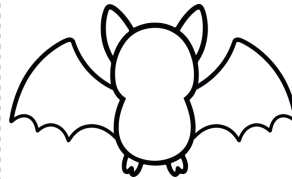
FORME

2



FORME

3



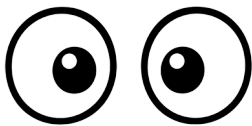
FORME

4



YEUX

1



YEUX

2



YEUX

3



YEUX

4



BOUCHE

1



BOUCHE

2



BOUCHE

3



BOUCHE

4



ACCESSOIRE

1



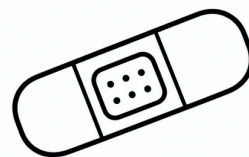
ACCESSOIRE

2



ACCESSOIRE

3



ACCESSOIRE

4



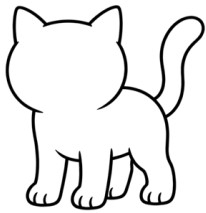
Les cartes : chat de sorcière

Surprise : pioche dans chaque catégorie.

Créateur : choisis tes quatre cartes.

FORME

1



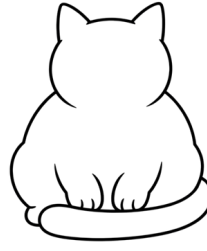
FORME

2



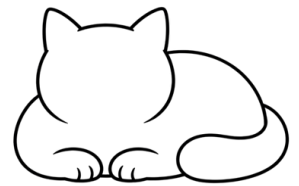
FORME

3



FORME

4



YEUX

1



YEUX

2



YEUX

3



YEUX

4



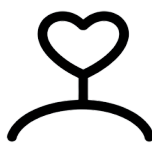
MUSEAU

1



MUSEAU

2



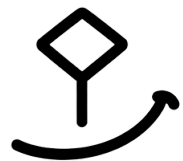
MUSEAU

3



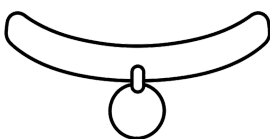
MUSEAU

4



ACCESSOIRE

1



ACCESSOIRE

2



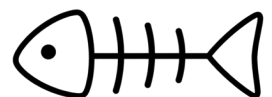
ACCESSOIRE

3



ACCESSOIRE

4



Niveaux conseillés : du CP au CM2 — cycles 2 et 3

Parcours conseillé : quatre séances (1 par mission), puis une séance pour la scène finale.

OBJECTIFS ET COMPÉTENCES MOBILISÉS

ARTS PLASTIQUES

Cycle 2 et 3

Expérimenter, produire, créer

- Explorer différentes formes, lignes, expressions et compositions.
- Combiner des éléments pour donner forme à son imagination.
- Transformer un modèle grâce à des choix personnels.

Mettre en œuvre un projet artistique

- Suivre les différentes étapes d'une création.
- Faire des choix, les ajuster et mener son projet jusqu'à la réalisation finale.

S'exprimer, analyser sa pratique et celle de ses pairs

- Présenter sa réalisation et expliquer ses choix.
- Observer et respecter la diversité des productions.

FRANÇAIS

Cycle 2

- Écouter pour comprendre.
- Dire pour être compris.
- Participer à des échanges.
- Produire des écrits.

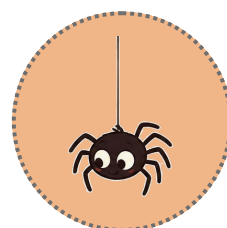
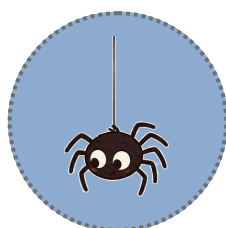
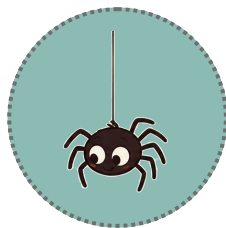
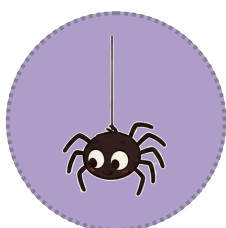
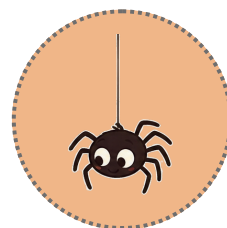
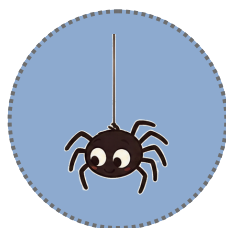
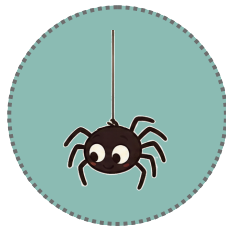
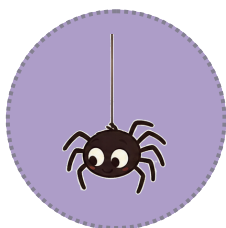
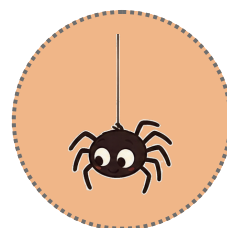
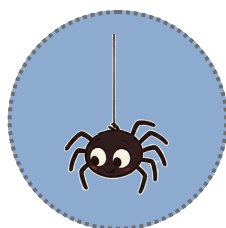
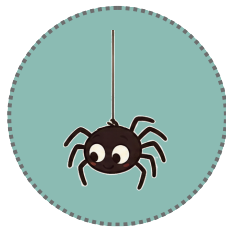
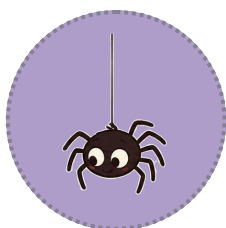
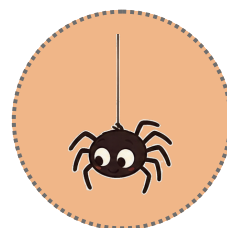
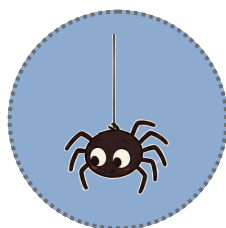
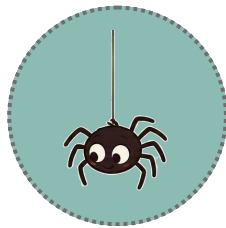
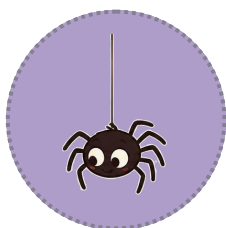
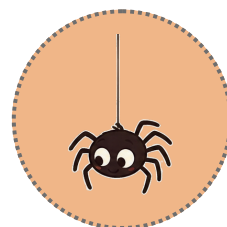
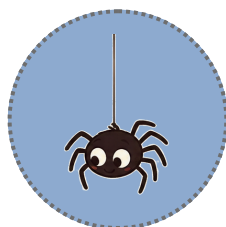
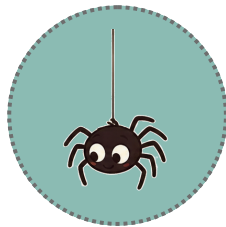
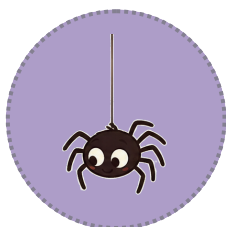
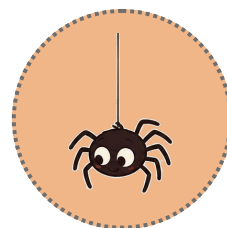
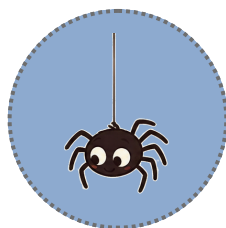
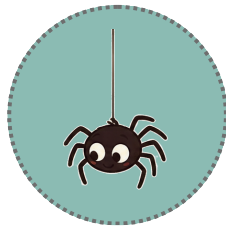
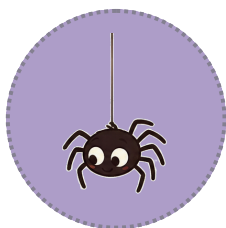
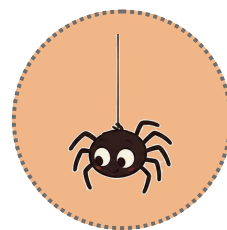
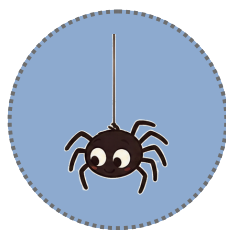
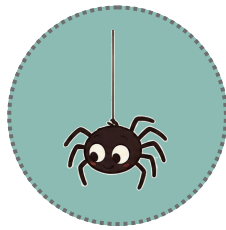
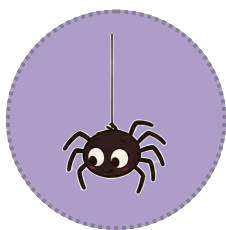
Cycle 3

- Écouter pour comprendre.
- Dire pour être compris dans toutes les disciplines.
- Participer à des échanges verbaux.
- Produire des écrits variés.

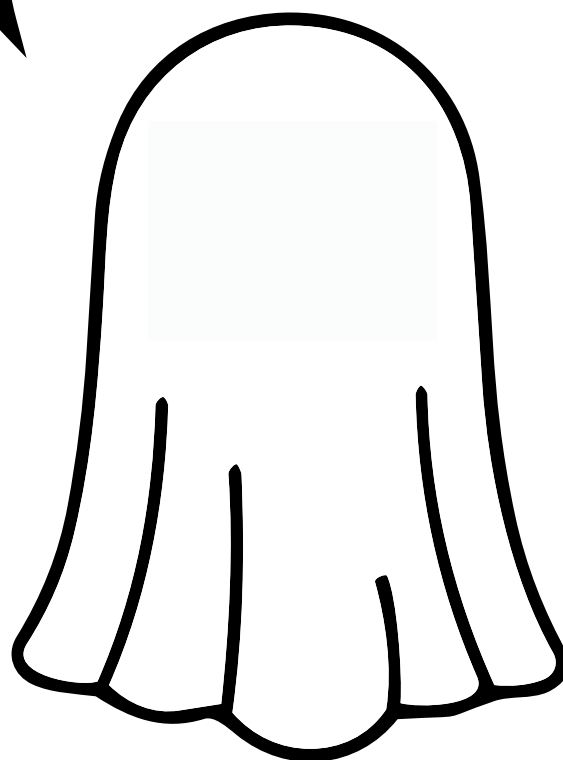
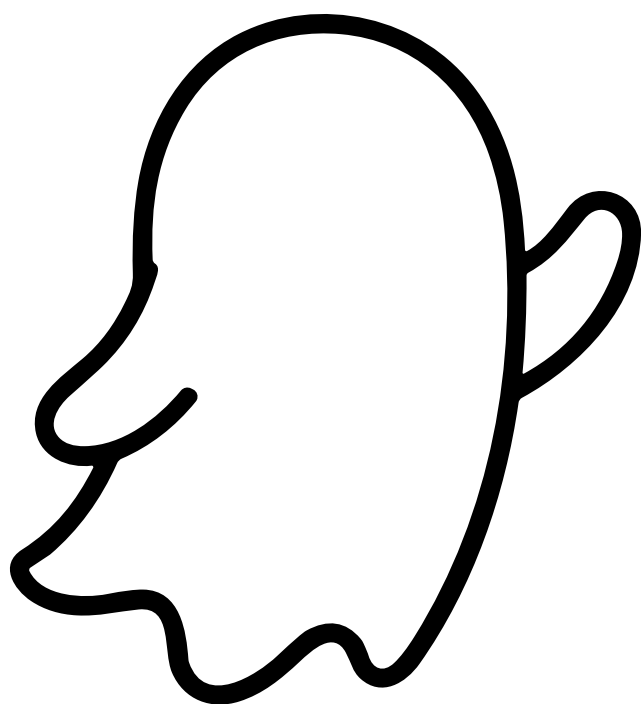
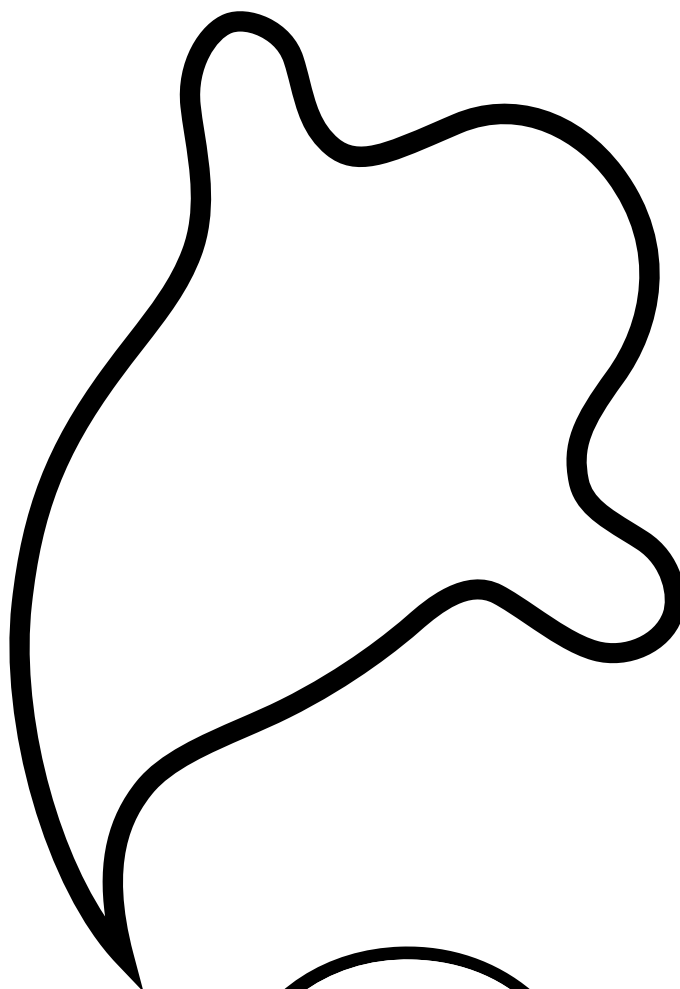
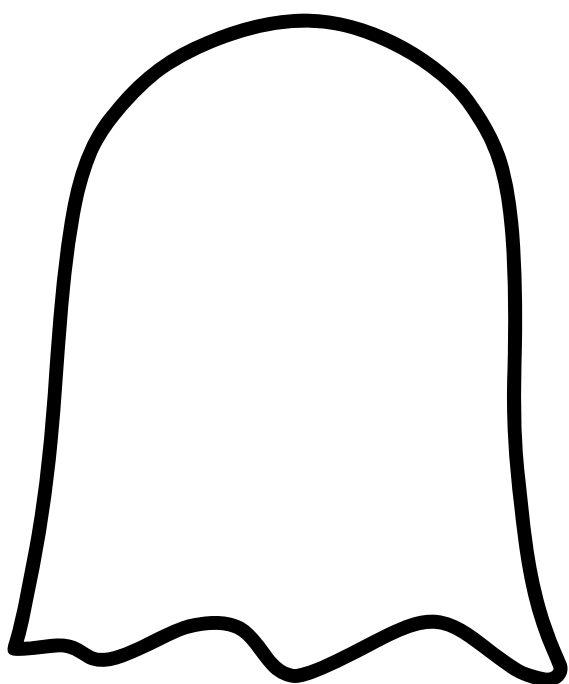
CAPACITÉS ET ATTITUDES MOBILISÉES

- Développer l'attention, l'observation et la motricité fine.
- Faire des choix et prendre des initiatives.
- Adapter un modèle et persévérer dans une réalisation.
- Développer progressivement son autonomie et sa confiance pour créer.
- Accueillir la diversité des productions sans rechercher un résultat identique

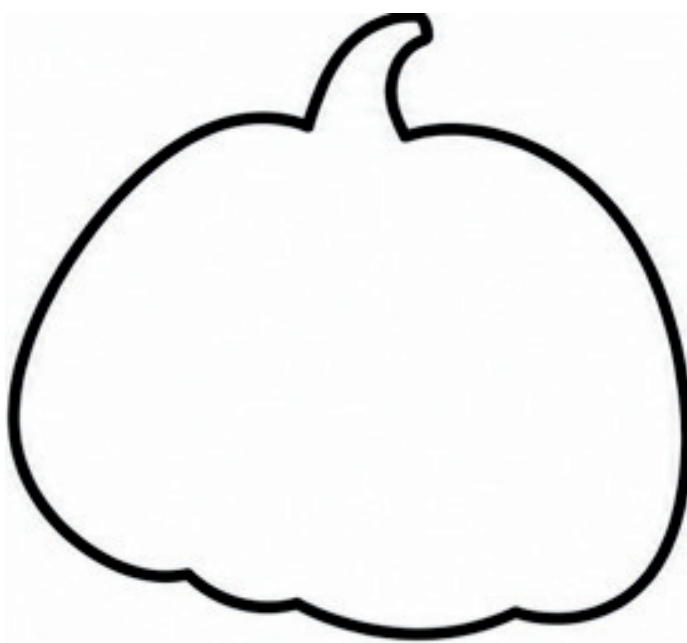
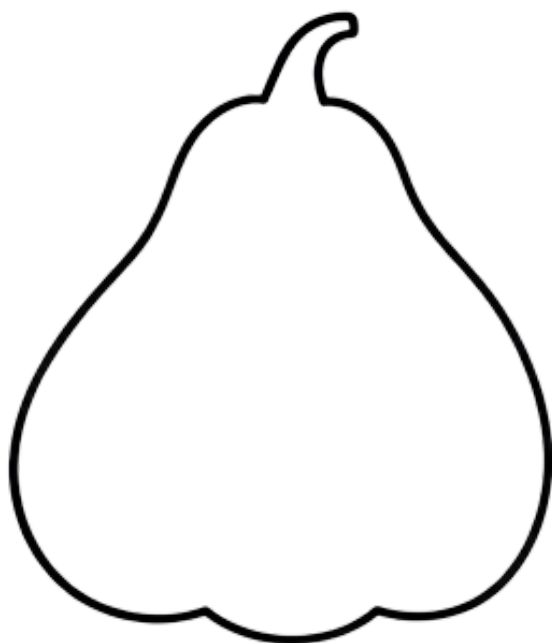
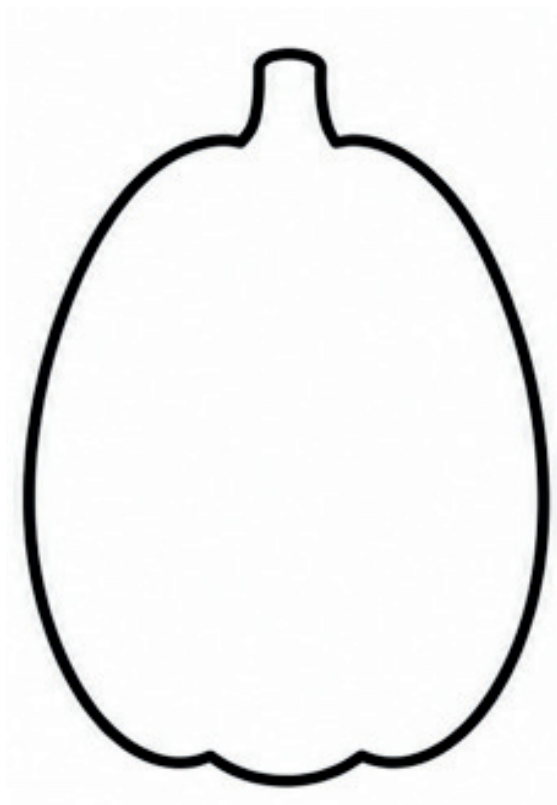
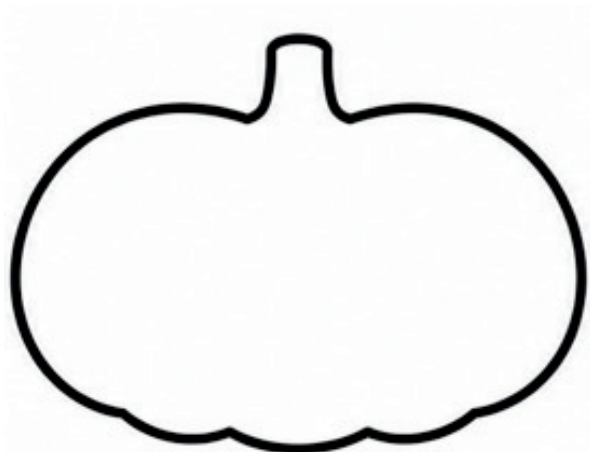
Références : programmes de français du cycle 2, BO n° 41 du 31 octobre 2024 ; du cycle 3, BO n° 16 du 17 avril 2025 ; programmes d'arts plastiques des cycles 2 et 3, BO n° 31 du 30 juillet 2020.

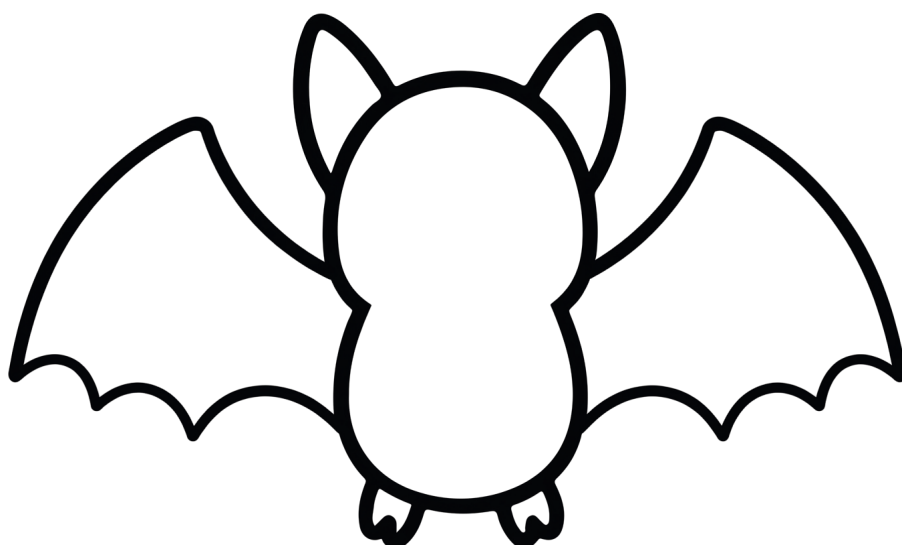
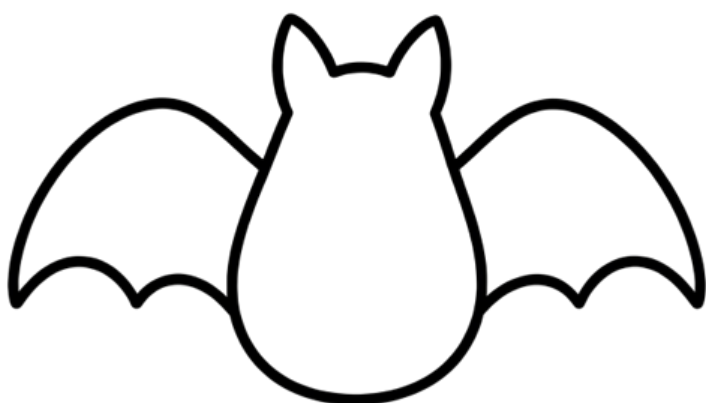


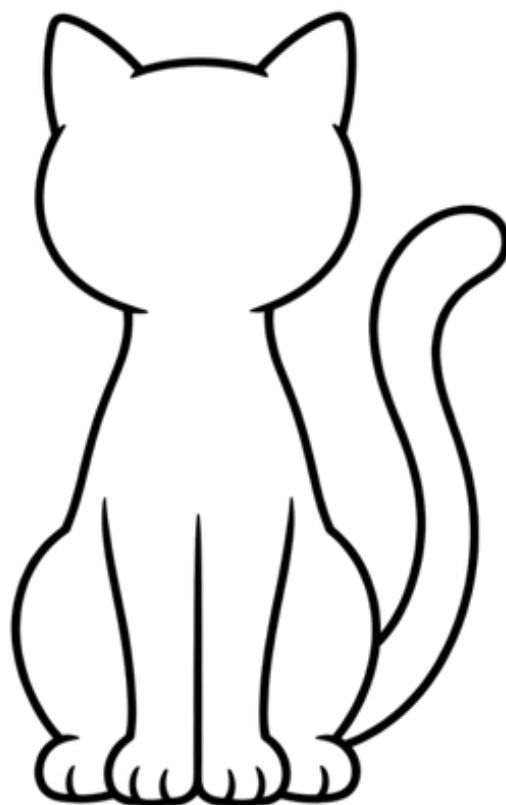
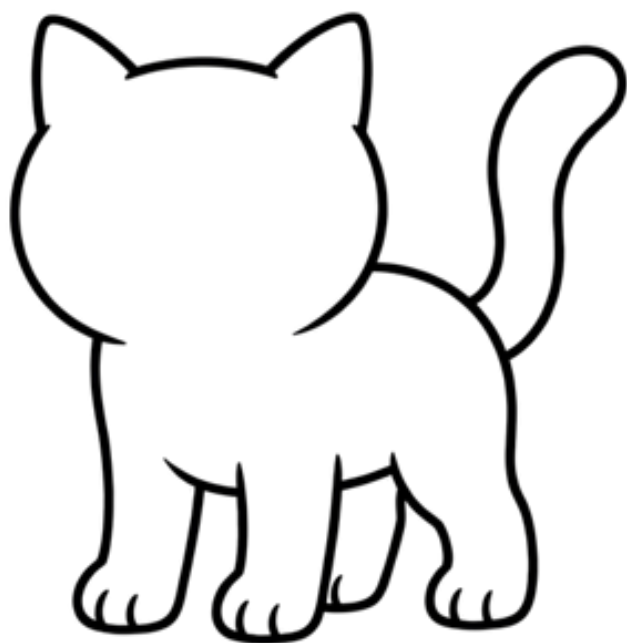
Complète les fantômes !



Complète les citrouilles !







COMMENT AIDER LES ENFANTS À OSER ?

Ma vision avec Objectif Dessin !



1. Observer et essayer

Un dessin en pas à pas est proposé à l'enfant qui a besoin d'un exemple pour démarrer et se sentir rassuré. Le pas à pas est une aide, pas un passage obligatoire. L'enfant peut commencer directement par choisir et créer son personnage.

2. Choisir et personnaliser

L'enfant crée ensuite son propre dessin tout en restant guidé. Pour chaque mission, il combine quatre éléments parmi plusieurs propositions. Avec quatre possibilités par catégorie, il peut imaginer 256 dessins différents !

3. Imaginer librement

Après avoir observé, essayé et fait ses propres choix, l'enfant peut, s'il en a envie, inventer un dessin entièrement personnel.

Il n'est pas nécessaire d'aller jusqu'à la troisième étape : chaque enfant avance à son rythme et peut recommencer une mission autant de fois qu'il le souhaite.

Des phrases qui aident :

« **Je ne sais pas faire.** » → « Quel petit trait peux-tu essayer pour commencer ? »

« **C'est raté !** » → « Quel détail veux-tu garder ? Que veux-tu changer ? »

« **Fais-le à ma place.** » → « On regarde l'étape ensemble, puis tu essaies ? »

« **Ce n'est pas pareil.** » → « Ton dessin peut être différent ! »



Des adaptations possibles selon les enfants :

Pour les 6–7 ans :

lire ensemble, agrandir les modèles, proposer deux choix au lieu de quatre, utiliser les formes à compléter pages 32 à 35.

Pour les 8–10 ans :

laisser davantage d'autonomie, inviter à ajouter une histoire ou des détails.



Adaptez surtout à l'enfant, pas seulement à son âge !

Le but : aider l'enfant à oser commencer, à faire des choix et à prendre plaisir à créer.

L'utilisation de ce fichier doit toujours rester un plaisir pour l'enfant !

Utilisation : achat pour votre foyer ou un groupe que vous encadrez (classe ou atelier). Impression autorisée pour cet usage. Le fichier et ses pages ne peuvent pas être partagés en ligne, redistribués ou revendus.

© 2026 Stéphanie · Objectif Dessin.

Merci d'avoir partagé cette aventure !

J'espère que ce fichier aura permis aux enfants de prendre plaisir à dessiner, d'oser essayer et de découvrir qu'un même point de départ peut donner naissance à une multitude de créations.

Vous avez utilisé cette aventure à la maison, en classe, en atelier ou en famille ?

Vos retours me seront très précieux pour améliorer mes prochaines activités.

Vous pouvez notamment me raconter :

- l'âge ou le niveau des enfants ;
- les missions qu'ils ont préférées ;
- ce qui les a aidés à se lancer ;
- les difficultés éventuellement rencontrées ;
- les améliorations ou les nouvelles activités que vous aimeriez trouver.

Vous pouvez également partager une photo des créations des enfants (et des adultes !).

Restons en contact : cliquez sur les liens !

 **Le blog** : <https://objectifdessin.fr>

 **Instagram** : <https://www.instagram.com/objectifdessin/>

 **YouTube** : <https://www.youtube.com/@objectifdessin>

 **TikTok** : <https://www.tiktok.com/@objectifdessin>

Facebook : <https://www.facebook.com/objectifdessin/>

 **Pour partager votre expérience** : contact@objectifdessin.fr

Merci pour votre confiance et pour vos retours !

Stéphanie — Objectif Dessin

Continuez à imaginer, dessiner et créer à votre manière !

Utilisation : achat pour votre foyer ou un groupe que vous encadrez (classe ou atelier). Impression autorisée pour cet usage. Le fichier et ses pages ne peuvent pas être partagés en ligne, redistribués ou revendus.

© 2026 Stéphanie · Objectif Dessin.