

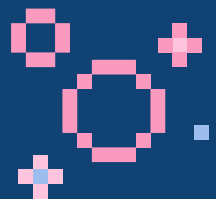


DODOCRAFT

www.dodocraft.fr/ecole/



PACK PÉDAGOGIQUE DÉMARRAGE CLASSE



30 minutes pour préparer votre 1^{er} atelier
20 modèles prêts à imprimer

AU SOMMAIRE

- | | |
|------------------------------------|--|
| 1 Le pixel art | 10 Grilles vierges (création libre) |
| 2 Le matériel nécessaire | 11 Étiquettes "Mission réussie" |
| 3 Déroulé d'un atelier type | 12 Le pixel art, c'est quoi ? |
| 4 Adaptations possibles | 13 Continuer avec Dodocraft + |
| 5-9 Modèles à reproduire | offre exclusive à découvrir |

Pack pédagogique offert lors du salon KED26 - Dodocraft 2026

LE PIXEL ART

Pour toute question : hello@dodocraft.fr

Pour en savoir plus sur notre matériel : www.dodocraft.fr/ecole/

Bienvenue dans l'univers du pixel art pédagogique !

Le pixel art est une activité tactile et visuelle où l'on compose des réalisations à partir de petits carrés, les fameux pixels.

Souvent perçu comme une simple activité créative, le pixel art est en réalité un véritable outil pédagogique transversal, qui mobilise des compétences essentielles chez les enfants. C'est motivant, apaisant et hautement différenciable : ce qui en fait un outil parfait pour des groupes multi-âges et des besoins variés.

Bénéfices pédagogiques (en bref)

- Repérage spatial, symétrie, logique, suites et motifs
- Motricité fine, coordination œil/main, précision gestuelle
- Attention soutenue, autorégulation, persévérance
- Langage oral/écrit, coopération

Matériel (selon configuration)

- Grilles 10x10 noires et translucides
- Pixels (en vrac ou répartis par couleur dans des coupelles)
- Cartes modèles plastifiées
- Option : modèles supplémentaires imprimés (codés, symétriques, thématiques) + crayons/feutres

Format d'un atelier

- En atelier tournant : 4 à 6 élèves, en autonomie ou en binôme
- En classe entière : activité calme sur table, après une consigne collective claire
- En APC / décroisement / temps calme : idéal pour travailler la concentration et l'autonomie

Installation de l'atelier

- Choisir la durée : 15, 30, 45 minutes
- Définir l'objectif de la séance : reproduction, décodage, création libre, etc.
- 2-3 modèles par poste : choisir en fonction du niveau (Facile, Moyen, Difficile)
- Placer les pixels dans des coupelles placées au centre ou en bout de table



LE MATÉRIEL NÉCESSAIRE

L'atelier de pixel art nécessite peu de matériel, mais quelques éléments bien choisis permettent de favoriser l'autonomie, la clarté de la consigne et la réussite de tous les élèves.

Voici ce que nous préconisons pour un atelier avec 4 élèves, avec les variantes possibles selon le niveau de difficulté ou la configuration.

Grilles de base

- 10x10 noire ou 10x10 translucide
- Utilisation possible :
 - Posée directement sur le modèle imprimé
 - Utilisée seule, avec modèle à côté ou en codé

 La grille transparente facilite la vérification par superposition. La grille noire peut être introduite pour les modèles plus complexes (défi sans repère).

Pixels en silicone Dodocraft

- Fournis dans une gamme de couleurs variées
- Quantité conseillée : environ 100 à 150 pixels par enfant / session
- Trier les couleurs en amont pour faciliter la mise en route

 Privilégier 4 à 6 couleurs maximum pour commencer, puis élargir progressivement selon le niveau.

Modèles adaptés (inclus dans cette boîte ou à imprimer sur le site)

- Cartes plastifiées (modèles à reproduire)
- Codés couleur / lettre / coordonnées (sur le site)
- Symétriques / défis / créatifs (sur le site)
- Grilles vides pour création libre (sur le site)

 Préparer un classeur ou une boîte à modèles par niveau ou par difficulté.

Boîtes de tri ou petits contenants

- Permettent de séparer les couleurs par compartiment
- 1 boîte par élève ou par binôme pour gagner du temps
- Possibilité d'utiliser des pots de récupération (type compotes, confitures...)

Astuces pratiques

- Prévoir une zone de création libre pour les élèves rapides
- Mettre en place un coin "entraide" : les élèves peuvent s'aider
- Varier les types de modèles pour maintenir la motivation



DÉROULÉ D'UN ATELIER TYPE

Voici un exemple de déroulé pour un atelier de pixel art. À adapter selon le temps disponible, l'objectif pédagogique, et le niveau des élèves.

1. Mise en place et rappel des consignes

- Expliquer brièvement l'objectif de la séance (ex : "On va reproduire un modèle symétrique" / "Tu vas devoir décoder un motif...")
- Rappeler le fonctionnement de la grille (lignes, colonnes, repères)
- Présenter ou laisser choisir les modèles disponibles
- Distribuer le matériel : grille, boîte de pixels, modèle

Astuce : penser à afficher le vocabulaire utile au tableau ou à projeter un exemple.

2. Observation du modèle (2 à 5 min)

- Temps individuel ou en binôme pour observer attentivement
- Quelques questions-guides possibles : "Combien y a-t-il de couleurs ?" / "Par quelle couleur vas-tu commencer ?" / "Vois-tu des symétries ?"
- Si modèle codé : déchiffrage collectif ou guidé

Astuce : pour les élèves les plus jeunes ou en difficulté, accompagner cette phase étape par étape.

3. Réalisation du modèle (10 à 20 min)

- Les élèves posent les pixels sur la grille en suivant le modèle ou le code
- Encourager la précision, la rigueur et la persévérance
- Circuler pour observer, questionner, guider sans faire à leur place : "As-tu bien regardé la ligne 4 ?" / "Peux-tu vérifier ton angle en bas à droite ?"

Astuce : prévoir des variantes selon les profils (modèle plus simple, plus complexe, ...).

4. Autoévaluation ou validation (2 à 5 min)

- Vérification par superposition ou en binôme
- Rappel du droit à l'erreur : on peut corriger à tout moment
- Possibilité d'utiliser : une fiche "Je l'ai fait seul/avec aide" / une carte "Mission accomplie" / un système de progression (type ceintures ou étoiles)

5. Valorisation et rangement

- Laisser les élèves présenter leurs réalisations à leurs camarades ou à l'enseignant
- Valoriser les efforts autant que le résultat
- Rangement autonome du matériel : pixels, grilles, modèles
- Rituels possibles : coller une photo, noter un ressenti ("J'ai aimé..." / "J'ai trouvé ça difficile mais..."), défis pour la prochaine séance...



ADAPTATIONS POSSIBLES

Le pixel art est une activité structurée, visuelle et valorisante qui **bénéficie naturellement aux élèves à besoins éducatifs particuliers**. C'est un **formidable outil d'inclusion et de différenciation**.

Pour les élèves en difficulté motrice ou en situation de handicap :

- Utiliser une pince de préhension pour faciliter la manipulation des pixels
- Proposer des modèles avec de grandes zones colorées
- Réduire le nombre de pixels à poser ou la complexité visuelle
- Fractionner la séance (ex. : pose d'une couleur le jour 1, l'autre le jour 2)

Pour les enfants avec TDA/H (avec ou sans hyperactivité) :

- Choisir des modèles courts, à terminer en 10-15 minutes
- Donner une consigne claire et unique à la fois
- Prévoir un espace calme, sans distractions
- Introduire des défis minutés pour canaliser l'énergie dans un temps défini

Pour les enfants TSA (troubles du spectre de l'autisme) :

- Structurer fortement l'espace : grille, modèle, pixels bien rangés
- Limiter le nombre de modèles accessibles pour réduire l'indécision
- Encourager un fonctionnement ritualisé : toujours le même déroulé d'atelier
- Utiliser l'activité comme temps de recentrage, en dehors du groupe si besoin

Pour les élèves allophones ou en difficulté de langage :

- S'appuyer sur le vocabulaire spatial (haut, bas, centre, droite, gauche...)
- Utiliser le pixel art comme support d'expression orale : décrire le modèle, expliquer les étapes
- Prévoir un lexique visuel des consignes et couleurs
- Travailler en binôme avec un élève tuteur volontaire

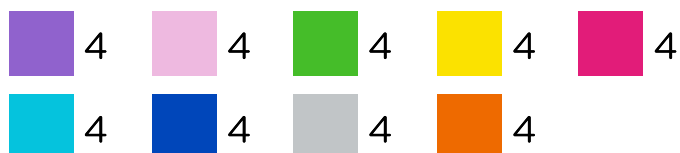
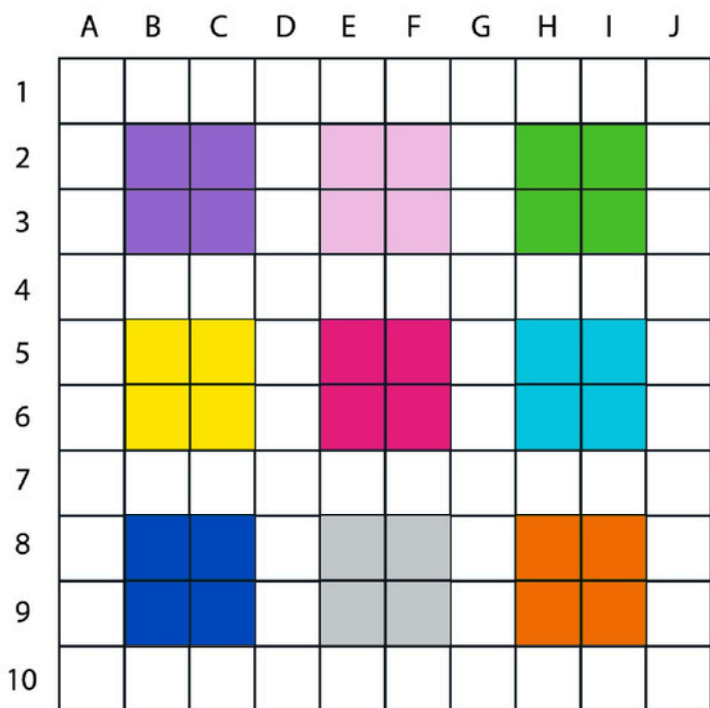
Pour les élèves à haut potentiel / très à l'aise :

- Proposer des modèles codés complexes ou à déchiffrer sans aide visuelle
- Lancer des défis créatifs : inventer un modèle puis le faire reproduire par un camarade
- Introduire des contraintes supplémentaires : symétrie parfaite, nombre limité de couleurs, temps donné
- Créer un espace "experts du pixel" avec des modèles réservés aux élèves avancés

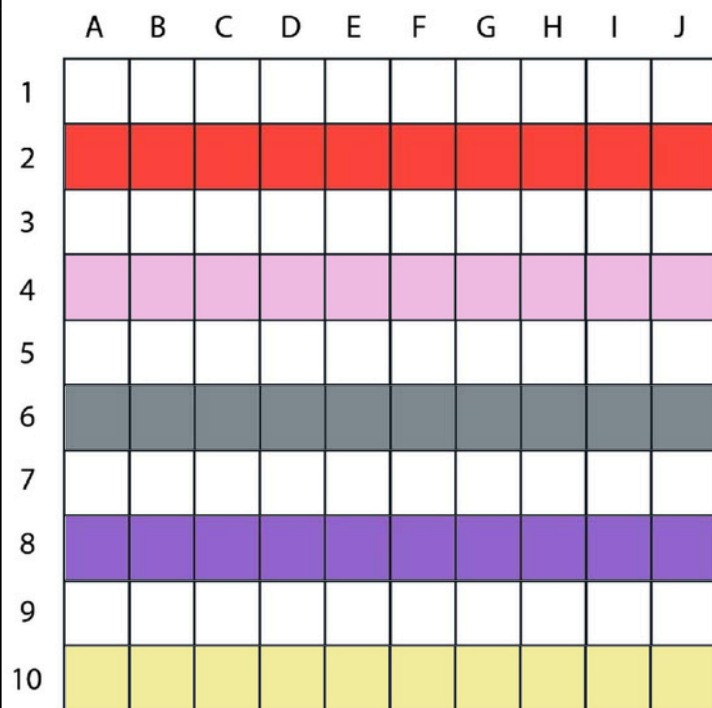




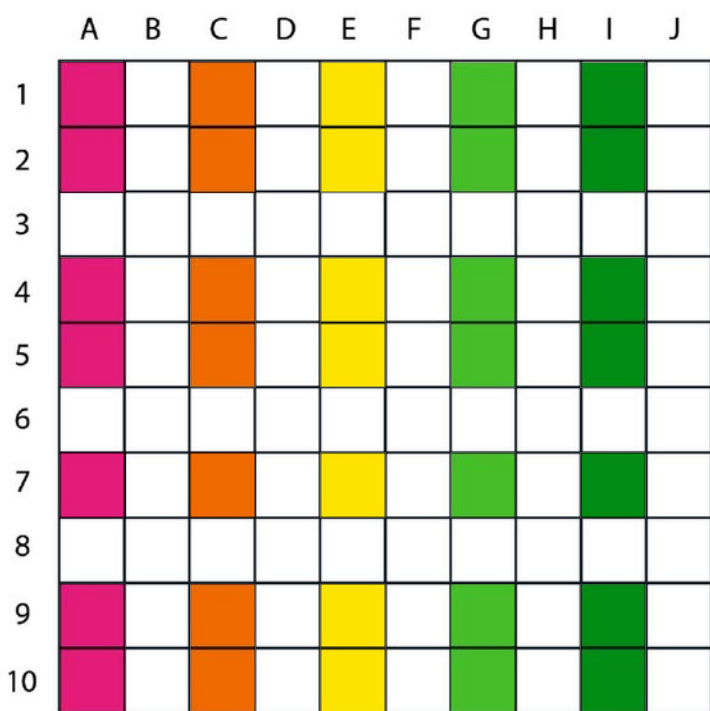
CARRÉS



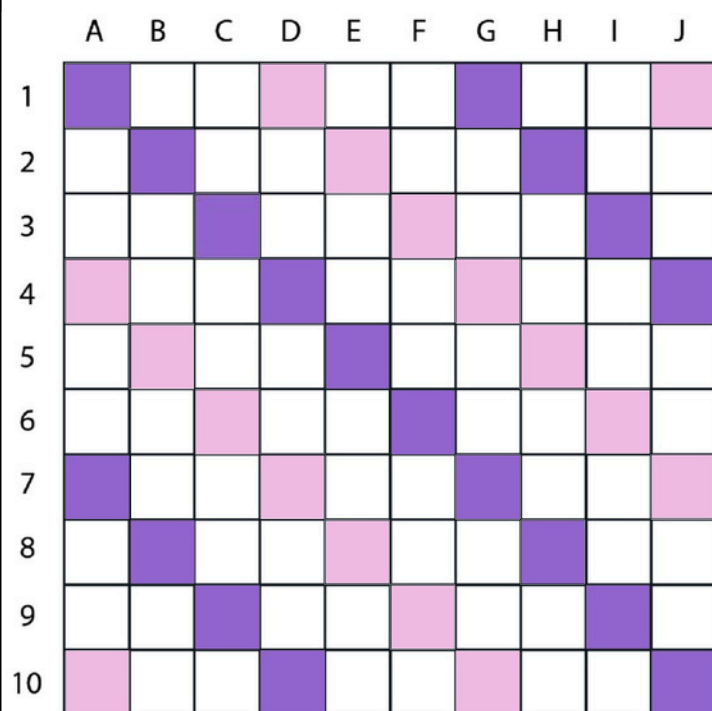
LIGNES



POINTILLÉS

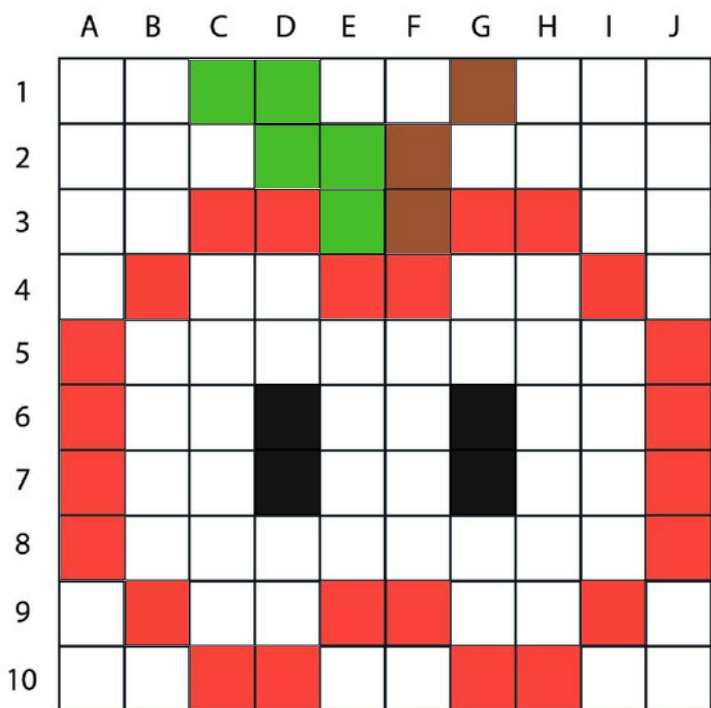


DIAGONALES





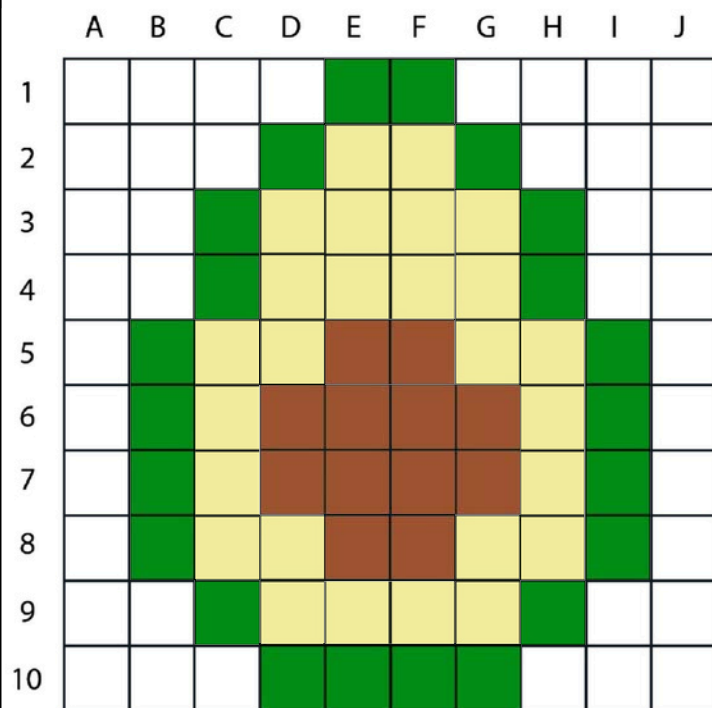
POMME



■ 24 ■ 5 ■ 4 ■ 3



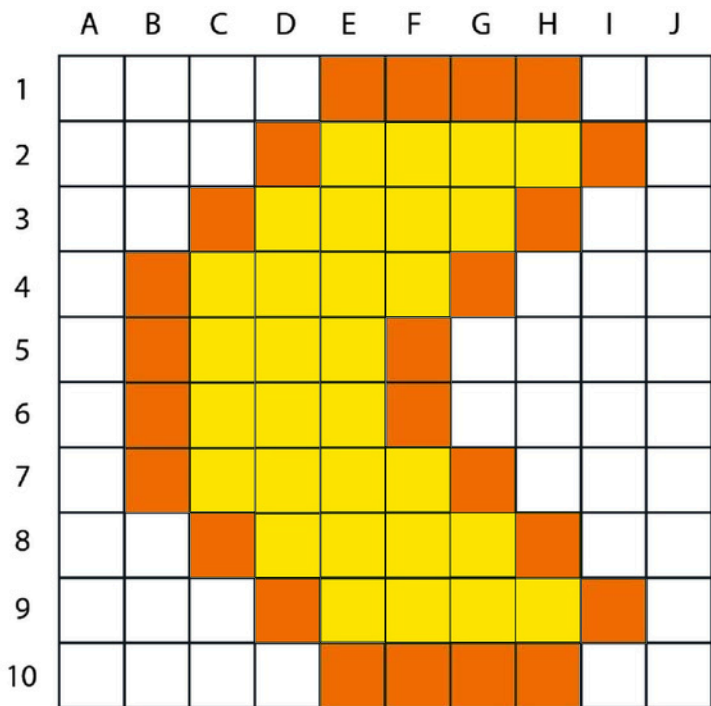
AVOCAT



■ 26 ■ 22 ■ 12



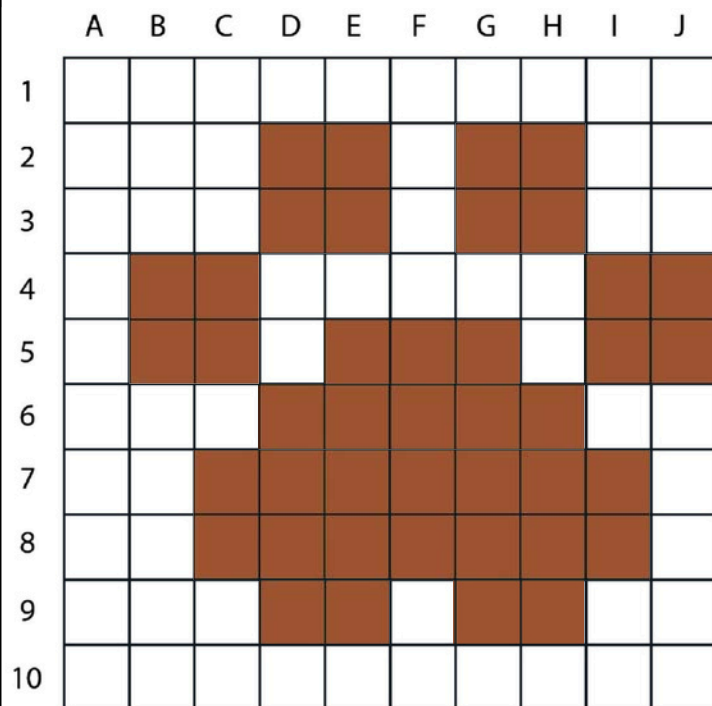
CROISSANT DE LUNE



■ 30 ■ 24



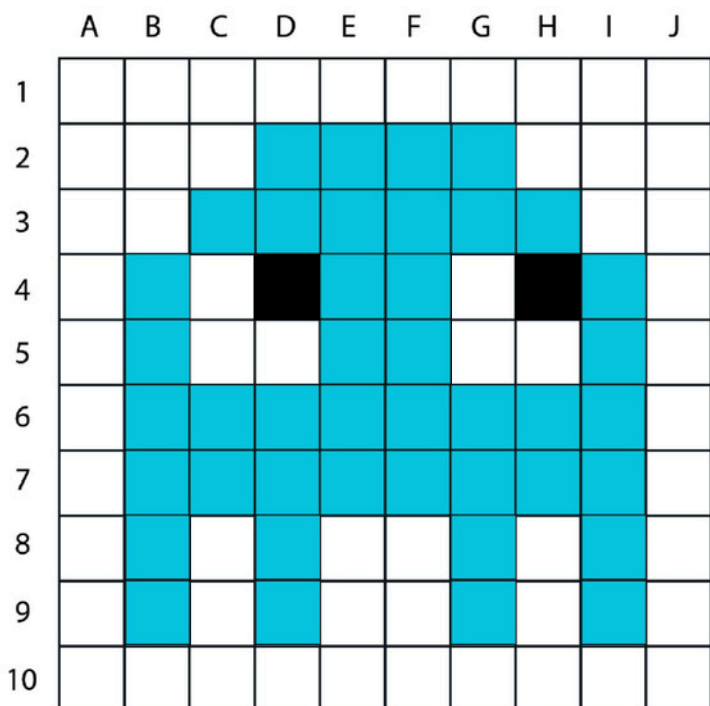
PATTE DE CHIEN



■ 42



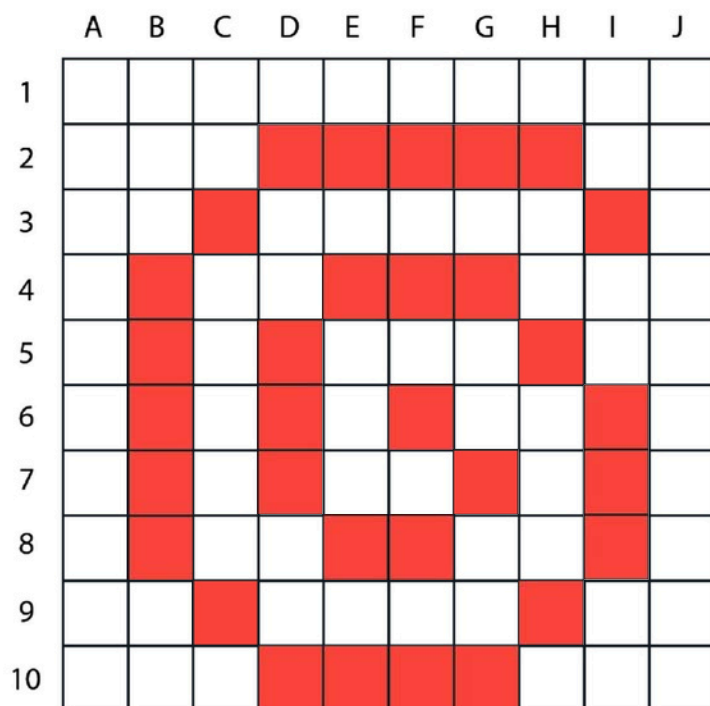
FANTÔME



 42  6  2



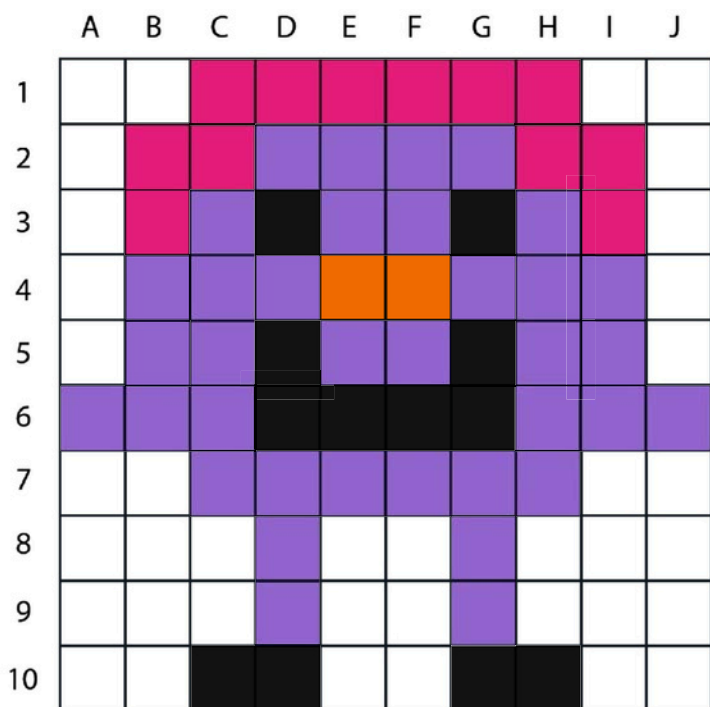
SPIRALE



 32



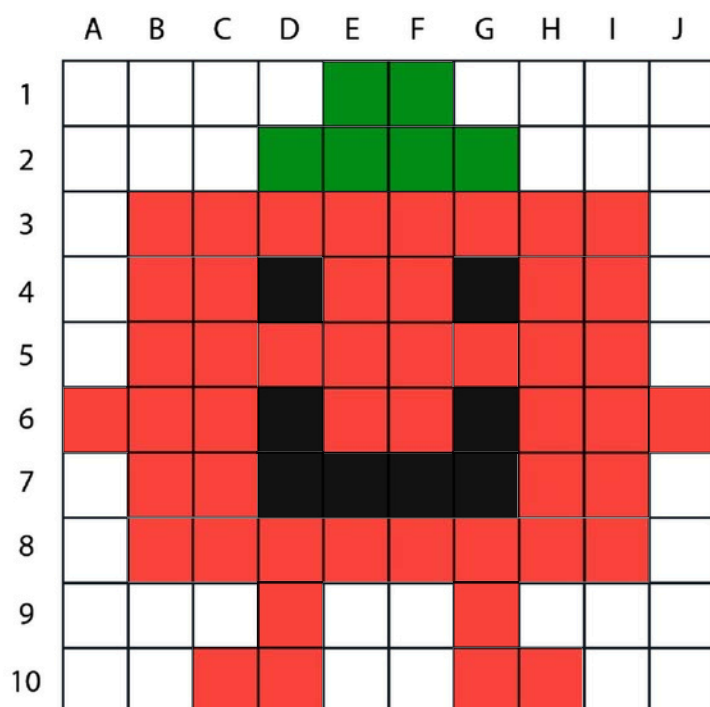
MADAME SURPRISE



 36  12  12  2 3



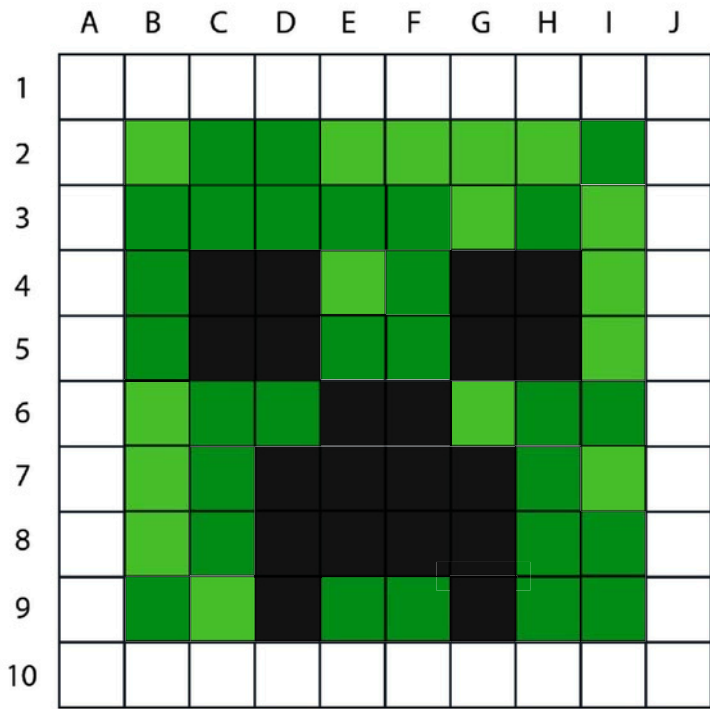
MONSIEUR COSTAUD



 48  8  6



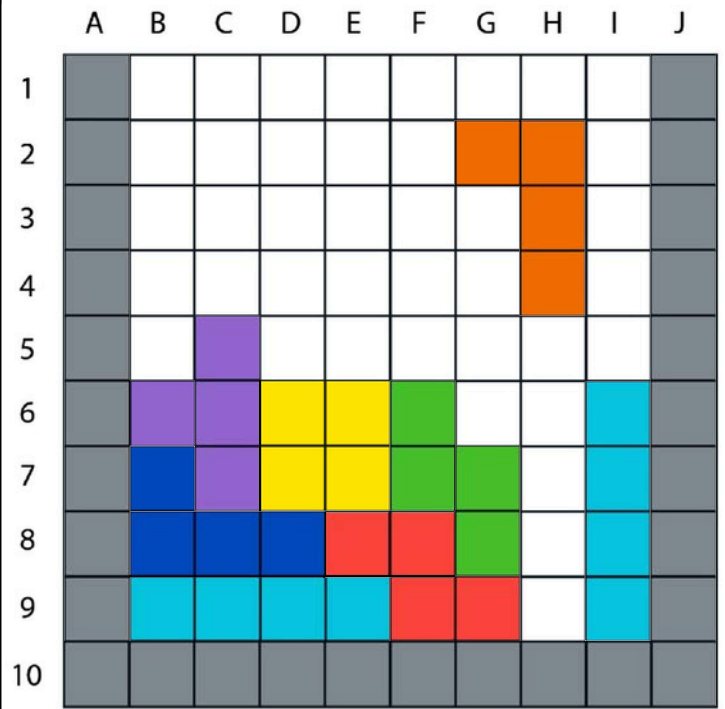
MONSTRE VERT



■ 28 ■ 20 ■ 16



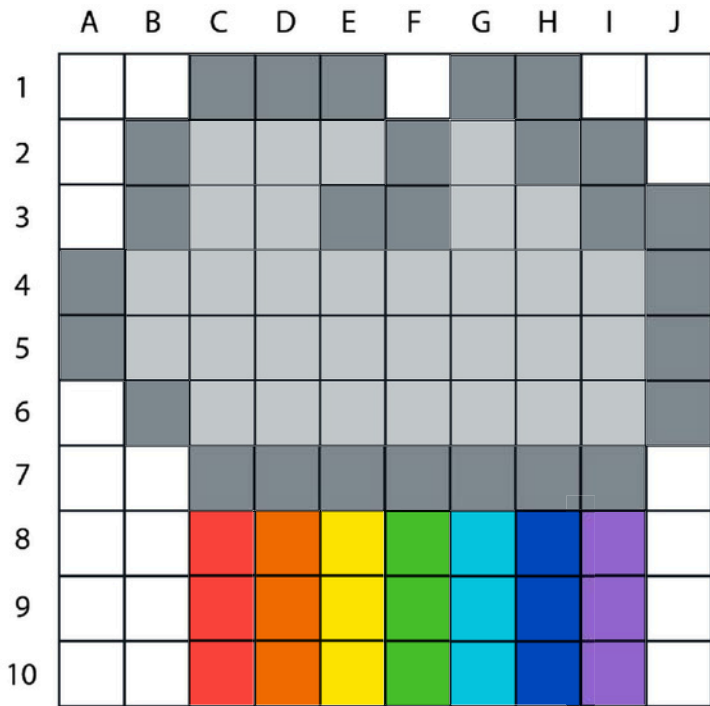
PUZZLE JEU VIDÉO



■ 28 ■ 8 ■ 4 ■ 4 ■ 4
■ 4 ■ 4 ■ 4



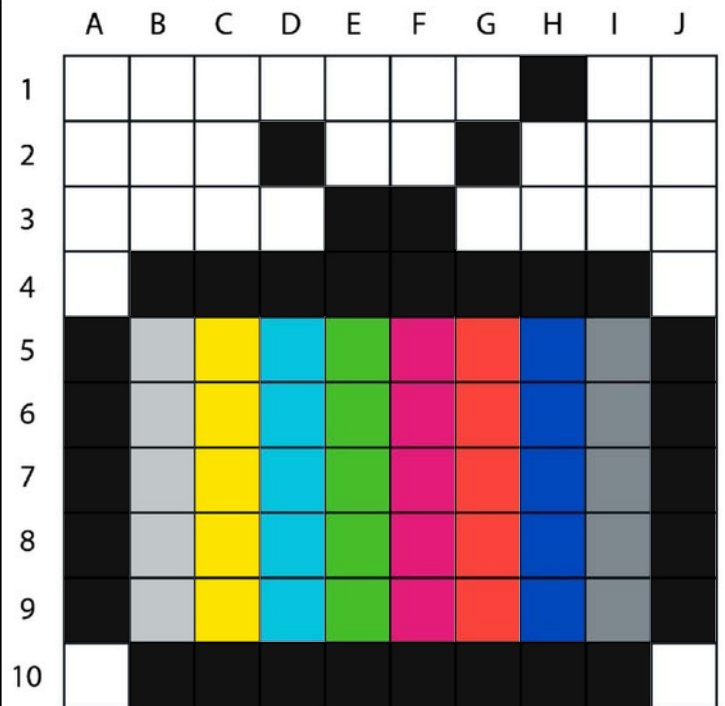
NUAGE ARC-EN-CIEL



■ 31 ■ 27 ■ 3 ■ 3 ■ 3
■ 3 ■ 3 ■ 3 ■ 3



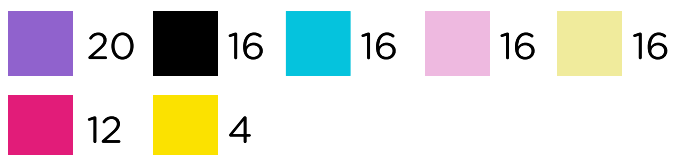
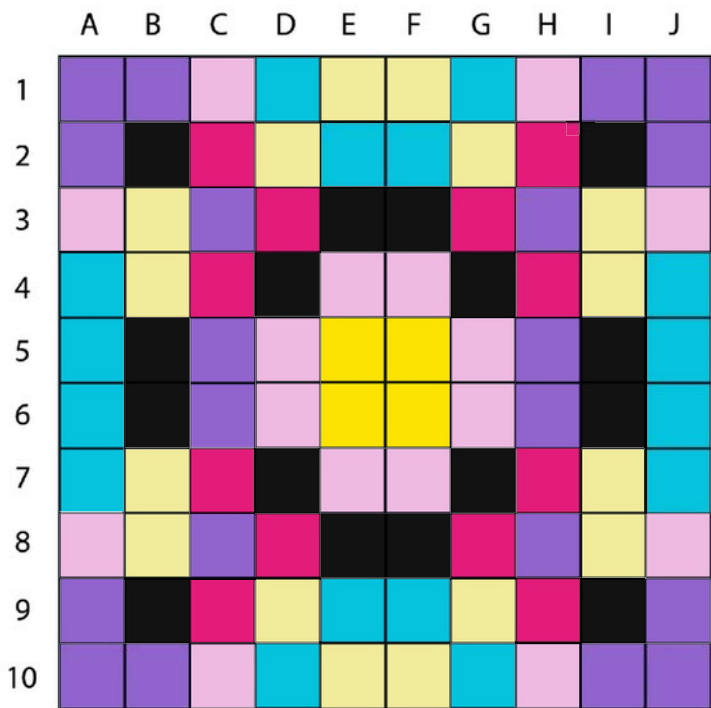
TÉLÉVISION



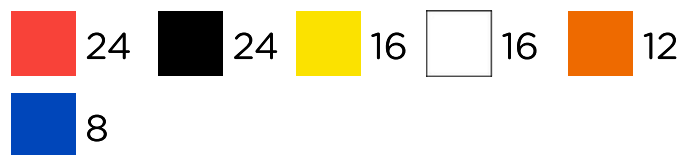
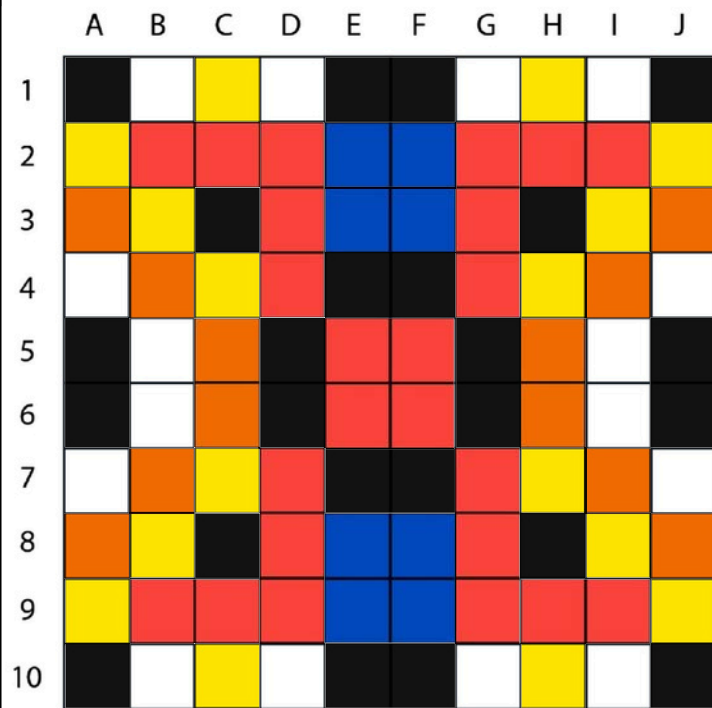
■ 31 ■ 5 ■ 5 ■ 5 ■ 5
■ 5 ■ 5 ■ 5 ■ 5



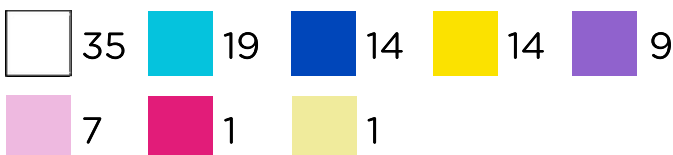
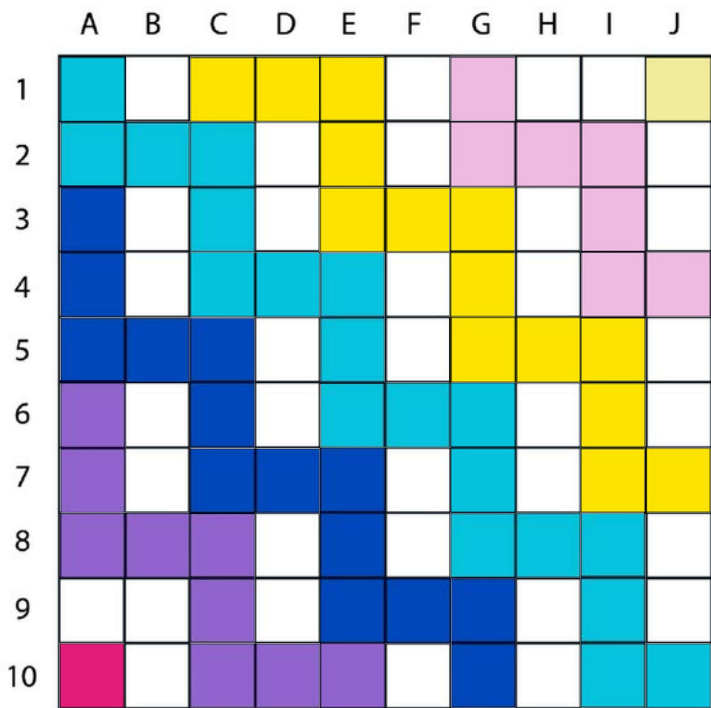
MANDALA FLEUR



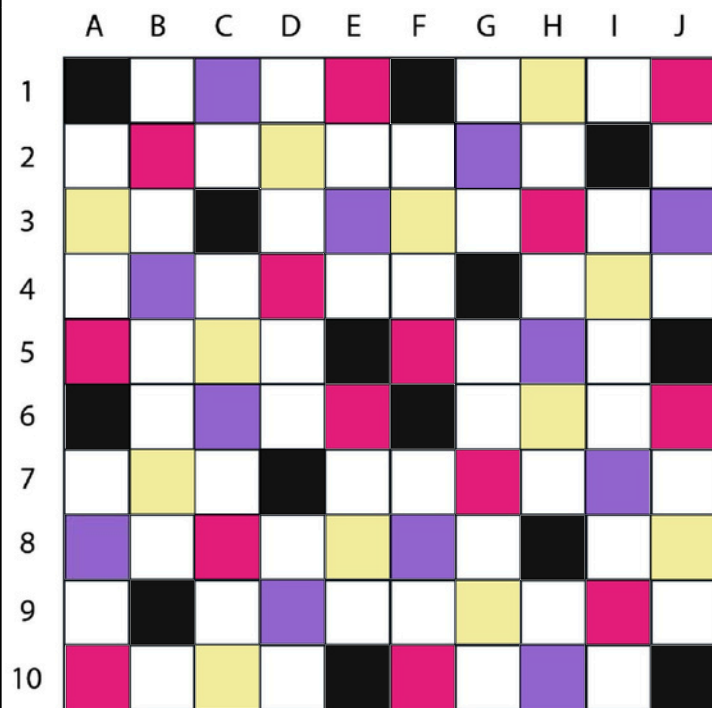
MANDALA PAPILLON



ZIG ZAG



MANDALA POINTILLÉ



MODÈLES VIERGES

Pour laisser les enfants imaginer et créer leurs propres modèles.

À photocopier autant de fois que nécessaire pour des séances de création libre.



A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										



A B C D E F G H I J

1										
2										
3										
4										
5										
6										
7										
8										
9										
10										

ÉTIQUETTES DE RÉUSSITE

Les étiquettes "Mission réussie" permettent de valoriser les efforts des élèves et de garder une trace concrète de leurs réalisations en pixel art. Elles peuvent être collées dans un cahier de suivi, collectées dans une pochette ou affichées sur un tableau des réussites.

★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



★★ MISSION RÉUSSIE ! ★★

J'ai réussi à :

- ☐ reproduire un modèle
- ☐ déchiffrer un code
- ☐ créer un pixel art libre

PRÉNOM : _____ DATE : _____



LE PIXEL ART

C'EST QUOI ?

Du pixel à l'art : une histoire visuelle

Un pixel, c'est **un tout petit carré de couleur**. C'est la plus petite unité visible d'une image numérique. Quand on assemble plusieurs pixels, on peut créer des images, des personnages, des décors... C'est un peu comme faire **une mosaïque** !

Le pixel art est **une forme de dessin** réalisée entièrement avec des pixels : chaque élément est construit case par case, couleur par couleur, à l'intérieur d'une grille.

Une histoire née avec les jeux vidéo

À la fin des années 1970 et au début des années 1980, **les écrans d'ordinateur et de console ne pouvaient afficher que très peu de couleurs**, et seulement quelques gros pixels à la fois.

Les premiers créateurs de jeux vidéo ont donc dû faire preuve d'inventivité : pour représenter un personnage, un objet ou un décor, ils utilisaient une grille très simple, avec des petits carrés colorés.

C'est ainsi qu'est né le style "**pixel art**", qu'on retrouve dans des jeux comme :

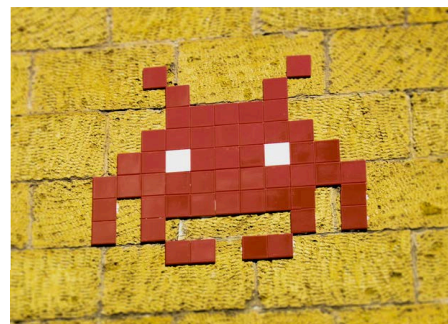
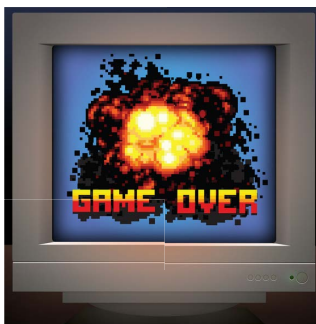
- Space Invaders (1978) - Pac Man (1980)
- Mario Bros (1983)
- Tetris, Pokémon, Zelda ou encore Minecraft plus récemment

D'ailleurs, tu en connais peut-être ?

Jeu vidéo PacMan



Invader (Street Artiste)



Images à titre culturel et pédagogique uniquement

TU AS AIMÉ CE PACK ? ON CONTINUE ENSEMBLE

Découvre la gamme Dodocraft pour ta classe.



Notre matériel pour la classe

www.dodocraft.fr/boutique/

Boîte mini pixel, Boîte XXL pour la classe, grilles avec repères et 20x20, cartes thématiques.
Devis et mandats administratifs sur demande.

-15 % sur votre commande



Avec le code

KED26

jusqu'au 17/07/2026



Ce pack t'a été utile ?

Partage-le avec un·e collègue de la salle des profs,
il est libre d'usage en classe.



DODOCRAFT

Le pixel qui fait grandir les enfants.