

EXPOSITION

L'ILLUSTRE

PINOCCHIO

7 FÉVRIER > 21 JUIN 2026

Dossier
pédagogique

SOMMAIRE

01 Présentation de l'exposition



04 Formules et tarifs



02 Parcours de l'exposition



05

Détail des ateliers

Cycle 1 - Cycle 2



Cycle 3 -> Lycée



03 Objectifs et propositions
pédagogiques



06

Musée mode d'emploi
Informations pratiques



PINOCCHIO, L'ICÔNE INTÉMPORELLE S'EXPOSE AU MUSÉE

Un classique universel revisité

Qui ne connaît pas Pinocchio, ce pantin de bois dont le nez s'allonge à chaque mensonge ? Figure majeure du patrimoine culturel italien et symbole mondial de la transformation par l'épreuve, Pinocchio est au cœur de l'exposition du Musée de l'Illustration Jeunesse. Né en 1881 sous la plume de Carlo Collodi, ce personnage emblématique, façonné par Geppetto, incarne une quête initiatique : celle d'un être de bois, désobéissant et paresseux, qui devient un enfant sage à travers des aventures aussi fantastiques que moralisatrices.

Une exposition immersive

L'exposition retrace les origines de Pinocchio et explore les réinterprétations artistiques contemporaines de ce conte fondateur. Les visiteurs redécouvriront les moments clés de son histoire — de l'atelier de Geppetto au ventre du requin, en passant par le grillon parlant, la fée bleue ou le pays des jouets — à travers des œuvres originales signées par des artistes internationaux :

Lorenzo Mattotti (Italie) et ses formes fluides,
Carl Cneut (Belgique), maître de Gand,
Quentin Greban (Belgique), douceur et poésie
Taniguchi Tomonori (Japon) et son style épuré,
Nathalie Novi, Martin Jarrie, Isabelle Simler et Gérard DuBois (France), aux univers variés.

Source: Communiqué de presse Pinocchio



PARCOURS DE L'EXPOSITION

L'illustre Pinocchio entre au musée

Le Musée de l'Illustration Jeunesse, nous invite à (re)découvrir le conte de Collodi à travers la diversité des images et objets qu'il a inspirés. Une idée simple et intrigante ouvre notre parcours: le voyage des histoires à travers l'Europe du XIXème siècle. Evoquant l'hypothèse d'une origine sandienne derrière le personnage de Pinocchio, l'exposition explore ces échos entre les cultures et montre comment l'imaginaire des marionnettes, de la littérature et des personnages circule entre les artistes et les écrivains. Plutôt que de raconter l'histoire, l'exposition montre comment des illustrateurs contemporains et les arts de l'objet ont réinterprété ce récit universel. La scénographie fait dialoguer œuvres originales, objets et dispositifs variés pour mettre en lumière les thèmes essentiels de Pinocchio. Accessible à tous, l'exposition propose plusieurs niveaux de lecture, alliant découverte du conte, regard d'artistes et ouverture vers des réécritures contemporaines.

SALLE



Artiste: Lorenzo Mattoti
Oeuvres extraites de :
Collodi, C., & Mattotti, L.
(1993). *Pinocchio*. Albin
Michel-Jeunesse.



Cette salle propose de découvrir **une lecture moderne et symbolique du conte classique**, accessible à tous.

Lorenzo Mattotti, illustrateur italien, réinvente Pinocchio avec des couleurs vives, des textures picturales et des compositions dramatiques. Ses illustrations intensifient les émotions. Cette approche fait de Mattotti un exemple marquant de la modernisation d'un classique à travers l'art graphique.

SALLE



Artistes: Martin Jarrie et Tomonori Taniguchi

Oeuvres extraites de :
Cagnard, J., & Jarrie, M. (2005).
*Bout de bois : D'après l'infatigable,
l'inoxydable Pinocchio*. Éditions du
Bonhomme Vert
Taniguchi, T. (2010). *Pinocchio : la
marionnette de fer*. Le Petit Léopard.

Cette salle réunit **deux interprétations très visuelles et symboliques de Pinocchio**.



Martin Jarrie imagine un Pinocchio redevenu bout de bois, dans un univers très théâtral. Ses images, construites comme de petites scènes, mettent en avant la matière, la mécanique du corps et la dimension scénique du personnage. Tomonori Taniguchi transforme Pinocchio en marionnette de fer. Par des images épurées, il raconte un parcours de contraintes puis d'émancipation, où la matière elle-même devient porteuse de sens. La salle confronte ainsi deux métamorphoses du personnage, du bois au métal.

SALLE



Artistes: Nathalie Novi et Quentin Greban, Isabelle Simler

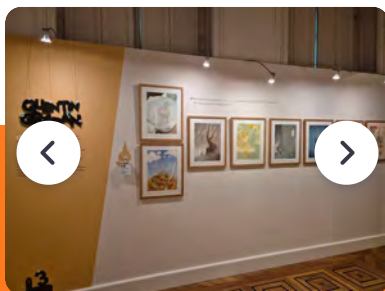
Oeuvres extraites de:

Collodi, C., & Novi, N. (2009). *Pinocchio*. Rue du Monde.
Collodi, C., & Gréban, Q. (2023). *Pinocchio*. Mijade, Simler, I (2015) Dans les poches d'Alice, Pinocchio, Cendrillon et les autres.

La salle confronte **une lecture poétique et sensible à une approche plus narrative et réaliste du conte**.

Nathalie Novi propose des illustrations aux pastels doux, mêlant tendresse et mélancolie, qui soulignent les tensions entre obéissance et désir de liberté.

Quentin Gréban utilise l'aquarelle pour revenir au texte original et en montrer la dimension plus sombre et complexe. Elisabeth Simler transforme des objets du quotidien en invitation au jeu à travers des illustrations précises et délicates nous renvoyant à notre imaginaire collectif.



SALLE

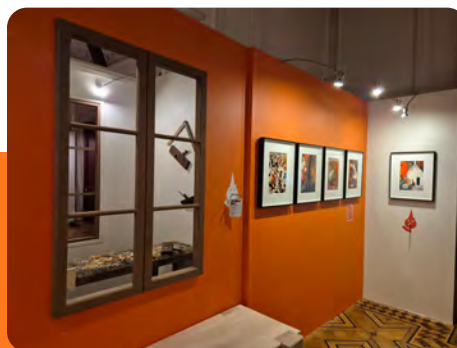


Artiste : Carll Cneut

Oeuvres extraites de :

Dros, I., & Cneut, C. (2025). *Ô Pinocchio*. École des loisirs, collection Pastel.

A travers une peinture lente et très travaillée, héritée des maîtres flamands, Carll Cneut nous dévoile son approche. Il privilégie l'émotion et **la mémoire intime de l'enfance**. En allégeant la morale explicite du texte, il cherche à aller au cœur du récit : le mouvement, la joie, l'élan vital. Les couleurs dominantes structurent chaque image et créent un rythme visuel fort, donnant au parcours de Pinocchio **une dimension sensible et profondément humaine**.



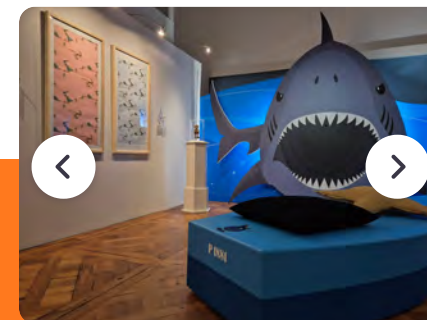
SALLE



Thèmes : "Pinocchio dans les Arts et traditions populaires et les Arts décoratifs

Partenariats: MUCEM, Musée des civilisations de l'Europe et de la Méditerranée, MAD, Musée des arts décoratifs Paris

Enfin, le parcours s'ouvre **aux arts décoratifs**, montrant comment Pinocchio dépasse le livre pour devenir un objet du quotidien. Marionnettes, jouets, masques, papiers peints ou objets mécaniques témoignent de l'inscription durable du personnage dans la culture populaire. Ces pièces rappellent que Pinocchio est avant tout une figure façonnée, manipulée, décorée, et qu'il existe **à la croisée de l'illustration, de l'artisanat et des arts décoratifs**.



OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Découvrir la richesse du conte original
- Analyser les interprétations artistiques
- Sensibiliser à la diversité culturelle
- Développer l'interprétation par la diversité des mises en images
- Relier un texte classique au monde de l'illustration

BIBLIOGRAPHIE DE L'EXPOSITION

CYCLE 1-2

DÉCOUVRIR, RESENTIR, RACONTER

Objectif pédagogique : Entrer dans la fiction et dans l'image, explorer les émotions et les matières.

À partir des connaissances du conte original acquises en amont et des dispositifs sensoriels de l'exposition (textures, silhouettes, objets liés au conte), développer les capacités d'observation et d'expression, raconter et jouer avec les émotions des personnages. Les œuvres contemporaines de divers artistes (Mattotti, Novi, Taniguchi...) permettent d'aborder la diversité des images, les formes, les couleurs et les matières.

CYCLE 3

ENTRER DANS LA CULTURE : HÉRITAGES ET RÉÉCRITURES

En amont, les élèves ont (re)découvert Pinocchio, grand classique de la littérature italienne, ses origines et sa diffusion culturelle. L'exposition offre de nombreuses variations contemporaines : expressionnisme de Cneut, pastels de Novi, langage numérique avec Pinocchio in Emojitaliano.

A travers l'exposition, les objectifs sont riches : comparer les intentions, analyser le rôle des images dans l'adaptation et comprendre comment un personnage se transforme au fil du temps. Tous ces objectifs invitent à se questionner : comment, à partir d'une œuvre culturelle, surgissent des regards variés ?

CYCLE 4

ANALYSER, INTERPRÉTER, QUESTIONNER : PINOCCHIO ENTRE MYTHE MODERNE ET CRÉATION CONTEMPORAINE

Les illustrations présentées (Mattotti, Cneut, Jarrie, Novi, Greban...) permettent d'étudier comment un même récit devient un laboratoire artistique : images sombres, symbolisme des ombres, transformations animales, jeux de textures... L'exposition met aussi en lumière la question identitaire ("Qu'est-ce qu'un vrai enfant ?"), la morale (mensonge, manipulation), et les métamorphoses, ce qui ouvre sur des lectures analytiques et interprétatives riches.

LYCÉE

EXPLORER LA RÉINTERPRÉTATION CONTEMPORAINE D'UNE ŒUVRE PATRIMONIALE

L'exposition constitue un support pour interroger les enjeux esthétiques, artistiques et sociopolitiques du livre illustré.

Les lycéens développent une réflexion critique sur les œuvres, analysent le contexte de création, les choix narratifs faits par l'artiste afin de déterminer ce qui confère à une œuvre une portée universelle sur des thèmes communs : le désir de liberté, le passage de l'enfance à l'adolescence, le lien parents-enfant, la filiation, les valeurs morales, le mensonge...

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

Avant la visite

BIBLIOGRAPHIE AVANT

PISTE 1: A LA DÉCOUVERTE DU CONTE D'ORIGINE

En amont de la visite, il est primordial que les élèves étudient l'œuvre originelle ou des extraits afin qu'ils aient les repères narratifs nécessaires. Cela permettra de découvrir les illustrations exposées et de pouvoir comparer, lier le texte et la mise en image.

> Cycle 1 et 2:

Entrer dans l'histoire par l'écoute et les premières images pour:

- Découvrir le personnage de Pinocchio.
- Écouter une histoire et exprimer ce que l'on voit / ressent.
- Comprendre un épisode simple du conte
- Relier un passage lu à une image.

Activités proposées:

- Décrire une image : "Que vois-tu ?"
- Dessiner son Pinocchio.
- apparier texte et illustration

> Cycle 3:

Comprendre les enjeux du conte pour:

- Identifier les grandes étapes du récit.
- Comprendre la transformation du personnage.

Activités proposées:

- Lecture d'un extrait clé (Fée bleue, baleine/requin...).
- Frise chronologique du parcours de Pinocchio.
- Discussion : "Qu'apprend Pinocchio dans cet épisode ?"

> Cycle 4:

Interpréter les thèmes majeurs:

- Analyser un passage du conte.
- Comprendre les thèmes : mensonge, désobéissance, métamorphose.

Activités proposées:

- Lecture analytique d'un épisode.
- Débat bref : "Mensonge ou vérité ? Que raconte Pinocchio ?"
- Tableau d'évolution du personnage.
- Fiche portrait des personnages

> Lycée: Analyser une oeuvre patrimoniale et ses enjeux

- Lire le conte comme œuvre patrimoniale.
- Identifier les enjeux symboliques et moraux.

Activités proposées:

- Analyse d'un extrait fondateur (naissance / mensonge / transformation)
- Thématisation : identité, vérité, humanité pour lier avec d'autres écrits.
- Brève réécriture : "Si j'étais Pinocchio aujourd'hui..."

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

Avant la visite

PISTE 2: DÉCOUVRIR DES ADAPTATIONS DE PINOCCHIO

Objectif : Observer comment le conte a été transformé et interprété dans différents médias et à travers les époques.

> Cycle 1 et 2: Développer l'observation et la reconnaissance (des personnages, des émotions...)

- Découvrir les personnages principaux
- Identifier les grandes étapes de l'histoire à travers des images et extraits animés.
- Identifier les émotions des personnages (joie, peur, surprise).

Activités proposées:

- Jeu des émotions : montrer un extrait et demander aux élèves de mimer la peur, la joie ou la surprise de Pinocchio.
- Identifier les personnages (jeu des différences entre plusieurs versions)
- Tri des personnages : images ou silhouettes, classer héros, méchants, amis, spectateurs.

> Cycle 3: Analyser la fidélité et les libertés par rapport au conte original

- Étudier les choix artistiques (techniques, tenues, lieu, couleurs...).
- Développer un regard critique et argumenté sur les adaptations.

Activités proposées:

- Étude des choix artistiques en comparant la mise en images du même épisode.
- Analyse narrative : quelles scènes sont modifiées ou supprimées ? Pourquoi ?
- Production orale ou écrite : rédiger un court texte comparatif ou préparer une présentation sur la version préférée en argumentant ses choix.

> Cycle 4: Interpréter les thèmes majeurs

- Découvrir les adaptations de manière active et créative.
- Comparer les versions sans se limiter à la lecture ou à la simple observation.
- Développer l'esprit critique en utilisant le jeu, le rôle et la manipulation des supports.

Activités proposées:

- Jeu de rôle "Pinocchio à travers les médias" (rejouer une scène selon Disney, Mattoti)
- Mini-débat "Version préférée": Argumenter et comparer. Chaque groupe défend une adaptation et échange avec la classe pour justifier ses choix.

> Lycée: Analyser et comparer les adaptations.

- Transformer l'analyse en production ludique et interactive.

Activités proposées:

- Réécriture "à la manière de": Adapter une scène à un autre support ou style. Par exemple, réécrire scène Disney en film réaliste, théâtre ou bande dessinée, puis présenter la comparaison.
- Atelier "Critique en vidéo": créer un mini-reportage ou une vidéo critique sur une adaptation en réalisant un clip de 2-3 minutes comparant deux adaptations, expliquer ses choix, argumenter.

PROPOSITIONS PÉDAGOGIQUES

Après la visite

BIBLIOGRAPHIE
APRÈS

1. Pinocchio en puzzle

Objectifs : Découvrir le personnage de façon ludique ; manipuler des formes ; observer comment on fabrique une image.

Activité : Les élèves reconstruisent Pinocchio par collage à partir d'éléments fournis (formes, couleurs, matières).

Chaque production est différente, puis présentée rapidement à la classe.

Disciplines travaillées : Arts plastiques, langage oral, motricité fine.

2. Jeu de rôle / saynète

Objectifs : Explorer le récit et les personnages de manière interactive.

Détails : Les élèves rejouent une scène vue dans l'exposition ou inventée, en respectant le style d'une adaptation. Pour les plus grands, intégrer analyse des émotions et choix artistiques.

Disciplines travaillées : Français, arts plastiques, éducation physique et artistique.

3. Écriture créative ou réécriture

Objectifs : Développer l'imagination et la créativité narrative.

Activité : Inventer une suite, un épisode alternatif ou une scène inédite inspirée du conte et des œuvres exposées.

Pour les plus jeunes : phrases simples ou dialogues.

Pour les plus grands : texte narratif complet.

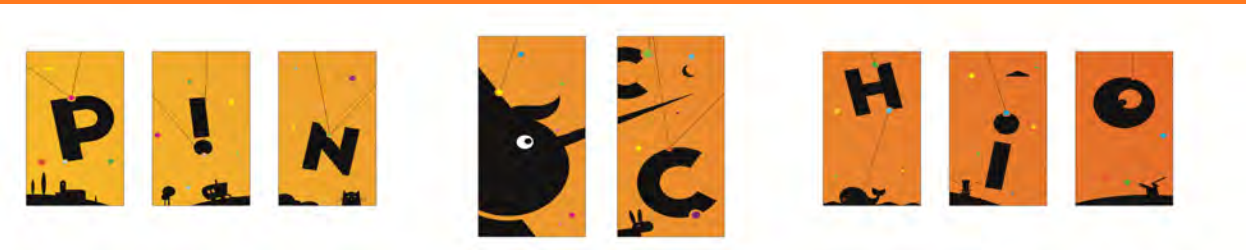
Disciplines travaillées : Français, arts plastiques.

4. Jeu des différences / observation comparative

Objectifs : Développer l'esprit critique et la capacité d'observation.

Détails : Comparer les œuvres vues avec le texte original ou différentes adaptations (Disney, Mattoti, DuBois, théâtre). Repérer les différences dans l'intrigue, les personnages ou le style artistique. Annoter le texte ou présenter les observations oralement ou par écrit.

Disciplines travaillées : Français, arts plastiques.



FORMULES ET TARIFS

Le service des publics propose différentes formules adaptées aux scolaires et aux périscolaires, de la maternelle au lycée. Les groupes peuvent choisir entre une visite commentée ou libre, avec la possibilité de la compléter par un atelier de pratiques artistiques.

N'oubliez pas, les musées départementaux sont partenaires :



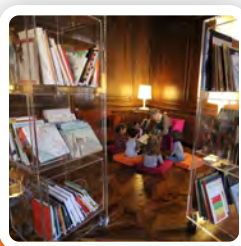
VISITE LIBRE

Sans médiatrice
Durée environ 1h30
Tarif : 1 euro par élève

Les groupes scolaires et périscolaires ont la possibilité de visiter le musée en toute liberté et à leur rythme.

Des outils d'aide à la visite sont spécialement conçus pour vous accompagner dans votre découverte en autonomie.

Ressources pédagogiques à télécharger sur notre site : musees.allier.fr



VISITE GUIDÉE ludique

Encadrée par une médiatrice
Durée : 1h30
Tarif : 3 euros par élève

Ces visites favorisent l'échange et la discussion avec les élèves. En complément de la découverte commentée de l'exposition, des activités ludiques leur sont proposées : lectures accessoirisées, jeux d'écriture, de dessin, d'observation, de mime...

Chaque parcours est construit par les médiatrices et s'adapte aux différents niveaux scolaires.



VISITE GUIDÉE + Atelier

Encadrés par une médiatrice
Durée : 2h30
Tarif : 5 euros par élève

Une visite guidée ludique est proposée en version raccourcie, afin de découvrir les artistes ou les thèmes présentés.

Les ateliers, adaptés aux différents niveaux scolaires, s'appuient ensuite sur ce contenu pour inviter les élèves à expérimenter à leur tour. Leur objectif est de sensibiliser à l'art de l'illustration et de favoriser un contact direct avec les œuvres des artistes.

Détail des ateliers pages suivantes >

ATELIER FORMULE VISITE+ATELIER (2H30)

Sommaire

CYCLE 1 - PS/MS/GS

CYCLE 2 - CP/CE1/CE2

PINOCCHIO : UN PANTIN, MILLE REGARDS



DURÉE : 1H15

OBJECTIF DE L'ATELIER

Donner vie à Pinocchio collectivement sous forme d'un pantin articulé en s'appropriant les codes graphiques d'un illustrateur

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES VISÉS

CYCLE 1 - Maternelle

- *Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques : Découvrir différents outils et expérimenter des gestes graphiques.*
- *Construire les premiers outils pour structurer sa pensée : Reconstituer le schéma corporel (placer la tête au-dessus du corps, les bras sur les côtés).*
- *Découvrir le monde : Manipuler des objets et des matières et comprendre un mécanisme simple.*
- *Vivre ensemble : Partager un espace de création et contribuer à une œuvre commune.*

CYCLE 2 - CP CE1 CE2

- *Éducation artistique : Analyser et reproduire les codes graphiques d'un artiste*
- *Technologie & Mesure : Comprendre et mettre en œuvre un système de transmission de mouvement (pivots, axes et traction par fils).*
- *Autonomie et Coopération : S'organiser en équipe pour assurer la cohérence visuelle du pantin malgré la répartition des membres entre les élèves.*

DÉROULEMENT

Par groupes de six, les élèves collaborent à la création d'un grand Pinocchio articulé.

Chaque élève se voit confier une partie spécifique du corps (tête, buste ou membres) qu'il doit décorer en s'imprégnant de l'univers graphique assigné à sa table. Pour favoriser l'autonomie, chaque îlot dispose de matériel spécifique (palette de couleurs dédiée, modèles de graphisme, ...) permettant de réactiver les notions esthétiques des illustrateurs abordées lors de la visite.

L'appropriation du style se fait par le geste graphique simple. Une fois les pièces prêtes, le groupe assemble le pantin, l'occasion est de nommer et articuler chaque partie du schéma corporel. Les enfants manipulent, nomment et articulent chaque partie du pantin pour lui donner vie.

VALORISATION

La séance s'achève par une "parade des pantins". En confrontant les créations, les élèves découvrent comment, à partir d'un support identique, chaque groupe a su insuffler une âme et une personnalité uniques à son Pinocchio.

ATELIER

FORMULE VISITE+ATELIER (2H30)

Sommaire

CYCLE 3 - CM1/CM2/6È
COLLÈGE
LYCÉE

IL ÉTAIT UNE FOIS... UN BOUT DE BOIS

🕒 DURÉE : 1H15

OBJECTIF DE L'ATELIER

Inviter les élèves à une exploration sensorielle et créative pour transformer une matière brute en un être imaginaire doué de vie par l'illustration

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES VISÉS

CYCLE 3 & 4

- *Arts plastiques : Développer la créativité en imaginant ce que peut devenir un objet brut et transformer la matière en personnage.*
- *Observation et Analyse : Comprendre la notion de texture, de densité et de forme comme point de départ d'une narration.*
- *Éducation Civique et Langue : Explorer la symbolique du mensonge et passer de l'expression visuelle à l'écriture narrative*

LYCÉE

- *Approche conceptuelle : Travailler sur l'idée centrale de la métamorphose, du passage de l'objet inerte à l'être vivant.*
- *Narration et Éthique : Créer une identité complexe en interrogeant les conséquences physiques et morales d'un trait de caractère (le mensonge) sur la forme artistique.*
- *Maîtrise de l'oral : Présenter et justifier ses choix plastiques et narratifs devant le groupe.*

DÉROULEMENT

1. Exploration sensorielle : Chaque élève reçoit un morceau de bois brut. Par le toucher et l'observation, il doit déceler le potentiel de cette forme : un nez, un membre, un corps ...
2. Émergence du personnage : Le bois devient le noyau du dessin. Les élèves posent le matériau sur leur feuille et tracent au crayon les contours de ce qu'il pourrait devenir, complétant le schéma corporel et le décor.
3. Incarnation et mise en couleur : Le morceau de bois devient une pièce identitaire du personnage (colonne vertébrale, nez tordu, etc.). L'utilisation de techniques variées (aquarelle, encres, pastel...) permet d'habiller et de donner une âme à cette création.

VALORISATION

La séance s'achève sur une réflexion autour de l'identité. Les élèves imaginent l'impact physique ou symbolique du mensonge sur leur personnage, complètent sa fiche d'identité et présentent leur création à la classe.

Pour suivre toutes nos actualités :

musees.allier.fr



PRISE DE CONTACT (INFORMATION ET /OU RÉSERVATION)

Pour toute demande de réservation, merci d'adresser un mail au service médiation :

Dominique ASTAIX — astaix.d@allier.fr

Aurélie FORESTIER — forestier.a@allier.fr

Lors de votre demande de réservation, merci de nous communiquer : le niveau et l'effectif réel de votre classe ; l'adresse postale de l'école ; l'adresse de facturation si différente ; un numéro de téléphone pour vous rappeler.

NOTE : Les prestations sont organisées par classe, sans regroupement. Ainsi, deux classes de 15 élèves devront réserver deux créneaux distincts. Cette organisation garantit la qualité des échanges et le bon déroulement de votre visite. Nous vous remercions de votre compréhension.

MUSÉE MODE D'EMPLOI

Les visites et ateliers sont conçus pour des tranches d'âge spécifiques, il est important de **mentionner le niveau ou la classe d'âge des enfants**. Si des enfants entrent dans le cadre d'un dispositif d'accompagnement particulier, le signaler au service médiation afin que la prestation choisie leur soit adaptée.

Le responsable du groupe est prié de **se présenter à l'accueil du musée pour enregistrer son arrivée**. Le groupe est ensuite pris en charge par un médiateur. En cas de retard sur l'horaire prévu, il vous est demandé de prévenir le musée. L'animation ne pourra se prolonger au-delà de l'horaire prévu. En cas de désistement, nous vous prions de prévenir rapidement le service médiation (72h à l'avance).

Possibilités pour le repas : pique-nique dans le parc entourant le musée Anne-de-Beaujeu (5 mn du MIJ) voir plan page suivante

Certains établissements scolaires aux alentours autorisent l'accès à leur au self-service (lycée Banville 04.70.44.26.42 ou du collège Charles Péguy 04.70.44.35.61) – *réservation obligatoire auprès des établissements scolaires.*

ADRESSE

Musée de l'illustration Jeunesse
Hôtel de Mora - 26 rue Voltaire
03000 Moulins sur Allier
04 70 35 72 58

