

*Regarder,
c'est tout
un art!*



**Livret de visite en autonomie
à destination des accompagnateurs**



Musée de l'illustration jeunesse

*Regarder,
c'est tout
un art !*



À qui s'adresse ce livret ?

Ce livret est conçu pour accompagner :

- > **Les enseignants**, de la maternelle à l'enseignement supérieur
- > **Les animateurs**, qu'ils interviennent en périscolaire, en milieu associatif ou dans le champ social.

Pourquoi ce livret ?

Regarder une illustration, ce n'est pas seulement voir. C'est aussi comprendre, ressentir et imaginer.

Le Musée de l'Illustration Jeunesse conserve et expose des planches originales issues d'albums jeunesse, qui révèlent toute la richesse du langage de l'image : cadrage, couleur, traits, composition, intentions narratives...

Qu'est-ce qu'une illustration ?

Une illustration, c'est une image qui raconte une histoire. Dans les livres pour enfants, texte et image travaillent ensemble pour raconter une histoire. L'image peut montrer ce que le texte raconte, mais aussi compléter l'histoire en ajoutant des détails, une ambiance, un lieu ou une émotion. Parfois l'image peut aussi dire le contraire du texte, offrant ainsi deux visions différentes de l'histoire.

C'est drôle et ça fait réfléchir le lecteur !

Dans ce musée sont présentées les planches originales. C'est le dessin que l'illustrateur a réalisé et qui sera reproduit dans les albums. Il est unique et donc très précieux. La plupart des albums correspondants sont disponibles dans les salles ; ils permettent de comparer l'œuvre originale à sa version publiée et d'observer les éventuelles transformations entre l'atelier et le livre.

Ce livret propose une série de jeux simples à réaliser en salle d'exposition autour des œuvres, pour affiner le regard, décrire, interpréter, ressentir ou créer une image.

Ils visent à encourager :

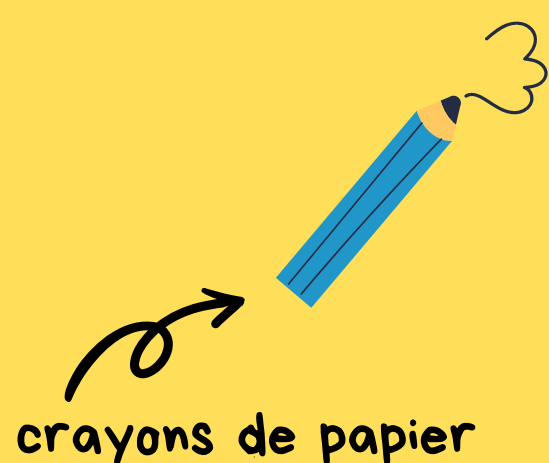
- une observation active des œuvres ;
- une mise en mots sensible ou créative ;
- une approche transversale entre arts visuels, français et histoire des arts.

*Regarder,
c'est tout
un art!*



Chaque jeu nécessite peu de matériel et s'adapte à la grande diversité des illustrations exposées au musée.

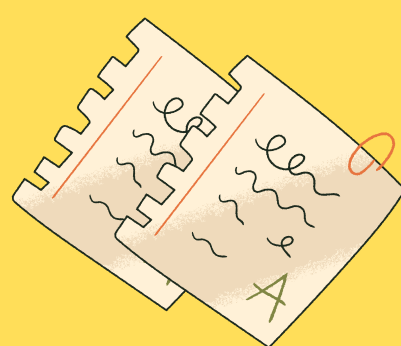
À prévoir



crayons de papier



gommages



feuilles de papier



crayons de couleurs

Quelques conseils pour préparer votre visite :

- Adaptez la durée de visite selon le rythme et l'attention des enfants.

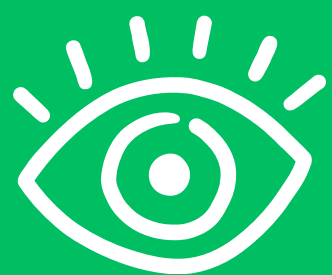
Il n'est pas nécessaire d'aller dans toutes les salles !

- Laissez un temps d'observation avant de passer à l'activité.

- Favorisez les échanges, même brefs :

les discussions peuvent s'enrichir au fil du parcours.

- Personnalisez ce livret selon vos projets, vos envies, et les spécificités de votre classe ou de votre groupe.



OBSERVER, DÉCRIRE !

C'est apprendre à regarder avec attention et dire ce que l'on voit, en général, puis en détails

Souvenir d'image

Un jeu d'observation et de mémoire visuelle



Choisir une planche originale exposée. Les enfants l'observent pendant 1 minute. Puis, ils se tournent dos à l'œuvre.



Le meneur du jeu pose ensuite quelques questions simples : Combien y a-t-il de personnages ? De quelle couleur est le manteau du loup ? Que tient le personnage dans sa main ? etc.



Pour pimenter le jeu, le meneur peut aussi inventer un élément qui n'apparaît pas dans l'image : les enfants doivent repérer l'intrus !

Qui a vu quoi ?

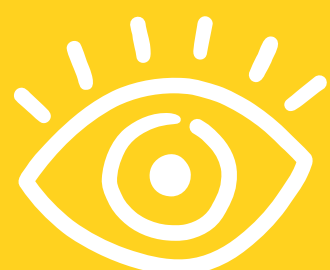
Un jeu d'observation collective



Choisir une planche originale exposée. Les enfants l'observent pendant 1 minute.



Puis, chacun décrit un élément vu, sans se répéter.



INTERPRÉTER !

C'est chercher à comprendre ce que nous raconte l'œuvre.

Image & texte : même histoire ?

Jeu d'observation, de comparaison et d'interprétation



Choisir une planche originale exposée et l'observer attentivement : que raconte-t-elle ? Reconnaît-on l'histoire ? Qui sont les personnages ? Que se passe-t-il ?

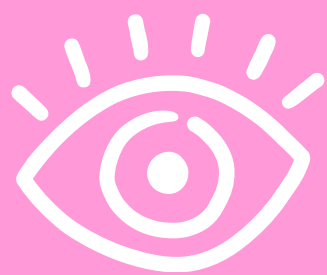


Trouver l'album dans la salle, ouvrir à la page où figure l'image imprimée, puis lire le texte associé. L'image a-t-elle changé entre la version originale et la version imprimée ? Qu'est-ce qui est différent (couleurs, cadrage, éléments ajoutés ou supprimés, etc.) ?

Est-ce que l'image raconte la même chose que le texte ? Est-ce qu'elle montre des choses que le texte ne dit pas ? Un décalage amusant ou surprenant existe-t-il entre les deux ?



À noter : certaines planches originales peuvent ne pas figurer dans l'album final. Elles ont parfois été modifiées, déplacées ou retirées du projet.



RESSENTIR !

C'est découvrir les émotions que l'œuvre suscite en nous.

Émotions en partage Jeu d'observation et d'expression sensible



Choisir une planche originale exposée et l'observer attentivement.

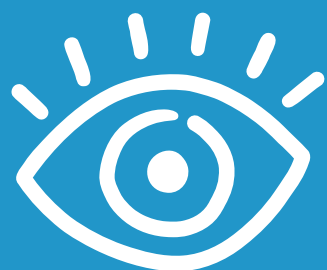


Chaque enfant reçoit un petit papier et note, en silence, ce qu'il ressent face à l'image :
Est-ce qu'il l'aime ou non ? La trouve-t-il belle, étrange, drôle, triste ? Effrayante ?
Colorée ? Pour les petits ou pour les grands ?

Toutes les impressions sont bienvenues — il n'y a pas de bonne ou de mauvaise réponse.
Quand tout le monde a terminé, les papiers sont collectés.



À tour de rôle, un enfant pioche un papier et le lit à voix haute. Chacun peut ensuite réagir :
Suis-je d'accord ? Pas d'accord ? Pourquoi ? Cela me fait-il voir l'image autrement ?



IMAGINER !

C'est s'approprier une œuvre pour créer à son tour !

À prévoir

Imprimer le document qui correspond
au niveau de vos élèves
(un exemplaire par élève).



Niveau 1

L'œil du photographe

« Regarde bien... il y a des choses extraordinaires juste sous tes yeux ! » - Tania Hoban

À chaque fois que tu trouves une réponse, coche la case et complète les espaces demandés.

Où chercher ?
Sur les murs, dans les livres, sur le mobilier et même sur les choses du bâtiment !

1 Mission couleurs

- ☐ Trouve 1 chose rouge
- ☐ Trouve 2 choses bleues
- ☐ Mélange le rouge et le bleu : la couleur de _____
- ☐ Trouve 1 chose violette

2 Mission formes

- ☐ Trouve quelque chose de rond
- ☐ Trouve quelque chose de carré
- ☐ Trouve une forme surprenante et dessine la ici :

3 Mission motifs

- ☐ Trouve des rayures
- ☐ Trouve des points
- ☐ Trouve des taches
- ☐ Trouve des étoiles ou un cœur (si tu en vois !)
- Où as-tu vu ces motifs ?
☐ Sur un objet ☐ Sur un animal ☐ Autre : _____

4 Mission lettres

Trouve quelque chose qui commence par la lettre :

- A** comme : _____
- B** comme : _____
- C** comme : _____

mij ALPIER BULTRONNAYS Le Département

Niveau 2

L'ŒIL DU PHOTOGRAPHE

Contre la photographie Lisa Hoban, apprends à regarder le monde autrement, repère ton regard et réalise l'autoportrait dans l'ouvrage.

« Regarde bien... il y a des choses extraordinaires juste sous tes yeux ! » - Tania Hoban

Pour chaque mission, coche ☒ et complète les espaces demandés.

Où chercher ?
Dans les revues, les livres, les images, les objets, l'architecture et ailleurs.

1 COULEURS

- ☐ Repère un élément rouge et qui attire immédiatement l'œil
- ☐ Identifie 3 couleurs de bleu différentes (du plus clair au plus foncé)
- ☐ Trouve deux couleurs totalement opposées (par exemple, le rouge et le bleu)

2 FORMES

- ☐ Découpe pure - Repère un cercle parfait ou un carré parfait dans l'autoportrait ou la photographie
- ☐ Forme complexe - Trouve une forme inhabituelle, repère les contours et dessine son intérieur ici :

3 MOTIFS ET TEXTURES

- ☐ Repère un motif géométrique (rayons, lignes de grille, quadrillage)
- ☐ Repère une texture organique (feuilles, nuages, animaux)

4 LETTRES

Trouve quelque chose qui commence par la lettre :

- A** comme : _____
- B** comme : _____
- C** comme : _____

mij ALPIER BULTRONNAYS Le Département



L'œil du photographe



« Regarde bien... il y a des choses extraordinaires juste sous tes yeux ! » - Tana Hoban

Aujourd'hui, apprends à regarder le monde autrement...

Ouvre grand les yeux... et c'est parti !



À chaque fois que tu trouves une réponse, coche la case ☒ et complète les espaces demandés.



Où chercher ?

sur les œuvres, dans les livres, sur le mobilier et même sur les murs du bâtiment !

1 Mission couleurs

☐ Trouve 1 chose **rouge**

☐ Trouve 3 choses **bleues**

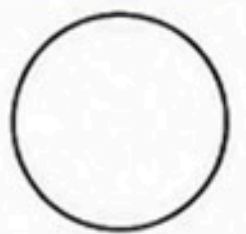
☐ Mélange le rouge et le bleu : tu obtiens du

☐ Trouve 1 chose **violette**

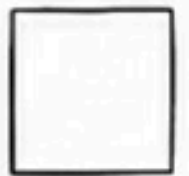


2 Mission formes

☐ Trouve quelque chose de rond



☐ Trouve quelque chose de carré



☐ Trouve une forme surprenante... et dessine-la ici :



3 Mission motifs

☐ Trouve des rayures

☐ Trouve des points

☐ Trouve des taches

☐ Trouve des étoiles ou un cœur (si tu en vois !)



Où as-tu vu ces motifs ?

☐ Sur un objet ☐ Sur un animal

☐ Autre :



4 Mission lettres

Trouve quelque chose qui commencent par la lettre :

A B C

• **G** comme... ..

• **O** comme... ..

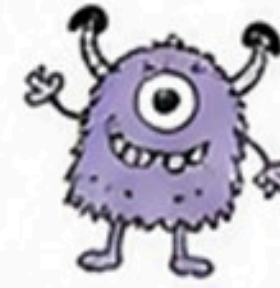
• **L** comme... ..

5 Mission compter

- ☐ Trouve 4 animaux différents

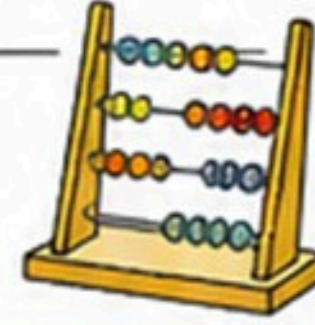


- ☐ Trouve 1 monstre



- ☐ Trouve quelque chose à compter : _____

Combien y en a-t-il ? _____



6 Mission détail

Utilise ton cadreur (ou tes mains en forme de cadre).
Trouve un tout petit détail que personne d'autre
n'a remarqué !



Dessine ton détail
dans le cadre :



Bravo !

Tu viens d'explorer le monde comme un vrai artiste...
en regardant les petits détails qui font toute la différence !

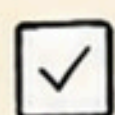


L'ŒIL DU PHOTOGRAPHE

« Regarde bien... il y a des choses extraordinaires juste sous tes yeux ! »

— Tana Hoban

Comme la photographe Tana Hoban, apprends à changer de point de vue, ralentir ton regard et révéler l'extraordinaire dans l'ordinaire.



Pour chaque mission, coche  ce que tu as trouvé et complète les espaces demandés.



Zones de recherche : œuvres, ouvrages, mobilier, scénographie et architecture.



1 COULEURS



- ☐ Repère un élément rouge vif qui attire immédiatement l'œil

- ☐ Identifie 3 nuances de bleu différentes (du plus clair au plus foncé)

- ☐ Trouve deux couleurs totalement opposées placées juste l'une à côté de l'autre (un contraste fort)

↔

2 FORMES



- ☐ Géométrie pure : Repère un cercle parfait et un carré parfait dans l'architecture ou la scénographie.

- ☐ Forme complexe : Trouve une forme inhabituelle, hybride ou inattendue. Dessine son contour ci-dessous.



3 MOTIFS ET TEXTURES

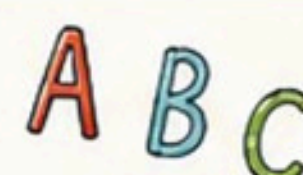


- ☐ Repère un motif géométrique : rayures, trame de points ou quadrillage.

- ☐ Repère une texture organique : taches, veinage, empreinte.



4 LETTRES



Trouve quelque chose qui commence par la lettre :

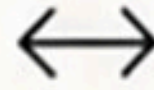
- G** comme... _____
- O** comme... _____
- L** comme... _____

5

EN SÉRIE



Repère 2 représentations d'animaux différentes.
En quoi sont-elles différentes ?



Choisis un groupe d'objet à compter : _____
Il y en a _____



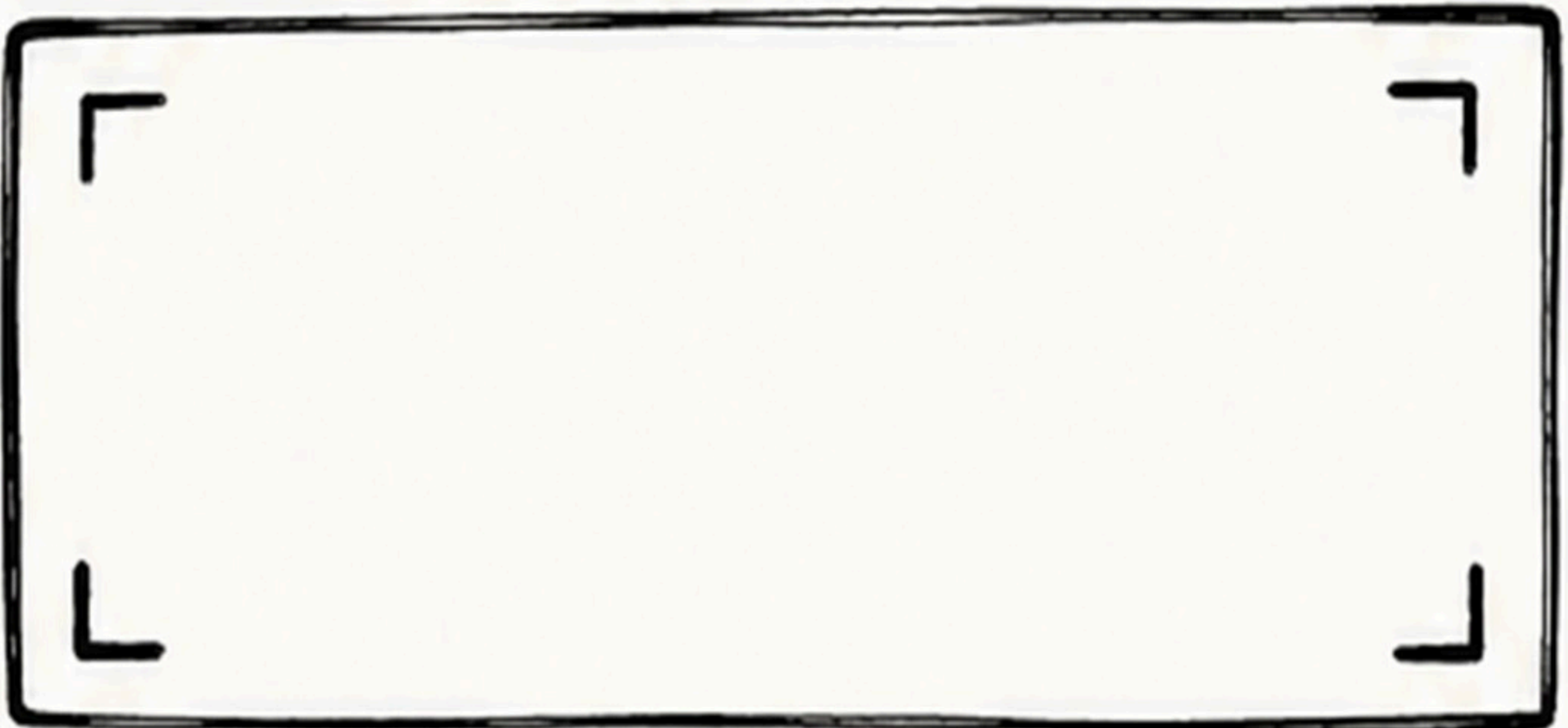
6

LE CADRAGE ULTIME



Munis-toi de ton cadreur (ou forme un cadre avec tes doigts).
Isole un détail invisible pour un visiteur pressé.

 Dessine ton cadrage en gros plan :



BRAVO ! Tu as appliqué la méthode Tana Hoban :
ralentir, cadrer, isoler pour transformer le banal en sujet d'art.



Infos pratiques



Musée de l'illustration jeunesse
Hôtel de Mora 26 rue Voltaire,
03000 MOULINS
04 70 35 72 58
www.mij.allier.fr

Horaires d'ouverture du musée pour les groupes :
Du mardi au vendredi

Accueil des groupes à partir de 9h30 le matin et à
partir 13h30 l'après-midi.

Service médiation des musées départementaux

Responsable du service des publics
Emmanuelle AUDRY-BRUNET

Médiatrices culturelles MIJ
Dominique ASTAIX
Aurélie FORESTIER

Professeure correspondant culturel détachée au MIJ
Lydie BARRAUD professeur documentaliste du Collège
Joseph Hennequin à Gannat