

Des livres pour jouer à l'école maternelle

Jouer avec la langue, jouer avec les images
Cécile Quintin, CPD Lecture-Prévention de l'illettrisme

Le point théorique

Les ouvrages qui jouent avec le langage permettent à l'enfant de prendre de la distance avec sa propre langue. Être capable de réagir aux jeux de mot, de s'amuser avec du verlan ou encore de mettre en bouche un poème requiert une posture distanciée qui diffère de la compréhension du récit de fiction. Les ouvrages qui jouent avec les illustrations stimulent la curiosité du lecteur et lui apprennent, au delà de l'expérience partagée du jeu, à ne pas prendre pour argent comptant ce que l'on voit au premier abord. Proposer ces ouvrages en classe invite à voir au delà des images et à « entendre » au delà des mots...

Proposition d'activités

La littérature de jeunesse propose tout un corpus de livres pour les jeunes lecteurs qui invitent à l'interaction par le jeu. Le triangle de communication constitué de l'auteur, du lecteur et du médiateur (ici, l'enseignant) permet une grande richesse de situations propices aux jeux qui installent le lecteur dans une posture réflexive vis à vis de ce qu'il entend ou voit.

La lecture de ces ouvrages en classe est intéressante pour aiguïser la compréhension fine de la langue et une amorce synamique pour mettre les élèves en situation de production.

Jouer avec la langue

- Lire-dire des poésies

Les albums qui proposent des comptines et des poésies sont très nombreux. Ils permettent de mettre en bouche, de s'appropriier la prononciation, les sonorités de la langue française. C'est un formidable moyen d'accompagner l'élève vers une approche sensible et ludique de la langue.

Après une écoute des poèmes, l'élève est mis en situation de « dire des poésies » et d'en produire de nouvelles.

- Inventer des mots

Certains livres reposent sur des jeux de mots parfaitement intégrés à l'histoire (*Luchien*, O. Douzou) ou sur des mots inventés (*Le sautaméléon*, P. Geraghty). Le jeune lecteur doit affûter son écoute pour pouvoir les repérer et les comprendre. Claude Ponti est un maître en la matière.

Ce genre d'ouvrage donne lieu à des activités de production « à la manière ».

- Catégoriser les mots

Certains albums construisent leur récit « à propos » de la langue française. Dans ce cas, le personnage de fiction s'interroge sur les mots et sur la langue (*Des mots plein les poches*, N. Fortier). Cela permet au lecteur de se trouver dans la même posture réflexive que le personnage principal.

La lecture de ce genre d'histoires donne lieu à la matérialisation concrète des catégorisations des mots sous forme de boîtes dans lesquelles on les range.

- Assembler des syllabes, des mots

Enfin, des livres s'affichent dès le départ comme de répertoires qui, par leur présentation, induisent le jeu (*Ma Zonmé*, V ; Malone, *Motamots*, E. Brami). Ces livres demandent de la part du lecteur des activités de production qui méritent en fonction de son âge plus ou moins d'accompagnement.

L'enseignant peut aisément, après avoir utilisé l'album pour jouer avec ses élèves, conduire une phase de production « à la manière de ».

Jouer avec Les illustrations

La littérature de jeunesse propose actuellement beaucoup d'ouvrages qui jouent avec les illustrations. Ils exigent une proximité physique avec le lecteur. On les privilégiera lors d'activité en petit groupe.

- Les trompe-l'œil

Les tableaux représentés sont souvent réalisés à partir d'objets du quotidien qui sont détournés et assemblés pour évoquer un autre objet (*Trompe-l'œil*, J. Steiner). Le lecteur est clairement invité à découvrir comment l'illustrateur s'y est pris pour fabriquer ses images.

- L'illustration qui évolue

Dans certains albums, l'histoire repose sur l'illustration qui se dévoile petit à petit au fil des pages. Ce procédé oblige le lecteur à faire de nombreuses hypothèses qui ne se vérifient qu'à la fin de l'histoire (*Fourmi*, O. Douzou).

- L'illustration qui en cache une autre

Ces albums sont construits sur une compilation d'illustrations dans lesquelles on peut découvrir plusieurs dessins. Cela oblige le lecteur à abandonner ce qu'il avait vu au premier abord pour entrevoir le dessin sous un autre angle (*Double sens*, Marutan).

Ces trois types d'ouvrages permettent de mettre l'élève en situation d'expliquer, de formuler oralement la découverte qu'il vient de réaliser.

Zoom sur une séance

Inventer des mots d'animaux en GS

1. Découvrir l'album *Le Sautaméléon*

Présentation

- Présenter l'album, le titre et l'animal qui figurent sur la couverture (une grenouille).
- Faire réagir les élèves sur le décalage qui existe entre l'animal représenté et le titre de l'album : celui-ci ne correspond pas à l'animal dessiné et n'évoque pas non plus le nom d'un animal connu. Certains élèves peuvent cependant repérer l'évocation du mot « caméléon » et le verbe « sauter » qui se rapporte à la grenouille.

Lecture

- Avant la lecture, dire aux élèves qu'à l'issue de la lecture vous les interrogerez sur la compréhension du titre du livre.
- Faire la lecture à voix haute de l'album en montrant les images à chaque double-page.

Échanges

- Interroger le groupe sur la compréhension de l'histoire et plus particulièrement du personnage principal.
- L'enseignant veillera à ce qu'émerge les idées suivantes : le personnage principal ignore son nom. Il part à la recherche d'un ami. A chaque rencontre avec un animal, il pense avoir trouvé son semblable. Il pense cela car il ne retient chez cet ami que l'élément qui lui ressemble. Il compose son nom au fur et à mesure des rencontres en mettant bout à bout les noms des animaux qu'il croise.

2. Inventer des mots d'animaux à la manière de « sautaméléon »

On décide de créer le répertoire des animaux inventés de la classe.
Les élèves seront sollicités en ateliers formés de petits groupes.

Plusieurs situations inductives peuvent-être proposées :

- **À partir d'images d'animaux** découpés par moitié, demander des les assembler pour créer une chimère. Leur inventer un nom provenant de la réunion des deux syllabes empruntées aux noms des animaux d'origine. Exemple : une moitié de cheval et une crevette donneront une « chevette ».

L'enseignant prendra soin de sélectionner les images des animaux en s'assurant qu'ils peuvent donner lieu à une segmentation et à de nouveaux assemblages.

Les productions de mots-valises se réaliseront dans un premier temps à l'oral.

Pour aller plus loin on pourra inventer un texte qui présente l'animal créé.

- **À la manière du sautaméléon**

Dresser avec les élèves une liste de verbes qui évoquent les déplacements des animaux : voler, ramper, sauter, nager, gambader...

Dresser une liste d'animaux plutôt longs (3 syllabes) : coccinelle, hippopotame, libellule, hérisson, kangourou...

Puis assembler le début du verbe et la fin de l'animal. On pourra imposer d'autres contraintes selon les capacités des élèves, comme par exemple d'attribuer à l'animal un verbe d'action qui ne le représente pas pour jouer sur la formation d'animaux insolites. Par exemple le *volrisson* (Voler + hérisson), *la sautanguille* (sauter + anguille), *la nagellule* (nager + libellule), *le rampagourou* (ramper + kangourou)

Les productions de mots-valises se réaliseront dans un premier temps à l'oral.

Les productions orales seront consignées par écrit. Les élèves pourront illustrer plastiquement leur production. La compilation des travaux de la classe fera l'objet d'un répertoire collectif qui sera présenté à d'autres élèves.

Bibliographie sélective « Livres et jeux à la maternelle »

- [Des livres pour jouer...avec la langue](#)
- [Des livres pour jouer...avec les images](#)

Des livres pour jouer...avec la langue

La poésie

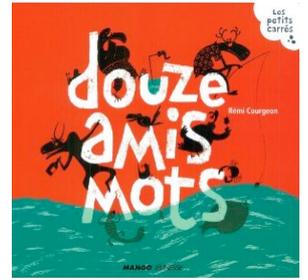
***Sous le toit de mes doigts, comptines à mimer avec les tout-petits*, F. Bobe, J. Ashbé, Bayard, 2006 (PS)**

Un recueil de seize comptines à mimer avec les doigts. Elles mettent en scène les doigts de la main ainsi que des animaux ou des personnages. Simples et rythmées, elles s'adressent aux tous-petits. Les grands caractères des lettres se mélangent aux petits et semblent danser sur le papier. Un encart à côté du texte explique le mime à faire.

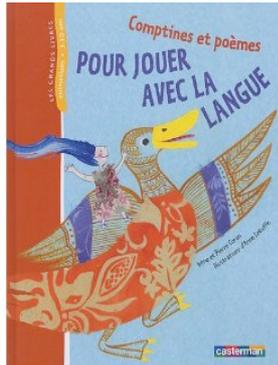


Douze amis mots, Rémi Courgeon, Mango, 2011 (MS et GS)

Présentation de Ricochet : « Une limace gourmande embrassait une grasse limande. » « Deux dodos dormaient dos à dos. » Dans cet album, les tritons tigrés, les escargots sur les escabeaux, les perroquets au super hoquet ou encore les zébus qui zigzaguent... tous les animaux aident à compter jusqu'à douze. Les jeux de sonorités et d'alliances de mots créent de douces mélodies qui amuseront et séduiront sans aucun doute les jeunes lecteurs. Drôles, les illustrations mettent en images les étonnantes phrases et l'ensemble crée ainsi un album divertissant et poétique.



Comptines et poèmes pour jouer avec la langue, Pierre Coran, Casterman, 2005 (MS et GS)

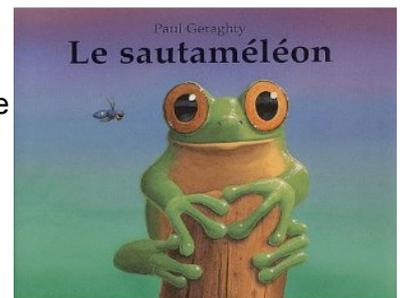


Présentation de l'éditeur : Comptines et poèmes : pour ne pas zozoter ; pour ne pas chuintier ; pour que les consonnes sonnent ; que les voyelles s'emmêlent ; pour ne pas bredouiller ; pour ne pas nasiller comme un canard ; pour délier les langues ; pour jongler avec les rythmes ; pour jouer avec les mots. Dans ce livre tout est jeu et joie : la poésie... et l'interprétation qui en est suggérée que ce soit au travers d'un mine, d'une petite mise en scène, ou du simple plaisir de dire !

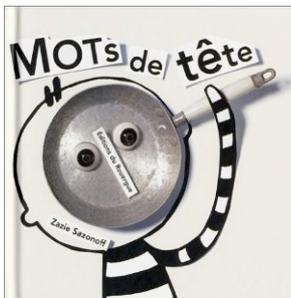
Les jeux de mots et les mots-inventés

Le sautaméléon, Paul Geraghty, Kaléidoscope, 2001 (MS et GS)

Présentation de Ricochet : Une forme étrange, avec deux gros yeux, surgit de la marre. L'animal ignore son nom et se sent seul. Il décide de partir à la recherche d'un ami. A chaque rencontre avec d'autres animaux, il croit avoir trouvé son semblable, puisqu'il saute comme une sauterelle, chasse comme un caméléon, nage comme une tortue. Elle se compare à d'autres bêtes et compose son nom au fur et à mesure de ses rencontres : elle est donc un « lézardperroquettortuesautaméléon ».

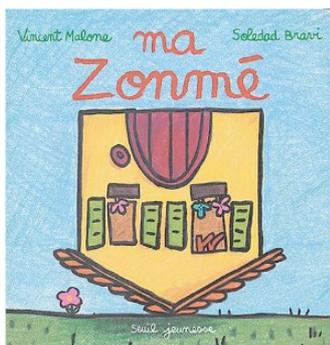


Mots de tête, Zazie Sazonoff, Rouergue, 2002 (GS)



Présentation de Ricochet : un album au graphisme étonnant, pour jouer et danser avec les mots et les caractères. Car, de temps à autre, les mots débordent dans la tête des enfants, on ne peut ni les crier à la maîtresse, ni les dire à voix basse à ses copains. Alors on les garde pour nous, et petit à petit, à force d'accumuler un tas de mots, petits ou grands, on commence un voyage extraordinaire, entre le cahier d'écolier et le gros dictionnaire. On rencontre alors des mots doux, des mots graves ou des mots qui chantent, et l'on peut enfin s'exprimer comme bon nous semble.

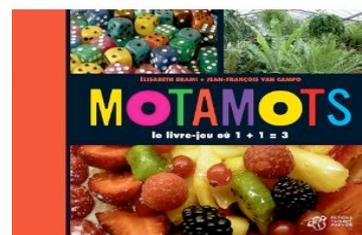
Ma Zommé, Vincent Malone, Soledad Bravi, Seuil, 2004 (MS et GS)



Présentation de Ricochet : Un imagier en verlan pour les plus jeunes. Ici, naturellement, tout est à l'envers, ou sans dessus dessous. On présentera tout d'abord la famille : mon « reup » et mon « iench ». Viennent ensuite une série d'animaux (le « népo » ou les « mifours », puis la table (« la « yibou ») pour finir sur les petites peurs de tous les jours (« le « stremon »). Bref ici les syllabes changent, les personnages ont la tête à l'envers et les mots sont bien décidés à ne pas tenir en place.

Motamots le livre jeu ou 1+1= 3 Elisabeth Brami, Thierry Magnier 2012 (MS et GS)

Présentation de Ricochet : Quel plaisir de tourner les pages de ce livre-jeu qui éclate de couleurs. Il faut deviner des mots à partir d'éléments pris en photo et associés, à la façon d'un rébus. Il y a à la fois le plaisir de la devinette, et celui des photographies, qui laissent apparaître un regard singulier. Ses photos témoignent d'un certain humour, d'une recherche dans la prise de vue et dans les sujets qu'il aime mettre en scène.



Ma grande marmite à merveilles, Bruno Gibert, Autrement, 2005



Présentation de l'éditeur : Dans cette grande marmite à merveilles bouillonnent 21 comptines absurdes, poétiques et drôles, inspirées de l'univers des contes. Les pages sont découpées en cinq bandes que l'on peut mélanger à sa guise : les personnages et les univers se croisent et se mêlent alors pour former plus de quatre millions de nouvelles histoires !

Des livres pour jouer...avec les images

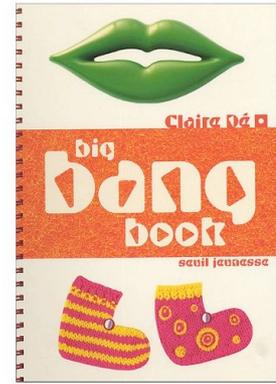
Fourmi, Olivier Douzou, Rouergue, 2012 (PS et MS)



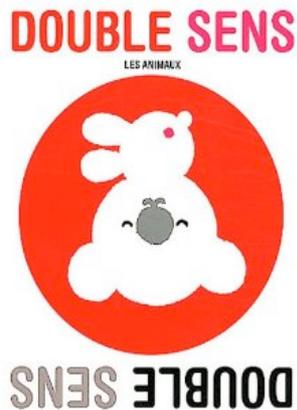
L'avis de Ricochet : Deux points noirs et un point orange sur un fond blanc : « as-tu vu l'ours blanc ? » Le jeu graphique commence. Le lecteur, guidé par le texte, interprète l'image. Mais très vite, un autre détail graphique visible est repéré : deux antennes se glissent au bord de la page. Une fourmi ? Mais que vient-elle faire ici ? Le narrateur continue pourtant à la page suivante à présenter son ours blanc, davantage repérable grâce à des contours plus apparents. Mais que sont ces deux petites griffes ? Ah non, ce n'est qu'une fourmi ! A chaque page, la fourmi se glisse sur l'image et apparaît à moitié. Les illusions d'optique créent alors la dimension comique : la fourmi devient moustache, sourcils ou poils aux oreilles, selon l'endroit où elle erre sur la page.

Big Bang Book, Claire Dé, seuil, 2005 (PS à vérifier!)

L'avis de Ricochet : Un grand livre cartonné à spirales, pour un jeu de couleurs et de mots. Claire Dé présente une espèce de livre-jeu, mais également une initiation au graphisme et un apprentissage aux formes. La page est ici divisée en trois parties et le jeune lecteur pourra composer à loisirs ses propres objets, ses propres visions. En associant des onomatopées, des matières ou des couleurs, au hasard ou de manière plus sérieuse, on s'amuse, on découvre, on relit.



Double-sens : Les animaux, Marutan, casterman, 2012 (PS et MS)

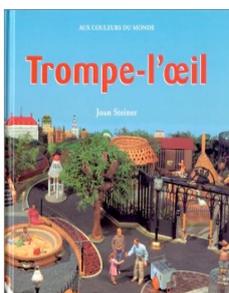


Présentation de Ricochet : « Je fais la sieste dans les arbres. Qui suis-je ? J'ai de longues oreilles et de grandes dents. Qui suis-je ? » Dans un sens un koala, dans l'autre sens un lapin. Le principe de cet album apparaît dès la couverture : le lecteur peut tourner et retourner le livre pour découvrir deux images différentes, pourtant complémentaires. Plus ou moins facilement décelables, les illustrations cachées se trouvent, s'interprètent et font naître des histoires. Un corps devient une oreille, un œil devient un nez, deux êtres forment des yeux... Les variations sont nombreuses et le jeu des formes et des couleurs incite à observer longuement chaque détail. Sur chaque double page, deux phrases, écrites chacune dans un sens de lecture différent, viennent aider à trouver l'image cachée.

Double-sens : Les objets, Marutan, casterman, 2012 (PS et MS)

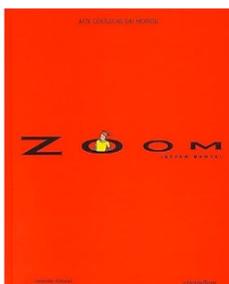


Trompe-l'oeil, Joan Steiner, Circonflexe, 1999 (MS et GS)



Présentation de l'éditeur : Bienvenue au pays des Trompe-l'œil ! Pour créer cet univers en trois dimensions, Joan Steiner a utilisé un incroyable bric-à-brac : pistaches, brocolis, mètres pliants, fermetures éclair, chaussures de poupée et autres fers à repasser... Allez donc au café vous asseoir sur une chaise en bretzels, promenez-vous dans le parc où les pavés sont des pièces de monnaie, les toboggans des chausse-pieds. Au total, plus d'un millier de trompe-l'œil à découvrir.

Zoom, Istvan Banyai, Circonflexe, 2002 (GS)



Présentation de l'éditeur : Gros plan : un coq. ; Zoom arrière : deux enfants dans une ferme. Nouveau zoom arrière : la ferme n'est qu'un jouet entre les mains d'un autre enfant... De page en page, ce jeu de poupées russes visuel nous invite à une nouvelle lecture de la réalité.