

« Des livres pour jouer » à l'école maternelle?

Les 24 heures de la maternelle annoncent « **Jouer ensemble pour parler grand** » alors qu'une nouvelle liste de référence des œuvres de littérature pour la maternelle voit le jour, avec une entrée intitulée « **Entrer dans le jeu avec le livre, avec l'histoire** », quelle belle coïncidence !

Aujourd'hui, la production littéraire pour la jeunesse accorde une place importante au lecteur avec lequel elle communique. Tant et si bien que cette interaction devient visible dans la forme même de l'ouvrage et induit l'écriture de son texte, la nature des illustrations. L'objectif implicite de cette communication ludique est de stimuler le lecteur si petit soit-il. L'auteur, l'illustrateur imaginent des livres qui interagissent avec le lecteur et quoi de mieux qu'un jeu pour matérialiser cette communication distanciée et différée ?

Le jeu entre l'œuvre et son lecteur est motivé par les besoins spécifiques de la lecture : on sait désormais que pour comprendre ce qu'il lit, le lecteur doit se montrer actif pendant la lecture, chercher le sens du texte, en particulier le sens caché. Fort de ces constats, les albums pour les plus petits proposent des mises en situation de lecture dans lesquelles le lecteur est directement convoqué, soit intellectuellement, soit physiquement. Voici quelques exemples tirés de la liste officielle du ministère :

Cache-cache, MONSIEUROFF, Atelier du poisson soluble, 2010



Comme le titre l'indique, cet album permet de jouer une partie de cache-cache avec le personnage principal, un pingouin ! Le lecteur est sollicité par le biais d'une mise en abîme : se référer à un jeu connu pour jouer avec le personnage du livre !

Niveau : TPS

Jeu livre-lecteur : participer à un jeu avec le personnage.

Hum-Hum, Gay WEGERIF, MeMo, 2009

Un album qui nous raconte l'histoire d'une petite princesse qui ne trouve plus sa robe ! Celle-ci part à sa recherche et va interroger tous les animaux qu'elle croise sur sa route. Le livre utilise les onomatopées et les formes (chaque personnage est fait de formes géométriques) pour fabriquer une histoire qui joue avec les matériaux de la langue et les rudiments de l'illustration. L'auteure-illustratrice sollicite son lecteur en utilisant des matériaux proches de l'univers du tout-petit.



Niveau : TPS

Jeu livre-lecteur : stimulation visuelle et sonore.

Où est passé papa ? Taro GOMI, Autrement jeunesse, 2011



Un petit garçon perd son papa dans un magasin de jouets et à chaque page, il pense le retrouver. Mais la lecture de la page suivante révèle qu'il s'était trompé. L'auteur-illustrateur joue avec la découpe des pages pour figurer ce que voit le petit garçon. Le papa n'est jamais entièrement révélé, ce sont des signes distinctifs de sa tenue que l'on croit reconnaître, mais à chaque fois, il s'agit de quelqu'un d'autre qui porte une tenue ressemblante. L'ouvrage convoque le lecteur pour qu'il participe à la recherche du papa comme le narrateur.

Niveau : PS

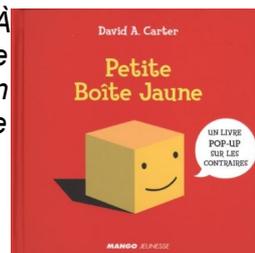
Jeu livre-lecteur : tourner les pages, chercher le papa, discriminer visuellement.

Petite boîte jaune, David CARTER, Mango jeunesse 2010

La petite boîte jaune est le seul élément coloré de l'album tout en noir. À chaque page, une question s'adresse directement au lecteur mais la réponse attendue passe par une manipulation du livre : tirer une languette, soulever un volet pour la faire apparaître. Un véritable jeu s'installe entre le texte, la forme pop-up du livre et le jeune lecteur.

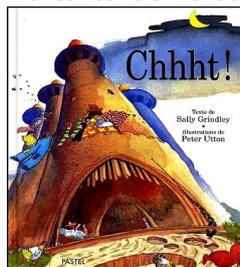
Niveau : PS

Jeu livre-lecteur : tourner les pages, ouvrir les rabats, tirer des languettes.



Chhhht ! Sally GRINDLEY, Peter UTTON, Pastel, 1991

Le texte de l'album est entièrement rédigé à la deuxième personne du singulier ; le lecteur est donc convoqué directement par le texte. Le narrateur tout au long de l'histoire impose son comportement au lecteur : « reste tranquille », « parle tout bas », puis l'invite à agir sur le livre : « vite, tourne la page » « ouvre doucement la page ». Tout cela pour ne pas réveiller l'ogre qui dort au fond du château ! L'ouvrage convoque le lecteur physiquement et l'implique psychologiquement dans l'histoire.



Niveau : PS / MS

Jeu livre-lecteur : tourner les pages, ouvrir les rabats, respecter les consignes.

1,2,3 qui est là ? Sabine de GREEF – Pastel, 2003

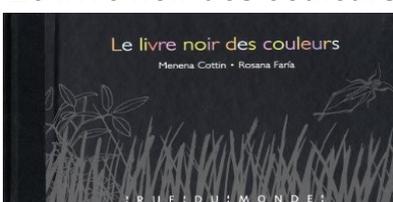
Les trois petits cochons bien curieux pénètrent dans une maison inconnue... À qui sont ces grandes bottes, cette longue salopette et ce nez si noir, ces dents si pointues ? Mais c'est le...le... Loup !! La mise en page invite le lecteur à soulever volets pour aider les petits cochons à découvrir à qui appartient la maison. C'est l'occasion de jouer à se faire peur par la même occasion.

Niveau : PS / MS

Jeu livre-lecteur : ouvrir les rabats, chercher le loup.



Le livre noir des couleurs, Menena COTTIN, Rue du monde, 2007



Le jeune narrateur ne voit pas et pourtant, page après page, il nous raconte les couleurs à travers une évocation sensible qu'il fait partager au lecteur. Ce livre tactile est composé de pages noires, uniquement éclairées par un texte écrit en blanc, et d'illustrations en relief, ainsi que de phrases en braille. Le lecteur est immergé dans un monde sensible où l'exploration par le toucher prend le dessus.

Niveau : GS

Jeu livre-lecteur : toucher, manipuler avec le bout des doigts, imaginer.

Un papillon sur un chapeau, Bruno GIBERT, Autrement jeunesse, 2013

L'ensemble raconte l'histoire d'une chenille transformée en papillon qui se pose, au hasard de son envol, sur un chapeau. L'album se présente sous la forme d'un rébus : systématiquement le texte est ponctué par des illustrations qui remplacent les mots. La lecture peut se faire alors à plusieurs voix : le texte est lu à voix haute, le lecteur-auditeur doit trouver le mot exprimé par le dessin. Le lecteur est explicitement convoqué pour coopérer avec l'auteur et compléter cette histoire. Sans lui, elle n'existe pas !

Niveau : GS

Jeu livre-lecteur : dire les mots évoqués par les dessins.

