

LITTÉRATURE ET JEUX DE RÔLES ou comment « jouer les livres » à l'école maternelle

La thématique « Littérature et jeux de rôles » suscite naturellement quelques questions :

Qui joue ? Les personnages du livre, l'auteur ou l'illustrateur avec son lecteur, le lecteur avec d'autres lecteurs, le lecteur avec le médiateur... ?

À quoi joue-t-on ? à des jeux de devinettes, à interagir avec le livre, à imiter les personnages... ?

Ces deux questions orientent déjà notre regard de pédagogue à l'affût de supports littéraires propices à favoriser la relation entre le jeune lecteur et le livre. Le premier axe que l'on pourra explorer concerne **les ouvrages qui imposent au lecteur de jouer avec l'objet livre** ; le deuxième relève **des ouvrages qui donnent envie de jouer comme dans le livre**.

Les liens avec les programmes de l'école maternelle

UNE ÉCOLE QUI S'ADAPTE AUX ENFANTS

2. Une école qui organise des modalités spécifiques d'apprentissage

2.4 Apprendre en se remémorant et en mémorisant

Les opérations mentales de mémorisation chez les jeunes enfants ne sont pas volontaires. Chez les plus jeunes, elles dépendent de l'aspect émotionnel des situations et du vécu d'événements répétitifs qu'un adulte a nommés et commentés. Ces enfants s'appuient fortement sur ce qu'ils perçoivent visuellement pour maintenir des informations en mémoire temporaire, alors qu'à partir de cinq-six ans c'est le langage qui leur a été adressé qui leur permet de comprendre et de retenir.

Programme d'enseignement de l'école maternelle, B.O. du 26 mars 2015

LES CINQ DOMAINES D'APPRENTISSAGE

1. Mobiliser le langage dans toutes ses dimensions

1.1 L'oral / Comprendre et apprendre

En compréhension, ceux-ci « prennent » ce qui est à leur portée dans ce qu'ils entendent, d'abord dans des scènes renvoyant à des expériences personnelles précises, souvent chargées d'affectivité.

1.2 L'écrit / Écouter de l'écrit et comprendre

En préparant les enfants aux premières utilisations maîtrisées de l'écrit en cycle 2, l'école maternelle occupe une place privilégiée pour leur offrir une fréquentation de la langue de l'écrit, très différente de l'oral de communication. L'enjeu est de les habituer à la réception de langage écrit afin d'en comprendre le contenu. L'enseignant prend en charge la lecture, oriente et anime les échanges qui suivent l'écoute. La progressivité réside essentiellement dans le choix de textes de plus en plus longs et éloignés de l'oral ; si la littérature de jeunesse y a une grande place, les textes documentaires ne sont pas négligés.

Programme d'enseignement de l'école maternelle, B.O. du 26 mars 2015

Des ouvrages qui imposent au lecteur de jouer avec le livre

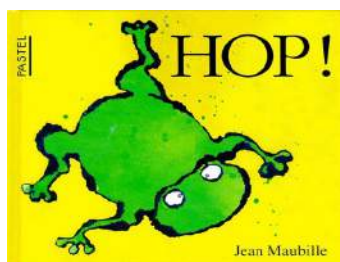
Les livres qui exigent du lecteur qui s'implique en jouant sont un bon moyen d'enrôler les plus jeunes dans la lecture. Le jeu proposé se présente comme la métaphore de l'acte de lecture : être actif, interagir avec le support, se montrer curieux... Ces ouvrages, en convoquant physiquement le lecteur, rendent visible et explicite un processus cognitif habituellement invisible. Par un guidage souvent précis, l'enfant endosse le rôle de lecteur actif et concerné.

Littérature et jeux de rôles

Classiquement, le livre prévoit que le lecteur soulève des volets, tourne des demi-pages, actionne des tirettes, réponde à des questions, ou opère des gestes précis pour actionner des pop-up. Sans ces actions, l'histoire ne se déroule pas comme convenu.

Ces ouvrages s'adressent en priorité aux lecteurs les plus éloignés des pratiques culturelles de lecture. Ils permettent une entrée en lecture dans une relation intime (le médiateur – le livre – le lecteur), affective et active.

Un exemple avec **Hop !** de Jean Maubille, Pastel, 2013



Ce cartonné de 24 pages est basé sur une structure répétitive. Une série d'animaux se trouvent écrasés, et c'est le « Hop ! » du texte du donne le signal pour aplatir tour à tour une poule, une vache, une grenouille, un rhinocéros, un poisson, un cochon, un lion, un ours, un lapin et un éléphant. La chute finale nous laisse découvrir le kangourou responsable de toutes ces actions.



Dans sa conception, l'ouvrage implique le lecteur. Il constitue un chaînon essentiel pour que l'ouvrage prenne vie. L'action de l'enfant est obligatoire pour « faire fonctionner » le livre et ce, à chaque page ; c'est lui qui prend plaisir à aplatir de sa main la série d'animaux. Le lecteur joue alors le rôle de partenaire de l'auteur-illustrateur pour « réaliser l'histoire ».

Et si on jouait en classe ?

- **Vivre une lecture duo** : L'adulte (l'enseignant /l'atsem /le parent) lit le livre à un seul enfant en l'invitant à ponctuer l'histoire d'un geste de la main qui aplatit l'animal placé sur la page de droite. Le geste peut être initié par l'adulte ou réparti entre l'adulte et l'enfant.

- **Faire sortir l'histoire du livre** : L'enseignant propose aux élèves de « jouer le livre » en dehors du livre. Les animaux sont reproduits sur des cartes et les enfants jouent par deux : un dit la phrase « Hop, aplati le ... » et le binôme fait le geste d'aplatir l'animal cité.

- On peut décliner ce jeu à une plus grande échelle pour vivre l'histoire avec tout son corps.



Littérature et jeux de rôles

- Jouer à prolonger l'histoire

Inventer une autre histoire en proposant d'autres animaux, avec d'autres participes passés synonymes de « aplati » (écrasé, écrabouillé, broyé, pulvérisé, brisé....)

Pour compléter, d'autres livres qui invitent le lecteur à jouer avec eux....

Fourmi, Olivier Douzou, Le Rouergue

Le jeune lecteur joue le rôle de complice de l'auteur-illustrateur.

Petite boîte jaune, David A. Carter, Mango jeunesse

Le jeune lecteur joue le rôle de celui qui cherche petite boîte jaune.

Choisis ton masque ! Mitsumasa Anno, l'école des loisirs

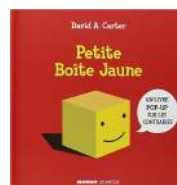
Le jeune lecteur joue le rôle de celui qui se déguise avec la page du livre.

Bonne nuit, petit ours brun ! Marie Aubinais, Bayard jeunesse

Le jeune lecteur joue le rôle de celui qui fait avancer l'histoire.

1, 2, 3 Qui est-là ? Sabine de Greef, l'école des loisirs

Le jeune lecteur joue le rôle de celui qui résout des devinettes.



Des ouvrages qui donnent envie de jouer comme dans le livre

Cette deuxième catégorie d'ouvrages met en scène une situation, en enchaînement de péripéties qui se prêtent à être jouées.

Parmi ces ouvrages, certains mettent en scène un personnage dans une situation facile à imiter. En effet, les histoires reposent sur des scripts de la vie quotidienne faciles à identifier et simples à reproduire en quelques gestes ou paroles. C'est parce que le livre fonctionne comme un miroir que le jeune lecteur va reproduire les gestes et actions du personnage de fiction. En voici quelques exemples emblématiques :

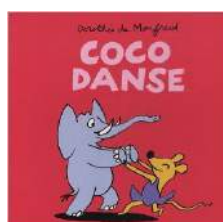
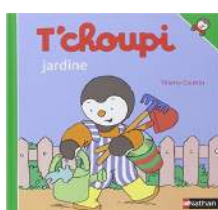
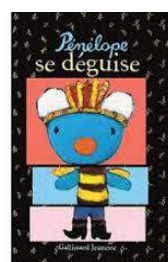
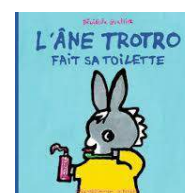
L'âne Trotro fait sa toilette, Bénédicte Guettier, Gallimard jeunesse

Pénélope se déguise, Anne Gutman, Gallimard jeunesse

Au revoir ! Jeanne Ashbé, l'école des loisirs

Coco danse, Dorothée de Monfreid, l'école des loisirs

Tchoupi jardine, Thierry Courtin, Nathan



Et si on jouait le script en classe ?

Jouer dans l'espace

Faire vivre le livre dans un autre espace que celui de la page

- dans la classe, dans un coin jeu par exemple qui ressemble à celui du livre (dînette, poupées), sur la cour (les vélos, le jardin) ; ce sont les élèves qui investissent un espace qui correspond à une réalité en dehors du livre.
- sur une maquette, un schéma, un dessin ; ce sont des figurines qui investissent l'espace proche.
- dans l'école, dans un lieu propice aux déplacements (salle de motricité par exemple).

Sonoriser le livre

Faire exister les paroles des personnages dans la bouche des élèves

- en faisant parler des figurines.
- en faisant assumer les dialogues par les élèves.

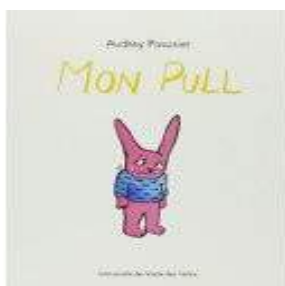
Vers la théâtralisation

Faire se dérouler les péripéties de l'ouvrage en dehors du livre :

- en faisant enchaîner le script à des figurines
- en faisant assumer à des enfants l'enchaînement du script

Toujours dans cette catégorie d'ouvrages qui donnent envie de jouer, d'autres, plus complexes, s'éloignent des scripts de la vie quotidienne pour faire entrer le lecteur dans la fiction et lui proposer un enchaînement de péripéties propices à un jeu en dehors du livre.

Un exemple avec *Mon pull* de Audrey Poussier



Un petit lapin est mécontent de son pull qu'il trouve laid et qui le gratte. Mais c'est sans compter sur sa petite troupe d'amis qui va l'essayer et, tour à tour, l'adopter et lui donner une autre fonction. La scène tourne à la séance de déguisement et chaque animal qui adopte le pull suscite le rire ce qui agace beaucoup le lapin. Il met alors fin au jeu pour reprendre son dû.

Mon pull se prête bien à une scénarisation avec un groupe d'élèves :

- l'histoire se déroule dans un espace unique, clos, sans décor dans lequel convergent l'ensemble des personnages. On fait rapidement le parallèle avec une scène de théâtre.
- les personnages ne se déplacent pas vraiment mais convergent un à un vers le groupe.
- le livre ne comporte que des prises de paroles successives.
- l'histoire comporte un certain nombre d'implicites qui seront levés grâce à la scénarisation.



Et si on jouait le livre en classe ?

1. Jouer à se mettre les paroles des personnages en bouche

Rejouer le livre, c'est d'abord fait voyager le texte de la bouche de l'enseignant à la bouche de l'élève. L'élève « éprouve » le texte et commence à le mémoriser.

2. Jouer les arrivées successives des personnages

Se comporter physiquement comme les personnages du livre permet de réinterpréter l'histoire dans une autre dimension. Les déplacements qui ne sont pas montrés dans le livre (implicites) voient le jour.

3. Jouer à se passer le pull

Entre chaque page, un animal enfle le pull mais ce n'est jamais dessiné dans l'image. C'est un blanc qu'il faut combler et le jouer permet de le mettre à jour.

4. Se répartir les rôles pour jouer l'histoire du pull

C'est le moment de tout mettre en synergie : les arrivées, les paroles, les gestes tout en jouant avec les autres.

Au delà de la gestion chronologique des arrivées des personnages en scène, il faut que le lecteur ait bien compris les émotions du petit lapin :

- *au début de l'histoire*, il fait une colère (cris et larmes sur l'illustration) pour ne pas mettre son pull qui est « trop petit » « moche » et qui « gratte ».
- *pendant tout le déroulement de l'histoire*, il ne dit plus rien mais son attitude évolue : il sèche ses larmes, observe ses amis puis exprime le mécontentement.
- *enfin, les deux dernières double-pages*, il reprend la parole pour faire cesser le jeu d'essayage et enfin reprendre SON pull.



La scénarisation de l'histoire va permettre aux élèves de

- rendre visible les émotions du personnage principal qui demande une attention tout particulière et peut passer sous silence lors d'une lecture magistrale.
- comprendre qu'en fonction du personnage qui essaye le pull ce dernier change de nature : pull – robe – petit haut – chapeau – culotte – short – déguisement
- comprendre que la séance d'essayage tourne au déguisement et le pull est sujet de moquerie : il ridiculise la personne qui le porte ce qui ne plaît pas à son propriétaire.
- comprendre la réaction finale du lapin

Pour compléter, d'autres livres qui donnent envie de jouer comme dans le livre...

Jouer des saynètes avec des figurines dans un espace réduit

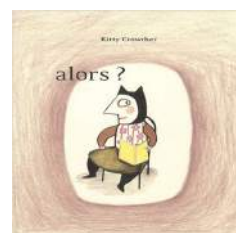
Je m'habille... et je te croque Bénédicte Guettier, l'école des loisirs



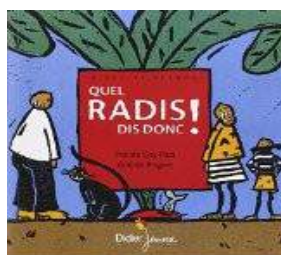
Ma maison, Émile Jadoul, Casterman

Jouer des saynètes en s'impliquant sans se déplacer

Alors ? Kitty Crowther, l'école des loisirs



Quel radis dis-donc ! Andrée Prigent, Didier jeunesse

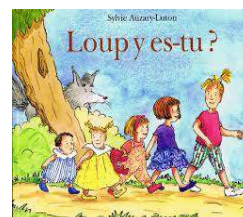


Le secret, Eric Battut, Didier jeunesse



Jouer des saynètes en se déplaçant

Loup y es-tu ? Sylvie Auzary- Luton l'école des loisirs, 1996



La chasse à l'ours, Michael Rosen, Helen Oxenbury, l'école des loisirs

Le petit cochon têtu, Jean-Louis Le Craver, Martine Bourre, Didier jeunesse

La grosse faim de p'tit bonhomme, Pierre Delye, Didier jeunesse

