

Lurelu

La seule revue québécoise exclusivement consacrée à la littérature pour la jeunesse



Des livres-jeux

Suzanne Thibault

Volume 13, numéro 1, printemps-été 1990

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/13234ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Thibault, S. (1990). Des livres-jeux. *Lurelu*, 13(1), 32–34.

Des livres-jeux

par Suzanne Thibault

Dans la littérature de jeunesse des années quatre-vingt, est apparu du Québec un nouveau concept révolutionnaire qu'est le livre-jeu. Nous connaissons les livres à languettes, à panneaux, à musique, les livres-manèges mais le livre-jeu reste celui qui s'affirme de plus en plus grâce à sa qualité et son originalité. Aujourd'hui, les jeunes peuvent lire ou jouer avec plus de 15 livres-jeux publiés par cinq maisons d'édition et touchant autant de sujets que de parutions.

C'est quoi au juste un livre-jeu ?

- C'est d'abord un album, une histoire, un thème.
- C'est un jeu ou un casse-tête relié au thème ou à l'histoire.
- C'est un guide d'utilisation du livre et du jeu conçu pour les adultes.

Mais encore ?

C'est un concept total, global autour d'un thème unissant le plaisir de lire, de jouer et d'inventer sur ce thème.

• C'est un concept où le livre se poursuit dans le jeu et où le jeu déclenche le goût du livre.

• C'est un concept d'apprentissage ludique qui favorise le goût à la lecture et aux connaissances.

• Une de ses qualités est sa souplesse, souplesse d'âge : la formule sert aux 3 à 8 ans pour certains et aux 8 à 12 ans pour d'autres.

• Souplesse quant aux thèmes : une gamme de sujets sont déjà traités et le seront par la suite.

• Souplesse dans l'utilisation même du produit : chaque livre-jeu propose une multitude d'activités possibles.

• Souplesse parce qu'il s'adresse autant à des enfants qu'à des adultes ; en effet, les parents, éducateurs, bibliothécaires peuvent s'en servir comme outil d'animation.

• Souplesse parce que l'enfant, seul ou en groupe, peut lire et jouer.

Au Québec, le pionnier des livres-jeux est sans conteste les éditions La Courte Échelle. Ayant à son crédit neuf livres-jeux originaux, La Courte Échelle a innové par cette formule dont l'originalité a conquis immédiatement le marché québécois et maintenant le marché international.



Le premier livre-jeu québécois est celui de Ginette Anfousse : *Sophie et Pierrot*. Ce livre-jeu remportait le concours « Pareilles, pas pareils » organisé conjointement par le Conseil du statut de la femme et les ministères des Affaires culturelles, de l'Éducation et des Affaires sociales. Publié en 1983, il fut immédiatement populaire de par son thème : l'égalité des garçons et des filles ; et son contenu : un livre, un jeu, une cassette. De plus, le guide d'utilisation propose divers jeux

possibles avec les pièces de base et suggère des méthodes d'animation à partir du livre. La cassette sert aussi de déclencheur vers l'histoire et le thème. Ce premier livre-jeu a servi de modèle aux autres livres de cette maison d'édition.

La parution de *l'Alphabet* et de *Les chiffres* de Roger Paré a tout de suite suscité un enthousiasme et une popularité pour ce type de produits. Ce fut l'entrée sur le marché de casse-tête reliés aux livres.



Vendu dans la même saison à plus de 15,000 exemplaires, *l'Alphabet* vise les jeunes de 3 à 8 ans. Ce livre favorise l'apprentissage des lettres à l'aide d'illustrations chaudes et drôles, de mots cocasses, de multiples jeux et de deux casse-tête faciles et originaux. La présentation est soignée ; les illustrations et les légendes sont finement associées afin de permettre à l'enfant d'apprendre des lettres et d'élargir son vocabulaire. Les deux casse-tête correspondant à deux affiches du livre. Quant aux *Chiffres*, il propose à l'enfant de 2 ans et plus des rimes poétiques souvent humoristiques, des illustrations vives et joyeuses et des jeux d'association. Les *Chiffres* permettent la combinaison de dix casse-tête et de quatre jeux. C'est un livret de lecture qui contient tous les éléments déclencheurs.

Bref, le plaisir des mots et des chiffres ne pouvait que déboucher sur les quatre *Plaisirs* de Roger Paré. *Les Plaisirs de chats, d'aimer, d'été et de cirque* forment un ensemble, un tout, une osmose. Leurs personnages sympathiques, les chats et les chiens de *Plaisirs d'été* témoignent bien des plaisirs de la vie. *Plaisirs de l'œil, plaisirs de situations* que découvre l'enfant. On a le goût de raconter ces histoires bien au chaud, blotti l'un contre l'autre. Des livres qui portent bien leurs noms.

Conçu sur le même principe, mais offrant des degrés de difficultés différents, chaque boîtier présente un album, deux affiches et deux casse-tête. Chaque casse-tête a été pensé aux besoins des enfants. Par exemple, quand vous commencez un casse-tête, vous faites d'abord le cadre. Ici l'encadrement est de couleur, de même que le dos des pièces, afin d'en faciliter le repérage. Le guide pour adultes propose aussi des modèles d'animation. Les *Chats* de Roger Paré font maintenant partie de notre littérature.



Venir au monde et *Vive mon corps* de Marie-Francine Hébert et Darcia Labrosse sont nés d'une préoccupation de l'auteure de répondre aux questions de sa fille sur la naissance. Se trouvant devant une absence d'information adaptée aux enfants de cet âge, Marie-Francine Hébert a mijoté, pendant plus de deux ans, *Venir au monde*. *Venir au monde* et *Vive mon corps* sont deux documentaires qui rendent accessibles — aux 3 à 8 ans et 5 ans et plus — une information souvent interdite ou mal exprimée sur la naissance et le corps humain. Tout parent inquiet ou pudique sera heureux de découvrir ce livre. De plus, le jeu permet aux enfants d'accéder naturellement à une information à laquelle ils ont droit. La complicité de l'auteure et de l'illustratrice en a fait un produit de haute gamme. Ajoutons que le guide pour adultes rassure les parents et ouvre des possibilités de dialogue avec leurs enfants.

Vive mon corps constitue une initiation à la connaissance du corps humain. L'album refait avec chaque enfant l'histoire de sa croissance. Le guide fournit un complément d'information et suscite des questions. Quant au jeu, c'est une partie de plaisir autour de la notion du bien-être physique et mental abordée de manière amusante.

Bref, livres-jeux indispensables chez soi, à la bibliothèque ou à l'école.

Les livres-jeux à La Courte Échelle prennent deux ans à paraître et, avant d'aller sur le marché, ils passent par une batterie de tests auprès de spécialistes, de parents, d'éducateurs, d'enfants. C'est un produit qui vise un marché précis, qui ne veut pas rater sa cible et qui veut maintenir sa réputation.

Actuellement, les livres-jeux de La Courte Échelle sont distribués en Europe par Hachette jeunesse, et sont traduits dans plusieurs langues.

Chez Ovale

La collection « Il était une, deux, trois... fois » chez Ovale présentait, en 1986, un premier livre-jeu intitulé *Les nuits d'Arthur*. Danielle Marcotte et Philippe Beha ont voulu traiter de la peur des enfants durant la nuit. Certains voient des alligators sous leurs lits, d'autres des cauchemars dans le placard, ou hurlent en se couchant, ou encore s'envolent dans un pays onirique. Arthur, lui, a peur du noir. Heureusement, ce noir se transformera en palais grâce à une formule magique.

Ce livre-jeu est constitué d'un album qui nous fait passer à travers diverses émotions et qui nous apaise à la fin. Le jeu est original car il présente huit fiches cartonnées et commentées qui permettent de constituer et d'inventer une histoire... à partir de ses rêves. Pour les 4 ans et plus.



Les éditions Chouette

En 1987, une nouvelle maison d'édition apportait du renouveau dans les livres-jeux. Avec le livre-jeu, *Le temps* de Christine L'Heureux et Mireille Levert, les éditions Chouette ont traité d'une manière raffinée et intelligente d'un sujet original et pas facile.



Le livre décrit chaque mois de l'année dans un court texte et avec une illustration. Il est associé aux jeux des 24 cartes et les illustrations sont tirées du livre. Les auteures ont conçu dix jeux possibles entre le livre, les cartes et l'horloge. À l'ère du numérique, ce livre-jeu fera redécouvrir aux enfants de 4 à 10 ans des notions aussi importantes que la durée, l'heure, le cycle des saisons, les activités saisonnières, etc.

Le boîtier comprend le livre, 24 cartes, un guide d'utilisation, un carton-horloge avec des aiguilles, un livre-jeu plein de vie !

En 1988, les éditions Chouette récidive avec *Jeux d'hiver* de Mireille Levert. Il s'agit d'une histoire de tempête, de neige, de



Noël et de complicité. Très belle et bien illustrée. Plus de dix jeux l'accompagnent sur le thème de l'hiver, jeux basés sur l'activité compétitive ou l'entraide et la coopération : l'ensemble comprend une planche de jeu, un dé et quatre pions, 18 cartons, un guide d'utilisation en plus du livre Félix et les Zi. Malgré la diversité des jeux présents dans ces deux ensembles, les livres ne deviennent pas pour autant un élément accessoire aux jeux mais demeurent des déclencheurs inestimables pour les 3 à 8 ans.



Bref, les livres-jeux sont présents chez nous, partout. Il faut les connaître pour les faire apprécier ; il faut les utiliser pour les apprivoiser ; il faut les animer pour les rendre indispensables auprès des jeunes visés. Sortez-les, ouvrez-les, jouez, gagnez, riez, découvrez, lisez et vous verrez le livre-jeu, c'est... une autre façon de lire et d'aimer lire !



Éditions Michel Quintin

En 1988, apparaissait sur le marché québécois de la littérature jeunesse *C'est tout comme... Petits précis d'anatomie comparée*, un livre-jeu documentaire qui invite le jeune, à partir de 5 ans, à observer et à découvrir les ressemblances ainsi que les différences qui existent entre les animaux et nous. Chaque page du livre présente — illustration farfelue à l'appui — une partie externe du corps humain en fonction de trois perspectives différentes : c'est tout comme, ça se compare et on dit aussi. Le livre contient beaucoup d'information que complète le guide d'animation. Le jeu, constitué de 42 pièces, formant 21 associations présentées dans le livre, sert à visualiser les données intégrées par le biais du livre. Un livre-jeu riche en renseignements et qui devrait susciter un intérêt pour une faune variée et méconnue. Les « faunologues » seront ravis, les autres en apprendront beaucoup.

Pellicule et les animaux en danger est le deuxième livre-jeu des éditions Quintin. On connaissait déjà *Pellicule*, photographe animalier créé par Stéphane Poulin ; celui-ci récidive dans un safari-photo au secours d'animaux en voie de disparition. Le livre cherche à sensibiliser le jeune sur ce sujet en l'associant également à la question de la protection de l'environnement et du recyclage. Fort bien illustré, le livre présente des notions d'actualité dont les jeunes peuvent discuter. Les dernières pages présentent d'avantage la position des auteurs. Le guide de l'animation s'adresse aux parents, éducateurs, bibliothécaires qui veulent mener le jeu. Le guide fournit une documentation abondante sur les animaux-vedettes. Enfin, le jeu est constitué de cinq marionnettes à doigt, faites de feutrine, qui peuvent évoluer selon les trois scénarios proposés par les auteurs sur le thème choisi. C'est une façon originale d'éveiller une fois de plus la curiosité de l'enfant à partir de 3 ans.

Éditions Graficor

Les jeux de Pic-mots présentent aux enfants de 3 à 8 ans un ensemble de jeux d'abécédaire assez exceptionnels. Six jeux de *Pics-mots* sont possibles à l'aide des 58 cartes et des deux planches de jeu incluses. L'abécédaire de 48 pages reprend l'alphabet à partir d'illustrations et de situations cocasses. Rempli de finesse, d'ingéniosité et d'intelligence, cet abécédaire suscite de la curiosité et le désir d'apprendre... sans se faire taper sur les doigts. Les six jeux permettent d'aborder le tout sous six différentes façons ; de là la souplesse du jeu et un intérêt sans cesse renouvelé.

En vente dans les librairies

La Courte Échelle

ANFOUSSE, Ginette et cl.

Sophie et Pierrot, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1983, (épuisé).

PARÉ, Roger.

L'alphabet, illustré par Roger Paré, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1985, 24 pages. (coffret)

Les chiffres, illustré par Roger Paré, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1986, 24 pages. (coffret)

Plaisir de chats,

Plaisir de cirque,

Plaisir d'été,

Plaisirs d'aimer, illustrés par Roger Paré, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1988, 24 pages. (série, livres, casse-tête, plaisirs)

HÉBERT, Marie-Francine.

Venir au monde, illustré par Darcia Labrosse, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1987, 24 pages.

Vive mon corps, illustré par Darcia Labrosse, Montréal, éditions La Courte Échelle, 1989, 24 pages.

Chez Ovale

MARCOTTE, Danielle, et

Philippe BÉHA.

Les nuits d'Arthur, Sillery, 1986, 26 pages. (Il était une, deux, trois...fois)

Éditions Chouette

L'HEUREUX, Christine.

Le temps, illustré par Mireille Levert, Montréal, éditions Chouette, 1987, 22 pages.

Jeux d'hiver, texte et illustrations par Mireille Levert, conception des jeux par Christine L'Heureux, Montréal, éditions Chouette, 1988, 22 pages.

Éditions Michel Quintin

SYLVESTRE, Louise.

C'est tout comme... Petit précis d'anatomie comparée, illustré par Marc Mongeau, conception par Michel Quintin, Waterloo, éditions Michel Quintin, 1988, 23 pages.

QUINTIN, Michel.

Les animaux en danger, illustré par Stéphane Poulin, Waterloo, éditions Michel Quintin, 1989, 23 pages. (Pellicule, photographe animalier)

Éditions Graficor

BÉHA, Philippe, et

Marie-Antoinette DELORME.

Les jeux de Pic-mots, Boucherville, Graficor, 1988, 48 pages. (coffret)