

**Lurelu**

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

The logo for Lurelu, featuring the word "lurelu" in a white, lowercase, sans-serif font inside a red square. The letter "u" is stylized with a circular element around it.

## Albums-jeux

---

Volume 11, numéro 3, hiver 1989

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12566ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

---

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

---

Citer ce compte rendu

(1989). Compte rendu de [Albums-jeux]. *Lurelu*, 11(3), 12–16.



**André Vanasse**  
**DES MILLIONS POUR UNE CHANSON**  
 Illustré par Pierre Pratt  
 Éd. Québec/Amérique, Collection  
 Jeunesse/Roman, 1988, 187 pages.  
 6,95 \$

Une fille et trois garçons forment un groupe de musique, The Nexttep. Ils ont du potentiel et ils croient en leur talent. La chance leur sourit : The Nexttep connaît le succès dès son premier spectacle. Mais le conte de fées bascule dans l'horreur quand les jeunes s'aperçoivent que leur impresario s'est approprié leurs chansons. Ils intentent un procès, avec la fin que l'on devine.

Ce roman, je l'ai lu tout d'une traite. Malgré certains détails qui m'ont agacée. Comme Tom Paradis, ce méchant stéréotypé qui n'a aucune chance de se justifier. D'autre part, André Vanasse m'a laissée sur ma faim. Trop peu est dit des quatre adolescents musiciens. Il ne fait que lever le voile sur leurs secrets.

Néanmoins, j'ai accroché du début à la fin. C'est fort bien écrit et on ne peut résister à tourner une nouvelle page. D'autant que le roman pose une question d'actualité fort pertinente : The Nexttep est un groupe francophone qui compose en anglais. « En somme, c'est un défi. La culture française en Amérique contre la mondialisation de la culture américaine. » (p. 176)

Pour les 14 ans et plus.

*Gisèle Guay*  
 Centre patronal de santé  
 et sécurité du travail au Québec



**Francine Pelletier**  
**LE RENDEZ-VOUS DU DÉSERT**  
 Éd. Paulines, 1987, 127 pages.

Captivant, voilà le terme approprié

pour qualifier le roman de Francine Pelletier, et ce, pour plusieurs raisons. Débutons par la trame de l'histoire qui est riche en péripéties et en événements. Une adolescente de 14 ans, Coril, s'engage dans un voyage périlleux : la traversée du désert. Accompagnée de la coursière Algir, cette jeune fille courageuse nous amène à découvrir les différents éléments climatiques de cette région : chaleur, vent, sable, rochers, absence d'eau. Les descriptions sont très efficaces. On peut sentir la rudesse de ce climat, la difficulté d'y survivre. Un vaisseau inconnu viendra bouleverser le cours de l'histoire. Coril se retrouvera dans une nouvelle traversée qui celle-là sera encore plus difficile tant du point de vue physique que du point de vue moral. Encore là le vocabulaire utilisé par Francine Pelletier réussit à nous faire vivre des émotions fortes, particulièrement dans le passage décrivant l'environnement sous-terrain où circulent les membres de l'expédition.

Tout au long de ce roman l'intérêt reste constant, car l'auteure dévoile petit à petit les raisons qui poussent les différents personnages à agir comme ils le font. On perçoit les mystères sans pour autant avoir tous les éléments pour les percer, ce qui aiguise notre curiosité. Quelle est donc l'intention secrète qui motive Isadori et Danel dans leur mission ? Que découvrira-t-on au bout du conduit d'eau ? Que fera Coril à la fin de ce grand voyage ? Les réponses surprennent à plusieurs occasions.

Bref, un très bon roman de Francine Pelletier où la fin permet d'imaginer un nouveau départ pour Coril.

*Johanne Coulombe*

présentation des plus attrayante. Le coffret renferme un album d'images, un guide d'utilisation, un dé, quatre pions, 18 cartons et une planche de jeu.

On retrouve 10 jeux différents, de difficultés variables selon l'âge auquel ils s'adressent. Mentionnons : le jeu de loto, le jeu d'invention, le jeu de devinettes et le jeu d'imitation (pour les 3 ans et plus), le jeu de compétition, la course à obstacles et le jeu coopératif (pour les 4 ans et plus), le jeu de chiffres et de couleurs, le jeu de dominos et le jeu de bataille (pour les 5 ans et plus).

Ce sont là autant de jeux d'association, d'observation, d'imitation et d'invention qui permettent de développer le sens de l'observation, la concentration, la créativité et favorise l'acquisition de vocabulaire. Ils représentent également une bonne initiation aux jeux de société en faisant appel à la compétitivité ou à la coopération.

Ces jeux, bien qu'ils s'adressent aux 3-8 ans, nécessiteront l'aide d'un adulte ou d'un enfant plus âgé pour l'explication des règles. De même, on devra parfois adapter certaines règles qui peuvent paraître trop rigides pour des petits de trois ans qui n'acceptent pas facilement de se retrouver dans la position du perdant.

L'album *Félix et les Zi*, aux illustrations fraîches et fantaisistes, sert de leitmotiv en quelque sorte au jeu. Une histoire amusante mais sans plus et parfois un peu décousue.

Mais il ne fait pas de doute que *Jeux d'hiver* se révélera un passe-temps agréable pour les plus jeunes comme pour leurs aînés.

*Élaine Sauvé*  
 Bibliothèque municipale  
 de Saint-Laurent

## albums-jeux



**Mireille Levert**  
**JEUX D'HIVER**  
 Éd. Chouette, 1988.

*Jeux d'hiver* offre un concept de jeu très original en combinant le livre et le jeu. L'ensemble se distingue par une

**Roger Paré**  
**PLAISIRS DE CHATS**  
**PLAISIRS DE CIRQUE**  
**PLAISIRS D'ÉTÉ**  
**PLAISIRS D'AIMER**  
 Illustrés par Roger Paré  
 Éd. La Courte Échelle, Série des livres  
 casse-tête Plaisirs, 1988, 24 pages.

Du nouveau, des livres-plaisirs présentés dans un boîtier. Chaque ensemble comprend un livre, deux casse-tête de 16 morceaux, deux affiches et un guide d'exploitation destiné aux adultes. Chacun des albums nous présente 10 courts poèmes accompagnés d'illustrations très douces. Qu'on y rencontre deux gros chats amoureux, deux chiens qui s'amuse

*Suite à la page 16*

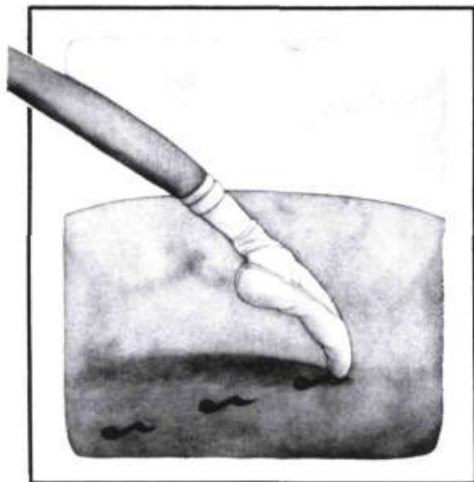


illustration : Mireille Levert

Pef), la sensibilité (Ulises Wensell, Roy Gerrard) et la qualité technique chez plusieurs; Michèle Lemieux, elle dit sans équivoque qu'elle la trouve bonne. Elle me montre aussi avec respect des images de Chris von Allsburg et d'Étienne Delessert.

Elle ne m'a pas étonnée en me disant que ses parents étaient ouverts, chaleureux. Sa grand-mère aussi. Grand-mère dont elle a gardé un étrange petit jeu de cartes qui lui servait à

dire « la bonne aventure ». Aujourd'hui encore je ne serais pas étonnée que des fées marraines s'amuse à la protéger. Ses ami(e)s lui donnent parfois des jouets, de beaux objets rapportés de voyages. Elle ne se demande pas vraiment pourquoi... Elle sait bien qu'elle réussira à passer de l'enfance à la maturité du créateur sage sans perdre la fantaisie d'une Mimi Zi! Sans rester accrochée à la grisaille des grandes personnes frustrées ou trop angossées par leurs responsabilités.

Mireille Levert éclate de luminosité comme ses dessins. Le temps ne peut la ternir; elle invente et reçoit la vie comme un cadeau. Elle nourrit l'imaginaire des enfants côté cœur, côté humour et joie de vivre. Elle fait, à tous ceux qui savent voir, plein de cadeaux elle aussi.

Une de ses nièces qui l'adore sûrement croit que c'est elle qui illustre tous les albums pour enfants. Et moi j'ai toujours hâte de trouver ses petits dessins en clin d'oeil dans *Coup de pouce* ou sur les affiches dans la chambre des enfants.

Avec cette illustratrice, on sort de la

grisaille. Elle nous dit que oui, oui, il y a une vie avant la mort. Une vie qu'elle s'acharne à saisir avec sa petite boîte d'aquarelle et que même les procédés d'imprimerie n'arrivent pas à rendre vraiment terne. Et que le succès vient aussi à celles qui le méritent et qui s'acharnent à faire avec le plus de naturel et de professionnalisme possible ce qu'elles ont choisi de faire.

Bref cette femme est emballante. Elle m'a barbouillée de rires et d'enthousiasme. Comme si on pouvait recevoir une nouvelle couche de peinture, son pinceau m'a dansé sur le cœur.

## Publications

### Livres pour enfants

1988 : *Passing Time*, livre-jeu, texte Christine L'Heureux. Éditions Chouette.

*Jeux d'hiver*, livre-jeu comprenant un livre : *Félix et les Zi*, texte et illustrations Mireille Levert, Éditions Chouette, traduit et dont le titre anglais, dans *Winter Games* est *Felix and the Atties*.

1987 : *Le Temps*, texte de Christine L'Heureux, Éditions Chouette. Prix d'excellence de l'Association des consommateurs du Québec.

1986 : *Les Déguisements d'Amélie*, texte de Christine L'Heureux, La Courte Échelle, diffusé par Prisma vidéo.

1985 : *Vancances d'hiver*, texte de Christine L'Heureux et Christiane Duchesne, aux « Éditions françaises ».

1984 : *La Girafe*, texte de Cécile Cloutier, Pierre Tisseyre.

*Le Train, Ovale*, l'illustration originale est la propriété de la Bibliothèque centrale de Québec.

1982 : *Drôle de pique-nique pour le roi Craquelin*, texte de Jean-Marie Poupart, Leméac.

1981 : *Une journée dans la vie de Craquelin premier roi de Soupe-au-Lait*, texte de Jean-Marie Poupart, Leméac.

1975 : *Bourru-Mouillé*, texte de Jean-Marie Poupart, Quinze/Stanké.

### Autres parutions

Publications diverses : Nelson Canada, Homemakers, Toronto. Macmillan publishing, New York.

Graphis Annual « 86 », Suisse. Collaboration à : *Châtelaine, Bureaucratique et Informatique, Coup de Pouce, Montréal ce mois-ci, Montréal magazine, l'Argent et Vous, The Gazette*, etc.

### Prix et Mentions

1987 : Bourse Culinar, illustration de livres pour enfants, catégorie professionnelle.

Mention honorable du Conseil des Arts du Canada, pour *Les Déguisements d'Amélie*.

Portfolio Awards, section illustration, Studio Magazine, Toronto.

1986 : Obtention de deux Merit Awards, The Creative Decade, Studio Magazine, Toronto.

1985 : Mention du Conseil des Arts du Canada pour *Le Train*.

*m'as-tu vu,  
m'as-tu lu?*

Suite de la page 12

## albums-jeux



sur un tricycle, un éléphant acrobate ou une famille de singes en balade, les textes et les illustrations évoquent beaucoup de tendresse et d'humour. Les animaux, qui y sont à l'honneur, charmeront les petits et les grands. Les casse-tête et les affiches repren-

ent deux des illustrations du livre, et l'adulte pourra se référer au guide d'exploitation pour proposer différents jeux à l'enfant. Les jeux suggérés à partir des casse-tête étant très simples, ils sont intéressants pour les enfants qui commencent à faire des casse-tête (2-3 ans). Par contre, les livres peuvent intéressés aussi les enfants plus vieux mais, malheureusement, ils ne sont pas vendus séparément.

Bref, des livres superbes, remplis d'amitié et de surprises qui réservent bien des plaisirs aux enfants de deux ans et plus.

Sylvie Juneau