



SYNTHÈSE DE LA JOURNÉE PROFESSIONNELLE

VENREDI 2 JUIN 2023, MAYENNE

Lire et se prendre au jeu !





La formule unique de *Croq' les mots, marmot!* c'est une journée professionnelle et un salon du livre petite enfance, mais aussi de nombreux moments pour et autour du tout-petit: résidences d'artistes, auteur·ice·s et illustrateur·ice·s dans les écoles, projections, spectacles, lectures, formations pour les professionnel·le·s et les parents... sur tout le territoire de Haute Mayenne.

Le salon du livre petite enfance en Haute Mayenne est organisé par le Kiosque, le réseau des bibliothèques, les saisons culturelles et les acteurs de la petite enfance de Haute Mayenne, les Communautés de communes du Bocage Mayennais, de l'Ernée, du Mont des Avaloirs, de Mayenne Communauté, la librairie M'Lire de Laval et la librairie du Marais de Mayenne.



Nous remercions chaleureusement l'ensemble des bibliothécaires, les agents culturels, la librairie M'Lire et la Librairie du Marais, Drôles de Cocos, 3A, les enseignant·e·s et écoles partenaires, l'Inspection Académique, la Direction Diocésaine de l'Enseignement Catholique et Canopé, Les Possibles, les RPE de Haute Mayenne, les micro-crèches du territoire, la Maison de la Petite Enfance de Mayenne, le Musée du Château de Mayenne, Lire et faire lire, Atmosphères 53, Le Vox, le Cinémajestic, l'Aiglou et Gorron Cinéma, C. Liabeuf, M. Mathien, C. Renault, J.Y Boucher, J. Turin, la Bibliothèque départementale de la Mayenne, Les Centres d'Art Contemporain de Pontmain et du Kiosque, les élèves du Lycée Rochefeuille, du Lycée Léonard de Vinci à Mayenne, du collège Victor Hugo à Lassay-les-Châteaux, le club lecture de la médiathèque J. L Trassard, la Bagagerie, Payaso-Loco et le 2-4, le Comptoir, l'office de tourisme Vallée de Haute Mayenne, les Cousettes, Au Foin de la Rue, Le Centre Pompidou, les jeux Millarcs, Electroni(K), France Bleu Mayenne, Ouest France, La Roue Libre, Imotep, la Cuisine d'Anto, et toute·s les auteur·ice·s et artistes qui ont participé à cette 8ème édition de *Croq'*.

Nous tenons également à remercier vivement nos partenaires institutionnels :



Lire et se prendre au jeu !

Se demander pourquoi l'enfant joue, c'est se demander pourquoi il est enfant, écrivait Jean Château dans son essai *L'enfant et le jeu* (1954). Cette année, c'est à partir de cette assertion partagée par les équipes de *Croq' les mots, marmot!* que nous questionnerons, approfondirons, réfléchirons à toutes les dimensions inscrites dans le jeu et leur support privilégié ici : les albums et les histoires. Place donc aux plaisirs partagés dans la lecture, à la diversité des propositions autant artistiques que ludiques, aux bienfaits de l'exploration de cet univers par les jeunes enfants et les personnes qui les accompagnent.



CONVERSATION AVEC OLIVIER TALLEC

D'entrée de « jeu », il apparaît qu'Olivier Tallec, artiste s'il en est, que ce soit au niveau de l'écrit, de l'image, du jeu entre les deux et dans sa conception d'un récit, de ses personnages, du contexte et des problématiques, est en total accord avec le thème de notre journée. Il aime jouer dans tous les sens du terme et le fait avec un plaisir jamais démenti.

S'amuser en travaillant, à la fois par des inventions graphiques et de vocabulaire, par la création d'êtres imaginaires hors du commun, par des emprunts de forme et de sens à l'univers des contes et des fables, par une écriture volontairement concise mais qui ne coupe les ailes ni à la fantaisie, ni à l'imagination, encore moins à la magie des mots, telle peut se définir sa devise. Après les dessins de presse et les illustrations de textes écrits par des auteur·ice·s contemporain·e·s ou classiques, après de véritables collaborations avec des artistes de son choix (Jean-Philippe Arrou-Vignod et Laurent Rivelaygue), Olivier Tallec s'essaye à mener de front les deux langages du texte et de l'image. Non seulement il y parvient mais il y trouve, dit-il, « une liberté totale », le pouvoir d'une maîtrise de l'ensemble sans discontinuité, une expression plus juste de ses idées et envies en matière de création, une réelle efficacité. Il restera désormais fidèle à ce principe et n'envisage pas de travailler sur un autre support que celui de l'album. Le texte ne peut se penser sans l'image, les deux viennent en même temps.

Les deux séries imaginées et réalisées en collaboration avec ses deux complices que furent Jean-Philippe Arrou-Vignod pour *Rita et Machin* (Gallimard) et Laurent Rivelaygue pour les *Quiquoi* (Actes Sud junior) portent déjà la marque de son esprit ludique et de sa proximité avec l'enfance : « je crois n'avoir pas quitté l'enfance, elle est toujours présente en chacun de nous. Nous y ajoutons des couches au fil des années, jusqu'à la fin de nos jours ». Aussi écrire et créer équivalent pour lui au fait de se replonger dans son enfance et de rendre compte de l'univers enfantin. Il n'a pas de lecteur en tête, il fait les choses parce qu'il y trouve intérêt et amusement. Si les représentations proposées sont drôles, c'est d'abord parce qu'elles le font rire, lui, sans idée de destinataire et encore moins d'âge. Le choix des dessins au trait et des duos de personnages pour ces deux séries tient à son envie de quitter la peinture pour travailler autrement sur l'expression, en référence, entre autres, aux univers de *Calvin et Hobbes*, *Charlie Brown*, *Snoopy* : des anecdotes de la vie quotidienne vues à hauteur d'enfant.

Le livre des arbres et plantes qui restent à découvrir (Actes Sud Junior) relève de cette même volonté de créer des personnages qui agissent en fonction des préoccupations de l'enfant dans son quotidien, tout en introduisant des pas de côté. Cette galerie d'arbres totalement imaginaires part de

références (chaussettes, couverture, brossage de dents, école, etc.) qui les touchent et les incitent à réinventer le quotidien.

Ce goût de la nature, la forêt en particulier, se déploie dans la suite d'albums ayant pour personnage principal un petit écureuil, à qui l'auteur a « oublié de donner un nom », qui s'exprime par le biais d'un monologue intérieur, plutôt solitaire (*C'est mon arbre; Un peu beaucoup; J'aurais voulu; Un meilleur, meilleur ami* (Pastel)). L'envie d'écrire et de travailler sur des sujets qui nous concernent tous (sens de la propriété et de la protection de ce qui nous tient à cœur, idée de l'insatisfaction permanente, du besoin de changement, de la toute-puissance, du dépassement des limites, de la contradiction inhérente à chacun, de la chimère) est à l'origine de ces quatre albums qui permettent aux lecteur-ice-s d'entrer dans la tête et l'imaginaire du personnage, de s'amuser à se poser la question de la représentation, de ce que je suis, de ce que sont les autres etc. « Les hésitations, les questionnements ne sont pas là d'emblée. Je prends conscience en cours de route de choses d'abord totalement intuitives ». C'est ce qui conduit à « aborder toujours plusieurs sujets, plusieurs niveaux de lecture et qui entraîne des répétitions, des chemins croisés, c'est aussi le jeu ».

Pensées comme des fables où les mots à dimension philosophique participent à l'apprentissage des lecteur-ice-s, ses histoires témoignent aussi d'un souci de la documentation et de la vérité à partir d'une observation soutenue et très concrète. Les mots et leur agencement sont aussi choisis pour leur musicalité. « Quand on écrit pour la jeunesse, l'oralité est très importante. Il faut d'autant plus de musicalité et de rythme que le texte est court et condensé, je lis toujours à voix haute quand j'écris ».

Les images volontairement graphiques et les couleurs, fortes et tranchées, participent de cette narration très condensée. Il faut dessiner beaucoup et non se contenter d'un simple chemin de fer pour arriver ensuite à un résultat abouti. Des allers et retours sont

indispensables. « Je suis un animiste à temps plein. Je m'amuse à donner vie aux choses, aux animaux parce qu'ils favorisent une identification plus large qu'en ayant recours à des personnages humains. Le dernier album (aujourd'hui) *Le roi et Rien* (Pastel), est né d'une phrase posée par un enfant à sa grand-mère: « Qu'est-ce qu'il y a après rien ? ». L'idée du roi qui a tout par définition et qui cherche « Rien » devient le personnage emblématique de cette question. Le propos est un peu plus abstrait mais la dimension ludique persiste, car rechercher « rien » semble impossible, vu qu'on trouve toujours quelque chose, que le « rien » n'existe pas ou du moins est difficile à représenter. Le blanc de la page aurait pu clore l'histoire mais elle faisait penser à la mort. Alors abandonner ses attributs et se retrouver nu sur la page blanche, petit comme un enfant, pouvait mieux convenir. Être et paraître, voilà une grande question... Nombre de pistes sont abordées dans l'album, à commencer par cette idée fondamentale de l'apparence, celle de l'enfant-roi totalement immature, de la solitude. À l'enfant lecteur-ice de trouver son chemin, de comprendre les ambiguïtés, les basculements qui peuvent surgir au cours d'une histoire. C'est une preuve de confiance.

Si la rencontre d'aujourd'hui a une fin, demain est un autre jour. Deux projets en cours autour des cailloux de la montagne et d'un sapin sorti d'une sapinière pour participer à la fête de Noël laissent comprendre que le plaisir d'écrire, d'inventer, de jouer, de vivre avec des personnages, de parcourir des mondes, assure aux lecteur-ice-s d'Olivier Tallec qu'elles n'en ont pas fini avec lui. Nous le remercions.



Joëlle Turin

ATELIER 1

DE L'ALBUM À L'IMAGE ANIMÉE

PAR OLIVIER TALLEC ET VIRGINIE GIACHINO (*Donc Voilà*)

L'atelier débute par le visionnage (en exclusivité !) d'un épisode des **Quiquoi**, série d'animation jeunesse en cours de production, qui sera diffusée à partir de l'été 2023. Olivier Tallec et Virginie Giachino décortiquent ensuite pour les participant-e-s les étapes et secrets du développement de ce projet de 6 ans.

La série a été initiée par une rencontre entre *Doncvoilà Productions*, Olivier Tallec et Laurent Rivelaygue (auteur des albums), avec un intérêt marqué dès le départ par *France Télévisions*, une vraie force pour ce projet puisque signer un développement en télévision donne environ 95% de chances de voir le projet diffusé.

Virginie Giachino a été « séduite par l'univers graphique des albums, très proche de la ligne artistique de *Doncvoilà*, à l'épure, sur fond blanc, avec un ton décalé et loufoque qui permettait de proposer une série pour un public plus âgé que les productions jeunesse habituelles. » La société de productions défend le film d'auteur, le travail artisanal et s'est rapprochée de *Silex Films* pour répondre au défi artistique et technique que posait la production d'une série de 52 épisodes de 7 minutes, plus proche de l'industrie.

Le travail de développement en animation est réalisé par phases, comme un entonnoir :

→ Le pré-développement a permis de produire des maquettes à partir des scripts adaptés de 4 albums et de définir le format (= durée des épisodes). Laurent a écrit la bible littéraire, a mené la direction d'écriture et l'écriture des scénarios, ce qui était nouveau pour lui. C'est l'équivalent du « showrunner » chez les américains !

→ Recherches sur les personnages pour produire des épisodes « pilotes » ; écriture des textes pour les 52 épisodes (parmi lesquels les 7 albums adaptés). L'animatique permet de valider le montage et les voix grâce à un story board animé.

→ Animations finales puis compositing: effets, sound design, musique, mixage. Ce sont des comédien-ne-s qui ont interprété les personnages, à leur rythme afin que les dialogues ne soient pas figés.

Pour Olivier Tallec, ce passage à l'animation a été « le passage du travail individuel au travail collectif ». Les dessins de l'album ont dû être retravaillés pour le passage au numérique. Il a fallu répondre à tous les problèmes techniques posés par les personnages pour construire la bible graphique et permettre à de nombreuses personnes différentes de travailler sur les personnages: interventions sur les couleurs pour caractériser les personnages. Comment Olive peut-elle enfile un chapeau avec ses petits bras et sa grosse tête? À quoi ressemble Boulard sans son casque? Les choix sont le fruit d'un dialogue entre le réalisateur, Olivier, et l'équipe de design. Les personnages ont ensuite été placés dans un logiciel d'animation 2D pour en faire des marionnettes numériques « riggées » (articulées), et simplifier le travail d'animation.

Une forme de dépossession? « En tant qu'auteur, il faut accepter que l'animation soit autre chose, en terme de dessins, de voix qu'on imagine forcément pour ses personnages. Il s'agit de vraies propositions créatives, j'ai été moi-même surpris de voir évoluer les personnages que j'avais créés ».

Partir dans l'animation, c'est aussi une manière de figer les choses, une perte de liberté y compris pour le lecteur dont l'imaginaire prend habituellement en charge ce qui se passe entre les pages. « Au final, nous sommes satisfaits Laurent et moi, les personnages sont respectés. »



Christophe Liabeuf, Olivier Tallec et Virginie Giachino



Sophie Giraud

ATELIER 2

ENTRE LIVRE ET DESIGN

PAR VALÉRIAN HENRY ET SOPHIE GIRAUD



«Le ballon *Hélium* a été lancé en 2009. C'est une maison laboratoire où la fabrication, mais aussi la façon de porter les livres, ne font qu'un. » Lorsque Sophie Giraud parle de son métier de directrice éditoriale et artistique des éditions *Hélium*, elle évoque ses sources: **Les Prélivres** de Bruno Munari, la **Boîte des fables** d'Enzo Mari, mais aussi le souvenir de l'enfant qu'elle était (elle a apporté le livre-phare de son enfance) et elle remarque que le petit enfant intérieur est très présent chez les artistes comme chez les éditeur-ice-s pour la jeunesse. Elle présente quelques albums *Hélium*, occasion de montrer la recherche constante de diversité, et le lien étroit avec les artistes.

→ **Mes couleurs**, un des premiers albums édité et réédité de nombreuses fois suite à son succès: l'enfant manipule des pièces détachables de différentes couleurs et ainsi se raconte l'histoire.

→ **Tu vois le jour**, un livre-accordéon à déployer autour du bébé allongé.

→ **Dans la forêt des masques** dans lequel des masques stylisés, prédécoupés, «vont permettre à l'enfant d'être, au fur et à mesure, le personnage qui va chasser le chasseur de la forêt.»

→ **Qui se cache là-dessous?**, le livre-devinette, objet-livre avec des coins ronds, un poids. «L'objet-livre est proche de ce que pourrait faire un designer, c'est à dire réfléchir l'objet en dehors des critères purement traditionnels. On réfléchit autrement parce que l'on s'adresse aux petits.»

→ **La série Bernie**: des albums que Janik Coat imagine autour des différentes façons de lire des tout-petits. «Une série en laquelle nos commerciaux ne croyaient pas beaucoup! Nous ne faisons pas de marketing, nous faisons des prototypes! Là où c'est contraire au marketing, c'est que dans la série des *Bernie*, les albums n'ont pas tous le même format et ont tous la même couleur de couverture! » **La Maison de Bernie**: avec 4 pans, l'album devient une maison. «Un travail que l'on partage avec l'auteur [...] qui a son idée. Nous faisons en sorte que l'idée soit dans le meilleur écrin possible, que la forme rejoigne le fond, que l'idée soit servie par l'objet-livre.»

→ **Un câlin?** un exemple de livre pop-up chez *Hélium*: en soulevant les flaps, l'enfant découvre différents câlins et bisous que se font les familles de girafes, de loups, ou les amis gibbons. Un petit livre pop-up pour parler de consentement aux tout-petits.

→ **Le Jour, la nuit, tout autour** l'artiste a préféré ne pas trop définir son dessin et garder l'abstraction. «Les enfants lisent bien l'abstraction. [...] La manipulation,

c'est l'éducation nouvelle. Tout le monde peut apprendre de cette manière-là.»

Lorsqu'on arrive au livre de Valérian Henry: **Oiseau + Oiseau**, celui-ci prend la parole.

Il présente son parcours, les différentes étapes de ses recherches ayant pour sujet le lien entre objet-jeu et narration: *l'objet-sapin* à manipuler pour raconter l'histoire du sapin d'Andersen lors de ses études aux Beaux-Arts de Rennes (section design), par exemple. Puis comment transformer une histoire en activités manuelles, en productions palpables lors de nombreux ateliers avec de jeunes enfants.

C'est avec des techniques très différentes que Valérian va poursuivre ses nombreuses recherches: bois tourné, peinture à la main et ce que la couleur apporte à l'histoire, retrouver un trait proche du dessin à main levée grâce à la scie à chantourner, etc.

L'album **Oiseau + Oiseau** est né de la rencontre fertile entre Sophie Giraud et Valérian Henry. «C'est mon premier livre jeunesse. Je ne viens pas de cet univers.» Parti d'un travail sur des jouets en bois, l'auteur a créé un livre combinatoire dans lequel on additionne des formes d'oiseaux pour en faire de nouveaux, déclinables à l'infini. On joue avec les formes mais aussi avec les mots: le martin-pêcheur + le merle noir = le merlin-pêcheur; un nouvel oiseau, un nouveau mot!

Pour la résidence *Croq' les mots, marmot!*, l'objectif était de créer 4 jeux avec des éléments en bois assez ouverts pour permettre de créer des personnages, des décors, des architectures - support à inventer, à illustrer des histoires.

Livres des éditions *Helium* cités:

Mes couleurs, Iris de Moüy, 2009.

Tu vois le jour, Laurent Moreau, 2022.

Dans la forêt des masques, Laurent Moreau, 2015.

1,2,3, Partons! Suis le chemin avec ton doigt,

Delphine Chedru, 2016.

Qui se cache là-dessous? Daniel Carlsten, 2022.

La maison de Bernie, Janik Coat, 2023.

Soirée pyjama avec Bernie, Janik Coat, 2022.

Un câlin? Bernard Duisit et Olivia Cosneau, 2022.

Le Jour, la nuit, tout autour, Julie Safirstein, 2013.

Oiseau + oiseau, la mathématique des oiseaux,

Valérian Henry, 2022.

L'ALBUM, UN TERRAIN DE JEU POUR LE JEUNE LECTEUR

PAR JOËLLE TURIN

Les enfants ont besoin de jouer pour grandir. La lecture est un jeu gratuit et libre, « l'album est un espace ludique à la portée de tous ». D'album en album, Joëlle Turin nous a montré comment la lecture s'apparente aux activités de jeu :

→ **Loup.** Olivier Douzou. *Le Rouergue* : Comme dans la comptine traditionnelle le loup se prépare... Ce livre reprend les jeux de visage présents dans toutes les cultures depuis toujours. Le face à face mère/enfant devient un côte à côte, on regarde ensemble le même livre qui nomme les parties du visage.

→ **Bloub bloub bloub.** Yuichi Kasano. *École des Loisirs* : Un père et son enfant jouent au bord de la mer. Une forme narrative basée sur la répétition et comme dans un jeu d'empilement, à la fin, tout s'écroule. Dans cet album, les éléments qui constituent la construction sont tous issus du milieu marin : quand un enfant joue, ça part toujours de la réalité.

→ **Sur la branche.** Claude Ponti. *École des Loisirs* : Une maman oiseau et ses oisillons sur une branche. À partir du texte qui décrit le physique ou l'attitude d'un personnage, le lecteur est amené à reconnaître celui-ci dans l'image, jeu d'identification qui réclame beaucoup d'attention.

→ **Où est maman ourse?** Ann Jonas. *Didier jeunesse* : Des oursons s'éloignent de leur mère et découvrent le monde. Jubilation pour le petit lecteur de voir ce que les oursons ne voient pas, et que l'autrice a judicieusement caché dans le paysage, à savoir leur maman qui les surveille.

→ **On joue à cache-cache?** Léa Viana Ferreira. *Cotcotcot éditions* : Des enfants jouent à cache-cache dans une nature luxuriante, ils se donnent des règles et s'empressent de les enfreindre.

→ **Mais où est Momo?** Andrew Knapp. *Les Grandes Personnes* : Un jeu d'observation : un cherche et trouve.

→ **Déguisons-nous!** Rémy Charlip. *MeMo* : Une bande d'enfants se retrouve chez l'un d'eux pour faire la fête, chacun arrive déguisé. Faire semblant, se révéler autrement. Pour se déguiser, pour monter un orchestre, on détourne les objets du quotidien.

→ **À qui est ce vélo?** Jun Takabatake. *Picquier jeunesse* : Jeu d'anticipation : deviner qui pourra utiliser ce vélo en fonction de sa forme.

→ **Ils l'ont tous vu.** Margaret Wise Brown, photographies Ylla. *Mémo* : Les animaux ont vu quelque chose qu'on ne voit pas, que cela peut-il bien être? Ce livre s'apparente à la devinette, à la fin le-a lecteur-ice découvre que dans un livre tout peut arriver.

Joëlle nous a emmené avec bonheur sur son terrain de jeu : l'album. Nous avons découvert, ou redécouvert, des livres forts qui restent en nous, qui nous habitent et nous font grandir.



Sélection bibliographique

- Je suis un lion.** Antonin Louchard. *Seuil Jeunesse.*
La petite créature. Marjolaine Leray. *Éditions courtes et longues.*
Le ruban. Adrien Parlange. *Albin Michel J.*
Le grand serpent. Adrien Parlange. *Albin Michel J.*
Jamais contents. Bruno Munari. *Seuil J.*
Fourmi. Olivier Douzou. *Éditions du Rouergue.*
Camion toc toc. Douzou. *Éditions du Rouergue.*
Mais où est Momo? Anderw Knapp. *Les Grandes Personnes.*
Drôle de pizza. William Steig. *Kaléidoscope.*
Déguisons-nous. Charlip. *MeMo.*
Ils l'ont tous vu. Ylla. *MeMo.*
Pas le temps. Anne Crausaz. *MeMo.*
Monsieur Cent têtes. Ghislaine Herbera. *MeMo.*
Où est ma chaussure? Ungerer. *École des loisirs.*
Le Peste. Ylia Green. *Didier J.*
Zim Bam Boum. Frederic Stehr. *École des loisirs.*
Cui Cui. Marine Rivoal. *Éditions du Rouergue.*
Le cache-cache des animaux. Tomoko Ohmura. *École des loisirs.*
Mon singe et moi. Emily Gravett. *Kaléidoscope.*
Des trucs comme ci. Des trucs comme ça. Bernadette Gervais. *Les Grandes Personnes.*
Montre-moi. Marie Hall Ets. *École des loisirs.*
A qui est ce vélo? Takabatake Jan. *Picquier J.*
Anton est magicien. Ole Könnecke. *École des loisirs.*
Bloub bloub bloub. Yuichi Kasano. *École des loisirs.*
Album. Bruel/Claveloux. *Thierry Magnier.*
Cachée. J. C. Alphen. *Édition D'eux.*
Cache-cache fantômes. Pam Adams et Ceri Jones. *Didier J.*
Où est mon boa? Mathis. *Thierry Magnier.*

ATELIER 4

TOC TOC TOC ?

LECTURE-JEU AVEC LUCIE FÉLIX



Lucie Félix face aux participant·es

Les participant·es sont d'emblée mis·es en situation: assis·es en rond, pieds nus, autour des accessoires disposés par Lucie Félix: tuyaux en carton, petites boîtes, objets en bois lisse, anneaux, etc.

Lucie raconte: elle est originaire d'un village du Jura, sans équipement culturel. Son enfance a été marquée par la nature environnante, les balades à vélo avec les copains, l'odeur du bois dans l'atelier de son père et la liberté... mais aussi par une enseignante qui avait la passion des arts créatifs et proposait aux enfants des sorties nature pour dessiner au fusain, faire de la mosaïque, de la poterie, etc. Lucie a gardé de très beaux souvenirs liés à ces activités. C'est aussi cette enseignante qui lui a fait découvrir le peintre Matisse: une vraie révélation et un choc esthétique.

D'une double formation scientifique et artistique, elle s'est ouverte à la psychologie du développement de l'enfant et aux neurosciences. Elle a été marquée par le concept des « neurones miroirs » selon lequel l'enfant reproduit en miroir le geste, l'attitude qu'il rencontre.

Mais elle puise aussi dans son enfance pour concevoir ses « livres / objets », « livres / puzzle », « livres à trous », « livres pour jouer ». Avec l'objectif de capter l'attention et la curiosité de l'enfant vers le beau pour explorer, apprendre, créer en jouant.

Ses inspirations ?

Bruno Munari (*Dans le brouillard de Milan*),

Anne Crausaz (*Qui a mangé ?*)

Katsumi Komagata, artiste japonais.

Comment se passe une séance de lecture-jeu ?

« Au début de chaque atelier, je me place face aux enfants et j'adopte une attitude calme et posée que les enfants reproduisent de façon instinctive. » Le but est d'organiser l'atelier en parlant peu et en laissant les enfants participer à leur rythme. Au cours de ces séances, Lucie Félix se sert de l'art pour être ensemble, partager l'espace, se dire bonjour, échanger les regards.

C'est la curiosité qui va ensuite les amener à explorer. L'enfant va ainsi « écrire » sa propre histoire avec les formes, il fait avancer l'atelier par ses découvertes.

→ Le site de Lucie Félix présente ses livres ainsi que des expositions et des exemples d'ateliers qu'elle anime auprès des enfants et des tout-petits.

<https://www.luciefelix.fr/>

Bibliographie

Tous les albums de Lucie Félix sont édités par les *Éditions Les Grandes Personnes*.

Poème en jaune, 2022.

Le Nid, 2022.

Hariki, 2019, Coucou, 2018.

Le roi, le bûcheron et la fusée, 2017.

La promenade de Petit Bonhomme, 2015.

Prendre et donner, 2014.

Après l'été, 2013.

Deux yeux ? 2012.

Dans le brouillard de Milan, Bruno Munari.
Éditions Les Grandes Personnes.
Qui a mangé ? Anne Crausaz. Éditions MeMo.

DES JEUX D'ARTISTES EN MAYENNE !

AVEC VALÉRIE GENDRY

Mettre l'Art dans les bibliothèques, à la portée d'un très large public c'est l'objectif premier de Valérie Gendry, Cheffe du service action culturelle de la *Bibliothèque départementale de la Mayenne*, qui travaille chaque année avec un artiste lié au monde de l'édition sur une création originale d'expositions et de jeux d'artistes.

En 20 ans, il y a eu 12 créations de jeux uniques : à chaque fois, Valérie donne carte blanche à un auteur jeunesse prolifique pour qu'il nous fasse découvrir son univers.

Avec des techniques de création variées pour raconter des histoires, Valérie Gendry a travaillé avec de grands noms : Elzbieta, Laura Rosano, Sandrine Revel, Emmanuelle Houdard, Sara, Natali Fortier, Yvan Pommaux, Jean-Loup Trassard, Pascale Bougeault, May Angeli et dernièrement avec Anne Montel et Loïc Clément.

Ces jeux prennent des formes très variées selon l'inspiration de l'artiste : *Plumezépouls* de May Angeli a pour ambition de faire découvrir au public la richesse et la force graphique de la gravure sur bois. Yvan Pommaux a imaginé un *Labyrinthe* sans fin, *Plein les mirettes* de Pascale Bougeault est un jeu de plateau. J.L Trassard a créé un jeu de loto à partir des photos de ses jouets d'enfant.



Les participant-e-s ont été mis-es en situation avec 2 des jeux exposés dans le salon :

→ *Le jeu de l'oie* conçu par Elzbieta qui a choisi le thème de la nuit : à partir du quotidien des petits, à travers la vie et ses aléas, le jeu est un parcours vers la connaissance. Chaque joueur-euse réalise son propre voyage dans l'espace. Elzbieta a écrit deux petites histoires et cinq chansons sur l'air de « Au clair de la lune » pour son jeu.

→ Le dernier jeu d'artistes de la BDM *OUKIDONC ?* d'Anne Montel et Loïc Clément est un jeu de « recherche et trouve » avec 5 personnages emblématiques de leurs albums.

Quel bonheur de jouer avec les originaux, de véritables œuvres d'art. Les bibliothèques du département de la Mayenne ont de la chance !



Plus d'informations sur les jeux d'artistes de la Bibliothèque départementale de la Mayenne :

<http://bdm.lamayenne.fr/index.php/animation/jeux-d-artiste/149-jouer-a-la-ferme>

L'Association des Librairies Spécialisées Jeunesse est partenaire pour la diffusion des jeux d'artistes édités par la BDM.

ATELIER 6

LE P'TIT TRACK, HUMAN BEATBOX

AVEC CHRIS THE ODIAN, CIE LA BOÎTE À SEL



Chris The Odian

Pianiste, guitariste et chanteur, Chris The Odian fait partie du Top 3 mondial de beatbox. Il mène régulièrement des ateliers avec des enfants à partir de 4-5 ans.

Le beatbox ou human beatbox consiste à reprendre des sons de la vie quotidienne et à les traduire avec sa voix pour donner l'impression d'entendre des instruments de percussions. Née dans les années 80, cette technique musicale a évolué au point que les beatboxers de l'époque trouveraient que la « nouvelle génération est plus cyborg qu'humaine ! »

L'outil principal du beatbox est le corps. Le principe est de contracter les nombreux muscles labiaux de manière à créer un impact au moment de l'émission des sons. Les ressources sont les mêmes que pour le chant : souffle et détente.

Les participant-e-s ont testé cette technique. Chris a proposé 3 patterns de batterie à partir de petits exercices permettant de décortiquer les sons :

« BISCOTTE PETITE BISCOTTE »

« PETIT KATÉ »

« PÂTES AU PESTO »

En ôtant les voyelles et en accentuant les consonnes, on obtient des phrases percussives que l'on peut faire tourner en boucle :

« BSSS-C-T-P-T-T -BSSS-C-T »

« P-T-K-T »

« P-T-PS-T »

Le beatbox ne permet pas de chanter en même temps que le corps produit ces sons de batterie. Il peut donc être intéressant de produire à plusieurs (reprise d'une comptine par une personne et beatbox par une autre, par exemple) : « On a beau être des hommes-orchestres, on ne peut pas tout faire seul ».

Pour aller plus loin, il est possible d'utiliser un looper* qui permettra au beatboxer d'enregistrer des boucles sonores et de les superposer.

Les enfants, dès leur plus jeune âge, expérimentent ces sons avec innocence : du bruit du serpent au bruit de pet en pleine classe pour faire rire les copain-e-s, ils utilisent les mêmes ressorts que le beatbox. Il s'agit donc d'une technique tout à fait propice à l'éveil musical des enfants !

Conclusion de Chris: le beatbox est accessible à tou-te-s et « Vous êtes tou-te-s des artistes ! »



Chris The Odian avec les stagiaires

*référence looper de Chris RC505

ATELIER 7

**METTRE EN FORME
OU METTRE LES FORMES**

AVEC CORINNE DREYFUSS



Corinne Dreyfuss explique que le point de départ de ses albums, (l'en-jeu !) c'est avant tout l'envie de travailler la forme. Elle est très attentive aux réactions des enfants qu'elle rencontre. La présentation de quelques-uns de ses albums a nourri l'atelier pratique réalisé en petits groupes.

Pomme pomme pomme. Écoutant le « pom pom pom pom » du début de la 9^e symphonie de Beethoven, Corinne s'est posé le défi d'écrire une histoire juste avec des sons : c'est ainsi qu'est né l'album ! Le rythme des onomatopées joue un rôle important, comme dans la musique. Le passage des pages sur fond blanc à celles sur fond noir évoque l'alternance jour nuit, mais aussi reprend l'histoire sous forme d'un texte qui doit être lu sur un rythme de poésie avant de revenir au fond blanc, plus illustré. Suite à la répétition des sons : « Pomme pomme pomme, Pommier », puis « Croc croc croc, Croquer », des petits ont anticipé « Ploc, ploc, ploc » « Ploquer » !

Caché. Lors d'une lecture en maternelle, Corinne récitait de mémoire *Pomme pomme pomme* sans regarder les pages ; un enfant lui a demandé, « Pourquoi tu racontes autre chose que le livre ? ». C'est ce qui lui a donné l'envie de composer cet album en texte graphique.

Un oiseau un chat. C'est en travaillant dans le jardin qu'est venue l'envie de composer les images en mode presque cinématographique avec le choix de cadrages qui se focalisent puis s'élargissent pour créer un mouvement et centrer le regard sur l'action ou les personnages au fil du récit. Comme lorsque les oiseaux prennent leur envol et s'éloignent de l'arbre. Un petit a dit un jour « on n'a pas le droit de s'éloigner ! »

Je t'attends. Corinne Dreyfuss, lectrice de romans policiers, voulait depuis longtemps écrire un polar pour les petits (ce qui effraie beaucoup plus les adultes que les enfants). Elle souhaitait aussi un album dans lequel rien ne se passe ; elle avait aussi l'envie de se moquer gentiment des lecteur·ice·s qui commentent trop le livre et cassent le rythme que l'auteur·ice a voulu créer. Le narrateur y décrit tout, c'est un peu une façon de reprendre la maîtrise pour l'autrice. Le cadrage est immobile aussi pour renforcer l'effet, comme une caméra fixe sur le personnage. Cet album est réclamé par des enfants qui connaissent l'angoisse de la séparation, sa lecture peut être cathartique.

Bonjour soleil. Le texte grossit à mesure de la lecture, l'idée est de faire percevoir l'histoire comme une « randonnée accumulative ».

Atelier en 2 temps :

→ **Partir de LA forme pour imaginer et rédiger :** chaque groupe tire au sort une forme à respecter et quelques mots à intégrer (trompe-oreilles, virelangues, allitérations, tautogrammes) et rédige un texte qui doit faire sonner les mots de façon plus musicale que compréhensible.

→ **Utiliser LES formes pour illustrer :** chaque groupe compose une image illustrant son texte à partir de formes géométriques (papiers de couleur découpés et gommettes) juxtaposées et / ou superposées. Il est important d'identifier les caractéristiques remarquables de l'animal (par exemple oreilles pointues et moustaches pour un chat) et de rester minimaliste. Plusieurs groupes sont allés plus loin en ne représentant pas les yeux des personnages, ce qui fonctionne très bien. Corinne Dreyfuss utilisera peut-être cette trouvaille dans un prochain album !

Elle observe une grande différence dans la gestion de l'espace d'un groupe à l'autre. Certain·e·s ont concentré l'action sur une toute petite partie de la page, d'autres au contraire dépassent du cadre et, dans chaque cas, la composition fonctionne très bien pour exprimer l'idée du texte.

À la question « Avez-vous le projet d'adapter ou de faire adapter certaines de vos œuvres (comme Pomme pomme pomme) en kamishibai ? », Corinne Dreyfuss répond qu'elle est très attachée au format livre, mais précise que c'est une demande qui pourrait être faite à son éditeur qui a les droits d'adaptation.



LORSQUE LES ENFANTS JOUENT...

NADÈGE HABERBUSCH

Nadège Haberbusch est formatrice et consultante sur le jeu et la petite enfance. Elle suggère aux participant·es d'aller chercher le souvenir de l'enfant que chacun a été, ce que l'on a éprouvé, y compris sur son expérience de jeu.

Dans cet atelier, il s'est agi de définir le jeu, ses fonctions, de questionner la manière dont on propose le jeu en collectivité et ainsi d'entrevoir une posture au service des compétences de l'enfant.

Le jeu, c'est avant tout un cadre qui construit l'enfant. La France est le premier éditeur au monde de jeux de société. Malgré cela, il y a le plus souvent une perte de ce qui est essentiel dans le jeu, du fait de la manière dont le jeu est proposé, y compris en ludothèque.

Le jeu est une activité universelle, irremplaçable. Jouer permet à l'enfant d'expérimenter. C'est une activité à part entière, l'enfant y trouve un apprentissage informel.

Gilles Brougère plutôt que définir le jeu, le caractérise. C'est une activité **volontaire, existante par la décision du joueur**. C'est le·a joueur·euse qui décide du temps de jeu, du cadre, avec qui il veut jouer. On pourrait affirmer que le jeu est peut-être le premier espace de décision de l'enfant, qu'il s'agisse de décisions individuelles, ou collectives au fur et à mesure que l'enfant se socialise.

C'est une activité qui s'inscrit dans le **second degré**. Dans le jeu, on fait semblant. Les compétences mobilisées dans le jeu sont bien réelles mais ce que l'enfant fait dans le jeu ne l'engage pas dans sa réalité. L'enfant peut explorer d'autres champs sans se mettre en danger (il peut décider d'avoir de supers pouvoirs, par exemple). La socialisation se nourrit aussi de tout cela.

Tout jeu est construit par **la règle**. «Une règle de jeu n'a de valeur que si elle est acceptée par les joueurs et ne vaut que pendant le jeu». Chez les tout-petits on parlera davantage de consignes que de règles. Dans les jeux de société, les règles sont établies et apportées par l'adulte. Dans le jeu d'enfants, on négocie la règle. Il est important que la règle soit établie uniquement par les enfants et qu'elle se construise au fur et à mesure. La règle c'est la contrainte et c'est important car elle va apporter des défis complémentaires.

Notons que le jeu est une répétition. Il devient intéressant après plusieurs parties ; plus on maîtrise le jeu, plus on mobilise des compétences.

Ce qui caractérise aussi le jeu, c'est l'**incertitude** avec un déroulement et une finalité incertains. Le jeu a une dimension aléatoire.

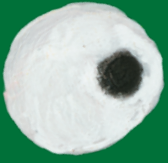
Quand et comment intervenir dans le jeu des enfants ?

Le regard de l'adulte est tellement puissant que l'enfant ne joue pas de la même manière selon l'adulte qui le regarde ou qui est présent. Lorsque les enfants jouent dans la ludothèque, «on laisse les enfants errer» et on évite en tant qu'adulte de demander qu'est-ce que tu veux mais plutôt formuler, je te rappelle que si tu as besoin, je suis là. Pourquoi ? « Parce que la créativité naît de l'espace vide », alors on laisse l'enfant errer. Il faut aussi nommer de manière claire à l'enfant ce qui est jeu et ce qui ne l'est pas. Nommer et annoncer en amont. Dans la ludothèque *Les Enfants du Jeu*, il est énoncé: « Tu as le droit de jouer à la guerre dans la structure mais tu n'as pas le droit d'user de violences physiques, verbales et psychologiques ». L'espace du jeu est un espace sécurisé pour faire semblant mais s'il y a dérapage dans la réalité, alors il appartient à l'adulte d'intervenir. **L'important dans la posture des adultes est d'accompagner sans formater**. Laisser jouer en soutenant et valorisant et jouer avec pour partager le « jouer » : une posture subtile au service des compétences de l'enfant et de sa confiance en elle-lui.

Nadège est aussi codirectrice et formatrice de l'association *Les Enfants du Jeu*, une association située à Saint Denis qui fait la promotion du jeu depuis plusieurs décennies. www.les-enfants-du-jeu.com

Bibliographie
transmise par Nadège Haberbusch

- Pour être des parents acceptables. Une psychanalyse du jeu*, B. BETTELHEIM. R. Laffont, 1988.
- Jouer / Apprendre*, BROUGERE G., éditions Anthropos, 2005.
- Savoir-faire, savoir dire*, BRUNER J., P.U.F, 1991.
- Les jeux et les hommes*, CAILLOIS R., Gallimard.
- L'enfant et le jeu*, CHATEAU J., Scarabée.
- Jouer et philosopher*, DUFLO C., P.U.F, 1997.
- Comment pensent les bébés ?* GOPNIK A, MELTZOFF, A et KUHL P., Le pommier, 2005.
- Libre pour apprendre, Domaine du possible, Changer l'éducation*, GRAY P., Acte sud, 2013.
- L'imagination chez l'enfant, Son rôle crucial dans le développement cognitif et affectif*, HARRIS P.L. Édition Retz, 2000.
- Sous couleur de jouer, la métamorphose ludique*, HENRIOT J., José Corti, 1989.
- Place au jeu, jouer pour apprendre à vivre*, HUERRE P., Ed. Nathan, Paris, 2007.
- Homo ludens*, HUIZINGA, Gallimard, 1951.
- Jouer pour grandir*, MARINOPOULOS S., Fabert, 2013.
- Les jeux de fiction entre enfants de 3 ans*, STAMBACK M. et SINCLAIR H., P.U.F, 1990.
- Jeu et réalité. L'espace potentiel*, WINNICOTT D., Gallimard, 1975.



**Synthèse rédigée par Martine Mathien,
Joëlle Turin et l'ensemble des membres de
la commission journée professionnelle.**

RENSEIGNEMENTS

02 52 22 99 80

melissa.rouzier@mayennecommunaute.fr

www.croqlsmotsmarmots.org

Facebook : [croqlsmotsmarmot](#)