

Lurelu

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



Des livres à exploiter

Estelle Généreux

Volume 17, Number 3, Winter 1995

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12554ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Généreux, E. (1995). Des livres à exploiter. *Lurelu*, 17(3), 34–34.

Des livres à exploiter

Estelle Gagné



La présentation d'activités d'animation à partir de livres implique des choix qui vont au-delà de la sélection des titres à exploiter. Un des aspects sur lequel il convient de se pencher est le type de rapport qu'on veut établir avec le jeune public.

Lorsqu'on m'a proposé de prendre en main l'Heure du conte à la bibliothèque Gabrielle-Roy de Québec, j'ai voulu offrir aux enfants plus qu'une simple lecture où ils n'ont qu'à écouter passivement. Je voulais que l'histoire soit le déclencheur de réflexions, d'échanges et de jeux. Pour faciliter une prise de parole par les enfants, il importe de ne pas m'imposer à eux comme l'adulte qui sait tout, celle qui a toujours le dernier mot. J'ai donc choisi d'animer des histoires pour les enfants de trois à huit ans en incarnant une souris qui habite derrière les rayons d'une bibliothèque. Ce personnage animal me permet d'être comme les enfants, de partager leur vécu, sans créer ce malaise qu'ils éprouvent devant un adulte qui fait l'enfant. Bien sûr, on peut créer un personnage qui n'est pas un animal, tel un clown ou une poupée. Ce qui importe, c'est de ne pas se présenter en jouant le rôle d'un enfant. Le jeune public n'est pas dupe : il y verra un adulte qui se met en état de faiblesse, ce qui, au mieux, créera un manque de confiance et, au pire, engendrera une perte de contrôle sur le groupe.

Afin d'exploiter au maximum le potentiel d'un personnage, il est utile de lui inventer un univers cohérent. Souris Bouquine a le même âge que son jeune public, vit les mêmes joies et les mêmes peines que lui. Son meilleur ami, Chat Pitre, est un jeune matou du voisinage avec qui elle se chahaille tout le temps. D'autres personnages tout aussi imaginaires lui permettent de vivre des situations telles qu'en vivent les enfants. Pour répondre à ses questionnements, il y a son mentor : Ca-

membert, un vieux rat de bibliothèque qui, pour résoudre chacun de ses problèmes, lui propose un livre. Et c'est à partir de ce livre que l'animation interactive commence.

Dès les premières lignes, et tout au long de l'histoire, Souris Bouquine consulte son public pour savoir si lui aussi vit les mêmes situations. Elle lui demande ses suggestions et n'hésitera pas à inviter un enfant à faire la démonstration de ses propositions. Pour mettre en scène les personnages de l'histoire, elle ira chercher un enfant, un parent, un enseignant. Elle-même incarnera le personnage principal, ce qui lui permet de conserver un contrôle sur le déroulement de l'activité. À la fin, tous sont invités à bouger, à danser ou à chanter sur le thème de l'histoire.

Voici, par exemple, comment j'ai adapté le livre *Magie d'un jour de pluie* de Marie-Louise Gay (Héritage, 1986, 32 pages).

Après son petit rituel d'introduction, mélodie et salutations, Souris Bouquine confie aux enfants que, lors de la dernière journée de pluie, elle s'ennuyait beaucoup. (Les enfants, tout comme les adultes, **adorent** lorsque le personnage décrit et joue avec beaucoup de détails les comportements d'un enfant.) Elle va donc voir tous les employés de la bibliothèque qui lui font chacun des propositions : « Prends-toi un bon livre ! » « Joue avec les ordinateurs ! » « Regarde une vidéocassette ! » Chaque fois, Souris Bouquine fait la moue. Lorsqu'elle tire Camembert de sa lecture, celui-ci la gronde un peu. « Sers-toi de ton imagination ! Tu as tout ce qu'il faut pour t'amuser ! Tiens ! Cela me rappelle l'histoire de Georges et de Zoé. » Et Camembert d'indiquer à Souris Bouquine où trouver le livre en question.

Souris Bouquine joue le rôle de Georges qui invite Zoé à jouer. Celle-ci est personnifiée par une enfant choisie dans le groupe. Le papa de Georges (un adulte à qui on fait lire quelques lignes du texte) les envoie jouer au sous-sol avec la consigne de ne pas trop faire de bruit. Au début, coiffés de chapeaux de papier, ils décident de jouer à la fête et font la parade. Ainsi, les enfants entrent de plus en plus dans le royaume de l'imaginaire. Avec des accessoires usuels (tissus, coussins, etc.) et à l'aide d'un montage musical très simple, Georges et Zoé vivent des aventures extraordinaires.

Sur une musique africaine, ou sur des sons de jungle, on marche en forêt. On y voit de grands arbres, des lianes et toutes sortes d'animaux. Tout à coup, on rencontre un gros tigre. On saute sur son dos (coussin), on

le dompte et on part au galop. Ensuite, c'est la rencontre d'un serpent (on fait danser un long foulard sur une flûte arabe ou de la cithare indienne). Puis on plonge au fond des mers : on simule que l'on nage, qu'on fait la planche, et, pourquoi pas, on rame en chaloupe (le tout sur bruit de vagues ou une musique évocatrice). C'est à cet instant que nous sommes avalés par une énorme baleine (un très grand tissu sous lequel on se réfugie) avec une musique « cavemeuse ». Et alors... une voix de maman dit : « Venez manger, les enfants ! » Et on revient à la réalité. Georges et Zoé se rendent compte que, malgré la pluie, ils ont eu énormément de plaisir à jouer dans l'imaginaire.

À ce moment, Souris Bouquine reprend son personnage et fait une légère rétroaction avec le public sur ce qu'elle vient de raconter. Puis, elle chante une chanson adaptée à l'histoire. Dans ce cas-ci, il s'agit de *Imagine et moi*, tirée du coffret du même nom, aux Éditions l'images de l'art (1989).

Pour les habitués des animations de Souris Bouquine, c'est l'instant tant attendu où ils peuvent enfin danser. On reprend donc avec le groupe la rencontre du tigre, du serpent, de la mer et de la baleine.

L'avantage d'une animation dynamique et interactive est qu'elle permet de capter l'attention du début à la fin. Pour le jeune enfant, participer de façon active à l'histoire est source d'un grand plaisir. Autant l'écoute passive peut parfois devenir une source de frustration, autant s'approprier une histoire par le jeu, l'expression dramatique et le mouvement, c'est-à-dire par tout son corps, lui sera plus naturel. Souvent, l'enfant cherche à se remémorer l'expérience en retournant au livre, en se la faisant raconter de nouveau, ou encore mieux en se la réinventant. **Ω**

