

Lurelu

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



Activités

Volume 20, Number 3, Winter 1998

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/12315ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

(1998). Review of [Activités]. *Lurelu*, 20(3), 49–52.

une bonne dizaine de fois selon l'utilisation et les intempéries.

Enfin, de nombreux jeux d'observation et expériences scientifiques riches en notions de physique et de mathématiques complètent le tableau. Parmi les expériences proposées, celles sur le développement et le freinage par temps sec et mouillé me sont apparues particulièrement concrètes et formatrices. On retrouve la même qualité du côté de la présentation, au départ gagnante avec ses illustrations sympathiques et personnages enthousiastes.

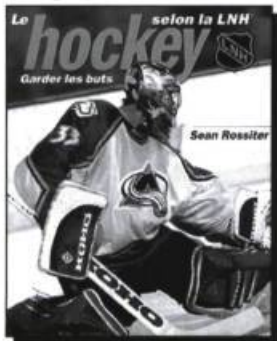
Bref, *Randonnée en vélo* propose un tour d'horizon très complet de la pratique du cyclotourisme. En tant que vétéran dans ce domaine, je ne peux qu'applaudir le réalisme ainsi que la qualité des conseils d'un ouvrage qui stimule les jeunes à découvrir le vélo et à voyager différemment.

Louis Laroché
Enseignant au primaire

Sean Rossiter
COMPTER DES BUTS,
Le hockey selon la LNH
Traduit par Denis Gaulin

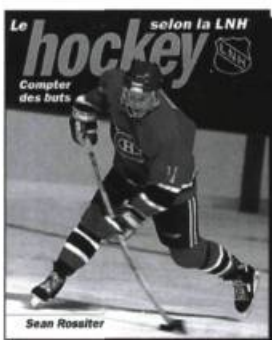
GARDER LES BUTS,
Le hockey selon la LNH
Traduit par Jean-Luc Duguay

Éd. Héritage
1997, 60 pages.
8 à 12 ans,
14,95 \$



En complément à leur entraînement et à leur formation sur la patinoire, les hockeyeurs de huit à douze ans peuvent désormais compter sur deux ouvrages de grande qualité. *Garder les buts* et *Compter des buts* remplissent nettement leur mandat de bien conseiller les jeunes amateurs désireux de parfaire leur technique de notre sport national.

Présentation attrayante, superbes photos des vedettes actuelles de la LNH, conseils pertinents des pros, on voit que cet ouvrage a été conçu par des connaisseurs. Même la mise en pages, dynamique, rend agréable sa consultation. Au-delà de l'emballage irréprochable, on retrouve des fiches techniques permettant d'améliorer la méthode d'entraînement, ainsi que l'atti-



tude mentale du pee-wee en puissance; quant au match en tant que tel, le jeune pourra perfectionner diverses facettes du jeu de base. En terminant, prévoit-on la préparation d'un autre volet, celui-là destiné aux jeunes défenseurs?

Simon Dupuis
Enseignant au collégial

ser, elles ne peuvent que prendre les allures d'un petit défi pour les artistes en herbe.

La seule ombre au tableau : le matériel requis. À moins d'avoir des parents bricoleurs, certains outils devront être achetés pour les besoins de la cause. Chaque objet à façonner en requiert au moins un. Je ne suis pas certaine que, dans tous les foyers, on trouve du mica (un plastique rigide et transparent), des œillets en tissu pour les cadres ou du feutre pour faire un coussin.

Cela dit, les «chefs-d'œuvre» proposés sont originaux et susceptibles d'en intéresser plus d'un.

Sophie Legault
journaliste

ACTIVITÉS

Lyse R.-Caron
POUR MA CHAMBRE

Éd. Héritage, coll. Je bricole,
1991, 32 pages.
6 à 11 ans, 7,99 \$

C'est connu, le bricolage connaît chez les jeunes un grand succès. À leurs yeux, tout objet à concevoir trouve sa raison d'être parce qu'il est créé, en ce sens où un simple cadre peut sembler inutile s'il est acheté dans une boutique mais, s'il est bricolé, il prend toute sa valeur.

Le livre de la collection «Je bricole» que propose Lyse R.-Caron est joyeusement coloré et les indications pour arriver au résultat indiqué sont simples et précises. Accompagnée d'une photo qui présente ce à quoi devrait ressembler le résultat final, la marche à suivre est divisée en trois parties : une présentation de la raison d'être de l'objet, le matériel requis et les explications. Ces dernières sont appuyées par des illustrations qui facilitent la compréhension lors de la création.

Les jeunes de six-sept ans qui sont à la recherche d'une œuvre à créer ont le choix parmi quatorze exemples faciles à réaliser, qui vont de la boîte à rangement au paravent, en passant par les coussins en feutre. Si certaines œuvres sont moins faciles à réali-



Angèle Delaunoy et Francine Allard
LE GRAND LIVRE DES JEUX
DRÔLES ET INTELLIGENTS

Illustré par Isabelle Charbonneau
Éd. Héritage
1997, 128 pages.
8 à 12 ans, 8,99 \$
Aussi disponible en deux numéros de 64 pages,
6,99 \$ chacun

«Joindre l'utile à l'agréable» est un cliché qui m'est venu spontanément à l'esprit lorsque j'ai commencé à tourner les pages du cahier d'activités *Le grand livre des jeux drôles et intelligents*, conçu par Angèle Delaunoy et Francine Allard. Sans exagérer, il est difficile de s'arrêter lorsqu'on commence à jouer au petit savant : après un revers, l'orgueil nous pousse à nous racheter (à nos propres yeux); après une réussite, le succès nous encourage à poursuivre dans l'étalage de notre vaste science... Une heure et quart après avoir mis à l'essai ce recueil de plus de cent vingt jeux des plus variés, je me suis aperçu que j'avais oublié que je devais traiter objectivement celui-ci afin d'en rendre compte aux lecteurs et aux lectrices de *Lurelu*. Le plaisir l'emportait sur les devoirs.

J'avoue que, même si j'ai dépassé l'âge prescrit pour apprécier ce produit à sa juste valeur, je me suis laissé prendre à plus d'une reprise par les énigmes et les divers problèmes posés. L'avantage que comporte ce *Grand livre des jeux...* est qu'il présente ces



activités par degré de difficulté, ce qui répond, d'une façon ou d'une autre, aux divers âges visés. La version avec laquelle j'ai exercé ma matière grise regroupe les deux premiers numéros de la série, que l'on peut évidemment se procurer séparément à moindre coût.

Un *Spécial sorcières et vampires* est aussi paru, conçu et rédigé par Angèle Delaunois, de même qu'un *Spécial Noël*, conçu et rédigé par Dominick Parenteau-Lebeuf, tous deux illustrés par Isabelle Charbonneau (64 pages, 6,99 \$ chacun).

Simon Dupuis
Enseignant au collégial

Anne Fauteux JE BRICOLE DES BIJOUX

Éd. Héritage, coll. Je bricole,
1997, 34 pages.
6 à 11 ans, 7,99 \$



Ce guide plus que complet sur la fabrication des bijoux est un livre que tout enfant devrait posséder. Idéal pour stimuler la créativité, il permet

également d'exercer son sens de l'organisation. Les bijoux à concevoir sont regroupés en thématiques bien originales ajoutant de l'utilité à chaque objet. Bijoux confidents, bijoux sonores, bijoux intergalactiques, chacun d'eux possède une liste de matériaux nécessaires à son utilisation; cette liste est accompagnée de petits dessins illustrant chaque étape de sa réalisation. On a également pris soin d'indiquer le degré de difficulté de chaque objet à l'aide de petits ciseaux (un ciseau = très facile, deux = facile, etc.). Les instructions sont données bien simplement avec concision et précision, ce qui rend la fabrication des bijoux facile à exécuter. De plus, l'auteure n'a pas lésiné sur l'esthétique de la présentation : les couleurs abondent, les illustrations sont nombreuses, et le texte et les dessins se fondent de manière harmonieuse.

À tous ces éléments, on a pris soin d'ajouter un petit historique des bijoux, quelques informations sur le métier de bijoutier, une introduction et une conclusion fort utiles. Avec ce livre, les enfants auront de quoi s'occuper pendant plusieurs heures, beaux temps mauvais temps.

Catherine Fontaine
Pigiste

Charles-É. Jean et l'équipe du magazine *Les Débrouillards* JOUONS AVEC BEPPO N° 4, JEUX ET BLAGUES

Illustré par Jacques Goldstyn
Éd. Héritage, coll. Les Cahiers d'activités des
Débrouillards,
1997, 32 pages.
8 à 12 ans, 5,99 \$



Quotient intellectuel élevé, logique, vivacité, esprit analytique, voilà quelques termes qui nous font penser au très sympathique Beppo. Je pense que les

parents pourraient retirer bien du plaisir à passer du temps avec leurs enfants et la grenouille surdouée. Pour ma part, j'ai pris chaque jeu comme un défi personnel lancé à ma perspicacité. Loin d'être abrutissants, les jeux de ce cahier du Club des Débrouillards ont tout pour stimuler l'activité cérébrale : mots croisés, énigmes, charades, tours de magie, exercices de déduction logique, problèmes de mathématiques à résoudre, et j'en passe.

Idéal pour les jours de pluie, les soirées d'hiver en famille, ou encore, et ici je m'adresse aux enseignants, pour détendre ses élèves après une journée particulièrement difficile; certains pourraient même se servir de ce cahier d'activités pour garder stimulés et éveillés les «génies en herbe» qui semblent s'ennuyer, là-bas, dans le fond de la classe. Et quoi de mieux pour ventiler le cerveau surchauffé que quelques vieilles farces plates dignes des plus belles années du duo comique Ti-Gus et Ti-Mousse.

Simon Dupuis
Enseignant au collégial

Richard Petit LA PLEINE LUNE DES MUTANTS-GAROUS LE CIRQUE DU DOCTEUR VAMPIRE

Illustrés par l'auteur
Éd. Les Presses d'or, coll. Votre Passepeur pour
un horrible cauchemar,
1997, 128 pages chacun.
9 ans et plus, 5,99 \$

Ouf! C'est vrai. Je ne suis pas du genre à m'amuser longtemps avec un jeu vidéo. Alors que se passe-t-il lorsque je dois

parcourir un livre «qui se joue à la façon d'un jeu vidéo...»? Je m'ennuie. D'ailleurs, tout au long de ces récits, j'ai eu l'impression de suivre une série de consignes qui n'en finissaient pas, chacune ne me permettant de faire qu'un petit bout de chemin. En plus, il s'agit de récits d'horreur, genre qui ne m'attire pas du tout.

La pleine lune des mutants-garous, c'est une histoire où l'on découvre avec horreur, bien sûr, que lorsque la pleine lune arbore un halo verdâtre, cela a un effet maléfique sur l'univers des jouets. Ceux-ci se transforment en bêtes tout aussi répugnantes les unes que les autres, les mutants-garous.



Quant au récit *Le cirque du docteur vampire*, il nous fait pénétrer dans un cirque bien spécial, habité par un vampire qu'on doit vaincre si l'on ne veut pas être vaincu. Pour le découvrir, il faudra parcourir le parc d'amusement où les pièges sont nombreux.

Dans ces récits, l'auteur semble prendre un malin plaisir à décrire avec beaucoup de détails l'aspect dégoûtant (mot fréquemment utilisé dans les descriptions) des divers personnages. Selon les choix qu'on fait, notre destin n'est pas le même. En effet, le lecteur fait lui-même partie de l'action. Plusieurs scènes finales sont proposées (22 ou 23 selon le cas) mais une seule permet de s'en sortir en véritable vainqueur. Voilà probablement des livres que les amateurs de livres-jeux et de descriptions horribles, répugnantes, terrifiantes ou cauchemardesques, s'approprient goulûment. Pourvu qu'ils aient ensuite le goût d'inventer leurs propres histoires et de découvrir d'autres univers...

Luce Marquis
Bibliothécaire et animatrice

Richard Petit
PERDU
DANS LE MANOIR RAIDEMORT
LE PROF CANNIBALE

Illustrés par l'auteur
 Éd. Les Presses d'or, coll. Votre Passepeur pour
 un horrible cauchemar,
 1997, 128 pages
 chacun.
 9 ans et plus, 5,99 \$



J'avoue avoir pris un coup de vieux en lisant sur la jaquette arrière : «Un livre qui se joue à la façon d'un jeu vidéo...» Dire que dans mon temps, alors que les divertissements électroniques en étaient encore à l'âge de fer, on disait simplement : «Une aventure dont vous êtes le héros». Les temps changent, mais le principe reste le même et le lecteur doit toujours faire des choix judicieux pour survivre. Ces «Passepeur pour un horrible cauchemar» mettent aussi en scène les Téméraires de l'Horreur, Jean-Christophe et Marjorie, deux exterminateurs de monstres en tout genre. Dans *Perdu dans le manoir Raidemort*, le lecteur héros tente de retrouver sa mère qui a été kidnappée par une sorcière. Il doit échapper entre autres au loup-ga-

rou, au cerbère, à l'immonde créature poilue, au fantôme et au mutant. Quant au *Prof cannibale*, il ne faut pas se laisser berner par le titre : le directeur et le concierge sont aussi de mèche — ainsi que le reste de la commission scolaire sans doute.

Le style est léger, très léger. Les épreuves sont un peu trop faciles : une fois le monstre semé, il ne revient plus. L'auteur ne devrait pas hésiter à monter la barre un peu plus haut. Un aspect des «Passepeur...» que je trouve AGAÇANT est l'usage ABUSIF de la MAJUSCULE pour faire de L'EFFET. Les onomatopées qui truffent le texte étant déjà bien assez nombreuses, il est inutile d'en rajouter. En ce qui concerne les pages du destin, ce système permet de tricher aisément, ce dont je ne me suis pas privée, d'ailleurs. Par contre, les illustrations sont amusantes et évitent que la mise en pages ne devienne trop répétitive. Les «Passepeur» s'adressent visiblement à un public du primaire. Les (très) jeunes apprécieront sans doute s'ils ne sont pas rivés à leur Nintendo.



Laurine Spehner
 Illustratrice

Judy Ann Sadler
BIJOUX PERLÉS
BRACELETS, BOUCLES D'OREILLE,
COLLIERS ET BIEN PLUS

Traduit par Kids Can Press Ltd.
 Illustré par Tracy Walker
 Éd. Scholastic
 1996, 40 pages.
 8 à 12 ans, 7,99 \$



Tous ceux qui aiment faire des bijoux trouveront, avec cet album, un guide utile et facile à consulter et à comprendre. Les illustrations nombreuses, claires et bien exécutées appuyant le texte concis et précis permettront à chacun de suivre, sans se presser ni se stresser, les étapes de réalisation d'une quarantaine de bijoux simples et jolis.

Au début, l'auteure présente les matériaux et les instruments nécessaires pour la



Lurelu au Canada anglais

Dès qu'on quitte le Québec, la diffusion de la littérature québécoise, en particulier celle de la production pour la jeunesse, fait problème. En effet, au Canada anglais, même si d'habitude les librairies offrent — nécessité de l'immersion oblige — un certain choix de livres pour enfants, il n'en reste pas moins vrai qu'à l'exception de Toronto, la rareté d'accessibilité des livres disponibles pour jeunes publics se fait cruellement sentir. Même au secrétariat de la revue *Canadian Children's Literature/Littérature canadienne pour la jeunesse*, le seul périodique universitaire canadien consacré exclusivement à la littérature pour la jeunesse, la connaissance de ce qui se publie et l'accès à la recherche de pointe restent problématiques, et cela malgré l'envoi de catalogues et d'exemplaires à titre gracieux de la plupart des éditeurs



québécois, et malgré la collaboration de spécialistes disséminés aux quatre coins du Québec et du Canada.

Dans ce contexte, la revue *Lurelu* devient un outil d'exploration et de référence appréciable : l'acuité et la variété de ses comptes rendus, la pertinence et l'ouverture d'esprit de ses études, l'à-propos et l'exhaustivité de ses dossiers, sans oublier les entrevues et les portraits, et sans négliger les publicités aux renseignements si précieux pour les chercheurs éloignés, rendent indispensable ce périodique. *Lurelu* comble donc un grand vide et, au fil des ans et de ses numéros, compose le tableau peut-être le plus complet d'une «littérature pour la jeunesse qui se fait», pour adapter l'expression de Gilles Marcotte à notre domaine. Par ailleurs, le réseau de ses collaborateurs s'avère, pour les spécialistes de l'extérieur,

une autre source d'information privilégiée, car c'est bien dans les pages de *Lurelu* que l'on peut faire la connaissance des jeunes chercheurs et pressentir les grandes orientations de la recherche et de la critique universitaires. Tout compte fait, *Lurelu* occupe une place de choix dans l'institution littéraire québécoise en remplissant adéquatement son mandat et en donnant de la substance à son slogan : elle est vraiment la «seule revue exclusivement consacrée à la littérature québécoise pour la jeunesse». Et pour le chercheur au Canada anglais, un outil de recherche essentiel.

Daniel Chouinard, codirecteur,
 Canadian Children's Literature/ Littérature
 canadienne pour la jeunesse
 Université de Guelph, Ontario

confection des bijoux. Suivent ensuite les explications, par étape courte, de la fabrication de plusieurs modèles. Ceux-ci sont présentés du plus facile au plus compliqué. Le jeune apprendra aussi comment fabriquer et utiliser un métier à perles, ce qui décuplera ses possibilités de création. Il apprendra aussi comment enjoliver des barrettes pour les cheveux, comment dessiner des patrons à motifs originaux. Chaque petit chapitre se termine par une section *Autres idées*, qui invite l'enfant à laisser aller son imagination et à personnaliser son travail.

Les couleurs vibrantes et la typographie aérée allègent le design plutôt classique fréquent dans ce genre d'ouvrage. Tout l'espace des pages est employé au maximum. Un peu plus de blanc aurait permis de laisser respirer l'enfant en cours de travail.

Ce livre plaira à tous les enfants qui adorent offrir des cadeaux créés de leurs mains. Je suis certaine que mon filleul de huit ans sera aux anges lorsque je lui donnerai ce livre... et qu'il s'empressera d'inonder sa marraine de bijoux colorés réalisés avec amour. Oui, je serai bien chanceuse...

Édith Bourget
Artiste multidisciplinaire

PÉRIODIQUES

LES DÉBROUILLARDS

N^{os} 162 à 167,
Mars à octobre 1997, 48 pages
Publications BLD.
7 à 14 ans, 2,95 \$

Depuis que je m'intéresse à cette revue, elle ne cesse de m'étonner. Il s'agit vraiment d'un outil précieux pour les petites curieuses et les petits curieux. Les reportages ne sont pas très longs et sont toujours faits de façon intelligente, et les expériences proposées sont plaisantes et simples à réaliser.

D'une page à l'autre, les sujets sont parfois inusités (voler au secours des grues, n^o 167), tantôt criants d'actualité. Le numéro 165 (juin-juillet-août) nous propose, en collaboration avec l'ACDI (Agence canadienne de développement international), un excellent reportage sur la faim dans le monde. Les valeurs que véhicule cette revue sont nobles et tendent à conscientiser ses lecteurs. On ne le fait pas de façon systématique, mais cette préoccupation reste présente dans plusieurs articles. Et c'est très bien.

Bien sûr, on retrouve avec plaisir le miniroman et les fiches détachables ainsi

que la page BEPPO et la page de correspondance..., question de partager son enthousiasme pour cet excellent périodique.

Encore une fois, bravo à toute l'équipe et continuez à nourrir de vos bons reportages ces petits scientifiques...

Jean Doré
Enseignant au secondaire

HIBOU

Éd. Héritage
Vol. 18, n^{os} 3 à 7,
Mars à septembre 1997, 32 pages.
9 à 12 ans, 2,99 \$

Hibou demeure, année après année, un magazine qui répond aux mille et une questions que les jeunes se posent ou qu'ils vous posent. Pour ne pas avoir l'air trop nuls, chers parents, chers profs, consultez ce magazine qui aborde tous les sujets d'une façon simple, bien documentée, souvent amusante, et toujours dans le ton des jeunes. En mars, par exemple, les sports d'eau, de glisse, de balle étaient à l'honneur. Comme dans presque tous les numéros, on y parle également des animaux que ce soit en répondant aux questions que tout le monde se pose ou encore en accompagnant la jeune reporter Annie lors de sa visite de découverte au Bush Gardens de Floride. Notons aussi le poster impressionnant des Varans du Komodo (appelés parfois dragons), les plus grands reptiles du monde. Dans ce numéro, on parle aussi de l'astre lunaire, sans oublier les chroniques régulières telles que celle du vétérinaire : Amis pour la vie, les jeux, les bandes dessinées, les concours, le courrier et les demandes de correspondants. En avril, c'est le rêve d'Icare qui se concrétise. *Hibou* nous emporte en ballons de toutes les formes, de toutes les couleurs. L'animal du mois est le panda, soulignons les superbes photos et les textes très intéressants consacrés à cet animal mystérieux et aux allures d'adorable nounours. Puis, pour être au goût du jour, on présente aussi le cybersurfeur qui navigue sur l'autoroute de l'information. En mai, place à l'humour. Dès la première page, on tombe sur une bagnole époustouflante, recouverte de gazon. Les autres pages n'ont rien à lui envier, puisqu'elles présentent les véhicules les plus fous : par exemple, la coccinelle en fer forgé, la voiture recouverte de poupées, et j'en passe. Le dossier du mois est consacré à l'histoire olympique. **Été** : La saison des questions et des réponses : pour tout comprendre sur la tête et la boîte crânienne, les animaux, les os, les petits, les grands, les maquettes grandeur nature de dinosaures,

etc. Le dossier du mois leur est d'ailleurs consacré. **Septembre** : Le film *Microcosmos* des réalisateurs français Claude Nuridsany et Marie Pérennou a suscité bien des questions et bien de l'admiration. *Hibou* y consacre plus de la moitié de ses pages de ce numéro de la rentrée. Peut-être y a-t-il là de quoi susciter des vocations d'entomologistes (ou de cinéastes!). Le jeune reporter Olivier, lui, est au Musée canadien de la nature à Ottawa, pour en apprendre plus sur les insectes, les requins, les squelettes, les grottes, etc. Et, rentrée scolaire oblige, une page intéressante, colorée et appétissante se penche sur la boîte à lunch. En résumé, *Hibou* reste un incontournable pour les enfants et tous ceux qui le sont restés.

Corinne de Vailly
Pigiste

RÉFÉRENCES

Collectif dirigé par Réginald Hamel PANORAMA DE LA LITTÉRATURE QUÉBÉCOISE CONTEMPORAINE

Éd. Guérin
1997, 822 pages.
39 \$

Fin de siècle oblige, c'est l'heure des bilans. Peut-être plus encore que dans la qualité d'ensemble de ses dix chapitres (dont certains font plus de cent pages),

l'intérêt principal de cet ouvrage de synthèse réside en un souci réel de refléter la société québécoise moderne. Le premier indice en est l'ouverture sur des genres longtemps mal aimés de l'institution littéraire, comme l'écriture radiophonique, les dramatiques télévisées, le cinéma, les revues, la littérature fantastique, la science-fiction, la bande dessinée, le roman policier. L'autre preuve est la rédaction d'articles sur la littérature des écrivains dits « migrants » et sur le rôle des femmes dans la société.

Quant à la littérature jeunesse, qui a connu une explosion quantitative et qualitative extraordinaire depuis vingt ans, elle n'est pas demeurée en reste : sous le titre « Du

