

Lurelu



Est-ce que les artistes s'amuse ? Les pages de jeux des magazines jeunesse

Sophie Marsolais

Volume 36, Number 3, Winter 2014

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/70944ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this article

Marsolais, S. (2014). Est-ce que les artistes s'amuse ? Les pages de jeux des magazines jeunesse. *Lurelu*, 36(3), 97–98.



Frédéric Fontaine, *Les explorateurs*

Est-ce que les artistes s'amuse- nt? Les pages de jeux des magazines jeunesse

Sophie Marsolais

97

On les retrouve à la fin des magazines pour la jeunesse. Ou au milieu. Et peu importe où elles se trouvent, ce sont souvent elles que l'on consulte en premier. Leur popularité est telle que bien des adeptes se procurent des ouvrages qui leur sont entièrement consacrés. Les pages de jeux — car ce sont bien d'elles que l'on parle! — divertissent depuis toujours les lecteurs de tous âges. Comme bien des produits conçus avant tout pour divertir, elles ne sont jamais vraiment prises au sérieux. Qualité de l'illustration, originalité des questions, intelligence du concept? On remarque à l'occasion, mais on s'y attarde peu. Et si on le faisait, pour une fois?

Les jeux pour les tout-petits

Au Québec, les magazines pour la jeunesse pour les tout-petits produisent peu de contenu ludique original. *Popi*, pour les 1 à 3 ans, et *Pomme d'Api*, pour les 3 à 7 ans, reprennent essentiellement le contenu de la version européenne de ces publications de l'éditeur Bayard Jeunesse. Jeux de type «Je cherche et je trouve», activités de bricolage, de dessin ou de collage : les propositions sont variées, très bien illustrées, parfaitement adaptées au public cible... mais conçues ailleurs.

Le magazine *Naître et grandir* — une publication de la Fondation Lucie et André Chagnon destinée aux parents de jeunes enfants — s'est, lui, doté d'une section centrale de jeux pour les enfants d'âge préscolaire. Ce chouette cahier spécial de quatre pages est conçu ici, au Québec. Courtes histoires, jeux d'association, suggestions d'activités parents-enfants stimulantes : tout est élaboré avec beaucoup de soin, l'équipe éditoriale ayant à cœur de proposer un contenu éducatif et informatif validé scientifiquement de la première à la dernière page de son magazine. Imprimée en noir et blanc sur du papier mat, cette section se détache aisément du reste du périodique, ce qui la rend encore plus accessible aux petites mains.

La production de la section jeux est réalisée de façon classique, comme le sont les autres chroniques du magazine. La chef de pupitre du magazine, Prisca Simoes, explique : «Chaque mois, Francine Labrie, une auteure jeunesse, nous envoie une courte histoire pour les tout-petits, inventée à partir de thèmes qui collent à l'actualité des enfants, comme les saisons, par exemple. Danielle Bellavance, une autre experte de la petite enfance, nous propose ensuite des jeux qui exploitent la thématique du conte et celles du magazine, telles l'éveil à la lecture, l'estime de soi, l'autonomie et autres, mais de façon plus légère et amusante que dans le reste de la publication.

Pour leur mise en images, elle prend le temps de nous envoyer des croquis qui nous aiguillent sur le type d'illustration à commander.»

Le magazine collabore avec la chaîne de magasins spécialisée en matériel artistique, DeSerres, pour l'illustration des deux pages du milieu de cette section jeux. L'activité de bricolage et les pictogrammes du conte sont mis en images par un autre illustrateur. «L'intérêt des enfants pour la section centrale de *Naître et grandir* amène parfois les parents à lire le reste du magazine, ce que je trouve formidable. Les jeux sont aussi une façon concrète d'appliquer les concepts mis de l'avant dans la publication», commente M^{me} Simoes.

Les jeux pour les plus grands

Destiné aux 6 à 10 ans, le magazine *Les explorateurs* et son grand frère, *Les Débrouillards*, pour les 9 à 14 ans, proposent tous deux des jeux conçus, illustrés et imprimés au Québec, à l'image du contenu de ces deux créations des Publications BLD. Plusieurs dessinateurs de talent y collaborent, notamment leur illustrateur principal, Jacques Goldstyn, qui collabore aux deux magazines jeunesse depuis leurs débuts, et Frédéric Fontaine, dit FredFon, qui illustre des jeux pour *Les explorateurs* depuis plus de dix ans.

Jeux de type «Je cherche et je trouve», rebus, devinettes, «Associe la bonne silhouette au personnage», «Note les sept différences entre les deux dessins» : pensez à votre jeu favori et il est certain que Jacques Goldstyn, père de la mascotte des *Débrouillards*, en a créé des dizaines de versions. Plusieurs de ses jeux conçus pour le magazine ont d'ailleurs connu une deuxième vie dans de populaires cahiers d'activités intitulés *Jouons avec Beppo*.

Souvent en collaboration avec l'éditeur des *Débrouillards* et des *Explorateurs*, Félix Maltais, «un fou des jeux de logique, qui peut passer des heures à en inventer d'excellents», l'illustrateur bien connu a toujours pris les jeux au sérieux. S'il en produit moins aujourd'hui, il y a tout de même toujours consacré la même attention qu'à ses bandes dessinées, par exemple. «Les jeux et la BD sont les chroniques que les jeunes lecteurs parcourent en premier en ouvrant leur magazine. C'est du bonbon, pour eux! Par la suite, ils sont prêts à attaquer des dossiers plus costauds ou à lire les expériences scientifiques qu'on leur présente. Tout cela apporte un équilibre intéressant au magazine.»

Les premiers joueurs à tester les créations de Jacques Goldstyn sont généralement ses collègues de travail aux Publications BLD. «Ils m'indiquent notamment si le niveau

Jacques Goldstyn,
Les Débrouillards



de difficulté du jeu est approprié pour les jeunes lecteurs. Il faut que les jeux soient juste assez stimulants : pas trop faciles, mais pas difficiles au point d'être frustrants non plus.» Son collègue et ami illustrateur Frédéric Fontaine qui, lui, travaille de la maison, fonctionne un peu différemment. «Mon style d'illustration et mes concepts de jeux semblent convenir naturellement aux 6 à 9 ans, soit le lectorat des *Explorateurs*. Je fais quand même attention, par contre. Dans les deux pages de jeux que j'illustre à chaque numéro, j'en fais toujours un plus facile que les autres. Entre 6 et 9 ans, il y a toute une marge.»

Le dessinateur, qui a longtemps signé le visuel de bandes dessinées publiées dans le périodique humoristique *Safarir*, travaille en étroite collaboration avec la rédactrice en chef des *Explorateurs*, Sarah Perreault, qui lui indique toujours le thème du numéro à venir. «J'essaie que mes jeux y fassent référence. Si on parle des zoos, par exem-

ple, et que je dois faire un labyrinthe, eh bien au lieu de faire de simples lacets, je dessine des sentiers.»

FredFon prend lui aussi les jeux très au sérieux. «L'univers des magazines imprimés est en pleine mutation et beaucoup de projets d'illustrations sont redirigés vers le Web, contractés à l'étranger à bas prix ou carrément repiqués illégalement sur Internet. Je me trouve privilégié que, numéro après numéro, on fasse appel à moi pour des créations originales», souligne le travailleur contractuel. «J'adore concevoir des mots mystères, des trucs plus visuels, un peu de tout, quoi ! Et comme mon rêve d'enfance était de côtoyer Jacques Goldstyn, dont j'ai toujours adoré le style si près des bédésistes européens que je vénérerais dans les années 70, je suis réellement comblé!»

(lu)

Les Éditions Dédicaces sont membre de l'organisme culturel d'envergure nationale à but non lucratif : Communication-Jeunesse

RETROUVEZ PLATON LE SURIGATE
 et une centaine d'ouvrages différents écrits par des auteurs contemporains dans notre liseuse de livres numériques multimédia...

Louis Moulia, Paul-Gabriel Dulac, Jean-Louis Riguet, Michel Labbé, Georges Botet-Pradeilles, Jean-Yves Fortuny, Jean-Pierre Makosso, Gérard Morland, Jean-François Capelle, Jean-François Debaty, Francine Minville et bien plus encore...

Visitez : www.dedicaces.ca