



HAL
open science

Collectif “ Animalivre ”

Isabelle Guegand

► **To cite this version:**

Isabelle Guegand. Collectif “ Animalivre ”. Sciences de l’information et de la communication. 2000.
dumas-01736976

HAL Id: dumas-01736976

<https://dumas.ccsd.cnrs.fr/dumas-01736976>

Submitted on 19 Mar 2018

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Isabelle GUEGAND

**MAITRISE EN
SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA DOCUMENTATION**

Rapport de stage

Stage effectué du 15.02 au 30.09 2000

Pour le collectif « ANIMALIVRE »

à

LA MEDIATHEQUE DE ROUBAIX

Sous la direction de :
Monsieur C. Loock, responsable universitaire
Madame J. Lacroix-Desmazes, responsable professionnelle

**LILLE 3
UNIVERSITE CHARLES DE GAULLE
UFR IDIST**

6 Octobre 2000



Introduction	4
I. Le collectif Animalivre : une dynamique régionale	6
A. Vous avez dit « Animalivre » ?	6
1. <i>Un réseau de professionnels du livre et de l'animation jeunesse</i>	6
2. <i>Une finalité tangible</i>	7
B. Une approche réflexive	8
1. <i>Enrichir la réflexion</i>	8
2. <i>Un souci de reconnaissance</i>	9
II. Des livres sur le jeu... aux jeux sur le livre	11
A. Croisement des regards	11
B. Que faire de Jean Perrot ?	12
1. <i>Les règles du marché</i>	13
2. <i>Le livre en péril</i>	14
3. <i>Mise en jeu du livre et jeu dans le livre</i>	16
4. <i>Enjeux de Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse</i>	17
C. Michel Picard : les règles du jeu	18
III. Démarche méthodologique pour un état des lieux	21
A. Mise au point méthodologique	21
1. <i>Définition du corpus</i>	21
2. <i>Position d'observation</i>	22
3. <i>Appropriation des enjeux</i>	22
4. <i>Méthodologie hybride</i>	23
B. La constitution du corpus	24
1. <i>Jeux du collectif, jeux du catalogue</i>	24
2. <i>« Livres en jeu »</i>	25
3. <i>Jeux en action</i>	27

IV. Les jeux autour du livre dans le Nord-Pas-de-Calais : un état des lieux	31
A. Structures et démarches	31
1. <i>Les différentes structures productrices</i>	31
2. <i>Démarche critique</i>	32
3. <i>Démarche productive</i>	33
4. <i>Démarche documentaire</i>	33
B. Taxinomie de l'offre régionale	34
1. <i>Des jeux de société, avec une préférence pour les jeux de plateau</i>	34
2. <i>L'émergence des jeux coopératifs</i>	37
3. <i>Des jeux de questions</i>	38
4. <i>Une recherche d'originalité</i>	40
5. <i>Les jeux sans la lecture</i>	41
6. <i>La lecture sans le jeu</i>	41
7. <i>Et le multimédia ?</i>	42
C. Livres choisis	42
1. <i>Les albums en vedette</i>	43
2. <i>Une unité thématique</i>	43
3. <i>Les « bons » ouvrages</i>	44
D. Jouer avec le livre ? Jouer avant tout...	45
1. <i>L'attrait du jeu</i>	45
2. <i>Les approches personnelles de la règle du jeu</i>	46
3. <i>Le plaisir de jouer ou le plaisir de lire ?</i>	47
E. Jouez avec le livre ! L'indispensable médiateur	48
1. <i>La lecture préalable</i>	48
2. <i>La position maïeutique</i>	49
3. <i>L'animation de groupe</i>	49
Quand le jeu est terminé ...	51
Bibliographie	52
Annexes	53

« Moi et les formes, nous étions seuls, la révélation avait eu lieu en un dialogue respectueusement silencieux. Puisque je pouvais transformer des traits nus en réalité vivante, j'étais tout-puissant. Je savais lire. »

MANGUEL, Alberto. *Une histoire de la lecture*. Paris : Actes sud. p.18

Introduction

Ce rapport rend compte d'une expérience professionnelle construite au fil de l'année au sein de la médiathèque de Roubaix. L'objectif du stage était double.

Il s'agissait tout d'abord de m'intégrer au travail du collectif Animalivre, regroupant des professionnels de l'animation et des bibliothèques, pour l'organisation d'un salon régional rassemblant successivement professionnels et grand public autour des enjeux du jeu autour du livre. Ce volet du stage avait une dimension essentiellement logistique. En assistant Joëlle Lacroix, bibliothécaire responsable du Département jeunesse et services extérieurs à la médiathèque de Roubaix dans les démarches constitutives à l'organisation de ce salon, j'ai pu nouer des contacts et accéder aux terrains d'observation nécessaires à la réalisation du second et principal volet du stage : l'élaboration d'un état des lieux sur la création de jeux autour du livre dans la région Nord-Pas-de-Calais. Dans des situations de réunions, d'animation, de négociation, mais aussi dans des tâches plus triviales de secrétariat j'ai pu voir fonctionner le collectif et suivre les méandres de la constitution du réseau qui l'inneve, voir aussi quand et comment ce réseau peut être activé.

La commande de cet état des lieux s'inscrit directement dans la logique du salon : apporter des éléments de structuration au travail des acteurs régionaux impliqués dans ce domaine de la lecture publique et permettre une mise en visibilité - à l'échelle régionale mais aussi nationale - de ce travail. Cette contribution trouvera sa place dans l'intervention que je réaliserai lors de la journée professionnelle du salon. Le présent rapport constitue ainsi le travail préparatoire à cette intervention.

Ma position de stagiaire au sein de la médiathèque de Roubaix et la relation privilégiée avec les acteurs de cette structure qui en découle a sans doute orienté ma perception et mon approche des questions soulevées par la mise en relation du jeu et du livre. Le croisement des terrains et des méthodes d'observation s'inscrit dans une volonté de décentrer mon analyse, mais ma position endotique par rapport au terrain d'observation a sans doute facilité l'observation tout en la canalisant.

Au moment présent de l'écriture, le stage n'est pas achevé puisque le salon se tiendra à Lille, au Nouveau Siècle, du 11 au 14 octobre 2000. Les questions qui y seront débattues auraient permis d'enrichir les pistes de réflexion souvent ici esquissées. Mais le fait que ces questions se soient présentées à moi, comme elles se sont posées aux membres du collectif et comme se les posent les personnes ressources, les professionnels et les chercheurs invités au salon, ne traduit-il pas précisément mon inscription effective dans la démarche du collectif ?

I. Le collectif Animalivre : une dynamique régionale

Le projet d'un salon régional sur la mise en relation du jeu et de la lecture a fédéré pendant plus d'un an des professionnels des bibliothèques, de l'animation... Une implication soutenue, visible aux réunions et au sein des groupes de travail, a conduit des personnes venues d'horizons professionnels divers à ajouter un travail très demandeur en énergie et en temps à leurs missions habituelles pour mener à bien ce projet. L'ampleur de l'événement, le souci de reconnaissance, la mise en visibilité de travaux de terrains, la conscience d'accomplir une mission pour la promotion de la lecture... les motivations qui ont permis à ce groupe de « tenir » et de tenir ses objectifs sont sans doute diverses, réalisant pour chacun une alchimie particulière à partir des éléments évoqués. Le collectif Animalivre souhaite vivement faire de son interdisciplinarité et de son ouverture géographique une force.

A. Vous avez dit « Animalivre » ?

Qui anime « animalivre » ? Il s'agit au départ de la convergence des secteurs des bibliothèques et de l'animation. Progressivement des réseaux relationnels se sont déployés, permettant de fédérer autour de personnalités affirmées, engagées et complémentaires une dynamique régionale.

1. *Un réseau de professionnels du livre et de l'animation jeunesse*

Depuis une dizaine d'années dans la région Nord-Pas-de-Calais, des initiatives émanant de structures très diverses, bibliothèques, ludothèques, écoles, associations, *etc.*, et visant à favoriser une approche ludique du livre de jeunesse se sont multipliées. Elles ont toutes un objectif commun : faire du livre un objet de découverte et de plaisir, à mi chemin entre éducation et loisir.

En mars 1996, la Médiathèque de Roubaix organise une journée d'échanges professionnels sur le thème de l'animation et en particulier sur celui des jeux, adaptés de jeux de société, créés par les bibliothécaires les années précédentes et utilisés dans les services jeunesse ou hors les murs. Ce partage d'expériences et de pratiques suscite l'enthousiasme et fait

émerger le souhait de voir se renouveler ce type de journée. La médiathèque de Roubaix propose donc la création d'un collectif de bibliothécaires sur la région, afin de recenser, confronter et faire connaître les outils d'animation déjà existants, et d'enrichir la réflexion sur la création de jeux autour du livre pour pouvoir en créer d'autres. Après un an et demi d'absence, Joëlle Lacroix reprend le projet et cherche un coéquipier.

De son côté, Dominique Walter, à la Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports, depuis longtemps engagée dans le domaine de l'animation autour du livre, apporte un soutien pédagogique et financier aux actions d'animation favorisant l'accès au livre et à la lecture menées par son réseau "éducation populaire", et impulse une dynamique départementale à travers l'organisation d'un concours annuel ouvert à de multiples partenaires. Elle envisage, quant à elle, la mise en place d'un colloque régional sur les jeux autour du livre.

C'est de la rencontre de ces initiatives qu'est né, en 1999, le collectif Animalivre qui rassemble en réseau les structures impliquées afin de permettre des échanges, de mettre en place un partenariat, de porter des projets d'envergure régionale et de développer des coopérations avec d'autres régions françaises. Animalivre regroupe des professionnels du livre de l'animation et de l'enfance de tous horizons : bibliothécaires, animateurs scolaires et périscolaires, animateurs socioculturels, membres d'associations et artistes du Nord, du Pas-de-Calais, ainsi que de la province du Hainaut, en Belgique¹.

2. Une finalité tangible

Très rapidement, le collectif Animalivre élabore deux projets pour valoriser le travail de création de jeux autour du livre comme outil d'animation pour amener les jeunes publics vers le livre et la lecture.

Le premier est la constitution d'un catalogue des jeux créés par les bibliothécaires ou les professionnels de l'animation et de l'enfance au fil de leur expérience. Ce catalogue a pour objectif de permettre le prêt de ces jeux aux différentes structures. Il fait l'objet d'un travail particulier de recensement, de sélection ainsi que de démarches juridiques auprès des éditeurs concernant les droits de reproduction de certaines illustrations d'albums.

¹ Les noms des structures membres du collectif se trouvent sur le dépliant édité pour présenter le salon, annexé p. 53.

Le second projet consiste en l'organisation d'un salon intitulé « Lire pour jouer, jouer pour lire » dont le double but est de présenter les jeux créés dans la région et de proposer aux professionnels intéressés, une réflexion sur cette création. Ce salon aura lieu au Nouveau Siècle, à Lille, dans le cadre de la manifestation *Lire en fête*, du 11 au 14 octobre 2000. Durant ces quatre jours les jeux seront animés sur les stands par les structures créatrices ou utilisatrices. Sur inscription, le salon sera ouvert le mercredi 11, aux centres de loisirs, centres sociaux, maisons des jeunes et de la culture, crèches... et le jeudi 12, aux établissements scolaires. Le vendredi 13 sera une journée réservée aux professionnels : conférences, ateliers et tables rondes leur seront proposés sur inscription. Enfin, le samedi 14 le salon sera ouvert en accès libre au grand public.

B. Une approche réflexive.

Sans qu'il soit possible d'établir une hiérarchisation des résultats attendus par la publicisation du travail du collectif, il est possible d'identifier deux axes majeurs : une ouverture du collectif vers des personnes ressources et une reconnaissance de l'activité de création et d'animation de jeux autour du livre comme faisant partie d'une démarche professionnelle de promotion de la lecture.

1. *Enrichir la réflexion*

Le salon « Lire pour jouer, jouer pour lire » est le fruit d'un désir de compléter la réflexion des membres du collectif concernant la création de jeux autour du livre. Des points particuliers que les membres du collectif souhaitent soumettre au débat avec des professionnels d'autres secteurs feront l'objet de tables rondes ou d'ateliers.

La question de l'utilisation même du jeu dans le but de donner envie aux enfants d'aller vers le livre et la lecture émerge dès que la réflexion s'engage sur la création de ces jeux autour du livre. Formulée « plaisir de jouer et découverte du livre : contradiction ou complémentarité? », elle sera débattue au cours d'une table ronde, en présence de Pascal Deru du magasin de jeux Casse Noisette à Bruxelles, d'un créateur, animateur de jeux de la Maison des Jeux de Grenoble et d'un représentant de Mots et Couleurs, association nantaise qui propose des expositions ludiques autour du livre.

Par ailleurs, des démarches fastidieuses concernant les droits de reproduction des illustrations se sont imposées au collectif au moment d'éditer un catalogue rassemblant les jeux créés pouvant être prêtés, et de présenter ces jeux au public lors d'un salon. Désirant non seulement obtenir des éclaircissements à ce sujet, mais aussi encourager les projets de création pour lesquels ces démarches peuvent représenter un obstacle, les membres d'Animalivre ont invité un conseiller juridique et un auteur à venir répondre à leurs questions au cours d'une autre table ronde.

Les jeux créés autour du livre dans la région, nous le verrons plus loin, sont presque tous des jeux de type *jeux de société*, et j'ajouterai qu'ils s'adressent en majorité à des enfants de 4 à 12 ans. Les plus grands ne sont souvent pas plus attirés vers les jeux traditionnels que vers les livres (nous parlons ici des non lecteurs qu'il s'agit d'intéresser par le jeu), ces jeux autour du livre risquent d'être perçus par les adolescents non lecteurs comme une régression. Une solution serait sans doute de se tourner vers les jeux de rôles, ou vers des jeux faisant intervenir le multimédia, l'informatique... Les membres du collectif, conscient de ce fait, sont convaincus que le jeu de rôle est une piste à explorer ; en effet, non seulement il est plus susceptible que les jeux de société d'intéresser un public adolescent, mais aussi il se prête on ne peut mieux à un lien avec le livre puisqu'il peut s'appuyer sur une œuvre de fiction. Pour le salon, Animalivre, a donc commandé à Jean-Pierre Boillon, créateur de jeux de rôles, d'animer un atelier consacré à la façon dont ce type de jeu peut être créé à partir du livre puis animé, ainsi qu'à l'impact qu'il peut avoir sur les jeunes. Le collectif a également commandé à Jean-Pierre Boillon un scénario inspiré du monde fantastique de Harry Potter créé par J.K. Rowling ; un jeu de rôle qu'il animera au cours du salon et qui devrait dévoiler juste ce qu'il faut de l'univers de cet apprenti sorcier pour donner envie aux joueurs de lire les ouvrages de la jeune écossaise.

2. *Un souci de reconnaissance*

Ce salon révèle aussi un désir de reconnaissance et de légitimation à la fois des jeux autour du livre comme outil permettant d'amener les enfants vers le livre et la lecture, et du travail de création de ces jeux.

Le salon est pensé pour avoir une envergure régionale, voire nationale. Une information est diffusée dans la presse régionale, sur les sites de littérature de jeunesse, sur les sites professionnels des bibliothèques, la DRDJS mobilise son réseau de communication... En outre il est aussi pensé pour toucher tous les publics concernés : professionnels du livre, de

l'animation et de l'enfance, éducateurs, enseignants, familles... Durant quatre jours, les jeux créés dans la région Nord-Pas-de-Calais seront présentés au Nouveau Siècle sur des stands où les enfants pourront jouer, ce qui permettra aux prescripteurs, comme aux parents, non seulement de mieux connaître mais aussi d'être à même d'évaluer ce genre d'outil.

Dès le début du projet, une journée professionnelle est prévue incluant ateliers, tables rondes (certaines auront lieu lors de la journée grand public) et conférences.

En ce qui concerne les ateliers et tables rondes, si certains des thèmes retenus montrent, comme je l'ai dit plus haut, un souhait des membres du collectif de compléter leur réflexion, d'autres révèlent une volonté de faire part de celle-ci et de la soumettre à d'autres professionnels. C'est dans cette perspective, qu'il m'a été demandé de proposer au cours de cette journée un état des lieux de la création de jeux dans la région Nord-Pas-de-Calais.

Au cours de trois ateliers les concepteurs de jeux autour du livre que sont les membres du collectif confronteront leurs pratiques à celle d'autres créateurs : des étudiants du DEUST Métiers du livre de l'Université Charles de Gaulle-Lille III, les professionnels de la Maison des Jeux de Grenoble, et ceux de l'association Le Pas de Côté (spécialisée dans les jeux coopératifs). Enfin, au cours de trois tables rondes, les membres d'Animalivre échangeront leurs réflexions avec d'autres professionnels : réflexions sur la création de jeux autour du livre en fonction des missions propres à chaque structure, en fonction aussi du public visé (petite enfance, publics spécifiques).

Pour les conférences, se concrétise un désir marqué de faire appel à des universitaires reconnus pour leurs travaux sur les jeux et sur la littérature de jeunesse. Jean Perrot, Professeur émérite à l'Université Paris-XIII, fondateur de l'Institut International Charles Perrault, centre de recherche et de formation sur la littérature enfantine, publie en octobre 1999 *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*², sa présence s'avère indispensable. Pierre Bruno, Maître de Conférences à l'IUT de Dijon, collaborateur des revues *Nous voulons lire*³ et *Le français aujourd'hui*⁴ qui travaille sur les jeux vidéos est lui aussi pressenti.

M. Dehant, docteur ès Sciences de l'éducation à l'Université de Louvain en Belgique, participera quant à lui à la table ronde concernant la petite enfance.

² J.Perrot, *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, Editions du cercle de la librairie, coll. « Bibliothèques », Paris, 1999.

³ Revue d'information sur le livre d'enfance et de jeunesse

⁴ Revue de l'Association Française des Enseignants de Français

En se tournant vers ces universitaires, le collectif souhaite les voir s'associer à la réflexion engagée lors de la journée professionnelle et y apporter leur regard de chercheurs spécialistes. En acceptant de participer à cette journée, ces derniers apportent aussi un soutien qui participe de la reconnaissance voire d'une légitimation de ce travail de conception de jeux autour du livre..

Par delà des réunions de réflexion autour de questions communes, les membres du collectif ont d'emblée tracé l'horizon de leur démarche : un catalogue et un salon. Cette double finalité, avec le calendrier qu'elle impose, l'avancée des démarches qu'elle stimule a maintenu le collectif dans un état d'urgence sans doute décisif quant à sa cohésion. Les lendemains du salon constitueront donc aussi un enjeu important : savoir relancer cette dynamique en fixant de nouveaux objectifs, en fonction de la forme juridique que prendra le collectif et de son futur mode de fonctionnement.

II. Des livres sur le jeu... aux jeux sur le livre

Le collectif Animalivre repose sur une pratique partagée de la création et de l'animation de jeux autour du livre. Chacun connaît son public, a mis en œuvre des outils et des méthodes propres ou partagés. Les questions que je pouvais me poser étaient, pour les membres du collectif, inscrites et intégrées dans des pratiques professionnelles. Le salon constituera un moment privilégié pour croiser ces pratiques et les confronter aux travaux menés – et souvent assortis également de travaux de terrains – par des chercheurs. Entre les questions des praticiens et les problématiques de la recherche, quelle relation et quel dialogue un tel salon peut-il générer ?

A. Croisement des regards

Le rapprochement du livre et du jeu peut sembler un mariage honteux sinon impossible. Une association dans laquelle l'activité noble de la lecture est rabaissée à l'occupation futile et l'éveil de la conscience endormi dans son délassement. Mais rapprocher le livre et le jeu c'est aussi se pencher sur deux activités concourant à

l'épanouissement de l'enfant et pour lesquels la recherche de synergies semble aller de soi. En outre ce rapprochement bénéficie d'une histoire longue puisque Fénelon déjà soulignait ceci : *« laissez donc jouer un enfant, et mêlez l'instruction avec le jeu : que la sagesse ne se montre à lui que par intervalle et avec un visage riant »*⁵...

Une mise en rapport évidente... mais qui demande sans doute d'être dépassée, mise en question pour en éprouver et prouver les mécanismes complexes, les attendus, les limites et les cadres, *etc...* Une pléiade d'auteurs s'est en effet intéressée au jeu ou à la lecture, au jeu et à la lecture. Mais le premier constat semble devoir être que ces approches théoriques s'avèrent d'un faible soutien pour la réflexion des praticiens. Il ne s'agit pas uniquement d'un problème de traduction du conceptuel à l'opérationnel, mais d'une articulation difficile entre des approches disciplinaires extrêmement variées allant d'une pédagogie du jeu qui s'attache aux vertus d'une transmission ludique des savoirs et des connaissances à une approche psychanalytique du potentiel libérateur du jeu ou du fantasme... Dans ce grand écart, il y a peu de grain à moudre pour questionner frontalement la conception elle-même des jeux. Dès lors qu'il ne s'agit pas de juger de la pertinence d'une approche de la lecture par le jeu (pertinence admise dans le postulat fondateur du projet Animalivre) mais d'élaborer des jeux servant ce projet, la distanciation critique, les questionnements épistémologiques, ne peuvent trouver d'écho directs.

Ce rapport de stage ne prétendant pas être un mémoire de recherche sur ces problématiques, il ne s'agira pas de tracer ici un parcours critique et bibliographique faisant le point sur les réflexions engagées (mon objectif, plus trivial, est bien d'établir un état des lieux des créations de jeux) mais modestement de relever à partir de deux auteurs incontournables (J.Perrot et M.Picard) les difficultés qu'il y a à établir un va-et-vient entre la pratique de terrain sur la littérature de jeunesse et la littérature grise la concernant.

B. Que faire de Jean Perrot ?

« Cette activité mystérieuse, le jeu, est préférée par tous les pédagogues et spécialistes qui ont cherché à utiliser le divertissement, ou l'amusement, pour en faire les supports de l'apprentissage et, notamment, pour amener l'enfant à la culture, à la science ou à la religion et à la littérature. Un tel processus de récupération a laissé des traces évidentes dans l'édition contemporaine destinée à

⁵ Fénelon, *De l'éducation des filles*, Œuvres vol .1, 1696, p.104, cité par J.Perrot, *op. cit.*, p. 25.

l'enfance et à la jeunesse, qui s'est efforcée d'en exploiter le filon et qui en livre l'archéologie »⁶

1. *Les règles du marché*

J.Perrot contextualise les problématiques de la lecture et de la littérature de jeunesse sous un double éclairage : il propose tout d'abord une évaluation des incidences de la marchandisation de la lecture. Le développement des compétences de lecture n'est plus une affaire de stricte pédagogie mais doit lutter ou composer avec les sollicitations d'un marché en plein développement. De plus en plus, le livre n'est plus qu'un maillon d'une chaîne de produits dérivés, issus de stratégies développées par les groupes intégrés de l'*entertainment*. La formation du sujet-lecteur devient aussi un enjeu du rapprochement entre capitalisme et industries culturelles⁷.

L'auteur pointe les formes littéraires orientées vers (et par) le marché (fantastique, roman à l'eau de rose...) et soulève la question déjà centenaire de l'industrialisation de la culture (ou celle, plus récente, de l'industrialisation de la formation). S'il évoque le brouillage des catégories induit par les logiques de marchandisation (*cf.* l'évocation de la bibliothèque-supermarché ou du supermarché-aussi-bibliothèque), J.Perrot reconnaît toutefois la capacité de ce système de production intégrée à donner à lire quelques ouvrages de qualité.

La question se situe donc entre renouvellement des genres littéraires, des rapports à la lecture et dilution des catégories.

Le second cadrage (qui peut être considéré comme un épiphénomène du premier) inscrit la lecture et le livre dans son rapport concurrentiel avec les autres sollicitations multimédiatisées et dans les chemins qui mènent « du livre à l'écran »... On saisit alors l'effort (et les effets) de séduction pour (re)positionner le livre qui conduit ce dernier à mimer l'écran ou à s'en démarquer, pour le meilleur (renouvellement des formes et des types de récit) ou le moins bon (asservissement aux contraintes du marché qui cantonne l'édition aux produits prévendus).

J.Perrot note ainsi :

⁶ *Ibid.* pp.19-20

⁷ Voir A.Huet *et al.*, *Capitalisme et industries culturelles*, PUG, Grenoble, 1978, rééd. 1984, et l'ouvrage récent B.Miège, *Les industries du contenu face à l'ordre informationnel*, PUG, Grenoble, 2000.

« Le succès de la lecture des livres, une activité dont la satisfaction est rendue de plus en plus difficile par la pratique des médias audiovisuels, produits offerts à des consommateurs en mal d'images, provient essentiellement des « surprises » de l'intrigue, de la « nouveauté » ou des coups du hasard, dont celle-ci donne l'illusion »⁸

Les bibliothécaires et les médiateurs du livre ont un rôle à jouer pour recomposer du lien autour du livre. Ils occupent une position de médiateurs au sens où ils ont à articuler les contraintes marketing du marché du livre toujours à même de rabattre la lecture sous les logiques d'un marché de plus en plus concurrentiel et les contraintes pédagogiques du système scolaire toujours disposé à considérer comme des débordements non maîtrisables les appels des sirènes mercantiles. Ils participent aussi à la généralisation dans le secteur culturel de ce rapport paradoxal d'inclusion par l'extérieur : la lecture hors de l'école, la rencontre esthétique avec les œuvres d'art hors du musée. Hors les murs, hors temps scolaire... positions qui mettent à l'index les institutions scolaires ou muséales, gardiennes et garantes de la transmission culturelle et de la culture. L'école n'est plus le seul lieu du rapport à la lecture : l'école républicaine assurait – dans la continuité des Lumières – l'édification du citoyen par l'accès à un savoir, lequel était entièrement organisé autour du livre. Le lien entre l'école et le livre est un rapport fondateur.

2. Le livre en péril

Dans son exploration de l'imaginaire contemporain J.Perrot parle de la nouvelle donne avec laquelle les « enfants de la vidéosphère » doivent jouer, formule qui appelle une mise au point sur les incidences et les présuppositions induites par cette référence à la médiologie.

« L'ère du visuel décrite par Régis Debray dans Vie et mort de l'image nous amène donc à lier les livres offerts aux enfants aux autres objets de la « vidéosphère ». [...] L'arrivée du numérique dans le transfert de l'information a constitué une mutation radicale appelant une réponse immédiate aux exigences de l'actualité dominée par la puissance de l'événement, par les impératifs de la mode et de la nouveauté surprenante »⁹

⁸ J.Perrot, *op.cit.*, p.98.

⁹ *Ibid*, p.21.

La logosphère renvoie à la transmission orale de textes écrits sacrés et s'étend jusqu'à Gutenberg, la graphosphère s'organise autour du livre comme centre de gravité, enfin la vidéosphère naît autour des années 68, avec une restructuration autour de l'écran comme nouveau point d'équilibre...

Il ne saurait cependant être question d'une succession mécanique et linéaire, ces sphères sont aussi des strates qui viennent se superposer, s'enchevêtrer. On observe des négociations, des frottements, des réactivations de choses qui semblaient mortes et qui se mettent à revivre (ce que les médiologues appellent « l'effet jogging »)... Aujourd'hui on voit ainsi (re)naître dans la culture de l'imprimé la génétique textuelle (la valorisation de toutes les traces manuelles du travail), un souci pour la typographie (les valeurs de connotation d'un choix de police de caractères), une attention à la culture épistolaire, à la culture de l'écrit domestique, à la calligraphie.... Toutefois, si l'on conçoit une médiasphère comme un macro-système technique, celui-ci s'équilibre autour de la technologie la plus performante (l'écrit, l'audiovisuel) autour de laquelle se réorganise l'ensemble des flux d'informations et des processus de transmission. Le medium le plus performant recycle les autres, les attire à lui, les digère...

D'un côté le constat est le suivant : si pour aller de Paris à Madrid il faut 50 fois moins de temps qu'au 17ème siècle, pour lire Don Quichotte le temps (im)mobilisé reste le même... Le temps de lecture est une chose qui ne change pas (laissons ici de côté les méthodes de lecture rapide !). Plus encore, ce qui ne change pas, c'est la condition enfantine quels que soient les crises et les présupposés médiologiques. La transmission symbolique a quelque chose à voir avec du « petit » et du « grand ». C'est un fait biologique, le petit doit grandir en apprenant auprès du grand. Cela suppose une attention, condition de l'assimilation des connaissances. Le conditionnement médiologique de l'attention dans la vidéosphère conduirait à une dissolution ou plutôt à un éparpillement de cette capacité d'attention.

De l'autre, on est frappé par l'incapacité à penser – sans céder à un futurisme optimiste et aveugle – les évolutions à venir en dehors de nos cadres de références actuels (qu'ils soient techniques ou idéologiques, médiologiques ou symboliques). Comparer la graphosphère à la vidéosphère pour faire le constat du caractère immuable des procédures et des temps de la transmission, de l'apprentissage, consiste à évaluer la vidéosphère à l'aune de la graphosphère. On se saurait camper sur ce qui a été, marqués que nous sommes par les

outils de notre culture, pour analyser les conditions d'évolution des modes de transmission. : il faut admettre d'autres outils, d'autres histoires des techniques, d'autres formes de savoir, d'imaginaire, de mémoire en ne présupposant pas que cet horizon des possibles se perd nécessairement dans la barbarie. J.Perrot oscille lui-aussi constamment entre ce deux visions.

3. *Mise en jeu du livre et jeu dans le livre.*

J.Perrot met en lumière, au fil de son ouvrage, le continuum des rapports au livre, des expériences de lectures, des livres animés familiarisant l'enfant à l'objet livresque au roman, avec un refus de hiérarchisation des genres, des lectures et des lecteurs. En outre, la position épistémologique initiale semble féconde : refuser une définition formelle de la littérature de jeunesse, mais définir la littérature de jeunesse dans la relation qui se noue entre un projet éditorial et sa validation au niveau de la réception. La littérature de jeunesse rassemble les ouvrages lus par la jeunesse. Position certes un peu radicale, qu'un soupçon de structuralisme peut venir enrichir : l'étude du livre de jeunesse en tant qu'objet identifiable à partir de formes de mise en récit spécifiques. Dans ce va-et-vient entre une définition pragmatique et une approche du texte pour la jeunesse comme objet doté de règles propres, on peut faire émerger des rapports aux lecteurs spécifiques, des représentations *a priori* de ces lecteurs et de leurs attentes, inscrites en creux dans le texte. C'est d'ailleurs à ce type de regard croisé que nous invitait, cette année, l'enseignement autour de la littérature de jeunesse.

Le refus d'une hiérarchisation des lectures et des lecteurs revendiqué par J.Perrot se heurte à l'usage que l'auteur fait de la trichotomie proposée par M.Picard et qu'il reprend sans amendement majeur. Celle-ci repose en effet sur une hiérarchisation normative de l'activité de lecture difficilement acceptable : 'lu', 'lisant', 'lectant'.

La lecture du 'lectant' participe à la construction du sujet alors que la lecture de divertissement, celle du 'lu' est présentée comme aliénante et destructrice : la détresse psychologique du lecteur s'exprime dans la dévoration.

Derrière ces catégories, c'est d'une part une conception élitiste de la lecture qui s'affiche et un déni d'une lecture reposant strictement sur un principe de plaisir. Le 'lectant' connaît les règles du jeu littéraire, le 'lu' se perd au jeu. Le 'lectant' se place dans une position

distanciée et critique qui lui permet de savourer le texte, le jeu littéraire, le 'lu' ne peut que dévorer.

Le 'lisant', lecteur naïf qui s'immerge dans le monde imaginaire que lui propose le texte, se projette dans le récit, s'identifie au personnage... Position dont l'éducation doit permettre le franchissement dans la lecture littéraire.

J.Perrot propose de résoudre la quadrature du cercle en maintenant dans la position critique du 'lectant', le plaisir du 'lisant'... Au lieu de jouir du plaisir immédiat produit par la lecture, il faut viser la constitution d'un sujet littéraire capable d'être à la fois conscient de son activité de lecteur et du plaisir qu'il peut, dans ce cadre, éprouver, tout en n'étant pas dupe sur les conditions de ce plaisir... Le plaisir dans la lecture devient finalement une conquête, un dépassement. Difficile dès lors de réfléchir sur le rôle d'une mise en jeu du livre et non pas, comme le fait J.Perrot, d'un jeu dans le livre.

4. *Enjeux de Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*

La construction d'une visibilité des travaux du collectif est assortie d'un enjeu évident de légitimation. L'expérience de terrain de professionnels du livre menant une réflexion concertée sur le rôle du jeu dans le rapport au livre permet de faire émerger des démarches récurrentes, de mettre en question des pratiques. La production intensive de jeux épuisant des routines éprouvées telle quelle est pratiquée par certains médiateurs est, au sein même du collectif perçue comme une impasse. Toute la démarche du collectif vise à établir un bilan retrospectif et prospectif sur les expériences menées. Le salon, comme moment fort de cette démarche appelle de façon nécessaire la présence-reconnaissance de chercheurs reconnus. Mais cette relation dialogique s'établit sans dialogue : l'échange est strictement symbolique. Il « faut » que J.Perrot soit présent comme apport essentiel d'une réflexion et comme appui dans l'objectif de reconnaissance du travail d'acteurs de terrain. J.Perrot lui-même s'auto-désigne comme l'un des seuls (sinon l'unique) chercheurs universitaires visibles sur le champ de la littérature de jeunesse.

C'est bien comme un appel à l'échange qu'est vécue l'invitation des conférenciers au salon par les membres du collectif. En tant que praticiens qui s'interrogent sur les impacts des jeux autour du livre sur les publics, ils se sentent intéressés par l'éclairage apporté par les théoriciens, et désirent secrètement que ceux-ci se penchent sur les questions et interrogations issues du terrain et utilisent « *un langage moins hermétique* ».

Le cas du collectif met le doigt sur la relation problématique entre l'empirisme critique des médiateurs du livre et l'approche théorique. Les travaux de J.Perrot constituent une référence incontournable, et *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*, l'ouvrage emblématique par excellence. Il est publié aux éditions du Cercle de la librairie, éditeur qui s'adresse en propre aux professionnels des bibliothèques. Son catalogue comporte l'ensemble des publications professionnelles de références. *Jeux et enjeux...* bénéficie donc d'une visibilité très forte et manifeste au sein du collectif Animalivre, chacun des membres le connaît et le possède... mais il demeure un livre non lu, un livre muet inspirant un sentiment de révérence et de distance culpabilisante. La réflexion de J.Perrot ne peut être traduite, rendue opérationnelle pour une recherche-action sur le livre et le jeu.

C. Michel Picard : les règles du jeu

« L'instant du jeu pourrait-il s'articuler de manière complexe entre le présent capable d'éveiller un des grand désirs du sujet, le passé, par le souvenir de satisfaction enfantines de ses désirs, et le futur comme champ de leur possible réalisation. »¹⁰

Jeu autour du livre ? Le livre est, selon M.Picard un support de jeu en lui-même et la lecture peut être considérée comme un jeu parmi d'autres. Les jeux autour du livre auraient ainsi comme limite, précisément, de rester « autour » de l'objet qu'ils veulent convier. Des jeux qui restent extérieur à la lecture. Si le jeu peut amener au livre peut il amener à la lecture ? La lecture, en tant qu'activité ludique a-t-elle besoin du secours du jeu ? Nous butons ici, et nous ne pourrions véritablement dépasser cet obstacle compte tenu du cadre de ce travail, sur la définition même du jeu et du jeu autour du livre : jeu des mots et jeux de mots, livre-jeu (ou jouet), jeu avec des livres, représentation de jeux dans les livres... le terme a trop de tiroirs et chaque auteur ne précise pas toujours lequel il ouvre lorsqu'il s'en empare. Nous allons suivre ici M.Picard qui ouvre son ouvrage *La lecture comme jeu* par un panorama des sens donnés au jeu.

¹⁰ M.Picard, *La lecture comme jeu*, Edition de minuit, Paris, 1986, p.25.

Certaines tentatives de définition du jeu soulignent le fait qu'il s'agit d'une activité improductive, gratuite (cf. Huizinga, Caillois). Toutefois ce désintéressement apparaît contradictoire avec les notions d'appât du gain et de compétitivité qui sont au cœur de bon nombre de dispositifs ludiques. A l'opposé, le jeu peut être conçu comme orienté vers une fin, satisfaire des besoins, constituer un simulacre et une anticipation des actions de la vie d'adulte (cf. J.Chateau), à la fois préparation au travail et rupture du travail dans le délassement...

De nombreux auteurs insistent sur la valeur irremplaçable du jeu comme élément de construction du moi (cf. Winnicott, Henriot, Pontalis), et tous les spécialistes du jeu (philosophes, ethnologues, psycho-sociologues...) reconnaissent sa valeur fondamentalement formatrice. A la différence du rêve ou du fantasme, le jeu implique une activité délibérée, plus complexe, plus exceptionnelle mais aussi plus déterminante dans la perpétuelle construction du Moi.

Au fil de son parcours critique pour l'établissement d'une « théorie minimale du jeu », M.Picard traverse de nombreux champs disciplinaires et termine ce tour d'horizon par un constat stimulant : la recherche sur le jeu ne s'est jamais penché sur cette matrice de réalité ludique que représente la lecture. En 1986, aucun travail scientifique n'a donc pris en compte la lecture dans l'approche de l'activité ludique, c'est cette *terra incognita* que M.Picard se propose d'explorer.

C'est au niveau immatériel de la construction du sens que l'appropriation peut se déduire sinon s'observer le mieux : les mots suggèrent... Avec humour, U.Eco dresse en exergue des *Limites de l'interprétation*, une liste à la Péc, des figures multiples du lecteur perçu comme coproducteur du sens du texte :

« A partir des années soixante, les théories sur le couple Lecteur-Auteur se sont multipliées à l'envi, si bien qu'aujourd'hui, outre le narrateur et le narratoire, nous avons des narrateurs sémiotiques, des narrateurs extra-fictifs, des sujets de l'énonciation énoncée, des focaliseurs, des voix, des métarrateurs, des lecteurs virtuels, des lecteurs idéaux, des lecteurs modèles, des superlecteurs, des lecteurs projetés, des lecteurs informés, des archilecteurs, des lecteurs implicites, des métalecteurs, etc. »¹¹

¹¹ U.Eco, *Les limites de l'interprétation*, 1990, tr.fr. Grasset, Paris, 1992, p.21.

Le rôle cocréateur du lecteur-récepteur, U.Eco l'a traité de façon approfondie dans *Lector in fabula* en tirant les conséquences fondamentales sur la signification même de l'œuvre littéraire. Par delà un lecteur modèle, prévu par le texte, s'oppose le lecteur empirique, lecteur effectif d'un texte qui se réalise dans l'acte de lecture. Dans *Les limites de l'interprétation*, il réarticule l'*intentio auctoris*, l'*intention operis* et l'*intentio lectoris*, montrant que si tout acte interprétatif est potentiellement possible, il n'a pas forcément « un fin heureuse ». U.Eco réaffirme ainsi le principe de co-construction. Transposée au jeu, cette approche pose à la fois la possibilité du jeu entre l'auteur et le lecteur, et les limites ou – mieux encore – les règles du jeu : « *le jeu consiste dans la nécessité de trouver, d'inventer une réponse qui est libre dans la limite des règles* »¹².

Dans ce jeu, le lecteur est inmanquablement renvoyé à son histoire personnelle (à ses préoccupations) par les vides laissés aux bons soins des capacités d'inférence du lecteur-joueur. Les images qu'il fait correspondre à la fiction qu'il lit, lui sont personnelles.

Parfois, les règles sont clairement énoncées par le texte lui-même : le jeu littéraire est ainsi un jeu dans le jeu. Il propose clairement au lecteur de jouer. L'auteur, joueur, propose au lecteur de jouer avec lui, avec tout ce que cela implique comme spécificité du jeu par rapport aux jeux classiques.

Le lecteur peut aussi refuser de jouer, et par là même refuser d'être lecteur. Simple déchiffreur comme le « pousseur de bois » qui ne « joue » pas aux échecs... Mais le lecteur peut également ne pas avoir besoin de jouer pour jouir du jeu : le désir de posséder des livres, en tant qu'objet, procure aussi un plaisir de nature fétichiste.

Le livre s'auto-suffit-il ? N'a-t-il pas besoin d'artifice ludique pour être un jeu ? N'est-il pas le jeu de tous les jeux ? L'enjeu pour moi n'était pas de répondre ici à ces questions – qui seront d'ailleurs d'une façon ou d'une autre abordées pendant le salon du mois d'octobre – mais de décentrer la question de la création des jeux autour du livre pour réintroduire le livre lui-même. Les jeux n'amènent-ils pas plus au livre qu'à la lecture ?..

¹² Caillois, cité par M.Picard, *op.cit*, p.50.

III. Démarche méthodologique pour un état des lieux

Ce rapport peut, à sa mesure, constituer un premier défrichage du terrain pour une anthropologie des pratiques de lecture en situation d'apprentissage ludique qui se donnerait comme objectif de comprendre comment sujets et objets mettent en œuvre des modes d'accès spécifiques aux livres et à la lecture. Afin d'être un outil pour une telle recherche à venir, mais aussi afin de constituer dans l'immédiat un document de travail pour des professionnels, ce rapport intègre dans sa genèse des contraintes et des choix méthodologiques qui vont être succinctement présentés dans cette partie.

A. Mise au point méthodologique

Dans le cadre d'un stage professionnel, même si celui-ci à d'abord une visée opérationnelle, une veille méthodologique s'avère indispensable, en particulier lorsque l'objet de ce stage n'est pas seulement de mettre en œuvre des compétences professionnelles mais aussi de produire une étude (débouchant sur une communication au sein du salon « Lire pour jouer, jouer pour lire ») sur les pratiques d'acteurs sociaux. En dehors même de la recherche au sens strict, une attention aux exigences de la conduite d'une action de recherche constitue ici un enjeu important.

1. *Définition du corpus*

Dans le cadre d'un état des lieux sur la production de jeux autour du livre dans la région Nord-Pas-de-Calais, l'essentiel du travail d'investigation reposait sur l'identification des structures produisant de tels jeux et sur l'observation de ceux-ci. Dès lors, toute l'analyse allait dépendre de la représentativité des jeux observés.

De la focalisation - facilement dépitable - sur les jeux produits par une ou seulement quelques structures, à la prise en compte - beaucoup plus fortuite - de peu de catégories de jeux, les pièges étaient nombreux. Par exemple, la prédominance - dont je parlerai plus loin - des jeux de plateaux constitue-t-elle une logique structurante de la création de jeux ou est-elle artificiellement produite par la nature du corpus de jeux observés ? Vigilante et consciente de l'importance de cette structuration en amont de la qualité des résultats, je me suis attachée à identifier au maximum les variables entrant en compte dans la production des

jeux pour bâtir mon corpus. Cet aspect méthodologique central sera présenté dans la partie suivante.

2. Position d'observation

Le positionnement critique du chercheur et son extériorité aux mondes sociaux observés, constituent des critères de fiabilité scientifique. Toutefois, à partir du travail réalisé pour ce rapport, il me semble opportun de nuancer ce postulat. La distance et la position « méta » par rapport au sujet de l'enquête ou de l'observation peut, il me semble, aussi limiter la qualité du questionnement, la capacité à distinguer les variables et variations pertinentes, la compréhension rapide des enjeux et des logiques divergentes qui animent les acteurs concernés. Face à ces paramètres, une extériorité absolue peut devenir un handicap et une source d'aveuglement dans le temps court qui est généralement celui des enquêtes. Je ne prétend pas bâtir ici une posture épistémologique, mais je constate rétrospectivement que c'est à mesure que ma familiarisation avec les acteurs et leurs pratiques progressait, que les tâches réalisées me faisaient passer d'un statut d'observatrice à celui d'actrice, que mes observations s'affinaient. Bien sûr, il s'agit ici d'un rapport de stage et non d'un mémoire et la nature de l'objet écrit oriente sans doute mon regard sur ses conditions de production...

3. Appropriation des enjeux

Les préoccupations du collectif « Animalivre », m'ont confrontée directement au besoin croissant dans le secteur de la lecture publique d'instruments de connaissance des publics et d'une articulation entre logiques d'action et logiques de recherche : ceci est mis en évidence dans la première partie du rapport. Par ailleurs, dans la seconde partie, j'ai évoqué la difficulté de ces articulations. Toutefois, le constat d'une situation de blocage ne peut constituer une solution satisfaisante et définitive : l'invention de nouvelles méthodologies adaptées aux terrains spécifiques, mais surtout l'implication de professionnels « bicéphales », combinant dans leurs pratiques une connaissance professionnelle de leur terrain et une formation universitaire mobilisable dans la recherche-action, doivent permettre de dépasser cette opposition. En marge de cette orientation « grand angle », ma position initiale a consisté à tenter une pirouette épistémologique : partant du constat du cloisonnement effectif entre les pratiques de terrains du collectif Animalivre et les approches théoriques, j'avais reproduit, mis en évidence et en scène ce cloisonnement au

sein même de ce rapport. L'articulation entre la théorie et les pratiques était organisée en coupe franche, en « *cut* ». Les références théoriques étaient quelques peu « parachutées »...

Un constat, anecdotique, résume et éclaire ce cloisonnement : les seuls échanges entre les chercheurs invités au salon et les membres organisateurs furent d'ordre pratique (montant de l'intervention, lieu d'hébergement...) et à aucun moment l'orientation des communications, leurs objectifs, leur mise en relation avec la logique d'ensemble du salon, *etc.*, ne furent abordés (les membres du collectif étaient pourtant fortement demandeurs de ce type de dialogue). J'ai donc d'abord voulu maintenir ce face à face silencieux à travers ce rapport...

Dans la phase de relecture-réécriture j'ai cependant tenté de dépasser cette solution de facilité en intégrant au fil des mes analyses des mises en relation avec la partie précédente. Celles-ci mériteraient un approfondissement que je n'ai pas les moyens ni le temps de mener à terme dans le présent travail.

4. *Méthodologie hybride*

Si M. Mauss fait du « petit carnet » l'instrument fondamental de l'observation ethnologique, c'est autour de ce même carnet que s'est constitué ma « boîte à outils ». En dehors des phases d'observation orientées, chaque réunion du collectif, chaque conversation avec un de ses membres, chaque lieu et chaque acteur rencontré devenait un terrain d'observation potentiel, et mes observations consignées agrandissaient le puzzle à partir duquel l'étude pourrait ensuite se structurer.

Ainsi, je fus amenée à articuler des moments pour lesquels une méthodologie formalisée s'imposait et d'autres pour lesquels la méthodologie devait être « bricolée » en temps réel.

Ainsi il aurait été peu productif d'observer les jeux *in situ* sans avoir établi au préalable et à partir d'observations préliminaires une grille d'observation précise et conçue en fonction des paramètres identifiés comme pertinents ; mais il aurait de même été stérile de refuser l'opportunité de saisir incidemment des éléments d'observation en dehors de ce qui constituait *stricto sensu* mon terrain.

La quatrième partie de ce rapport résulte ainsi du croisement d'observations de jeux autour du livre (menées à partir d'orientations multiples) et d'une mise en perspective du discours des acteurs sur ces jeux, sur leur démarche. Ceci m'a permis de ne pas considérer les jeux comme des objets autonomes, mais rapportés à une démarche, à des objectifs qu'il faut aussi prendre en considération.

B. La constitution du corpus

L'échantillonnage a été effectué en trois temps et à partir de trois univers de références : les jeux réalisés par le collectif lui-même ou les structures rattachées au réseau constituaient un premier ensemble facilement repérable et observable. Un concours de création de jeux autour de livre (proposé à toutes les structures de la région) permettait d'avoir accès à un nombre important de jeux et de voir certains d'entre eux testés par les enfants. C'est pour compléter ces observations *in situ* et parce que les jeux du premier échantillon représentaient en quelque sorte des « natures mortes », jeux observés sans pratiques effectives que j'ai donc ensuite souhaité observer en action d'autres jeux, afin de pouvoir appréhender les interactions entre les enfants, les jeux et les livres. La variété des procédures d'observations et des jeux eux-mêmes m'assurait ainsi une représentativité satisfaisante par rapport à l'offre régionale ainsi que des modes d'approche complémentaires.

1. *Jeux du collectif, jeux du catalogue*

Au salon, tout d'abord, les jeux créés par les membres du collectif seront sur leurs stands respectifs dans la mesure où les droits de reproduction des illustrations seront accordés par les éditeurs. C'est parmi ces jeux et parmi ceux d'autres structures, qui feront pour la plupart aussi partie du catalogue qu'un premier échantillon d'observation a été sélectionné. Sélection qui s'appuie tout d'abord sur les fiches descriptives des jeux renvoyées pour le catalogue à la Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports. En effet, non seulement ces fiches permettent de connaître les détails descriptifs du jeu, mais la façon dont la règle y est présentée est souvent révélatrice d'une démarche. Dans un premier temps, 20 jeux ont ainsi été choisis, qui constituent un échantillon représentatif des types de jeux créés en fonction de l'âge des enfants, des structures créatrices et du rapport au livre envisagé :

Nom du jeu	Nom de la structure	Lieu
<i>Les grenouilles</i>	Mairie	Valenciennes
<i>Mademoiselle Sauve-Qui-Peut</i>	Animation Ludique du Livre	Valenciennes
<i>Jeu de l'oie Benjamin</i>	Centre de lecture publique	Mouscron
<i>De case en case</i>	Centre de lecture publique	Mouscron
<i>Pousse-poussette</i>	Médiathèque	Valenciennes
<i>Dans la forêt des contes</i>	Médiathèque	Valenciennes
<i>Léon le cochon</i>	Médiathèque	Lille Moulins
<i>Le départ du petit train</i>	Association BAVAR	Villeneuve d'Ascq
<i>Attention...sorcières!</i>	Bibliothèque municipale	Seclin
<i>Le vent du chemin</i>	BM avec C. Deschamps	Seclin
<i>Formes et couleurs</i>	Médiathèque	Roubaix
<i>Le jeu des indices</i>	Médiathèque	Roubaix
<i>La ronde des animaux</i>	Médiathèque	Roubaix
<i>Oasis</i>	Médiathèque	Roubaix
<i>Les monstres</i>	Maison de l'Education	Lille Métropole
<i>Rouergotons</i>	ACSRV	Anzin
<i>Le moulin aux livres et</i>	Dynamique des parents d'élèves	
<i>La course aux livres</i>	de 2 écoles	Grande-Synthe
<i>La boîte à Hortense</i>	DRDJS	Lille
<i>La maison d'Arthur</i>	Association BAVAR	Villeneuve d'Ascq

Profitant des réunions du collectif pour parler avec les créateurs (créatrices en l'occurrence) de leurs motivations, j'ai pu affiner cette étude notamment au sujet de la démarche.

2. « Livres en jeu »

Animalivre a souhaité proposer au salon un panorama aussi large que possible des jeux autour du livre en demandant à d'autres structures de venir présenter leurs jeux à leurs côtés. C'est dans cette perspective que Dominique Walter, qui organise un concours chaque année avec la DRDJS, a choisi pour thème cette année « Livres en jeu » ; les lauréats du concours auront la possibilité de faire partie du catalogue et seront présentés au salon. Dès la rentrée 1999, un appel était lancé par l'association Dire Lire et la DRDJS, auprès des structures de la région concernées, fixant les règles de création¹³. Règles qui correspondent à la définition du jeu autour du livre comprise par Animalivre. Soixante sept structures ont proposé un jeu autour du livre (avec sa fiche descriptive) en réponse au concours. Tous ces jeux ont été présentés du 23 au 26 mai à la salle des fêtes de Saint-André-lez-Lille.

¹³ L'appel à participation pour le concours « Livres en jeu » est annexé p. 54-55.

Les différentes structures participantes ont pu y amener des enfants pour jouer et les membres du jury (membres du collectif) ont eu fort à faire pour départager les participants.

Cette présentation de jeux autour du livre à Saint-André s'est imposée comme source pour constituer un second échantillon pour plusieurs raisons. Tout d'abord, à cause de l'élargissement à d'autres structures que celles d'Animalivre ; en effet, calqué sur celui du salon, l'objectif est de proposer ici un état des lieux aussi large que possible. Ensuite parce que dans cette perspective il est intéressant de considérer les réponses des structures concernées à la proposition de créer un jeu autour du livre dans le sens où l'entend le collectif et comment elles se sont approprié les consignes. Enfin parce que la salle des fêtes de Saint-André constituait un « laboratoire » d'observation des réactions des enfants face à cette débauche de jeux qui s'offrait à eux, une sorte de prélude à ce qui se passera durant le salon dans la salle Québec du Nouveau Siècle.

Ce second échantillon comprend 33 jeux sélectionnés selon les mêmes critères que le premier, parmi lesquels figurent bien sûr les jeux lauréats mais aussi d'autres jeux présentant des défauts mis en évidence par le jury, ce afin que l'échantillon soit plus représentatif :

Nom du jeu	Nom de la structure	Lieu
<i>Gare au loup</i>	Centre Médico-Pédagogique	Croix
<i>L'Okomguémi</i>	Centre Social et Centre Petite Enfance	Roubaix
<i>La pierre qui chante</i>	Ludothèque - Secteur Petite enfance	Lambersart
<i>Où l'as-tu vu?</i>	Ecole maternelle	
<i>L'arbre en jeu</i>	MJC et Ecole primaire-CP	Saint-André
<i>Tibili</i>	Ecole Montaigne	Roubaix
<i>La tour du fétiche</i>	Ecole Notre Dame-CE ₁	Valenciennes
<i>Monstres et compagnie</i>	Dynamique des parents d'élèves	Grande-Synthe
<i>Les petits sorciers</i>	Ecole primaire-CP et IEN	Roubaix
<i>Le château du souvenir</i>	MJC	Halluin
<i>La malle Zique</i>	Ludothèque, BM, Maison de Quartier	St-Amand
<i>Chabédé</i>	CDI Collège Rimbaud	Villeneuve d'Ascq
<i>Un si terrible secret</i>	CDI Collège Saint-Adrien	Villeneuve d'Ascq
<i>Le serpent à fenêtres</i>	Ecole maternelle publique -GS	Fleurbaix
<i>Médiévale poursuite</i>	CDI et 5 ^e Collège Notre-Dame	Orchies
<i>« Animaux »</i>	Ecole Primaire	
<i>Domisens</i>	Maison de quartier du Banc Vert	
<i>Rigo Dico</i>	Association AGATE	Exautpont
<i>Zoé</i>	Association Papillons Blancs	Halluin
<i>Léon</i>	IME	
<i>Non au racisme</i>	Centre Social des Hauts Champs	Hem
<i>Le jeu du loup</i>	MJC	
<i>Le memory du frisson</i>	Ecole primaire	
<i>Lu ou pendu</i>	Bibliothèque	
<i>Contes du château</i>	Centre d'animation du nouveau monde	Hazebrouk
<i>Le loup est revenu</i>	IME	
<i>La mouffle</i>	Deux écoles primaires	
<i>Gages et personnages</i>	Ecole maternelle La Fontaine	
<i>La maison de Yoyo</i>	IME	M. de la Beuvecque
<i>Vite... à la station!</i>	Ecole primaire	Valenciennes
<i>?</i>	Centre Social Moulin Potennerie	Roubaix
<i>Questions de lecture pour un puzzle</i>	CDI Collège Arthur Rimbaud	Villeneuve d'Ascq
<i>Enquête poursuite</i>	Centre Social du Pont de Pierre	Maubeuge

3. Jeux en action

Quand le jeu est utilisé, on se rend compte des limites, des lacunes, de la complexité de certaines règles, j'ai donc complété mon étude en observant trois jeux en action.

Le goûter gourmand tout d'abord, animé par Manon Peter pour l'Association Dire-Lire à l'Ecole Maternelle Pasteur à Croix. Le jeu du *Goûter gourmand* est un jeu proposé par l'association Dire Lire aux structures concernant la petite enfance. La règle du jeu est annexée p. 56.

J'ai ensuite assisté au test du jeu *Superville* animé par Joëlle Lacroix, bibliothécaire, à la Médiathèque de Roubaix. *Superville* est un jeu coopératif créé par la médiathèque avec l'Association lilloise Le Pas de Côté et le Centre Social des Trois ponts à Roubaix. La règle du jeu est annexée p.57.

Enfin, j'ai observé *La magie du livre caché*, animé par 10 professionnels à la MJC de Croix. La règle du jeu est annexée p. 58.

Cet état des lieux s'appuie donc sur un corpus d'une cinquantaine de jeux autour du livre, créés par les membres d'Animalivre, aussi bien que par d'autres structures en réponse au concours « Livres en jeu », ainsi que sur l'observation de ces jeux joués au cours de séances dans les structures, ou à la salle des fêtes de Saint-André.

Tous ces jeux ont été rassemblés dans une grille d'analyse reproduite pages suivantes en fonction des critères qui semblaient pertinents pour une étude permettant d'établir un état des lieux ; critères qui permettent de répondre aux questions suivantes :

- quelle est la structure créatrice du jeu?
- de quel type de jeu s'agit-il?
- quel est l'âge des enfants auxquels il s'adresse?
- comment se joue-t-il?
- le livre est-il source d'inspiration, fait-il partie du jeu?
- quel genre de livres ont été choisis et combien sont-ils?
- le recours au livre est-il nécessaire pour jouer?
- de quel type est ce recours au livre?
- les joueurs ont-ils recours au livre avant le jeu, pendant le jeu?

Grille d'analyse des jeux observés

Type de structure	Nom	Type	Age	Jouer	insp.	Livre			Recours au livre		
						part.	genre	nb.	nécess.	type	fréq.
Centre Médico Pédagogique	Gare au loup	plateau	2 niv.	indiv.	oui	oui	conte	4+1	indisp.	lect. + rép.	av.pdt ++
Papillons Blancs	Zoé	plateau	5 à 8	indiv.	oui	de loin !	fiction	1?	absent	X	X
IME	Léon	"scrabble"	4 à 6	indiv.	non	thème	fiction	1	absent	X	X
IME	Le loup est revenu	plateau	6 à 11	coop.	thème	thème	conte	1	facultatif	lecture	avant
IME	La maison de YOYO	mais.+asc.	4 et +	indiv.	oui	oui	fiction	2x10	indisp.	obs. rép.	pdt ++
Centres social et petite enfance	L'okomguémi	pl. géant	4 à 6	équipes	oui	oui	fiction	2	indisp.	lect. + rép.	av.pdt ++
Centre Social (petite enfance)	X	plateau	4 à 6	coop.	oui	oui	fiction	2	indisp.	lect+rép+déf.	av.+ pdt+
Centre Social	Non au racisme	plateau	7 et +	?	thème	thème	doc.	1	facultatif	doc.	X
Centre social	Enquête poursuite	plateau	12 à 18	indiv.	thème	thème	fiction	1	indisp.	lect. + rép.	av.++ pdt
Maison de quartier	Dom'sens	dominos	6 et +	indiv.	non	non	fiction	1	indisp.	lecture	av.
AGATE (association)	Rigo Dico	plateau	6 à 11	indiv.	non	non	dict.	2	indisp.	doc.	pdt +
MJC	Le château du souvenir	plateau	6 à 11	?	oui	oui	fiction	1	indisp.	lect. + rép.	av.pdt +
MJC	Le jeu du loup	plateau	3 à 6	ind./éq.	oui	oui	fiction	1	facultatif	lecture	av.pdt?
Centre d'Animation du Nouveau Monde	Contes du château	plusieurs	3 niv.	ind./éq.	non	non	fiction	14	indisp.	réponse	pdt ++
ACSRV	Rouergotons	plateau	6 à 9	ind./éq.	oui	oui	fiction	9	indisp.	lect + rép.	av. + pdt-
Mairie	Les Grenouilles	plateau	5 à 10	ind./éq.	non	non	fiction	4	indisp.	lect +quest	av. +pdt
Animation ludique du livre	Melle sauve-qui-peut	plateau	5 et +	indiv.	oui	oui	fiction	1	indisp.	réponse	pdt +
Association BAVAR	Le départ du petit train	plateau	4 à 8	coop.	thème	thème	fiction	4	indisp.	réponse	pdt. +
Association Dire Lire	Le goûter gourmand	animation-jeu	2 à 6	indiv.	thème	thème	fiction	15	indisp.	lect +rép.	av+++ pdt+
Maison de l'éducation	la magie du livre caché	pl. + espace	6 à 12	équipes	non	non	fict+doc	9 x 7	indisp.	réponse	av.pdt.
DRDJS	Les boîtes à Hortense	jeux divers	4 à 12	?	non	non	fict+doc.		indisp.	rép. + lect.	pdt.
Ludothèque - sect petite enfance	La pierre qui chante	plateau	4 à 6	indiv.	oui	oui	fiction	1	indisp.	réponse	pdt +
Bibliothèque	Lu ou pendu	pendu	7 à 77	indiv.	non	non	fiction	5	indisp.	lect. + rép.	pdt +
Bibliothèque	L'oise Benjamin	plateau	6 et +	ind./éq.	non	non	fiction	21	indisp.	réponse	pdt
Bibliothèque	De case en case	plateau	8 à 10	ind./éq.	non	non	fiction	8	indisp.	réponse	pdt
Médiathèque	Pousse poussette	plateau	4 à 6	indiv.	oui	oui	fiction	1	facult.	lecture	av.++ pdt-
Médiathèque	Dans la forêt des contes	bataille nav.	8 ind./éq.	8 ind./éq.	oui	oui	cte+fict	9	facult	lecture	av.pdt
Médiathèque	Léon le cochon	puzzle	7 et +	indiv.	oui	oui	fiction	1	facult	rec. images	av.pdt.

Bibliothèque	Attention... sorcières !	pzl / plateau	4 à 8	éq./ind.	thème	oui	fiction	6 nécess.	réponse	pdt
Médiathèque	Formes et couleurs	loto	4 à 6	indiv.	thème	oui	fict+doc	9 indis.	réponse	pdt+
Médiathèque	Jeu des indices	plateau	8 à 10	indiv.	non	oui	f+d+BD	12 indis.	réponse	pdt.
Médiathèque	La ronde des animaux	plateau	8 à 11	indiv.	thème	oui	fict+doc	7 indis.	réponse	av. pdt.
Maternelle	Où l'as tu vu ?	mémoire	4 et+	indiv.	thème	oui	fiction	6 facultatif	lecture	av. pdt -
Classe de CE1	La tour du fétiche	plateau	6 à 11	indiv.	non	oui	fiction	3 indis.	réponse	pdt ++
Dynamique des parents d'élèves (2 écoles)	Monstres et compagnie	personnages	8 à 12	indiv.	oui	oui	fiction	6 fastid.	réponse	pdt ++
Dynamique des parents d'élèves (2 écoles)	Le moulin aux livres	moulin	4 à 7	indiv.	non	oui	fict+doc	4 indis.	réponse	pdt ++
Dynamique des parents d'élèves (2 écoles)	La course aux livres	plateau	8 à 12	équipes	non	oui	divers	25 indis.	réponse	pdt
CDI de Collège	Un si terrible secret	q. pour un c.	12et+	indiv.	oui	oui	roman	1 indis.	réponse	av pdt ++
Ecole - GS maternelle	Le serpent à fenêtres	plateau	5 à 7	indiv.	oui	non	fiction	1 absent	X	X
CDI et Classe de 5e	Médiévale poursuite	plateau	12à16	indiv.	oui	non ?	roman	1 facultatif	lect. + rép.	X
Ecole	"Animaux"	questions	5 à 8	indiv.	oui	oui	doc.	4 indis.	doc. + rép.	pdt +
Ecole Primaire	Le mémoire du frisson	mémoire 3D	5 et +	indiv.	oui	oui	fiction	19 fac à abs.	lecture	av.
Deux écoles	La moufle	plateau	4 à 6	?	oui	oui	fiction	3 indis.	réponse	pdt ++
Ecole maternelle	Gages et personnages	pl. géant	2 à 5	indiv.	oui	oui	fiction	12 1 indis.	réponse	av pdt.
Ecole primaire	Vite à la station	plateau	7 à 10	coop.	non	non	fict+doc	2+1 indis.	rép. quest.	pdt.
CDI de collège	Q. de lect. pour 1 puzzle	puzzle	11 et +	équipes	non	oui	fiction	6 nécess.	réponse	pdt.
MJC et classe de CP	L'arbre en jeu	plateau	8 à 12	coop.	non	oui	fict+doc	5 indis.	lect. + rép.	av. pdt +
Ecole et IEN	Tibili	plateau	6 à 11	coop.	oui	oui	fiction	1 indis.	lect. + rép.	pdt ++
Ecole (CP) et IEN	Les petits sorciers	plateau	6 à 11	indiv.	non	oui	fiction	1 indis.	lect. + rép.	av. pdt
Ludothèque, BM, Maison de quartier, école	La maille zique	plusieurs	2 niv.	?	non	oui	fict+doc	2x3 indis.	lect. + rép.	av. pdt +
Bibliothèque et créateur (Asso. Caméleon)	Le vent du chemin	plateau	6 et +	ind./éq.	oui	oui	fiction	10 nécess.	réponse	av. pdt +
Médiathèque et Centre social	Oasis	pl. tissu	4 à 6	coop	thème	oui	fict+doc	13 indis.	lect. + rép.	av. pdt.
Médiathèque, Association, Centre social	Superville	plateau	10 à 14	coop.	non	oui	doc+fict	12+1 indis.	lect. + rép.	pdt.
Mais de l'éducation et Association	les monstres	plateau	6 à 12	coop.	thème	oui	fiction	6 indis.	lect. + rép.	av. pdt.
OMJC et Association BAVAR	la maison d'Arthur	animation-jeu	3 à 6	?	oui	oui	fiction	10 indis.	lect + hist.	pdt

IV. Les jeux autour du livre dans le Nord-Pas-de-Calais : un état des lieux

Faisant écho à ce que nous avons lu plus haut, les membres du collectif Animalivre ont défini ce qu'étaient pour eux les « jeux autour du livre »¹⁴. Ces jeux ont pour but à la fois de présenter aux jeunes publics la littérature de jeunesse et aussi de les amener vers le livre et la lecture en les sensibilisant au plaisir d'ouvrir un livre ; les ouvrages choisis non seulement inspirent ces jeux mais en font partie intégrante. Il ne s'agit pas d'animations faites par des adultes en direction d'enfants mais bien de jeux (avec leurs règles) auxquels un nombre variable d'enfants peut participer.

Cette partie constitue une étape du travail d'observation et de synthèse défini comme une des missions pour mon stage, le salon constituant l'étape suivante. C'est à partir de cette démarche taxinomique que sera bâtie mon intervention programmée lors de la journée professionnelle du salon « Lire pour jouer, jouer pour lire ».

A. Structures et démarches

En se basant sur la grille d'analyse et sur des entretiens informels avec les membres du collectif au cours des réunions, il semblait intéressant d'établir une mise en relation des jeux et des structures productrices. Est-il possible à partir de cette perspective dialogique de mettre en évidence des permanences ou des logiques structurantes ?

1. *Les différentes structures productrices*

En considérant les deux listes des jeux sélectionnés pour constituer le corpus, on observe d'une part une certaine diversité des lieux, même si les structures conceptrices de jeux autour du livre ayant répondu aux appels du collectif (par leur réseau) et de la DRDJS (pour le concours) sont surtout des structures du Nord. Je n'en conclurai pas pour autant que cette pratique est plus courante dans le Nord que dans le Pas-de-Calais. En effet, la majorité

¹⁴ Cette définition est reprise dans les documents de présentation des projets (demandes de subvention, propositions d'intervention, information et communication...).

des structures membres du collectif résident et ‘rayonnent’ dans le Nord, ce sont donc vraisemblablement une majorité d’établissements du Nord qui ont pu se sentir concernés par ces appels.

Par ailleurs, il faut aussi tenir compte d’une autocensure de certaines structures (du Nord, comme du Pas-de-Calais) qui ont répondu que leur(s) jeu(x) n’étai(en)t pas assez en rapport avec le livre, dans le sens où le collectif l’entend, ou beaucoup trop ‘bricolé(s)’ pour être présenté(s). Ces structures ont néanmoins fait part de leur intérêt pour le salon et la journée professionnelle.

En outre, on remarque aussi une grande diversité des structures productrices de jeux autour du livre : structures à caractère culturel (bibliothèques, ludothèques), socioculturel (MJC, maisons de quartier, associations), médico-social (IME, CMP) et éducatif (écoles et collèges, maison de l’éducation).

Cette diversité a plus d’incidence sur la démarche de création de jeux autour du livre, puisque celle-ci dépend des missions de la structure ainsi que de son public, que sur le type de jeux créés. Il semble que cela soit dû au fait que les jeux observés sont le fruit d’un désir de sensibilisation des enfants au livre et à la lecture. D’ailleurs, on remarque aussi une collaboration pour la création de certains jeux entre des structures de nature différente.

Cette diversité est aussi le signe que le livre et la lecture sont devenus des enjeux pour d’autres structures que les bibliothèques et des établissements scolaires. Le signe d’une volonté des professionnels de ces structures d’inclure l’accès livre dans leurs pratiques (enfants défavorisés, en retard sur le plan scolaire, handicapés, hospitalisés), mais aussi d’une volonté des professionnels de structures liées au livre de trouver d’autres outils pour offrir cet accès.

2. Démarche critique

Cette démarche réfléchie est celle de tous les membres du collectif qui désirent considérer le jeu autour du livre comme un jeu et non pas comme un outil d’animation. C’est de ce désir de réflexion professionnelle que sont nés les stages de création de jeux organisés par la DRDJS. Il est à l’origine de la volonté des différentes structures de partager leurs expériences, de travailler ensemble et pour ce faire, de se constituer en collectif.

Ce que je qualifie de démarche critique est sous tendue par l’idée qu’« *un jeu n’est jamais fini* » - il peut évoluer ou servir à l’élaboration des suivants - et « *jamais gratuit* » - il doit

amener les enfants vers les livres et la lecture. Et c'est en raison de cette mission qu'ils doivent faire l'objet d'une telle approche.

Toute démarche critique s'appuie sur une réflexion approfondie. Au sujet, d'une part, des objectifs dont une définition claire est nécessaire avant toute création. Au sujet de la forme ensuite, réflexion caractérisée souvent par un souci d'originalité (pour offrir autre chose, des jeux attractifs au service du livre) de l'esthétique, de l'élaboration d'un protocole de jeu riche, d'un lien aussi fluide que possible entre le livre et le jeu. Comme le souligne J.Lacroix : « *Il faut oser se lancer et avoir la volonté d'améliorer ; c'est en créant et en produisant des jeux que l'on va plus loin dans la réflexion sur les jeux, leurs objectifs, leur élaboration, les écueils à éviter...* »

Cette démarche entraîne une création de jeu en plusieurs étapes, qui prend un certain temps. La première de ces étapes, la conception, fait souvent l'objet d'un stage. Les structures qui adoptent cette démarche réfléchie ont créé des jeux très différents les uns des autres.

3. *Démarche productive*

Cette démarche n'exclut pas une réflexion sur la création de jeux autour du livre. Cependant dans ce cas c'est le résultat qui prime : avoir le plus de jeux possibles car le jeu autour du livre est un outil original pour les bibliothécaires et les médiateurs du livre qui travaillent avec eux. Les jeux créés par les structures qui adoptent cette démarche sont le plus souvent de type classique (memory, dominos, jeu de l'oie...) et nombreux : comme le public se lasse vite un jeu de même type sera créé sur un thème différent, avec des livres différents, puis un autre, *etc.*

4. *Démarche documentaire*

Il n'y a pas de documentaliste de CDI d'établissement scolaire dans le collectif mais j'ai pu observer des jeux autour du livre créés au sein de CDI pour le concours « livres en jeu » organisé par la DRDJS et présentés à la salle des fêtes de Saint-André. La création de ces jeux, impliquant les élèves d'une classe, le documentaliste et parfois un ou plusieurs autres enseignants, peut être considérée comme relevant d'une démarche réfléchie. La démarche ayant présidé à sa création semble en effet être perçue par les documentalistes comme aussi importante que le jeu fini lui-même. Ainsi, chacun des jeux créés dans les CDI pour le concours était présenté accompagné d'un petit dossier, sorte de cahier des charges

expliquant comment la démarche de création aussi bien que le jeu lui-même tendaient à satisfaire au mieux aux exigences du concours. Cela n'est pas surprenant dans la mesure où les activités organisées autour du livre au sein du CDI d'un établissement d'enseignement secondaire s'inscrivent dans une démarche avant tout pédagogique.

L'élaboration du jeu, comme le jeu lui-même sont perçus comme des outils pour amener l'enfant au livre et à la lecture. De fait, la contrainte du concours posée ainsi : « créer un jeu autour du livre » peut signifier que le livre fait partie du jeu (*i.e.* que le livre est utilisé pour jouer) aussi bien que le ou les livre(s) est (sont) à la base de sa création (le livre est utilisé pour créer le jeu). A la lecture des dossiers accompagnant les jeux, il s'avère que l'objectif d'attirer un jeune public vers les livres et la lecture, de lui faire découvrir la littérature de jeunesse est atteint dans la création du jeu elle-même (démarches de lectures des élèves et bibliographies à l'appui), autant, voire plus qu'en jouant au jeu fini.

De fait, le défaut de certains jeux créés au sein des CDI, relevé par les membres du jury du concours (tous membres du collectif) venait de ce que le recours au livre, bien qu'il eut été indispensable pour créer le jeu (bien souvent pour élaborer des questions), était facultatif pour jouer. Or c'est cet aspect uniquement qui est validé par le collectif (*cf.* sa définition d'un « jeu autour du livre »).

B. Taxinomie de l'offre régionale

A partir des jeux observés, j'ai pu identifier quatre grandes catégories de jeux qui peuvent s'imbriquer dans certains cas, auxquelles viennent s'ajouter deux catégories « déviantes » par rapport à la définition du collectif, ainsi qu'une catégorie encore inexplorée bien qu'évoquée.

1. Des jeux de société, avec une préférence pour les jeux de plateau

La majorité des jeux autour du livre considérés sont des jeux dits de société (75%). J'ai pris en compte les jeux inspirés des jeux de l'oie, du Trivial Pursuit, de loto, de dominos, de memory et du Scrabble, sans compter les puzzles, la bataille navale et le pendu qui bien que classiques sont plus spécifiques, ni les jeux géants inspirés de classiques mais qui ne peuvent être joués autour d'une table. Seuls 10% des jeux s'éloignent complètement de ce schéma.

Ainsi, peut-on remarquer que les différentes structures, quelles qu'elles soient, ont tendance à créer des jeux sur un modèle classique et je me suis posé la question des raisons de cette convergence dans les choix du genre de jeu créé. Après l'avoir soumise à plusieurs membres du collectif, il semble que cette convergence soit liée au fait que ces genres de jeux sont les plus adaptables. En effet, les jeux de société sont connus par tous, créateurs comme enfants, ainsi, lorsque l'on désire proposer une approche ludique du livre, il est dans un premier temps plus simple de s'appuyer sur une structure qui a traversé les années, sinon les siècles, et qui s'impose comme une valeur sûre, puisqu'il suffit alors d'en adapter les règles, ce qui constitue déjà un travail de réflexion.

Par ailleurs, je pense que l'on peut affirmer qu'il existe une représentation stéréotypée du jeu chez ceux qui les créent, du moins au départ. Au temps de la télévision et de la vidéo, une certaine nostalgie des soirées d'antan au cours desquelles la famille ou les amis se rassemblaient autour des jeux de société les biens nommés a conféré à ceux-ci une certaine aura (leur rôle est désormais reconnu dans la construction des rapports sociaux), véhiculée d'ailleurs, au moment des fêtes, par les spots publicitaires des fabricants de jeux de société. Rien d'étonnant ainsi que des structures aux missions culturelles, socio-culturelles et pédagogiques, en essayant d'élaborer une approche ludique du livre voient leur projet rapprocher le livre et le jeu de société lui conférant une autre mission tout aussi noble : tenter de faire des joueurs des lecteurs.

Parmi les jeux de société choisis comme inspiration par les structures créatrices de jeux autour du livre, les jeux de plateau sont les plus nombreux : ils en représentent près de 70%, et cela en ne comptant que les plateaux qui tiennent sur une table. Ces plateaux sont des parcours classiques, des parcours géants, des décors plus ou moins élaborés.

On remarque en outre que dans l'appel à participation au concours « livres en jeu », le cahier des charges, très précis, oriente fortement les chemins de la création vers le jeu de plateau, référence incontournable. Le paragraphe de cet appel à participation concernant les aspects matériels du jeu à créer souligne qu'« *il y a certains paramètres à prendre en compte, par exemple la taille du plateau (en fonction du nombre de joueurs), un nombre de cartes suffisant (pour jouer plusieurs fois). Si vous souhaitez changer les livres, pensez à un plateau neutre réutilisable* ». Il s'agit bien là d'une invitation à créer un jeu de plateau.

Ainsi, ce type de jeux pourrait être considéré comme une des représentations *a priori* du jeu autour du livre par les membres du collectif ; représentation influencée par les impératifs du catalogue m'a-t-on fait remarquer. Les jeux du catalogue doivent être solides, attractifs, facile à transporter, pouvoir être prêtés... caractéristiques qui peuvent s'appliquer aussi à d'autres jeux que les jeux de plateaux (cartes, pendu...).

Par ailleurs, après confrontation des avis sur le sujet, il semble que le plateau soit un élément utile à l'animateur pour focaliser l'attention des enfants. Il s'inscrit dans cette volonté de les rassembler autour d'un jeu au sens physique du terme. Il constitue un point de repère pour ces derniers. Cette fonction est poussée à l'extrême dans *La magie du livre caché* puisque le plateau qui représente la MJC constitue l'endroit d'où partent chacune des expéditions successives des jeunes joueurs vers les salles à découvrir, l'endroit où ils font le point.

En outre, le plateau est un signe du jeu comme les cartes, le dé et les pions (qui l'accompagnent) on déplie le plateau, donc on va jouer.

Par le décor qui est représenté, l'enfant fait un premier pas dans le jeu. Ainsi, comme pour les jeux du commerce, plus le plateau est attractif, plus il attire l'enfant vers le jeu (avant dans le cas présent de l'attirer vers le livre). Créer un jeu de plateau a un effet valorisant puisque, comme j'ai pu l'observer à Saint-André, l'esthétique, comme l'originalité d'un plateau attirent les enfants. En outre, créer ce type de jeu permet de donner libre cours à sa créativité : du plateau décor en relief (*La tour du fétiche, Le château du souvenir, L'arbre en jeu...*) au parcours en espace (*La magie du livre caché*) en passant par le plateau géant à terre (*l'Okomguémi, Les contes du château, Gages et personnages*). Ces deux points comptent résolument dans le choix des créateurs.

Ces éléments ne sont pas les moindres des motivations lorsqu'il s'agit de créer un jeu autour du livre, d'autant que le monde décrit par l'ouvrage peut ainsi prendre corps (*La pierre qui chante, Le vent du chemin, Tibili, Médiévale poursuite...*). Si un tel choix entraîne des problèmes de droits de reproduction, il n'en est pas moins le plus attractif lorsqu'il s'agit de créer un jeu pour présenter aux enfants la littérature de jeunesse et leur donner envie d'aller vers le livre. Le jeu se fait dans ce cas le complément du livre dans le sens où il propose une autre approche, plus estampillée ludique, que la lecture, pour entrer dans l'histoire. Le danger dans le cas de ces jeux est que ce soit le jeu qui l'emporte sur la découverte du livre et que ce dernier ne soit plus que l'inspiration du jeu et ne lui soit plus indispensable.

2. L'émergence des jeux coopératifs

Le fait que l'aspect "construction des rapports sociaux" préside au choix de jeux de société, est aussi révélé non seulement par le fait que presque la moitié des jeux autour du livre observés se jouent ou peuvent être joués en équipes, mais surtout par une certaine mode des jeux dits coopératifs qui correspondent à près de 20% des jeux du corpus. Ces jeux s'opposent aux jeux dits compétitifs par le fait que les joueurs ne jouent pas les uns contre les autres mais les uns *avec* les autres dans un but commun : dans les jeux coopératifs, il n'y a pas un gagnant et un perdant, tous les joueurs sont gagnants ou perdants.

L'observation de *Superville* permet de considérer le fonctionnement de ce type de jeu. La première réaction des enfants est de jouer seuls, ils sont plus habitués à des jeux de type compétitifs. Les jeunes filles (11, 12 et 13 ans) se connaissent et ne tardent pas à s'entraider. Cependant, la médiation de l'animateur s'avère nécessaire : ce n'est qu'encouragés par J.Lacroix que les quatre enfants finiront par former une véritable équipe. L'homogénéité des âges (le jeune garçon a 11 ans) joue certainement aussi en faveur de cela.

Par ailleurs, tout jeu de type coopératif a besoin que cette spécificité soit intégrée dans sa règle. En effet, si un seul enfant lance le dé mais que tous jouent à chaque fois, cela diminue l'intérêt de lancer le dé chacun son tour. La règle du jeu *Les monstres* prend cet élément en compte en proposant aux joueurs qui pensent pouvoir aider de miser un jeton «*Plusieurs enfants peuvent miser mais, une fois posés, les jetons sont récupérés par le meneur de jeu et perdus pour les enfants. Il faut donc un peu de stratégie pour ne pas miser tous en même temps* » (extrait de la règle du jeu).

Au salon « Lire pour jouer, jouer pour lire », les jeux de type coopératifs font l'objet d'un atelier animé par l'Association lilloise Le Pas de Côté, spécialisée dans ce genre de jeux, qui a déjà travaillé à la création de deux jeux coopératifs autour du livre avec des structure membres du collectif : elle a créé *Les Monstres* avec la Maison de l'Education et *Superville* avec la Médiathèque et le Centre Social des Trois Ponts de Roubaix.

3. Des jeux de questions

Un peu plus de 80% des jeux créés autour du livre sont des jeux de questions. Ce qui représente une majorité écrasante. Cette modélisation est due à la contrainte liée à la présence indispensable du livre dans le jeu.

Je faisais remarquer plus haut le risque lors de la création d'un jeu autour du livre que ce dernier ne soit que l'inspiration du jeu et n'en fasse pas partie intégrante. Selon les membres du collectif, la prise de contact avec le livre au cours du jeu est un véritable atout car il ne suffit pas de faire aimer aux enfants un jeu de société inspiré d'un ouvrage pour les attirer vers celui-ci - je ne parle pas ici d'un jeu de rôle qui propose d'*entrer* dans un monde imaginaire d'une manière similaire à celle de la lecture. Pour assurer la présence du livre dans le jeu, il faut proposer un va et vient constant entre les deux, à plus forte raison si le jeu a pour objectif la découverte du livre et de la lecture.

C'est alors la démarche classique d'approche du livre qui est le plus souvent valorisée : ouvrir le livre et en approcher le contenu (images et texte), observer le paratexte (titre, auteur, éditeur, collection...) ou encore considérer l'objet livre (couverture, page de titre...).

A cela s'ajoute le fait que lorsque l'on choisit un jeu de type classique, l'adaptation des règles pour y introduire le livre offre des possibilités limitées parmi lesquelles le système de cartes questions, auxquelles une bonne réponse permet de continuer de jouer, est la solution la plus simple et souvent la plus satisfaisante du point de vue du contact avec le livre pendant le jeu. « *Dès que l'on met un livre dans le jeu, le jeu tend vers le type questions/réponses* », affirme J. Lacroix.

Cependant, les structures créatrices sont conscientes de l'entrave que ce système de questions-réponses peut causer au jeu en mettant l'accent sur l'aspect pédagogique au détriment de l'aspect ludique. C'est pourquoi, faute de pouvoir éviter les questions se rapportant aux livres, en concevant leurs jeux autour du livre, ils tentent de les intégrer au jeu le plus possible soit dans la façon d'introduire le recours aux cartes questions soit en variant les façons de chercher la réponse dans le livre, soit encore en proposant aussi, en plus, des questions ou défis indépendants du ou des livre(s).

Cette démarche est le fruit d'une volonté de faire intervenir dans le jeu, de valoriser par le jeu d'autres capacités que celles de la lecture, volonté de ne pas dévaloriser les non lecteurs par rapport aux lecteurs. Dans *La magie du livre caché*, le jeu inclut selon la règle « *des épreuves physiques, manuelles et intellectuelles ; l'ensemble des épreuves intellectuelles*

ayant un rapport avec le livre ». Opposition ou complémentarité ? Dans certaines salles, ces activités s'opposent (parcours en marchant à reculons ; questions sur les livres) dans d'autres elles se complètent (travail d'écriture pour lequel le texte sert de modèle ; questions sur les livres).

Dans la réflexion sur la lecture, le couple jeu-livre peut être mis en perspective avec celui qui unit lecture et écriture¹⁵. L'idée d'une articulation lecture-écriture est largement et depuis longtemps admise. Cependant, force est de constater que cette idée n'est pas (ou peu) opérationnalisée sur le terrain didactique. Entre les deux activités, une relation dialogique naturelle, une proximité féconde, devraient s'établir : la simple coexistence des deux activités étant susceptible de produire les effets escomptés. Les ratés dans cet enrichissement mutuel et naturel sont imputés à la mauvaise volonté de l'apprenant : « il ne lit pas assez », « il ne fait pas attention à ce qu'il lit »... Pour briser cette illusion, il est peut être utile de rappeler ici que chaque année des milliers de lycéens ont à produire des dissertations sans avoir été une seule fois des lecteurs de ce type d'écrit et qu'ils ne parviennent qu'imparfaitement à mobiliser dans l'écriture leurs expériences de lecteurs d'autres types d'écrits. A ce premier point de rupture, il faut ajouter l'opposition des représentations : pour les enseignants, une imprégnation diffusion s'opère chez l'apprenant dans la relation lecture-écriture alors que les apprenants, eux, campent sur un double clivage lecture-écriture, écrit-oral. Celui-ci est d'ailleurs entretenu par le mythe - qui imprègne le discours professoral - de l'invention originale, de la parole personnelle : dès lors que l'originalité est valorisée par le système scolaire, pourquoi lire d'autres écrits qui ne semblent pouvoir mener qu'aux pastiches, à l'imitation. Enfin, il faut souligner qu'il ne suffit pas d'être en situation de lecteur pour adopter un point de vue de lecteur, conscient de la tâche qu'il accomplit et attentif aux caractéristiques pertinentes de l'écrit.

Si l'interaction écriture-lecture ne fonctionne pas de façon nécessaire et nécessairement productive il ne s'agit pas de la remettre en cause, mais plutôt d'avoir conscience de son caractère non-automatique afin de se donner les chances de la faire fonctionner. Le jeu semble ici un mode d'opérationnalisation fécond. Cependant, un bon nombre des jeux *autour* du livre observés et recensés donnent à cette locution prépositionnelle un sens strict : les enfants ne passent pas de « l'autre côté du miroir » de la page. Le jeu convie le livre et la lecture, mais cette lecture court le risque de ne produire qu'une action en dehors du livre et

¹⁵ Voir pour cette question les travaux de Yves Reuter, et notamment Y. REUTER, (ed.), *Les interactions lecture-écriture, actes du colloque Théodile-Crel (Lille, novembre 1993)*.

de la lecture : marquer des points, avancer... Dans certains cas, les enfants ont à produire un énoncé à partir de mots ou de fragments de phrases extraits de livres, mais ceci reste très limité. Pour les enfants alphabétisés, une piste (inexplorée mais sans doute riche compte tenu des résultats des recherches sur les interactions lecture-écriture) de jeux autour-du-et-dans le livre, jeux de lecture *et* d'écriture reste à inventer et à construire. Cette activité de lecture-écriture est largement exploitée dans les structures scolaires, mais ne pourrait-on pas réfléchir à la mise en œuvre d'un tel rapprochement à *l'intérieur même* de jeux ?

4. Une recherche d'originalité

Les réunions de travail sur la création de jeux autour du livre ont mis en lumière une volonté de se détacher des jeux de société, des jeux de plateau, des cartes questions. Cela pour renouveler les démarches de création et le panel des jeux proposés.

La réflexion générée par le test du jeu *Superville* peut être considérée comme un exemple d'une nécessité de se détacher du modèle « jeu de plateau » classique. Le plateau de *Superville* représente un parcours, délimité par deux cases départ, qui serpente d'un bord à l'autre, constitué de cases de cinq couleurs sur un fond gris. Or, ce parcours s'avère inutile pendant le jeu non seulement parce qu'il ne mène nulle part mais surtout parce que le dé indique la couleur de la question sans qu'il soit besoin pour cela d'avancer son pion. D'ailleurs, la plupart du temps, chacun des enfants oublie même d'avancer le sien. En outre, le but du jeu est de construire *Superville* à l'aide des maisons, des arbres et des morceaux du pont, gagnés au fil du jeu, or sur le décor gris, les enfants hésitent, ne sachant pas où placer ces différents éléments. Deux solutions se sont imposées après le test du jeu.

La première, simple mais peu attrayante au niveau de la création, consiste d'une part à remplacer le dé de couleur par un dé classique (ainsi en avançant du nombre indiqué le joueur atteint une case qui lui indique la couleur à jouer), faire un 6 pourrait équivaloir alors à tomber sur la face multicolore ; et d'autre part, à ajouter autour du parcours, un décor où construire *Superville*.

La seconde solution, serait de remplacer le plateau par un décor, qui pourrait être en relief, sans parcours, proposant aux enfants différents emplacements où mettre les éléments gagnés pour construire *Superville*.

Ainsi, ce jeu qui s'appuyait sur un plateau de type classique ne demandait qu'à s'en éloigner. C'est la réflexion, nécessaire nourrie des observations faites pendant le test du jeu qui a permis de déterminer cette orientation et de faire évoluer le jeu.

Bien que ce facteur d'originalité ne soit pas forcément recherché par toutes les structures - les jeux adaptés de jeux de société sont perçus comme présentant des avantages, et bien souvent comme une solution pour se lancer dans la création de jeux - certains membres du collectif les considèrent comme une première étape à dépasser pour pouvoir inventer un jeu de toutes pièces, avec des règles originales et dans lequel idéalement le livre trouverait une place. Très peu de structures ont réussi jusqu'ici à tourner le dos aux jeux de société, les réalisations les plus novatrices dans le domaine sont des jeux en volume en espace. Toutefois, créer son propre jeu en l'imaginant de toute pièce demande du temps bien sûr mais aussi de l'expérience dans le domaine de la création de jeu, c'est pour enrichir une réflexion qui commence dans ce domaine que seront présents sur le salon la Maison des Jeux, l'Association Mots et Couleurs, Pascal Deru et le Pas de Côté.

5. *Les jeux sans la lecture*

Certains jeux de la région, intégrant un ou plusieurs ouvrages, n'ont pas pour objectif de présenter aux jeunes publics la littérature de jeunesse ni de les amener vers le livre et la lecture. Grâce au jeu et au livre, ils proposent une éducation à la santé (dents de lait, alimentation) ou civique (racisme, citoyenneté européenne). Ces jeux n'entrent donc pas dans un modèle, mais proposent d'autres approches, pouvant être très pertinentes du livre. Le livre constitue un support pour le scénario du jeu, mais la finalité n'est pas la lecture.

6. *La lecture sans le jeu*

Dans certains dispositifs ludiques jeu-livre, la notion de jeu est de nouveau mise en question, distordue. *La maison d'Arthur* et même *Le goûter gourmand*, se situent à la limite entre le jeu et l'animation. Les enfants ne sont pas sollicités dans une pratique ludique orientée par rapport à une fin (la victoire, par exemple), mais découvrent intégralement par la médiation de l'animateur le contenu et le propos du jeu. Je me garderai bien de proposer une dichotomie entre activité-passivité pour établir la frontière ce type de jeux et les autres modèles, tant peut être riche et effectivement active la réception par les enfants de ce type de

supports ludiques. Cette catégorie de jeux s'adresse en priorité aux très jeunes enfants. La question de la différence entre jeu et animation sera d'ailleurs une des questions posées au cours de la table ronde consacrée, au sein du salon, à la petite enfance.

7. Et le multimédia ?

Sur le salon du mois d'octobre, l'idée d'un stand multimédia a été longuement débattue avant de faire long feu : aucune personne n'a pu être identifiée pour prendre en charge ce stand. Face aux développements des recherches sur les usages des NTIC et leur introduction dans les lieux de lecture publique, la réflexion sur les jeux autour du livre peut en effet sembler en dehors des enjeux actuels. Sans même parler de « nouvelles » technologies (*cf.* le développement pléthorique des didacticiels d'apprentissages de la lecture), on observe que les jeux autour du livre n'ont jamais recours aux images animées. Les concepteurs de ces jeux consommeraient ainsi l'opposition médiologique, à laquelle J.Perrot se réfère, entre graphosphère et vidéosphère : les outils de la vidéosphère ne pourraient amener au livre. L'écran chasse la page... En effet, aucun jeu observé n'intègre de support vidéographique. Les adaptations cinématographiques ou en films d'animation d'ouvrages pour la jeunesse sont légion et la confrontation entre les « adaptations » filmiques et les œuvres écrites « originales » pourrait, par exemple, constituer un terrain de jeu particulièrement fertile. Développant un regard croisé entre les apprentissages de la lecture des images et des textes, de tels jeux pourraient renouveler l'approche ludique de la lecture. L'école, après avoir longtemps considéré le support vidéo comme un rival puis comme un simple instrument, commence à l'appriivoiser dans une finalité pédagogique. Il semble curieux que les animateurs du livre restent strictement « graphosphériques »...

C. Livres choisis

La variété formelle des jeux n'est pas assortie d'une disparité équivalente au niveau des types d'ouvrages utilisés et intégrés dans la démarche ludique. Le choix de ceux-ci est largement dirigé par deux critères essentiels : la nécessité d'inviter à une lecture plaisir et celle de préserver une unité lorsque plus d'un ouvrage est mobilisé dans le jeu.

1. *Les albums en vedette*

Le nombre moyen des livres en jeu oscille entre 1 et 6. Ce sont le plus souvent (85%) des fictions qui sont choisies pour faire partie d'un jeu et qui servent de base à sa création. Ce qui correspond bien à l'un des objectifs de ces jeux autour du livre : faire connaître la littérature de jeunesse aux enfants, objectif lié au fait que les créateurs sont aussi des prescripteurs, bibliothécaires de secteur jeunesse, documentalistes de CDI, animateurs de centres socio-culturels. La recherche d'information pour répondre aux questions ne se fait donc pas la plupart du temps dans un ouvrage à vocation pédagogique ou informationnelle comme le documentaire. Ainsi, même si la lecture utilisée dans le jeu (prise d'indices, lecture d'images) est une lecture fonctionnelle, l'accent est bien mis sur une volonté de promouvoir une lecture plaisir.

Par ailleurs, parmi ces fictions très peu sont des romans (essentiellement utilisés par les documentalistes de CDI et leur classe ou pour des jeux s'adressant à de jeunes adolescents), presque tous étant des albums. Nous l'avons vu, les albums offrent au créateur de jeu des illustrations qui lui permettent de donner au jeu la forme du livre dont il s'inspire (titre, histoire...).

C'est aussi dans la perspective de lecture plaisir que sont choisis les quelques documentaires qui font partie de certains jeux : leur mise en page, la façon dont le thème est traité, les choix typographiques, iconographiques... sont des facteurs déterminants.

Cependant, les ouvrages choisis doivent pouvoir permettre une exploration ponctuelle, et donner suffisamment d'indices aux enfants pour leur donner envie de les explorer plus avant, ce qui n'est pas faisable avec certains ouvrages. Sans doute faut-il inventer un autre moyen que les questions pour les aborder au cours du jeu, ou un autre moyen que le jeu pour les faire connaître.

2. *Une unité thématique*

Dans tous les jeux créés les ouvrages sont regroupés parce qu'ils présentent un lien soit thématique, soit d'opposition, que ce lien soit choisi pour créer le jeu avant de rechercher les livres qui lui correspondent ou que des livres ayant des points communs inspirent un jeu. Cette démarche semble naturelle aux membres du collectif qui m'ont parlé de leur approche, parce que le jeu créé s'inscrit toujours dans une logique d'unité.

Ce fait présente l'avantage de permettre à l'enfant d'effectuer un rapprochement entre certains ouvrages, de constater que l'on peut les regrouper, voire les classer. dans cette perspective la MJC de Croix, au cours du jeu *La magie du livre caché* pourrait être considérée comme une véritable bibliothèque dans laquelle chacune des salles correspondrait à un domaine, à une discipline. Introduction à la classification Dewey?

3. Les « bons » ouvrages

Cette classification des ouvrages utilisés dans les jeux (place des albums et organisation thématique) mériterait d'être affinée. Un inventaire ordonné des thèmes rencontrés, des formes et genres de récits, des auteurs et des éditeurs permettrait ainsi d'établir une représentation fine des ouvrages pour la jeunesse mis en jeu et, par là même, d'avoir aussi une représentation de la littérature de jeunesse valorisée et valorisable par les prescripteurs à travers les jeux qu'ils créent.

L'intérêt d'un ajustement aussi fin ne m'est apparu qu'à l'issue de l'étude et je me suis limitée, pendant mes observations, à une catégorisation générale (mais pertinente en elle-même) des ouvrages : albums, romans, documentaires... Les critères de définition d'une littérature de qualité pour la jeunesse (et les modes de valorisation de cette qualité) par les prescripteurs pourrait constituer en soi un sujet de recherche. Toutefois, il est d'ores et déjà possible de souligner une orientation générale : la « qualité » est en effet le principal facteur de choix des ouvrages que les personnes rencontrées mettent en valeur. Cependant, celle-ci n'est jamais véritablement définie, elle semble reposer sur un consensus tacite, une concordance des représentations qui n'a pas besoin d'être explicitée. Cette conception est aussi souvent mise en relation avec « l'attrait » des ouvrages (d'où la prédominance des albums soigneusement illustrés qui stimulent autant la créativité du concepteur de jeu que le plaisir du joueur). La combinaison de ces deux critères disqualifie aux yeux des prescripteurs les ouvrages inscrits, au niveau même de leur projet éditorial, dans une logique marketing : point de *Cœur grenadine* ou de *Sueurs froides* dans le palmarès des livres utilisés. Désireux de se démarquer de l'approche « scolaire » de la lecture, les jeux proposés doivent aussi se démarquer des produits commerciaux (tant au niveau de la forme que du contenu). Les critères de légitimation des ouvrages ne sont donc pas aussi restrictifs que ceux devant répondre à des objectifs pédagogiques (et la stimulation du seul plaisir trouve toute sa place dans l'approche ludique du livre), mais les prescripteurs incarnent une conception de la littérature de qualité et du plaisir « autorisé ».

D. Jouer avec le livre ? Jouer avant tout...

Un plateau de jeu, des pions, des objets à manipuler, des dispositifs de toutes sortes... et des livres. Face à cet assemblage de choses connues, activant des réflexes, des habitudes, des attitudes de jeux, comment réagit l'enfant ? Comment s'approprie-t-il la démarche du concepteur du jeu ? Les membres du jury du concours insistent sur « le rapport au livre » dans leur évaluation, mais comment se joue dans le jeu ce rapport ? Empruntant des chemins obliques (parfois bien loin de ceux tracés pour eux) les enfants « bricolent », détournent, s'approprient ou rejettent l'expérience ludique qui leur est proposée. Expérience qui vise toujours le plaisir

1. *L'attrait du jeu*

Imaginez une salle des fêtes, celle de Saint-André, remplie de jeux de société tous plus colorés les uns que les autres, livrés au choix des enfants, l'attitude de ces derniers face à ces jeux diffère lorsqu'ils sont seuls et lorsqu'ils sont accompagnés par un adulte. Les groupes d'enfants ou les enfants seuls se dirigent en premier vers les jeux qui sont à terre et les grands formats, ainsi que vers les montages et les jeux qui apparaissent comme originaux (armoire, ascenseur). Un premier jugement s'opère d'après l'aspect du jeu et le ou les livres qui l'accompagnent. Un petit groupe s'approche de *Médiévale poursuite* qui à première vue les attire. Le livre dont il s'inspire est un roman pour la jeunesse, un des garçons du groupe annonce que le jeu doit être difficile puisque le livre qui sert de référence est un livre pour les grands, sans images. Il est clair que le jeu pour l'enfant a une image récréative : il a envie d'être surpris et d'y prendre plaisir, il associe le livre et la lecture et hésite donc lorsqu'il juge que celle-ci lui demandera un effort qu'il n'est pas forcément prêt à fournir pour jouer. Au contraire, quand les groupes d'enfants sont accompagnés par un adulte, les critères de première approche changent : c'est vers les jeux qui sont sur les tables, type jeux de société avec un plateau, en général bien décoré, que se dirige en premier le jeune adulte, suivi de sa petite troupe. Comme s'il se sentait rassuré de reconnaître une trame de jeu, un parcours. La part de surprise acceptée réside ici dans l'originalité du plateau uniquement, dans l'adaptation du jeu reconnu. Cette approche est similaire à celle de la démarche des créateurs de ces jeux. Par ailleurs, les albums disposés à côté des jeux l'attirent également et il les

consulte avant de choisir le jeu. Il s'agit d'un jeu autour du livre, le contrat est clair, donc, l'accompagnateur agit ici comme un prescripteur : il choisit le jeu *avec* les livres qui l'accompagnent.

L'aventure, un sac au dos... C'est ainsi qu'est vécu par les enfants le jeu *La magie du livre caché* organisé dans toute la MJC de Croix. Lorsqu'on les interroge sur ce qui leur a plu, on remarque que les déplacements dans la maison à la découverte des salles, l'ambiance des salles elles-mêmes sont les premiers éléments de réponse : la mise en scène est très importante pour captiver les enfants qui ont d'abord envie de jouer. C'est toujours avec enthousiasme qu'ils quittent le plateau de jeu, au pas de course, même au bout de 2 heures, puisque lorsque le meneur de jeu annonce qu'il ne reste plus qu'un quart d'heure, tous s'exclament « déjà! ».

2. Les approches personnelles de la règle du jeu

A la salle des fêtes de Saint-André, après avoir jeté son dévolu sur un jeu, il faut lire la règle pour commencer à jouer. Enfin, pas toujours... puisque celle des jeux de plateau semble faire partie du patrimoine culturel des enfants, comme des adultes.

Un groupe d'enfants s'approche de *Tibili*, un des garçons s'empare de la règle du jeu, puis la repose en disant qu'il reconnaît le jeu : il explique avec beaucoup de sérieux aux autres enfants intéressés une règle très fantaisiste, jusqu'à ce que leur animatrice qui écoutait et trouvait la règle confuse prenne la feuille et lise les véritables instructions, que le garçon approuve de « *c'est bien ce que je disais* ».

L'enfant, reconnaît dans *Tibili* un jeu de plateau présentant un parcours, il commence son énoncé en s'appuyant sur ses références : « *on lance le dé puis on avance son pion* » ; ensuite, l'enfant découvre les autres éléments du jeu les enveloppe de questions, les morceaux de puzzles transparents, qu'il intègre tant bien que mal à *sa* règle ; mais c'est le décor du plateau lui-même, représentant un village Africain, et les ouvrages posés à côté, auxquels il ajoute ses propres références, qui font dériver son énoncé d'une règle du jeu à un récit de fiction. Il joue *avec* le jeu et pas *au* jeu. Sa démarche s'approche de celle des créateurs lorsqu'ils élaborent un jeu autour du livre s'inspirant, nous l'avons vu, à la fois des règles d'un jeu classique et du thème des ouvrages. Il est vrai que les jeux comme *Tibili* ont pour trame un récit (il faut arriver à l'école avant la sorcière).

Un autre cas de figure, est celui d'une animatrice qui accompagne un autre groupe, s'approchant d'un plateau de jeu, elle installe les enfants autour et sans même prendre la peine de consulter la règle du jeu, elle les invite à jouer. Ignorant les cartes questions, elle les presse de lancer le dé pour faire simplement le tour du parcours, le but du jeu semble pour elle être une sorte de course de vitesse entre les pions poussés par les enfants au gré de leurs lancers de dé. Une autre animatrice lui pose la question du rapport avec le livre à laquelle elle objecte qu'avec ce jeu il n'y en a pas. Il semble que pour elle la présence du livre dans le jeu soit plus du domaine de l'intrusion que de celui de l'adaptation. Livre et jeu ne feraient-ils pas bon ménage dans l'esprit de certains ?

Les enfants ne protestent même pas, ils obéissent littéralement aux injonctions de celle qui les pousse à avancer leurs pions chacun leur tour, sans aucun enthousiasme, face à ce jeu sans embûches et donc sans intérêt. Un enfant prend un des livres pour se distraire en attendant son tour. Le va et vient entre le livre et le jeu s'opère alors de façon imprévue !

3. *Le plaisir de jouer ou le plaisir de lire ?*

Entre le livre et le jeu autour du livre tel que je l'ai observé, il me semble y avoir une différence essentielle au niveau de la nature du plaisir visé. En effet, le jeu ne semble pas pouvoir saisir le plaisir dans la lecture et la lecture comme jeu en soi (telle que la présente M.Picard). Je prendrais ici trois exemples : A.Manguel nous fait pénétrer avec Alice en guise d'Ariane, dans les méandres de ses parcours de lectures, ses associations d'idées. Gudule, dans *La bibliothécaire*, tissait de même une intertextualité reliant les contes entre eux dans un maillage dont le lecteur et les personnages du roman ont la clef. I.Sauer dans l'album *L'échappée belle*, permet à Astérix de rencontrer Pinnochio, conviant tous les personnages qui peuplent l'imaginaire et l'univers de lecture d'un enfant endormi... Ces auteurs jouent avec leurs lecteurs, chaque fois partenaires d'un jeu dont les règles sont à la mesure de leur propre imagination. Le jeu c'est le texte et l'horizon des possibles qu'ils laissent ouvert pour le lecteur.

Le jeu autour du livre, quant à lui, accroche plus le joueur sur un registre anecdotique : un personnage qui plaît, une situation qui aiguise la curiosité... Le jeu amène vers le livre, il favorise la rencontre. Le modèle dominant de jeu (représenté par le type *jeu de questions* et la plupart des jeux de plateau) détermine une lecture orientée par rapport à une fin : la recherche d'information permettant de progresser dans le jeu. Le plaisir n'est donc pas

directement dans la lecture mais dans le jeu qui met en scène cette lecture. La translation vers la lecture comme plaisir en soi ne s'opère pas directement dans le jeu.

E. Jouez avec le livre ! l'indispensable médiateur

Livrés aux jeux, les enfants adoptent, nous l'avons vu, des stratégies diverses. Certains entrent naturellement dans le jeu, mais très peu entrent seuls dans le livre. La mise en relation ne semble pouvoir s'effectuer qu'à travers le médiateur, mobilisant dans l'instant du jeu, sa pratique d'animation, ses compétences pédagogiques, son sens de la relation aux livres, son pouvoir d'enchantement.

1. La lecture préalable

44 % des jeux observés incluent une lecture préalable d'un ouvrage. Bien que beaucoup de ces jeux s'adressent aux plus jeunes publics, cette pratique ne leur est pas exclusive. Dans certains de ces jeux le livre sert d'inspiration, l'ouvrage permet de contextualiser le jeu et le travail de l'animateur est ici proche de celui du conteur. Il arrive dans certains de ces jeux que le livre n'intervienne plus du tout ensuite au moment de jouer. Dans ce cas, il y a deux séquences distinctes pour les enfants : la lecture et puis le jeu, le lien entre le jeu et le livre est difficile à faire. Il y a ainsi peu de chances pour qu'ensuite, les non lecteurs reviennent vers le livre uniquement grâce au jeu, seule la médiation du lecteur adulte pourrait dans ce cas les y inciter.

Dans d'autres jeux, le ou les livres sont ceux sur lesquels portent les questions et puisque « *il ne faut pas briser le rythme du jeu avec des temps de lecture ou d'observation des livres trop longs, il y a [...] nécessité de lire les livres avant de jouer* »¹⁶. Dans ce cas, soit l'enfant doit se souvenir de l'histoire, soit il peut rechercher la réponse dans le livre. Ce rapport au livre est plus intéressant car il amène l'enfant à ouvrir le livre à son tour, à la suite de l'adulte qui se positionne ainsi comme modèle de lecteur. Dans le jeu de Dire Lire *le goûter gourmand*, l'animatrice commence par lire quelques histoires aux enfants, puis ceux-ci doivent chercher les objets piochés, dans ces mêmes livres ou dans d'autres. On remarque que les livres lus sont reconnus et sont les premiers ouverts par les enfants.

¹⁶ Cf. texte de présentation du jeu *Les monstres* de la Maison de l'Éducation.

Le jeu *Superville* de la Médiathèque de Roubaix s'adresse à un public d'enfants de 11 à 13 ans, or, le livre amorce est un album *a priori* pour les plus jeunes lecteurs. C'est à l'animatrice d'en faire une lecture rapide et dynamique.

2. *La position maïeutique*

Nous l'avons vu dans plus de 80% des jeux, la nécessité du recours au livre consiste en une consultation pour répondre à des questions, questions sur le texte ou sur les illustrations. Le rapport au livre est purement fonctionnel, il s'opère dans ce cas un va et vient entre le jeu et le livre.

Si l'on prend en compte la définition du jeu comme une répétition à des fins pédagogiques de ce qu'est le travail de l'adulte, sorte de répétition qui y prépare l'enfant (*cf.* définition de J.Chateau), on peut considérer ce type de dispositif ludique comme une répétition de l'action de recherche documentaire dont les enfants, devenus étudiants, puis adultes auront de plus en plus besoin. En ce sens, ce type de jeu autour du livre est vraiment un jeu, un jeu pédagogique.

D'autant plus pédagogique que les enfants que j'ai observés dans ce type de situation ont besoin d'être guidés dans leur recherche. L'importance de la médiation de l'animateur peut être ici encore soulignée : il propose une prise d'indices sur la couverture (*Le goûter gourmand*), dans le paratexte (un poème dans *Superville*), un balayage du texte pour chercher un mot indice dans le texte lui-même ou l'utilisation de l'index et de la table des matières (*La magie du livre caché*).

3. *L'animation de groupe*

On remarque en observant les jeux que les enfants lecteurs sont ceux qui ont le plus de facilité à instaurer un va et vient entre le jeu et le livre. On le remarque surtout au cours des jeux qui se jouent en équipe : trouvant que les autres joueurs ne trouvent pas assez vite, un meilleur lecteur s'empare du livre et prend la réponse en main. C'est alors que l'animateur peut intervenir pour tenter de guider les moins bons lecteurs.

La magie du livre caché inclut dans sa procédure une volonté de faire prendre le livre par tous : le nom du joueur qui répond à l'épreuve dite « intellectuelle », comme celui du joueur qui effectue l'épreuve « physique ou manuelle » est inscrit par l'animateur qui peut ainsi voir

si l'équipe a tendance à choisir toujours les mêmes joueurs pour le même type d'épreuve, et ainsi encourager un changement dans l'intérêt du jeu.

L'animateur parvient à intégrer véritablement le livre dans le jeu car cette intégration n'est pas pour lui une des composantes du jeu, elle en constitue le fondement, sinon la raison d'être.

Quand le jeu est terminé ...

Tout se joue dans l'instant du jeu. Mais ensuite ? Entre la lecture sans le jeu et le jeu sans la lecture, le médiateur organise la rencontre, mais l'issue de cette dernière lui échappe. Il dispose d'un savoir, d'une qualité d'écoute et de réaction aux signes des enfants qui lui permettent de tenter de prolonger par delà le jeu un rapport, un contact entre eux et le livre. Ainsi, J.Lacroix donne vie à chaque ouvrage avant de poser aux enfants la question qui s'y rapporte (*Superville*). Lorsqu'à la fin du jeu elle leur demande quel livre ils ont préféré, l'hésitation des filles, l'assurance du garçon qui s'enquiert de la localisation de « son » ouvrage dans la bibliothèque attestent que quelque chose s'est produit qui ne se limite pas au seul plaisir du jeu...

Le besoin de se structurer en collectif, d'échanger sur les jeux et d'échanger des jeux, de monter des projets, d'organiser un salon, peut aussi être le signe d'un besoin d'évaluation, non pas, naturellement, du travail de chacun, mais, à travers l'établissement de points de repères, d'éclairages divers, de récits d'expériences et d'approches théoriques, des incidences effectives de ces actions pédagogiques. Le jeu autour du livre, est-ce que ça marche ? Un jeu suscitant l'adhésion des enfants, une animation réussie, est-ce suffisant pour penser que l'enfant va suivre son chemin de lecteur ? Comment d'ailleurs évaluer ce processus d'appropriation de la lecture dans la succession ponctuelle des jeux alors que celui-ci s'inscrit dans un temps long.

Cet état des lieux des jeux autour du livre tente d'intégrer les différents maillons, les différents acteurs qui entrent en relation pour faire exister cet hybride, ou plutôt ce prototype qu'est le jeu autour du livre. La nature des structures, les projets et objectifs qui les animent, les animateurs, les livres, les types et routines de jeux... sont ainsi pris en compte, mais les incidences effectives sur le comportement de lecteur restent difficilement évaluables.

Afin d'appréhender cette dimension, une étude de la réception – avec la complexité et le poids méthodologique que cela comporte – s'impose : un travail d'étude et d'enquête, nourri d'observation et d'entretiens (qui ne pouvait être mené dans le cadre de ce stage) permettrait de commencer à construire une lecture plus fine du rapport à la lecture, *a posteriori*.

Bibliographie

BROUGERE, Gilles. Jouet n'est pas jouer. In *Le jouet : valeur et paradoxe d'un petit objet caché*. Paris : Autrement, 1998. Ch. 2, p. 30-40.

BRUNO, Pierre. Les jeux de simulation. In *Le jouet : valeur et paradoxe d'un petit objet caché*. Paris : Autrement, 1998. Ch. 2, p. 65-71.

ECO, Umberto. *Les limites de l'interprétation*. Paris : Grasset, 1992. 406 p.

GRANDMONT, Nicole de. *Pédagogie du jeu : jouer pour apprendre*. Bruxelles : De Boeck université ; Montréal : les Ed. Logiques, 1997. 111 p. (Pratiques pédagogiques).

MIEGE, Bernard. *Les industries du contenu face à l'ordre informationnel*. Grenoble : PUG, 2000, 120 p. (La communication en plus).

MURAIL, Marie-Aude. *Continue la lecture, on n'aime pas la récré...* Paris : Calmann-Lévy, 1993. 185 p.

PERROT, Jean. *Jeux et enjeux du livre d'enfance et de jeunesse*. Paris : Le cercle de la librairie, 1999. 348 p. (Collection Bibliothèques).

PICARD, Michel. *La lecture comme jeu : essai sur la littérature*. Paris : Ed. de Minuit, 1986. 319 p. (Critique).

POSLANIEC, Christian. *Donner le goût de lire : des animations pour faire découvrir aux jeunes le plaisir de la lecture*. Paris : Ed. du Sorbier, 1990. 237p.

PRIVAT, Jean-Marie. Les bibliothèques municipales et l'école, ou les paradoxes d'une coopération. In *Lire, faire lire : des usages de l'écrit aux politiques de lecture*. Paris : Le Monde éd., 1996. Ch. 2, p. 239-251.

REUTER, Yves (dir.). *Les interactions lecture – écriture : actes du colloque Théodile-Crel (Lille, novembre 1993)*. Paris : Peter Lang, 1994.

RIDER de, Guido. Médiateurs du livre : animateurs ou missionnaires ? In *Lire, faire lire : des usages de l'écrit aux politiques de lecture*. Paris : Le Monde éd., 1996. Ch. 2, p. 253-273.

ANNEXE 1.

Dépliant triptyque de présentation du salon

du vendredi 13 octobre

Nom :

Prénom :

Adresse personnelle ou professionnelle :

.....

Tél. : Fax :

E-mail :

Signature et cachet de la structure

Un temps fort par demi-journée au choix. Numérotez vos choix par ordre de préférence. Confirmation en retour. Paiement par chèque à l'ordre de "Association Dire Lire".

Matin : 10h30-12h30

- Conférence "Imaginaires littéraires, imaginaires ludiques"
- Atelier "Jeu de rôle autour du livre"
- Atelier "Conception/réalisation avec le COLLECTIF ANIMALIVRE"
- Table ronde "Réflexions sur les jeux du COLLECTIF ANIMALIVRE"
- Table ronde "Petite Enfance"
- Visites des stands et animations

Après-Midi : 14h30-16h30

- Conférence "Du jeu au livre"
- Atelier "Jeu de rôle autour du livre"
- Atelier "Conception/réalisation avec la Maison des jeux de Grenoble"
- Table ronde "Publics spécifiques"
- Table ronde "Droits de reproduction"
- Visites des stands et animations

Participation financière :

Professionnels : 100 F
Autres : 30 F

Coupon à renvoyer avant le 23 septembre 2000

à l'Association Dire Lire

58, avenue du Général de Gaulle - 59110 La Madeleine

COLLECTIF ANIMALIVRE

- Association BAVAR (59)
- Association de Fresnes Centre (59)
- Association Dire Lire (59)
- Association La Maison de l'Education Lille Métropole (59)
- Bibliothèque Centrale Provinciale de Hainaut. La Louvière (Belgique)
- Bibliothèque départementale de prêt du Pas-de-Calais (62)
- Bibliothèque municipale de Douai (59)
- Bibliothèque municipale de Lille-Moulins (59)
- Bibliothèque municipale de Roubaix (59)
- Bibliothèque municipale de Seclin (59)
- Bibliothèque municipale de Wattrelos (59)
- Caméléon Animations (59)
- Centre de Lecture Publique de Mouscron (Belgique)
- Centre Régional de Littérature de Jeunesse (59-62)
- Direction Régionale et Départementale de la Jeunesse et des Sports de Lille (59-62)
- Mairie de Valenciennes (59)
- Maison des Jeunes et de la Culture de Croix (59)
- Université de Lille III (59)

Sont invités

- ADNSEA - "Lis avec moi" (59)
- Association A livre ouvert (59)
- Association Mots et Couleurs (44)
- Association Le Pas de Côté (59)
- Association Pavillon Noir (76)
- Association Rêves de jeux (69)
- Foyers ruraux du Nord (59)
- Librairie Chantelivre de Tournai (Belgique)
- Librairie Le Bateau Livre de Lille (59)
- Librairie Rocambole de Lille (59)
- Librairie Le Marais du Livre d'Hazebrouck (59)
- Magasin Picwic de Villeneuve d'Ascq (59)
- Magasin Le petit Carpeaux de Valenciennes (59)
- Structures du réseau du Ministère de la Jeunesse et des Sports

Soutiennent le salon



Lire pour jouer, Jouer pour Lire...

Renseignements
03 20 72 42 12
03 20 66 45 00
03 20 55 77 70
www.mjcroix.com/salon.htm

Salon

du 11 au 14 octobre
de 9h30 à 12h30 et de 13h30 à 17h00

au Nouveau Siècle
8, place Mendès France à Lille
(métro Rihour)

organisé par LE COLLECTIF ANIMALIVRE

ANNEXE 2.

Appel à participation pour le concours « Livres en jeu »

CONCOURS
livres en jeu

Proposé par l'association Dire Lire
de la Direction Régionale et Départementale
de la Jeunesse et des Sports de Lille
avec le soutien de la Direction Régionale et Départementale
de la Jeunesse et des Sports de Lille

**Lire pour jouer,
jouer pour lire...**

à vous de jouer

DIRLE

En fonction de mon projet, quels livres vais-je choisir ?

- Prendre du temps pour lire, interroger, regarder les livres et se demander quels sont leurs points forts.
- Faire une sélection rigoureuse de livres qui apporteront de la "matière" à votre jeu.
- Eviter les livres épuisés (sauf si vous en avez plusieurs exemplaires)
- L'utilisation que vous ferez des livres ne devra pas être anecdotique (porter sur des points de détail annexes) mais porter sur des éléments importants du livre.

En fonction des livres choisis et de mon public, quel type de jeu vais-je créer ?

Je voudrais faire jouer des enfants (de quel âge ?) des jeunes ou des familles ?
Combien de personnes ? Combien de temps ? avec ou sans animateur ?

A partir des réponses à ces questions je vais choisir en m'inspirant des types de jeux que je connais (de stratégie, de reconnaissance, de construction, de hasard, jeu de piste, puzzle...)

(Remarque : le choix du type de jeu peut parfois précéder le choix des livres : si je veux faire un puzzle, je choisirais des livres où l'illustration est importante)

Pour donner envie de jouer votre jeu devra être soigné, solide. Il doit comporter une règle écrite, une boîte, une liste des pièces (penser plastification !).

Avant la réalisation définitive, testez votre jeu sur maquette.

Il y a certains paramètres à prendre en compte, par exemple : la taille du plateau (en fonction du nombre de joueurs) un nombre de cartes suffisant (pour jouer plusieurs fois...). Si vous souhaitez pouvoir changer les livres, pensez à un plateau neutre réutilisable.

FICHE D'INSCRIPTION

A renvoyer dès que possible et avant le 30 janvier 2000 à
Dominique WALTER - Concours livres en jeu - Direction Régionale et Départementale de la
Jeunesse et des Sports de Lille - 35, rue Boucher de Perthes - 59044 - LILLE Cedex - 03 20 14 42 24

Nom de la structure :

Adresse :

Personne qui suivra le projet :

Tél. :

concoure

livres

en

Lire pour jouer, jouer pour lire, c'est accéder au livre ensemble, avec plaisir. Les jeux autour du livre sont à inventer, à construire... Faites nous un jeu que vous imaginerez et fabriquerez avec les enfants (à partir de 4 ans) et adolescents que vous accompagnerez dans cette création.

Votre jeu devra être fabriqué pour la fin avril 2000, nous les rassemblerons et inviterons tous les jeunes créateurs à venir jouer, à tester les jeux proposés. Les meilleurs d'entre eux seront primés et présentés dans un catalogue régional (ouvert à toutes les structures participantes).

En octobre 2000 le salon "Lire pour jouer, jouer pour lire" vous permettra de découvrir d'autres jeux de la région ou d'ailleurs.

Vous trouverez ci-joint une fiche technique pour créer un jeu et dès réception de votre inscription vous recevrez une bibliographie proposée par Lire Lire, une fiche test pour votre jeu ainsi qu'une fiche de présentation à nous envoyer avant avril 2000.

Des personnes ressources sont à votre disposition pour vous présenter des jeux réalisés et vous donner plus d'informations sur la création de jeux autour du livre.

N'hésitez pas à leur téléphoner pour prendre rendez-vous :

- Joëlle LACROIX ou Michèle DECOURTRAY
Médiathèque de ROUBAIX - Tél. : 03 20 66 45 00

- Neéje DUBOIS - Ariane MARQUET
M.J.C. de ST ANDRE - Tél. : 03 20 51 66 67

- Manon PETER - Association Lire Lire - Tél. : 03 20 55 77 70

- Francine RISCHBE - Bibliothèque de SECLIN - Tél. : 03 20 95 45 11

- Raphaëlle RUPDÉNT - Mairie de VALENCIENNES - Tél. : 03 27 41 59 37

- Dominique WALTER - D.R.D.J.S. de Lille - Tél. : 03.20.14.42.24

Fiche technique

Etapes pour créer un jeu

D'abord se demander un jeu pourquoi ?

Qu'est ce que mon jeu va développer autour du livre ?

Attention :

Le livre doit rester au centre de votre projet qui favorisera un constant aller/retour entre le jeu et le livre.

Quelques exemples :

- Permettre de découvrir plusieurs livres, un auteur, un illustrateur, une collection, un genre littéraire...
- Faire mieux connaître un thème (l'eau, les sorcières, le roman policier...)
- Jouer avec des livres connus pour confronter nos lectures, entrer plus avant dans ces livres
- Regarder d'un autre oeil des illustrations
- Donner à chaque joueur sa place en diversifiant les compétences (jouer avec le corps, les 5 sens, créer en jouant...)

prêts ?... Jouez !

À vos livres

ANNEXE 3.

Règles des jeux observés

<i>Le goûter gourmand</i>	
Age	2 à 6 ans
Matériel	<ul style="list-style-type: none"> - une vingtaine d'albums de jeunesse sur le thème de la nourriture - un panier rempli d'objets se rapportant à la nourriture (assiettes, couverts, fruits, légumes...) - un jeu de cartes représentant des objets similaires extraits d'illustrations tirées des albums - les ingrédients nécessaires (tranches de pain d'épices, bonbons, biscuits) à la construction d'un bonhomme de pain d'épices
Déroulement du jeu	<p>Lecture par l'animatrice de l'histoire du petit bonhomme de pain d'épices puis des ouvrages choisis par les enfants</p> <p>Les ouvrages sont déposés dans la salle</p> <p>Les enfants tirent des images dans le paquet et doivent les retrouver dans les albums.</p> <p>Puis ils font de même avec des objets puisés dans le panier.</p> <p>Les enfants construisent le bonhomme, puis le mangent.</p>

<i>Superville</i>	
Joueurs	4 joueurs (âge 10 à 12 ans) jouent ensemble
Matériel	<p>Un plateau de jeu 4 séries de cartes questions de couleur différente 13 ouvrages dont 1 sert d'amorce dans le jeu 3 pièces du pont, 4 arbres et 5 maisons 7 nuages toxiques une poubelle contenant des matériaux à recycler 1 dé aux faces de couleur 4 pions</p>
But du jeu	Construire Superville, une ville où chacun se sent bien (pont, arbres, maisons) avant que le nuage toxique n'ait envahi l'atmosphère.
Déroulement du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Chaque joueur lance le dé à son tour, place son pion sur la couleur désignée. - Si le dé tombe sur l'une des couleurs, bleue, verte ou jaune, le joueur doit répondre à une question tirée de l'une des séries et posée par l'animateur. - Les questions bleues concernent le respect de soi ; leurs réponses se trouvent dans les livres concernant ce thème ; répondre à l'une d'elles permet de gagner une maison. - Les questions vertes concernent le respect de l'environnement ; leurs réponses se trouvent dans les livres concernant ce thème ; répondre à l'une d'elles permet de gagner un arbre. - Les questions jaunes concernent le respect des autres ; leurs réponses se trouvent dans les livres concernant ce thème ; répondre à l'une d'elles permet de gagner un morceau du pont. - Si le joueur tombe sur la couleur blanche, il doit relever un défi créatif. - Si le joueur tombe sur la couleur noire, un nuage toxique s'étend sur la ville - Si le dé tombe sur la face multicolore, le joueur peut choisir entre répondre à une question de son choix, ou retirer un nuage toxique, il s'agit de faire le bon choix. - Chaque joueur peut à tout moment se faire aider par les autres.

La magie du livre caché

Joueurs	Max. 9 équipes de 4 enfants (6 à 12 ans) mélangés au niveau des âges
But du jeu	<p>Chaque équipe devra passer dans chaque salle afin de rassembler tous les éléments de la potion magique, et de réunir les morceaux de la formule magique qui permettra de retrouver le livre caché. Le tout devant être réalisé le mieux possible et le plus rapidement possible.</p> <p>Il faudra aller dans toutes les salles afin d'y passer des épreuves physiques, manuelles et intellectuelles. L'ensemble des épreuves intellectuelles ayant un rapport avec le livre. 9 salles sont à découvrir : à <i>frissonner</i>, à <i>croquer</i>, <i>nature</i>, <i>vie quotidienne</i>, <i>contes</i>, <i>aventure</i>, à <i>rêver</i>, <i>art plastique</i> et à <i>rire</i> dans chacune se trouve un animateur.</p>
Temps limite	2 heures
Déroulement du jeu	<ul style="list-style-type: none"> - Le plateau de jeu est sur quatre niveaux et représente les 9 salles à découvrir sur les quatre étages de la MJC. - Chaque équipe lance le dé, celle qui réalise le meilleur score débute. Puis le lancement est donné dans l'ordre du plus grand au plus petit score. Pour démarrer le jeu, il faut absolument faire un 6. - Chaque équipe a en sa possession dès le départ : un sac de toile pour ranger les ingrédients gagnés, un bloc notes avec un crayon pour noter les réponses aux épreuves et un tapis volant (joker) qui lui permet d'aller dans la salle qu'elle désire. - Il sera possible à l'équipe de récupérer d'autres jokers (maximum 3). Pour cela il faut s'adresser au maître de jeu qui lui fera lancer le dé de couleur qui définira l'épreuve couleur à passer auprès du magicien qui se trouve dans la bibliothèque. - En dehors des épreuves en rapport avec la formule magique, des bonus seront distribués. Ils pourront être gagnés dans chaque salle, selon la réussite de l'épreuve physique ou manuelle par l'équipe. 3 bonus au maximum peuvent être attribués par salle, chaque bonus représentant une déduction de 2 mn sur le temps total réalisé par l'équipe. - Pour changer d'étage, il faut soit faire un 6, soit utiliser un joker. Le dé ne peut être jeté qu'une seule fois. Si l'équipe veut rejouer, elle doit attendre le temps d'un sablier ou jeter le dé de couleur et aller passer un épreuve auprès du magicien, afin d'obtenir un joker. - Après chaque passage dans une salle, l'équipe doit se présenter devant le maître de jeu afin de donner la réponse aux épreuves, avant de pouvoir repartir dans une autre salle. - Chaque joueur devra avoir participé à au moins 2 épreuves manuelle ou physique. - L'équipe gagnante sera celle qui aura récupéré les 9 ingrédients de la potion magique ainsi que, grâce à la formule, le titre du livre caché, et ce en un minimum de temps. <p>Attention aux bonus!</p>