

Quand les auteurs pour la jeunesse se prennent au jeu

PAR CÉLINE MÉNÉGHIN

Depuis longtemps, l'univers des licences nous a habitués à exporter ses personnages et ses univers sur toutes sortes de livres, jeux et jouets. Mais derrière cette marchandisation de la culture enfantine, se développe une nouvelle génération d'auteurs et d'éditeurs qui mêlent le désir de donner à raconter à celui de donner à jouer dans une créativité joyeuse et époustouflante.





Céline Ménéghin est conservatrice des bibliothèques, responsable de la Bibliothèque départementale de Loir-et-Cher. Elle est également membre du comité Jeux vidéo de La Revue des livres pour enfants.



←
Où est Charlie? de Martin Handford chez Gründ: la série emblématique des «Cherche et trouve».

es univers du livre et du jeu se côtoient depuis longtemps, en particulier lorsqu'il s'agit des publics jeunesse : livres pop-up et livres d'activités pour les plus petits, livres « dont vous êtes le héros » et jeux de rôle pour les adolescents en sont les exemples les plus emblématiques.

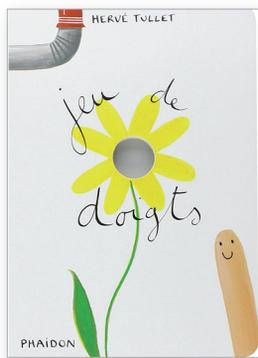
Le jeu est l'un des premiers moyens d'interagir dès le plus jeune âge : qui n'a jamais expérimenté les jeux de cache-cache avec un bébé riant aux éclats de voir un visage disparaître et apparaître derrière les mains ? Les exemples sont nombreux de l'importance du jeu tout au long du développement de l'enfant, quoi de plus naturel alors de le lier au livre au moment où celui-ci entre dans la vie des enfants. Ainsi l'offre de livres-jeux et de jeux adaptés de livres est-elle plus importante pour les 0-6 ans.

DES LIVRES-JEUX

Au-delà des livres d'activité, de différences, de coloriage ou encore de pliage, d'autres livres-jeux sont proposés aux enfants. La position commune à tous ces livres est de rendre l'enfant actif lors de sa lecture. Les approches sont diversifiées et s'adaptent également à l'âge de l'enfant. Les plus connus sont les jeux de «cherche et trouve», dont l'exemple le plus connu des petits comme des grands est la série *Où est Charlie?*. Ces livres de «cherche et trouve» permettent à l'enfant de se repérer dans l'image, d'accroître son sens de l'observation, ils sont aussi l'occasion de coopérer soit entre enfants, soit avec l'adulte pour trouver tous les détails demandés. Parmi les albums les plus inventifs dans ce domaine, on peut citer *La Petite bête qui monte* de Delphine Chedru paru chez Hélicium, éditeur proposant une collection spécifique de livres-jeux et de jeux. Dans ce livre-jeu, l'enfant doit retrouver des petites bêtes bien cachées dans les décors colorés et sous les rabats et découpes. Dans le même ordre d'idée, les albums à rabat de François Delebecque publiés par Les Grandes personnes, *Les Animaux sauvages* ou *Fruits, fleurs, légumes*, cachent derrière le rabat d'une illustration en noir et blanc, une photographie. L'album est alors prétexte à un jeu avec l'enfant en le laissant deviner à partir de l'ombre ce qui se trouve derrière. Un jeu de loto reprenant le principe a également été créé par l'auteur.

Le livre peut également se faire jeu dans sa conception elle-même. Malika Doray déploie des trésors d'ingéniosité lorsqu'il s'agit de donner une forme particulière et mouvante au gré du jeu de l'enfant à ses livres ou de les inviter à tourner les albums en tous les sens pour créer leur propre histoire. Parmi ces albums, le livre accordéon *Dans le ventre du poisson* qui peut s'installer au sol sous différentes formes et dans lequel l'enfant peut jouer, les livres ribambelles comme *Cocou chat* qui invitent l'enfant à déplier le livre pour en faire une guirlande ou encore *Chez les ours* qui prend la forme de cadavres exquis sont emblématiques de cette approche ludique de l'auteure qui souhaite ainsi rendre l'enfant, dès le plus jeune âge, acteur de l'histoire.

L'autre exemple reconnu d'auteur dont l'aspect ludique du livre dans l'œuvre est essentielle et omniprésente est celui d'Hervé Tullet. Ses ouvrages pour la petite enfance ont tous pour point commun de rendre l'enfant actif. Dans tous ses albums, parmi lesquels on peut citer : *Un livre, On joue?*, *Jeux de*



↑
Hervé Tullet : *Jeu de doigts*, Panama, 2006. Aujourd'hui disponible chez Phaidon.

doigts ou *Couleurs*, les illustrations, les découpes et reliefs des cartonnés invitent l'enfant à tourner, tripoter et découvrir le livre dans tous les sens, développant ainsi motricité et observation des couleurs et des formes. Ils suscitent la curiosité, la réflexion et l'imaginaire.

Dans ce lien du livre au jeu, au-delà des projets d'auteurs, les éditeurs ne sont pas en reste. Les éditions Milan ont développé plusieurs approches du livre-jeu, en particulier les livres labyrinthes pour les 6-10 ans. Ils font appel à la fois à l'observation et à la déduction des enfants pour trouver la solution et sortir du labyrinthe. Pour cela, un équilibre dans l'illustration doit être trouvé, elle ne doit pas être trop simple pour que l'enfant ne trouve pas immédiatement la solution, mais suffisamment lisible pour ne pas le décourager. Des titres comme *Les Villes du monde* d'Antoine Corbineau, qui permettent de découvrir de grandes villes, ou *Labyrinthe City* d'Hiro Kamigaki dans lequel l'enfant doit aider deux jeunes détectives en herbe à résoudre une enquête sont en ce sens très intéressants.

DES JEUX ILLUSTRÉS

Du livre-jeu au jeu, il n'y a qu'un pas que plusieurs auteurs ont franchi. Avec l'importance prise par le jeu ces dix dernières années, tant de société, que vidéo ou les applications, la reconnaissance de ce support pour ses qualités sociales, culturelles, intergénérationnelles et en premier lieu ludiques (sans visée éducative) a conduit en même temps à la reconnaissance des créateurs, des auteurs de jeux. Parallèlement, un souci renforcé de la qualité des illustrations a également conduit quelques fabricants de jeux et jouets à faire appel à des illustrateurs jeunesse.

L'éditeur Djeco notamment a développé toute une gamme de jeux et jouets illustrés. Pour ses « Puzzle Gallery », l'éditeur a entre autres fait appel à Élodie Nouhen, Rebecca Dautremer, Benjamin Chaud ; il crée également des jeux en bois dont on peut citer ceux illustrés par Édouard Manceau, des cubes à empiler illustrés par Marc Boutavant ou encore des jeux de cartes illustrés par Régis Lejonc ou Alex Sanders. Les exemples sont nombreux dans le catalogue de cet éditeur qui a pris le parti de faire appel à des illustrateurs d'albums jeunesse reconnus pour faire découvrir tout en jouant une esthétique exigeante.

DES JEUX TIRÉS DES LIVRES

Depuis quelques années, ce mouvement traverse également le monde de l'édition jeunesse. Ainsi, nombre d'éditeurs jeunesse développent des collections spécifiques de jeux créés autour ou adaptés des univers de leurs auteurs qui à leur tour sont associés et reconnus dans cette démarche ludique.

Ce sont principalement les éditeurs de la petite enfance qui se sont investis, prenant le parti de créer ces supports de médiation ludiques autour de l'album. On touche là à un point essentiel du rapport entre jeu et littérature de jeunesse. Le jeu créé ou adapté complète l'album à plusieurs titres. Il est d'abord un outil de médiation pour les professionnels, bibliothécaires, enseignants, professionnels de l'enfance, diversifiant les supports de sensibilisation et d'initiation de l'enfant à l'illustration et à la lecture des albums.



↑ ↗
Hervé Tullet: *Un livre*, Bayard Jeunesse, 2010.



↙
Mistiboo. Jeu du Mistigri, ill. Régis Lejonc, Djeco, 2011.



↑
Antoine Corbineau: *Les Villes du Monde*, Milan, 2017.

←
12 cubes *Drôles d'animaux*,
ill. Marc Boutavant, Djeco, 2014.



←
Janik Coat : Le Cadeau de Popov,
MeMo, 2015.



→ ↓
Anne Bertier : Cache-Cache Chiffres,
MeMo, 2008.

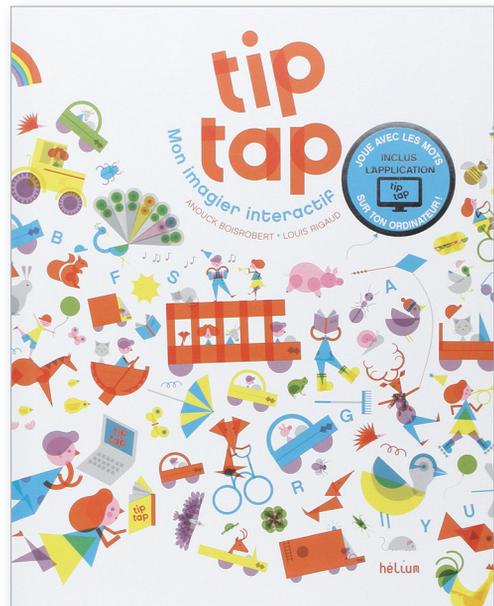


↗
Benjamin Chaud : Le Mémo de Papa
ours et Petit ours, Hélium, 2015.



↓
Enzo Mari : Le Jeu des fables, Éditions
Corraini, 1965 (Diffusé par Les Trois Ourses).
© Photo : Anais Beaulieu / Les Trois Ourses.

↓
Anouck Boisrobert et Louis Rigaud :
Tip Tap. Mon imagier interactif, Hélium,
2015.



Il peut aussi faciliter l'approche de la littérature de jeunesse aux parents, voire accompagner des parents eux-mêmes en difficulté avec la lecture à amener leurs enfants par le biais du jeu vers la découverte d'auteurs, illustrateurs et albums.

Les jeux les plus répandus pour adapter les univers de la littérature de jeunesse à destination des plus jeunes sont les jeux de memory, jeux de cartes et jeux de l'oie. Ils ont l'avantage d'être accessibles, en ce qu'ils se prennent rapidement en main, permettent facilement à l'adulte de transmettre les règles aux jeunes enfants et on y joue simplement.

Les éditions MeMo ont été parmi les premières à créer une collection spécifique : « Livre en jeu » dont le nom est assez évocateur en soi. Les auteurs déploient ainsi leur imagination et leur talent pour créer autour de leur œuvre un nouveau support. Ainsi les enfants prennent plaisir à empiler les cubes de *Popov* de Janik Coat ou à exercer leur mémoire avec *Raymond* d'Anne Crausaz. Anne Bertier et Julien Magnani ont quant à eux créé, l'une autour des chiffres, le second autour des lettres, des jeux permettant à la fois d'appréhender des notions de base de calcul et d'écriture, mais aussi de développer l'imagination et la perception spatiale pour créer d'autres formes en combinant les premières.

Plus récemment, L'École des loisirs a créé la collection « Un JEU de l'école des loisirs » adaptant ses héros les plus connus : Elmer, Pop, Simon, les trois brigands ou les poussins de Ponti sont autant de héros à (re)découvrir sous forme ludique. Cette démarche est d'ailleurs complétée par l'adaptation en film d'animation de ces héros. L'École des loisirs propose ainsi un panel de médiation et d'animation varié autour des albums.

Nombreux sont maintenant les éditeurs jeunesse qui proposent des jeux à leur catalogue en associant leurs auteurs. On peut noter en particulier Les trois ourses qui, dans leur démarche de livres d'artistes pour enfants, ont développé une collection des jeux d'artistes créés par Bruno Munari, Katsumi Komagata ou Enzo Mari, proposant ainsi un regard ludique à la croisée de l'art et de l'album pour enfant. Les éditions Hélium ont créé une collection « Livres-jeux & jeux » dans laquelle Benjamin Chaud a conçu un memory et un puzzle autour de *Papa ours et Petit ours*, et Anouck Boisrobert et Louis Rigaud un imagier interactif « crossmédia » liant l'album à un jeu numérique *Tip tap, mon imagier interactif*. Little Urban propose depuis son site des ateliers ludiques en lien avec les albums de sa collection « cherche et trouve » comme *À la recherche de la carotte bleue* de Sébastien Telleschi également adaptée en jeu de plateau.

PUIS VIENT LE NUMÉRIQUE

Les créations « crossmédia » et adaptations d'albums en numérique se sont développées rapidement depuis l'apparition des tablettes tactiles. Parmi les nombreuses adaptations en application d'albums jeunesse, plusieurs ont pris le parti de réinventer l'album dont elles sont issues de manière créative et ludique. Hervé Tullet, déjà cité, a ainsi poursuivi l'approche ludique de son œuvre par la conception de l'application *Un jeu* dans laquelle on retrouve parfaitement retranscrite l'interactivité de ses albums emplis de couleurs



↑
Stéphanie Blake : *Mémo rigolo*,
L'École des loisirs, 2015 (Un jeu
de L'École des loisirs).



↑
Serge Bloch : *La Grande histoire d'un petit trait*, La Manufacture XN, 2017.

et d'expérimentations tactiles ingénieuses. Entre les albums, les jeux et l'application, tout un panel s'offre à l'enfant pour découvrir l'univers de l'auteur.

L'univers de Serge Bloch est également proposé sous différentes formes. Les livres de *Max et Lili* en particulier ont été adaptés par les éditions Calligram sous la forme d'une application aux multiples jeux. Les enfants peuvent ainsi s'immerger dans l'univers de leurs héros préférés grâce à ces différents supports. Ce qui nous approche de l'univers de licences que nous ne traitons pas ici. Au-delà de cette série à grand succès, Serge Bloch a également travaillé à l'adaptation d'autres albums. *La Grande histoire d'un petit trait* en particulier complète l'album paru chez Sarbacane de manière interactive et ludique tout en conservant la poésie et la finesse de l'album.

D'autres auteurs ont su réinventer leur univers pour le transposer intelligemment au monde numérique : l'application *Fourmis* d'Olivier Douzou présente, en plus d'une belle adaptation de l'album, plusieurs jeux inventifs jouant sur les contrastes de couleurs et les fourmis invasives ! Dans la même catégorie d'applications, *Ma petite fabrique à histoires* de Bruno Gibert a su adapter un livre lui-même ludique, basé sur le principe des cadavres exquis. Cette application a été conçue par l'éditeur numérique e-Toiles qui a également travaillé avec Stéphane Kiehl autour de son univers dans deux applications inventives, ludiques et poétiques : *Dans mon rêve* et *Ma poire*. Ces quelques exemples parmi d'autres présentent l'intérêt de mettre les auteurs au cœur du processus de création et d'adaptation, leur permettant de déployer leur talent sur un autre support¹.

Néanmoins, ces applications sont principalement développées en direction du public de la petite enfance et des enfants jusqu'à 10 ans. L'offre pour les adolescents est très peu développée aussi bien en matière d'applications que de jeux vidéo, peu d'auteurs se sont d'ailleurs investis dans le domaine du jeu vidéo à l'exception notable de Benoît Sokal, créateur du jeu *Sybéria*. Cela est également vrai pour les jeux physiques, comme si les adolescents ne s'intéressaient plus au jeu et au lien possible avec leurs univers littéraires. Seul *Harry Potter* a connu des adaptations ludiques, encore qu'en ce qui concerne les jeux vidéo, il s'agisse plutôt d'adaptation des films. Tout un pan reste à développer à destination de ce public.

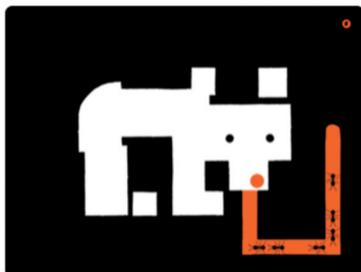
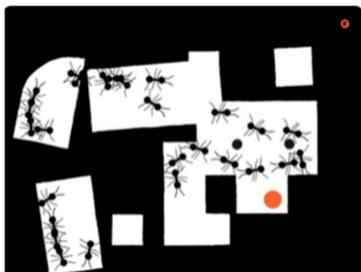
Liens entre livres et jeux sont nombreux et variés. Les auteurs, accompagnés de leurs éditeurs, ont su déployer toute leur créativité et leur talent pour proposer aux enfants des jeux, quel qu'en soit le support, originaux, sensibles et imaginatifs autour de leur univers. Les jeux alors sont une passerelle supplémentaire et complémentaire à la découverte et à la sensibilisation à la richesse et à la diversité de l'illustration jeunesse. ●

1. Voir aussi, dans le n°299 de la revue (page 104) le Making of consacré au livre numérique interactif *Les Super-Héros détestent les artichauts* de Sébastien Pérez et Benjamin Lacombe, réalisé par Justin Pechberty (NDLR).



←↓
Olivier Douzou : *Fourmi*,
Opixido, 2012.

Captures d'écran d'iPad



→
Stéphane Kiehl : *Ma Poire*, e-Toiles,
2012.

↓
Bruno Gibert : *Ma Petite fabrique à
histoires*, e-Toiles, 2013.

