

Lurelu

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

The logo for Lurelu, featuring the word "lurelu" in a white, lowercase, sans-serif font inside a red circle, which is set against a red rectangular background.

Activités

Volume 20, Number 1, Spring–Summer 1997

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/13295ac>

[See table of contents](#)

Publisher(s)

Association Lurelu

ISSN

0705-6567 (print)

1923-2330 (digital)

[Explore this journal](#)

Cite this review

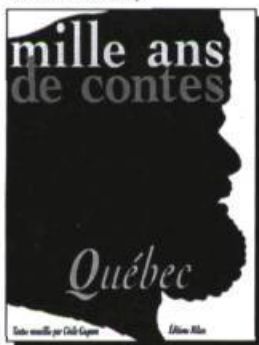
(1997). Review of [Activités]. *Lurelu*, 20(1), 35–35.

RECUEILS

Cécile Gagnon
(textes recueillis et commentés
par l'auteure)

MILLE ANS DE CONTES – QUÉBEC

Illustré par Anne Michaud
Éd. Milan, coll. Mille ans de contes,
1996, 462 pages.
De 3 à 103 ans,
29,95 \$



Voici un ouvrage culturel majeur. *Mille ans de contes - Québec* fera le bonheur des enfants, mais aussi des éducateurs, animateurs et bibliothécaires grâce à un répertoire riche et varié.

Avec la pertinente bibliographie sur laquelle s'est basée Cécile Gagnon pour colliger plus de soixante-dix contes, le résultat positif ne peut être que la conséquence d'un travail consciencieux. Toutefois, il ne faut pas prétendre qu'il s'agit là d'un inventaire exhaustif ou même complet. Guidée bien entendu par certains impératifs inévitables, M^{me} Gagnon s'est par ailleurs limitée à un choix personnel. Elle a notamment puisé la plupart des contes dans le fonds populaire; bon nombre d'adaptations de contes amérindiens ou inuits figurent de même dans la sélection; bien sûr, on y retrouve les incontournables du XIX^e siècle, les Fréchette, Lemay, Beaugrand. Heureusement, le recueil réserve une place significative aux conteurs contemporains. On peut toutefois remettre en question le manque d'humilité de M^{me} Gagnon, de qui nous retrouvons pas moins de dix contes (une proportion de un sur sept...). J'ai peur que Jos Violon en ait avalé son «sac-à-tabac». On peut en revanche reconnaître le souci de M^{me} Gagnon de recueillir des contes provenant des diverses régions du Québec et la féliciter d'avoir accordé une place prépondérante aux contes amérindiens, dont la culture orale était déjà bien vivante avant 1534.

Bien plus qu'un simple recueil de contes, ce livre se distingue par sa présentation pratique et visuelle. En plus des nombreuses illustrations pittoresques, on retrouve un utile guide iconique où sont indiqués l'âge du public cible, la durée du conte, les lieux où se

déroule l'action, ainsi que les types de personnages présents dans l'histoire. Donc, un outil de référence essentiel pour la préservation de l'imaginaire collectif d'un peuple. Il est à souhaiter que d'autres tomes rendront exhaustif l'inventaire des contes oraux et écrits issus de la tradition populaire du Québec.

Simon Dupuis
Enseignant au collégial

ACTIVITÉS

Jacob Brindamour
South Miller
QU'EST-CE QU'ON FAIT AUJOURD'HUI?

Tome II

Illustré par South Miller
Éd. du Trécarré
1996, 124 pages.
4 ans et plus, 24,95 \$ (tome I, 22,95 \$)

Voilà un livre d'activités vraiment bien conçu. Il est attrayant, coloré et simple à consulter, même pour les enfants de quatre ans.

Autour de sept contes, connus et moins connus, s'articulent soixante bricolages, jeux ou recettes qui invitent l'enfant à s'aventurer davantage dans le monde merveilleux de l'histoire qu'il vient de lire. Par exemple, après *Le prince heureux*, on propose un labyrinthe; on explique comment réaliser un dessin avec des cœurs, un masque d'oiseau, un bouclier, une statue en papier mâché, des biscuits en forme de cœur et un vase précieux où garder des trésors. Tout est vraiment pensé en fonction du plaisir de l'enfant. On lui proposera, entre autres, de faire rôtir des graines de citrouille nature et d'autres qu'il aura fait tremper dans de la sauce soya. Puis on lui dira de déguster les graines brunes et de créer un collage avec celles qui restent. Le ventre plein, il se sentira sûrement d'attaque pour entreprendre une belle aventure au pays de la création.

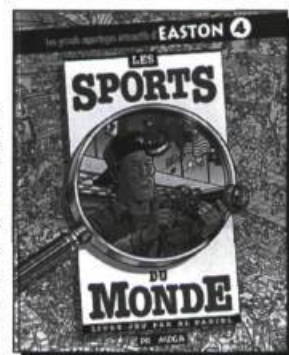
Plusieurs enfants ont souvent besoin d'un adulte pour les encourager dans leur travail. Avec un tel livre, ils prendront rapidement des initiatives, se sentiront plus sûrs et plus fiers d'eux. Ils sauront que carton, peinture, ciseaux et colle suffisent pour enjoliver les jours d'ennui, de pluie et même de soleil.

Et, avec de la chance, peut-être vous inviteront-ils dans leurs jeux?

Édith Bourget
Artiste multidisciplinaire

Al Daniel
LES SPORTS DU MONDE

Illustré par l'auteur
Éd. Proméga,
coll. Les grands reportages interactifs d'Easton,
1996, 40 pages.
[8 ans et plus],
19,95 \$



Dans le cadre de son quatrième livre-jeu, l'auteur et illustrateur Al Daniel nous entraîne dans le monde des sports à travers huit tableaux peints d'une complexité inouïe représentant les sports et les loisirs de toutes les époques, de l'Antiquité au futur en passant par aujourd'hui. Le lecteur est promptement invité à s'improviser l'assistant d'Easton, le sympathique reporteur photographe qui fait office de guide pour l'aventure interactive qui s'annonce.

En pratique, ce livre consiste en trois défis distincts. Dans le premier cas, il s'agit de repérer une foule de détails sur chacun des huit tableaux, une tâche qui pourrait à elle seule nécessiter des heures et même des jours selon ses capacités d'observation et son niveau de connaissances en sports. Si trouver un minuscule Robin des bois dans le tableau du Moyen Âge ne pose pas de difficultés majeures, il en va autrement pour le repérage de personnalités telles Niki Lauda, George Foreman et Jim Thorpe qui pourrait s'avérer inaccessible pour ceux qui, comme moi, n'ont pas pour unique loisir de s'intéresser aux sports télévisés.

Le deuxième défi consiste à repérer un total de douze personnages dans chacun des huit tableaux, une sorte de *Où est Charlie?* des plus étourdissants pour amateurs avertis. On peut aisément concevoir que les petits futés relèveront les deux premiers défis simultanément. Finalement, un grand questionnaire constitué de près de quatre-vingt-dix questions fait office de troisième et dernier défi du livre-jeu. Comme pour les jeux précédents, un excellent sens de l'observation et une énorme dose de perspicacité seront nécessaires.

Ce livre-jeu risque d'intéresser les inconditionnels du sport-spectacle pour qui il est destiné. Quant aux autres... Un dernier conseil : les défis seraient sans doute plus amusants à relever en équipe.

Louis Laroche
Enseignant au primaire