

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.

Albums-jeux

Volume 11, numéro 1, printemps-été 1988

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/12604ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Association Lurelu

ISSN

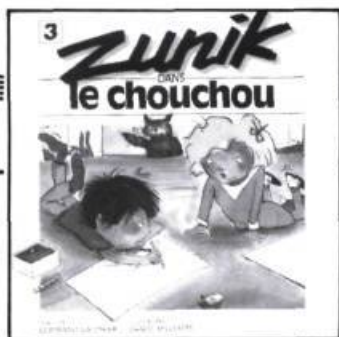
0705-6567 (imprimé)

1923-2330 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer ce compte rendu

(1988). Compte rendu de [Albums-jeux]. *Lurelu*, 11(1), 12-13.



Un personnage qui semble bien incarné et réel.

Aucune valeur moralisante dans ces petits albums même si l'on aborde les thèmes de la jalousie, de la curiosité et de la famille monoparentale, etc.

Côté illustrations, on sent une grande complicité et connivence entre l'auteur et l'illustrateur, lequel traduit avec tant de justesse l'univers de Zunik. Les illustrations aux couleurs chaudes et vives, au style personnel, ajoutent un élément de vie et se révèlent expressives et très accessibles pour le jeune enfant.

La présentation matérielle est donc très attrayante, la mise en pages aérée et la typographie bien lisible.

Un achat recommandable pour la maison ou la bibliothèque.

Pour les 3 à 8 ans.

Élaine Sauvé

Stéphane Poulin
PEUX-TU ATTRAPER JOSÉPHINE?
Éd. Tundra, 1987,
24 pages. 12,95 \$

J'avais terminé la lecture de *As-tu vu Joséphine?* (cf. critique dans *Lurelu*, vol. 10, n° 2, p. 12) en souhaitant une suite à l'histoire de cette chatte si attachante. La voici avec *Peux-tu attraper Joséphine?*, et je ne suis pas déçu.

Le matin du 19 septembre 1986, la petite chatte blanche a réussi à s'introduire dans le sac d'école de Daniel. Trop tard pour la ramener à la maison. C'est donc la poursuite à travers l'école d'une Joséphine espiègle qui s'amuse avec son intelligence toute féline à déjouer le pauvre Daniel. Ceci donne un prétexte idéal à Stéphane Poulin pour nous décrire merveilleusement les différents lieux d'une école primaire de Montréal. La classe, les murs de l'école, la bibliothèque, les vestiaires, les toilettes (celles des filles où la chatte s'introduit pour compliquer un peu plus la course de Daniel), le laboratoire, le gymnase et le bureau de la directrice deviennent sous les plumes et pinceaux de Poulin



de véritables bijoux. Les enfants reconnaîtront avec beaucoup de plaisir leurs décors quotidiens, le souci du détail est étonnant.

Les 13 illustrations couleur et les 10 croquis au crayon, le texte simple et efficace, la mise en pages équilibrée et l'agréable surprise de la fin dans le bureau de la directrice à peau noire (y en a-t-il une seule dans tout Montréal?) font de ce bel album une réussite totale.

Ginette Guindon,

Développement des collections
Bibliothèque de la Ville de Montréal

Ginette Anfousse
DANS UN CHÂTEAU, LA TOUR DE CAP-CHAT, DU GÂTEAU, J'EN VEUX!
LA MITAINE PERDUE
Illustrés par Ginette Anfousse
Éd. Ovale, pour la version reliée Centre éducatif et culturel, pour la version brochée, collection Quand on joue... 1987, Version Ovale, reliure cartonnée, 28 pages, Version Centre éducatif et culturel, reliure brochée, 24 pages
Ovale: 9,95 \$
Centre éducatif et culturel: 6,95 \$

Colette Gendron et Timothée Lafleur ont neuf ans: ils sont cousins, complices, à la fois charmants et coquins, toujours curieux comme peuvent l'être des enfants de cet âge. Avec ces merveilleux personnages, Ginette Anfousse nous entraîne dans des mondes tour à tour familiers, lointains, fantastiques, féériques. C'est ainsi que, par la magie des contes, nos héros seront prince, princesse, fille de pêcheur, fils de directeur d'école, ou enfant de famille monoparentale...

Les deux cousins sont les héros des quatre premiers albums de contes d'une collection qui en comptera peut-être plusieurs et dans lesquels l'humour de l'auteure est bien présent de même que son parti pris pour les enfants.

Ce sont des albums réussis à tout point de vue: les textes bien écrits au vocabulaire riche sont magnifiquement illustrés comme toujours par l'auteure elle-même. De plus, la présentation est soignée, la mise en pages



aérée, variée. On note par exemple que chaque album a un symbole particulier que l'on trouve sur les pages de garde de même que sur chacune des pages de l'histoire. Quelquefois même, un élément de l'illustration principale se trouve sur la double page, ce qui ajoute de l'intérêt à la page de texte. Seul point faible, les couleurs à l'intérieur de chacun des albums sont fades, ternes. Les dessins vifs de G. A. y perdent un peu de leur attrait.

Ginette Anfousse signe à nouveau une belle réussite avec ces quatre albums. Ce sont bien sûr des livres moins faciles que sa populaire série des Jiji, mais ils s'adressent tout de même au même groupe d'âge, soit les 4 à 8 ans. Pour leur faire apprécier ces contes, pour leur en faire connaître toute la richesse, il faudra sûrement les lire avec eux. De beaux moments en perspective pour adultes et enfants...

Pour les 4 à 8 ans.

Andrée Bellefeuille

albums-jeux

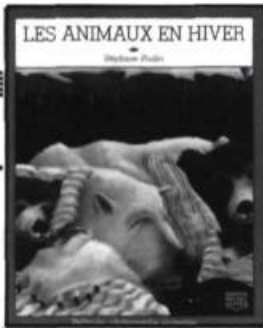
Michel Quintin
LES ANIMAUX DE LA MAISON
Illustré par Evelyn Arcouette
Éd. Michel Quintin, collection Mots et animaux, 1987, 23 pages. 6,95 \$

Louise Beaudin
LES ANIMAUX EN HIVER
Illustré par Stéphane Poulin
Éd. Michel Quintin, 1987, 23 pages.

Michel Quintin
LE PORC-ÉPIC
Illustré par Louise Martel
Éd. Michel Quintin, collection Ciné-Faune, 1987, 23 pages.

Louise Beaudin
LES ANIMAUX ET LEURS PETITS
Illustré par Marc Mongeau
Éd. Michel Quintin, 1987, 23 pages.

Aux éditions Michel Quintin, on nous présente une autre sélection d'albums et un album-jeu sur les animaux. Il semble que ce soit un thème recherché par les enfants! L'humour est au rendez-vous!



Les Animaux en hiver, illustré par Stéphane Poulin, était en lice pour le prix du gouverneur général pour la qualité de ses illustrations. On y suit Pelligule, le photographe, à travers un safari auprès des animaux en hiver. Des situations humoristiques sont présentées avec un court texte. À la fin on y trouve des informations quant aux différents comportements, puis une liste des noms des animaux illustrés vient compléter l'album.

Dans la collection «Mots et animaux», un nouveau titre *Les Animaux de la maison* se rapproche du vécu de l'enfant. La comptine, le texte informatif, la photographie et le dessin présentent les animaux dans des situations variées. Va pour le chat, le chien et le poisson, mais combien d'enfants possèdent un perroquet à la maison?

La collection «Ciné-faune» présente *Le Porc-épic*. On fait vivre le porc-épic comme un humain afin de connaître ses caractéristiques physiques.

La fantaisie des situations nous présente le personnage dans des occupations peu communes pour un porc-épic.

Le livre-jeu, *Les Animaux et leurs petits*, propose une formule intéressante quant à la présentation. Le jeu se plie comme un livre, se scelle par un Velcro et se range aussi facilement que le livre, ils sont du même format. Mais attention lorsque vous ouvrez le jeu, toutes les pièces risquent de se ramasser sur le plancher.

L'aspect familial de l'album dans l'apprentissage des noms du papa, de la maman et du bébé répond certainement à une préoccupation chez le jeune.

Par contre, les illustrations, parfois une partie de l'animal ou lorsque celui-ci porte un chapeau, n'aident pas à la reconnaissance des espèces.

Selon l'âge des enfants, on propose des activités variées pour l'exploitation du jeu. Un guide d'accompagnement orienté l'adulte pour soutenir les plus jeunes.

Hélène Larouche
Bibliothécaire
BCP Québec.

romans



Chantal Cadieux
ÉCLIPSES ET JEANS
Illustré par Jean Zakarauskas
Éd. Fides, 1987, 124 pages.

Malgré leurs prénoms quelque peu recherchés, Anne-Sofie et Marc-Alain se présentent comme des adolescents bien ordinaires... peut-être trop ordinaires... Il ne se passe rien de très captivant tout au long de ce roman de 124 pages qui veut sûrement refléter la «réalité» des jeunes d'aujourd'hui. Même si l'on prend en considération la théorie selon laquelle les adolescents doivent se reconnaître dans le matériel qu'on leur présente, c'est vraiment faire offense à leur imagination, à leur idéalisme et à leur goût de l'exploration que de leur offrir pareil livre.

L'intrigue n'offre rien de particulièrement intéressant. Anne-Sofie a des parents spécialement imbéciles, qui lui préfèrent sa petite soeur handicapée. Elle se tient loin de la maison chez son amie Sylvie dont le frère lui fournit l'occasion de rencontrer Marc-Alain. C'est alors le grand Amour, mais Anne-Sofie se voit dans l'obligation de déménager à Toronto. Leur amour ne résiste pas longtemps à cette séparation, du moins du côté de Marc-Alain qui se dote d'une nouvelle petite amie. Anne-Sofie attrape un «down» sur le coup, mais elle s'en remet très rapidement.

Pour écrire un roman «réaliste» qui rejoint les jeunes dans leur quotidien, il ne suffit pas de rajouter les mots «condom», «contraceptif» ou «piquer». L'emploi du «je» comme procédé de narration ne réussit même pas à donner au roman le ton intimiste qui aurait pu le caractériser. Dans tous les cas, le profil psychologique des personnages se révèle peu recherché et l'ensemble de l'oeuvre demeure à un niveau superficiel. Sans autre contexte (policier, fantastique, etc.) que celui de la vie

quotidienne, cela finit par devenir un peu «plat». Les jeunes Québécois auront tôt fait de se tourner vers les romans *Arlequin* et les *Vidéoclips* qui somme toute offrent plus de couleur et d'action.

Toutefois, l'écriture est agréable et facilement accessible aux jeunes auxquels elle s'adresse, car elle est également partagée entre la narration et les dialogues. La présentation matérielle est attirante et la mise en pages aérée. C'est le contenu que l'on cherche vainement.

Pour les 12 à 15 ans.

Isabelle Vinet
L'Institut Canadien de Québec
Succursale Lanaudière



Céline Cyr
LES LUNETTES D'ANASTASIE
Éd. Québec / Amérique, collection
Jeunesse / Romans, 1987, 128 pages.
5,95 \$

Pauvre Anastasie, elle a perdu ses lunettes à monture d'or et sa mémoire. Quand on est âgée de quatre-vingt-dix ans, cette situation est plutôt embarrassante. Que faire? Est-ce un vol ou un simple oubli? C'est ce que nous révèle l'enquête menée par Andréanne, une jeune adulte de douze ans. N'écouter que sa curiosité et son grand cœur, elle rencontre Maître Picard qui s'occupe de la vente de la maison d'Anastasie. La notaire lui offre son aide et plusieurs pistes essentielles à la recherche des lunettes et de la mémoire d'Anastasie. Que voulez-vous, Anastasie ne se rappelle que son nom et prénom.

Ce deuxième roman de l'auteur est une enquête fantaisiste et drôle. Elle nous fait voyager dans les rues du Vieux-Québec, Limoilou et l'île d'Orléans. Les descriptions sont près de la réalité et permettent de visualiser tous les lieux décrits. L'intrigue soutenue et vraisemblable nous tient