



Plus de place !

Loïc Gaume

Des informations sur le livre
et l'auteur, des idées pour découvrir
l'album avec les enfants.

Plus de place !

Un album inédit créé par Loïc Gaume pour la Fureur de lire et le Plan Lecture. Avec le soutien des éditions Versant Sud Jeunesse.

Plus de place ! revisite de manière originale le célèbre conte de *La moufle*. Des animaux transis de froid cherchent un refuge dans... un bonnet.

Plus de place ! est un conte, avec ses codes pour l'image et le texte. Il constitue une belle entrée à la fois dans la lecture de l'album et dans la culture littéraire. Avec la succession d'animaux dans le bonnet, l'enfant suit une aventure sur le mode de l'imaginaire, appréhende différentes formes de représentations, construit l'interprétation du livre. En cela, il accède au rôle actif de lecteur.

Le projet



Plus de place ! est un album offert à tous les enfants de première maternelle dans un souci de promotion de la lecture. Le livre est accompagné d'outils d'exploitation.

Le présent document propose des pistes d'animations et de réflexions autour de l'album.

Infos : www.fureurdelire.be
fureurdelire@cfwb.be

Une initiative de la Fédération Wallonie-Bruxelles.



FÉDÉRATION
WALLONIE-BRUXELLES



Bibliothèques publiques



Plus de place ! L'auteur, Loïc Gaume

Loïc Gaume (1983) écrit et dessine des livres pour enfants, il est aussi illustrateur et graphiste. Il vit à Bruxelles.

Après des études en arts appliqués, puis en design graphique à La Cambre, il se lance dans l'édition en créant Les Détails pour y publier des récits du quotidien en bande dessinée. Dans le même temps, il dessine pour le fanzine *Cuistax* et d'autres revues illustrées.

Loïc Gaume est l'auteur de plusieurs albums aux éditions Thierry Magnier et Versant Sud Jeunesse. *Contes au carré* a reçu une mention « première œuvre » à Bologne (Prix Bologna Ragazzi) en 2017. L'auteur a aussi été lauréat d'une Bourse Aide à la création de la Fédération Wallonie-Bruxelles en 2017.



Pour découvrir le travail de l'auteur
www.loicgaume.com
www.loicgaume.blogspot.com
www.editions-thierry-magnier.com
www.versant-sud.com/jeunesse

Bibliographie

Contes au carré, Paris, Thierry Magnier, 2016.
Clap la trappe !, Bruxelles, Versant Sud Jeunesse, 2016.
Catastrophes !, Paris, Thierry Magnier, 2018.
Mythes au carré, Paris, Thierry Magnier, 2020 (à paraître).

Rencontrer l'auteur

Rencontrer Loïc Gaume ou d'autres auteurs et illustrateurs de la Fédération Wallonie-Bruxelles ? C'est possible ! Pour sensibiliser les enfants à l'univers créateur d'un auteur, pour confronter des représentations de lecture et d'écriture, pour développer et partager des pratiques de lecture à l'école et en famille.

Le Ministère de la Fédération Wallonie-Bruxelles intervient dans le défraiement de l'auteur et dans ses frais de déplacement.

Informations sur le dispositif « Écrivains en classe dans l'enseignement fondamental » sur www.litteraturedejeunesse.be

auteurs.enseignementfondamental@cfwb.be

Plus de place ! Entretien avec l'auteur

— Loïc Gaume, d'où vient le projet *Plus de place !* ?

Il faut retourner quatre années en arrière, j'avais revisité le conte russe, *La moufle* pour en faire ma carte de vœux sous forme de petit livret. La version actuelle est le résultat du travail fait avec Fanny Deschamps de Versant Sud Jeunesse, qui a surtout porté sur l'oralité du texte.

À l'origine, c'est la combinaison de ces animaux, rangés du plus petit au plus grand qui m'a intéressé. Le cocasse de la situation, de voir ces animaux, dont seule la tête est visible, et le corps, comme remplacé par la moufle. Mais aussi, le face à face entre l'énorme ours et la minuscule fourmi. Autant d'éléments qui pouvaient faire de ce conte une histoire tout aussi intéressante au niveau de l'image, qu'au niveau du texte.

— *Plus de place !* fait référence à *La moufle* et aux contes en randonnée*. Les contes tiennent une part importante dans ton œuvre, notamment avec *Contes au carré*. Quel est ton rapport au conte ?

Les contes sont des textes connus qui se prêtent au jeu de la réécriture. Il s'agit pour moi d'un terrain d'exploration qui allie récit pour enfants et ingrédients pour créer autre chose.

En effet, je pars de contes pour ces deux albums, mais la démarche est totalement différente. Dans *Contes au carré*, il s'agit de réécrire des contes, d'une manière concise et fidèle. Dans *Plus de place !*, je raconte le conte d'une autre manière, en jouant avec les notions intrinsèques au conte (le minuscule et l'énorme, l'accumulation et la disparition...) et avec un jeu de cache-cache dans les images.

Pour ce qui est des contes en randonnée, je les vois comme un cadre contraignant pour mieux créer. Dans *Catastrophes !*, j'ai poussé cette contrainte narrative jusqu'à la forme, avec des découpes dans le papier qui influencent l'histoire.

— Pourquoi ce choix de texte ?

Il y a d'abord sa structure à répétition, l'humour aussi, d'imaginer un ours, un sanglier, entrer dans une moufle (qui devient un bonnet dans *Plus de place !*). Et la possibilité d'aborder ce conte comme un petit théâtre, avec un cadrage fixe qui me permet de mieux rendre compte du grossissement du bonnet au fur et à mesure qu'un nouvel animal entre. Jusqu'à ce que le bonnet se distende au point de couvrir entièrement la page... et devienne enfin un confetti.

* qui fonctionnent sur le principe de l'ajout régulier d'un élément (voir p.12)

À côté de cela, les animaux se prêtent particulièrement bien à des expressions langagières. C'est une façon de les personnaliser. On y trouve un lapin rusé comme un renard, ou un renard doux comme un agneau...

— Le conte est-il vecteur, par la forme ou par le contenu, de valeurs, de sens ?

Le fond en fait une histoire plus profonde. Si l'on creuse du côté du sens de l'histoire, on peut se demander si les accusations contre la fourmi sont bien fondées. Il s'avère que non : la minuscule fourmi n'a pas causé, à elle seule, l'éclatement du bonnet déjà bien rempli. C'est pourtant elle qui reçoit les mécontentements et qui fuit. Il s'agit d'une forme d'injustice que les enfants peuvent facilement percevoir !

La forme des contes, comme des comptines, est en effet codée. Chaque animal répète inlassablement cette phrase enfantine, « *Plus de place !* », qui a pour effet d'accrocher la répétition, et de provoquer une tension dans l'histoire.

— Venons-en au graphisme. Sobre, celui-ci fait l'économie de moyens. Mais les couleurs sont très présentes.

Chaque animal est associé à une couleur. Cela permet, à la fois, de rythmer l'histoire, et de caractériser les animaux. Le style graphique devait être simple et sobre pour être perceptible, car il y a une deuxième histoire qui ne se retrouve pas dans le texte, mais dans les images. Il s'agit du jeu des superpositions : chaque animal cache derrière lui une partie de l'animal qui est entré avant lui dans le bonnet. On trouve par exemple la moustache de la souris derrière la grenouille.

Je me suis aussi amusé à insérer un détail extérieur à l'histoire qui ne se lit qu'en deuxième lecture. Il s'agit de la souris qui se fait croquer par l'ours, ou avec laquelle joue l'ours, et qu'on ne voit pas forcément directement.

— Pour le texte, quelles sont les contraintes que tu t'es données, à la fois en fonction du public très jeune auquel s'adresse le livre et du genre littéraire, le conte ? Il y a également le souci de jouer avec les mots et les expressions.

Je ne me suis pas forcé à écrire pour des enfants très jeunes. Le style résulte de la nature assez élémentaire du conte d'origine, une histoire simple et répétitive. Tout cela parle à un enfant de 3 ans, il est capable de distinguer une oreille inadéquate si elle est d'une autre couleur.

L'histoire comporte des notions fondamentales à cet âge : « minuscule, énorme », « grossir, disparaître » ...

L'ajout des expressions animalières, par rapport au conte d'origine, ouvre le jeune lecteur à un nouvel imaginaire, et enrichit son vocabulaire.



Plus de place ! Entrée dans l'album

Ces propositions d'exploitation de la couverture et autres paratextes ont pour objectif de familiariser l'enfant avec les usages du livre et de développer un comportement de lecteur.



1

La couverture du livre *Plus de place !*

- En cachant d'abord le titre, observer la couverture du livre, reconnaître les animaux, attirer l'attention sur leur taille et sur les couleurs, sur le graphisme (ex. un point pour l'œil). À partir des illustrations, émettre des hypothèses quant à l'histoire qui sera racontée.
- Découvrir le titre, *Plus de place !*. Formuler de nouvelles hypothèses, créer un horizon d'attente à partir des illustrations et du titre.
- Autre possibilité : lire uniquement le titre et demander d'imaginer une situation, à partager avec les amis et/ou à dessiner. Montrer ensuite la couverture.

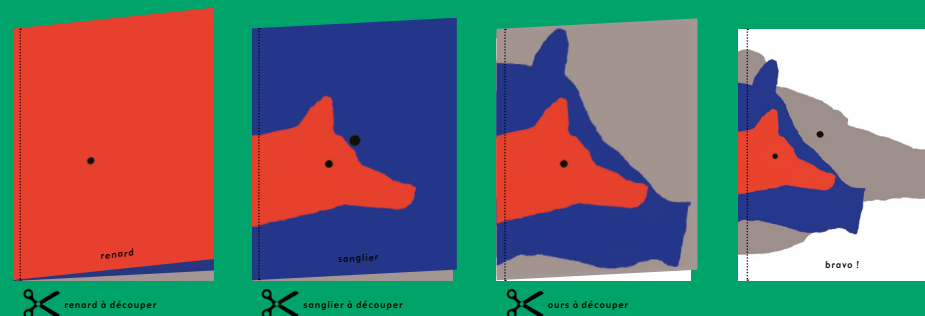
2

La 4^e de couverture

- Identifier l'animal, faire le lien avec la couverture. Lire ensuite la phrase. Relever les animaux cités. Les trouve-t-on représentés sur la couverture ou sur la 4^e de couverture ? Que comprendre d'après les attributs (grandeur, petitesse...) des uns et des autres ?
- Préciser l'expression « prendre la mouche » et jouer de la même manière avec les

suite page 11

piste créative 1 jeu des tailles



La demande

Sur modèle de l'album, les enfants découperont une dizaine de silhouettes de têtes d'animaux dans des feuilles de papier de couleur unie. Reliées entre elles, les silhouettes formeront un cahier.

Le déroulement

Les enfants partiront de la couleur du papier pour deviner quel animal se « cache » derrière chaque couleur, et pour choisir l'animal qu'ils souhaitent découper.

Exemples : noir = fourmi, jaune = poussin, rouge = crabe, rose = cochon, brun = cheval, blanc = ours, bleu = baleine...

L'objectif

Les enfants rangeront ces silhouettes, du plus petit au plus grand animal, dans l'esprit des « poupées gigognes ». L'activité exploitera la créativité et la dextérité des enfants.

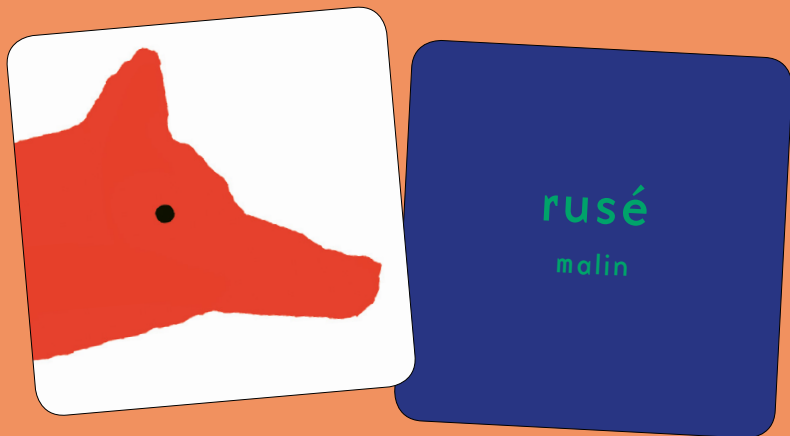
La thématique abordée

Cette piste aborde les notions « du plus petit au plus grand » et de « taille », ainsi que la reconnaissance de l'animal par la couleur.

Certains supports pour la réalisation de ces pistes créatives seront disponibles sur le site www.fureurdelire.be.



piste créative 2 jeu d'associations



La demande

Les enfants réaliseront un jeu autour des expressions animalières existantes. Le jeu disposera d'autant de cartes «animaux» (silhouette dessinée) que de cartes «qualificatifs» (mot écrit).

Le déroulement

Les enfants associeront les cartes «animaux» aux cartes «qualificatifs». Exemples : «fort» sera associé au lion, «doux» à l'agneau...

L'objectif

Aborder les qualificatifs et les définir («Que veut dire être rusé?»). Enrichir le vocabulaire des jeunes enfants avec

des qualificatifs simples par le biais des animaux.

La thématique abordée

Les expressions animalières.

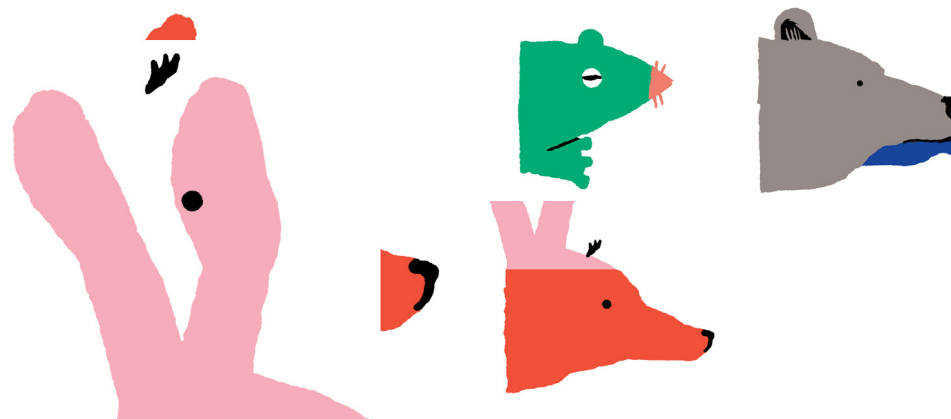
Développer

En comparaison avec l'album : l'auteur a-t-il respecté les qualificatifs propres aux animaux, ou en a-t-il joué ?

Les fables de La Fontaine attribuent également des caractères aux animaux. Ces caractères sont-ils fidèles aux expressions ?

Certains supports pour la réalisation de ces pistes créatives seront disponibles sur le site www.fureurdelire.be.

piste créative 3 jeu de déguisements



La demande

Les enfants réaliseront, collectivement ou individuellement, un assortiment de «déguisements» à partir des animaux de l'album dont ils auront découpé des morceaux (copies ou matériel fourni). Exemples : oreilles de lapin, patte de grenouille...

Le déroulement

Une fois les assortiments réalisés, les enfants assembleront leurs déguisements pour composer de nouveaux animaux.

L'objectif

Jeu d'imagination et de composition basé sur le principe d'insertion de parties du corps qui appartient à un autre animal. Exemple : moustaches de la souris derrière la grenouille, patte de la grenouille derrière la chouette...

La thématique abordée

L'hybridation et les familles d'animaux (mammifères, amphibiens...)

Développer

Relire l'album avec une attention particulière sur ces parties imbriquées.

Certains supports pour la réalisation de ces pistes créatives seront disponibles sur le site www.fureurdelire.be.



piste créative 4 jeu des couleurs



a) couleur > animal

b) animal > couleur

La demande

Les enfants réaliseront un jeu portant sur les animaux et les couleurs. Le jeu disposera de cartes «animaux» et de cartes «couleurs».

Le déroulement

Deux règles de jeu seront possibles :

— Option A : à chaque couleur, les enfants relieront l'animal auquel il est couramment associé.

Exemple : noir - corbeau, bleu - canard, jaune - canari, gris - souris, vert - perroquet, rose - saumon, vert - paon, rouge - écrevisse...

— Option B : les enfants compléteront

les cartes «animaux» avec les couleurs qui leur correspondent pour former des expressions simples existantes.

Exemple : poisson rouge, fourmi rouge, souris blanche, flamant rose, ours blanc, ours brun...

Les deux séries sont combinables.

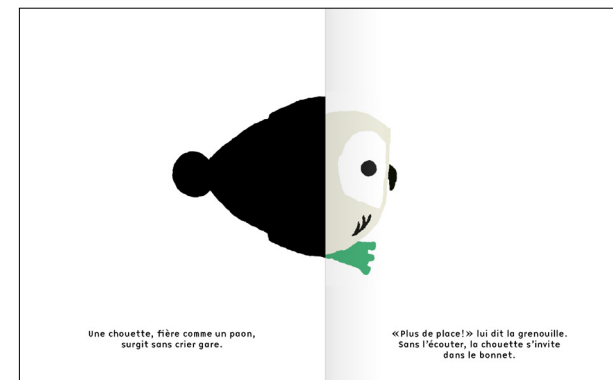
L'objectif

Sensibiliser les enfants aux couleurs et développer le langage.

La thématique abordée

Les couleurs et les animaux.

Certains supports pour la réalisation de ces pistes créatives seront disponibles sur le site www.fureurdelire.be.



animaux présents sur la couverture (Pour qui ou quoi, d'après ses caractéristiques physiques, alimentaires, culturelles, le lapin pourrait-il « prendre la mouche » ?).

3

Le récit

Arrêt sur quelques éléments constitutifs du récit.

— Les choix narratifs :

- distinction auteur/narrateur/lecteur (qui raconte ? à qui ? selon quel point de vue ?). Vu le jeune âge des enfants, cet aspect sera abordé progressivement, au fil des lectures.

- part de réel et de fiction : animaux qui existent dans le monde réel, mais mis en situation dans une aventure « extraordinaire », irrationnelle. C'est une ouverture à l'imaginaire. Il est tout à fait possible d'associer des photos représentant les animaux dans leur environnement naturel aux illustrations de l'album.

— Les personnages : ordre d'apparition, identification de leurs caractéristiques physiques et comportementales, liens entre eux, leurs réactions, leurs buts et motivations.

Se dessinent ici à la fois l'observation des animaux, mais aussi les stéréotypes que ceux-ci véhiculent. Stéréotypes créés ou entretenus par la culture littéraire, que l'on retrouvera dans d'autres albums.

Le système de succession des personnages (avec des animaux de plus en plus importants) structure le récit, crée à la fois un motif récurrent, attendu, tout en le déjouant avec la chute proposée par la narration.

— Les choix stylistiques liés à la forme de l'album

Construction de la double page avec, d'un côté, toujours le même, le bonnet et de l'autre, l'animal et la ritournelle « Plus de place ! ». Observation des attributs de l'animal précédent apparaissant en superposition du nouvel arrivant.



Les contes en randonnée mises en réseau

La lecture fine d'un album demande de rencontrer beaucoup de livres, de lire et de relire des albums. La culture littéraire que l'enfant va se construire progressivement, par ses lectures et avec la médiation de l'adulte, lui permettra de s'approprier un corpus de références (personnages stéréotypés comme la figure du loup, motifs récurrents, structures narratives, rapports textes/images...). Les contes constituent un socle robuste et infiniment riche pour asseoir cette culture littéraire.

Plus de place ! revisite le célèbre conte de *La moufle*, lui-même inspiré d'un conte populaire slave dont Alexandre Afanassiev a écrit trois versions. Toutes présentent la même structure répétitive : ajout régulier d'un élément par emboîtements successifs, comme des poupées russes. Cette structure est spécifique aux contes en randonnée. L'enfant comprend aisément le mécanisme : il est à la fois dans la permanence (reproduction du même schéma narratif) et dans l'attente (questionnement sur l'identité du prochain animal). La chute n'en aura que plus de saveur et d'effet de surprise !

Par la mise en réseau, l'enfant va comparer, rapprocher, exercer sa compréhension et l'interprétation, découvrir une diversité de formes artistiques et de styles d'écriture.

Exemple de mise en réseau autour du conte traditionnel *La moufle*

À partir de *Ma maison* d'Émile Jadoul (éd. Casterman), *La moufle* de Florence Desnouveau et Cécile Hudrisier (éd. Didier jeunesse) et de *La moufle* de Jim Aylesworth et Barbara McClintock (éd. Circonflexe), s'intéresser à l'objet au centre de toutes les attentions (identification, origine de sa présence), aux personnages (leur identité, leur nombre, leur grandeur), à l'élément déclencheur de l'explosion ou du départ des animaux de ce refuge inespéré, au style (construction des phrases, vocabulaire). En complément, faire découvrir *La moufle* d'Arnaud Demuynek et Clémentine Robach, ebook interactif (éd. L'Apprimerie) et le court métrage de ces mêmes auteurs.

Exemple de mise en réseau autour des contes en randonnée par accumulation

Au départ de *Le pou et la puce* de Praline Gay-Para et Rémi Saillard (éd. Didier jeunesse), *Tout en haut* de Mario Ramos (éd. Pastel - L'école des loisirs), *Tranquille comme Fossile* de Natacha Andriamirado et Delphine Renon (Hélium), observer plus particulièrement la structure du conte et les valeurs véhiculées.

Ces propositions d'ouvrages prennent en compte les possibilités langagières des enfants tout en permettant de prendre conscience des ressemblances et différences dans le traitement d'une même histoire.

Le langage pistes d'exploitation

Avec ses ritournelles, ses effets de rythmes, ses jeux sur les mots et les sonorités, le conte est un pur délice pour l'oreille. Pour en savourer toute la teneur, les enfants auront besoin d'un peu d'aide pour comprendre certaines subtilités du récit.

Quelques petits trucs pour favoriser l'entrée dans l'histoire :

– Avant la lecture, présenter des images de paysages enneigés, de vêtements d'hiver, d'animaux présents dans le récit, les afficher et les laisser à disposition des enfants.

– Dans une valise, placer les animaux de l'histoire (peluches, animaux en 3D...) et les montrer un à un avant de raconter l'histoire. « Dans mon histoire, il y a... une souris, ... une grenouille, ... ».

– Lors de leur présentation, mettre en scène les animaux en imitant leur cri, en changeant de tonalité de voix. Les enfants maîtrisant peu le français pourront développer un réseau d'attentes.

Les inférences sont nombreuses. La souris par exemple est « excitée comme une puce ». Or, il n'y a pas de puce dans le récit. L'adulte sera attentif à ces obstacles potentiels dans la compréhension.

Lire, dire et écrire se complètent dans ces propositions exploitant le langage sous toutes ses formes.

– Parler pour quoi ?

- Pour communiquer : émettre des hypothèses, reformuler l'histoire, échanger sur le livre.

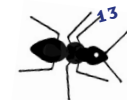
- Pour s'exprimer : jouer avec les mots et les phrases du texte, les répétitions : « Plus de place ! », « Sans l'écouter, le lapin saute dans le bonnet. »

– Parler à qui et de quoi ?

- Parler à l'enseignant.e lors d'échanges privilégiés : rechercher des indices dans le texte pour l'anticiper, comprendre le récit.

- Échanger entre pairs : raconter avec ses propres mots l'histoire ou une histoire similaire, faire deviner les personnages en les décrivant, mettre en scène les dialogues. Des marionnettes, illustrations, objets peuvent faciliter et stimuler la prise de parole.

- Débattre avec le groupe classe : apprendre à s'affirmer et à argumenter un point de vue face aux pairs en suscitant un débat, en émettant un avis sur



un livre lu. Ce dernier peut être accompagné d'un dessin de l'enfant et d'un écrit (dictée à l'adulte).

— Écrire pour quoi ?

Par le biais de la dictée à l'adulte...

- Pour donner un avis personnel par rapport au livre, à sa lecture, aux choix textuels et graphiques de l'auteur.
- Pour conserver une trace de ses lectures, sous forme de photos, de phrases extraites de livres lus, de tableaux comparatifs de personnages.
- Pour produire un texte, en réalisant le portrait d'un personnage, en comblant les ellipses dans la narration initiale, en écrivant la suite de l'histoire ou ce qui s'est déroulé avant, en modifiant le contexte...

Place aux dessins des enfants pour illustrer les écrits !

Pour faire vivre le livre et la classe

Lire et relire l'histoire à voix haute. À un élève en particulier, à un groupe en atelier dans la classe, à toute la classe. Le faire lire par des élèves plus grands de l'école qui viennent raconter *Plus de place !* aux enfants de première maternelle.

1

Du petit théâtre à l'artothèque

À l'aide de marionnettes, seul, en binômes ou en groupes, l'enfant raconte l'histoire, se l'approprie, s'entraîne à prendre la parole. Après entraînement, le récit se fait plus cohérent et précis, les mots sont choisis avec soin. Quel plaisir de jouer et rejouer un livre qu'on a aimé ! Boîtes à histoires avec objets emblématiques et photos, théâtres d'ombres, maquettes, éléments de déguisement, font vivre et revivre les histoires. Et par ce processus participent à la construction d'une première culture littéraire.

L'illustration est aussi un art ! Dans l'artothèque, on trouvera chaque technique rencontrée, enrichie de pages d'albums, de reproductions d'œuvres d'artistes. L'enfant pourra aussi s'y essayer.

2

Musique !

Plus de place ! joue avec les répétitions d'expressions et les sonorités, avec les effets de rythme. Place à la musique ! Avant la lecture, pendant ou après !

Sur www.fureurdelire.be, téléchargez gratuitement un morceau composé expressément pour *Plus de place !*.

Premier mouvement :

avant la lecture

Faire écouter le morceau aux enfants et leur demander d'imaginer une histoire, en étant attentif à toutes les composantes de la musique. Recourir aux marionnettes pour accompagner la musique.

Deuxième mouvement :

en accompagnement de la lecture

Lire le texte et montrer les illustrations, avec la musique. Observer avec les enfants un double langage, celui de l'image et celui de la musique, par exemple dans la présentation graduelle des animaux. Associer une sonorité à chaque animal, reconnaître les instruments, exprimer son ressenti. Avec la musique comme support, raconter l'histoire en respectant ses effets !

Troisième mouvement :

après la lecture

Faire découvrir la musique après l'exploitation du livre. Établir des parallélismes entre ces langages, comme pour la présentation des animaux. Mimer ceux-ci. Et pourquoi pas ajouter d'autres animaux et d'autres sonorités ? Ou pour les plus ambitieux, créer un petit spectacle qui sera présenté à d'autres classes !

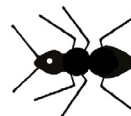
Pour aller plus loin, écouter des partitions musicales qui évoquent les animaux, classiques ou moins classiques, comme *Le carnaval des animaux* de Camille Saint-Saëns.

Plus de place ! est un album de Loïc Gaume publié dans le cadre de l'opération de promotion de la lecture La Fureur de lire et du Plan Lecture. Le livre est distribué aux élèves de première maternelle en Fédération Wallonie-Bruxelles et à leurs instituteurs ou institutrices par les bibliothèques publiques.

Le livre *Plus de place !* est accompagné de documents d'exploitation disponibles sur simple demande. Dont ce document qui propose quelques pistes d'animations et de réflexions autour de l'album.

Merci à Loïc Gaume (auteur et illustrateur) et à Jannique Koeks (Institut Supérieur de Pédagogie de Namur) pour leurs précieuses contributions.

Informations :
fureurdelire@cfwb.be
www.fureurdelire.be
02.413.36.07



Texte : Jannique Koeks

Graphisme, illustrations et pistes créatives : Loïc Gaume

Éditrice responsable : Nadine Vanwelkenhuyzen

Service général des Lettres et du Livre

Fédération Wallonie-Bruxelles

Boulevard Léopold II, 44

1080 Bruxelles

Imprimé en 2019.

Ouvrage non destiné à la vente.