

RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

autour de l'album *À quoi tu joues ?* de Marie-Sabine Roger et Anne Sol

Première édition ©2009, nouvelle édition ©2023



AU CŒUR DU LIVRE :

À quoi tu joues ? est paru en 2009 en partenariat avec Amnesty International. Il a obtenu l'année suivante le Prix Sorcières dans la catégorie documentaire. L'album s'inscrit de façon originale dans cette catégorisation. Car pour lire un texte documentaire, il faut a priori établir des liens entre les informations présentes sous des formes codifiées, mais aussi apprécier le fait qu'un texte documentaire donne des informations vraies et des explications.

Or, *À quoi tu joues ?* rompt avec ces principes de lecture classiques en raison du dispositif particulier du dialogue texte-image. L'information documentaire n'est ni fournie par le texte (délibérément inexact) ni par les images (contradictoires). La construction du livre est à ce titre très subtile et en même temps très efficace. Sur chaque double page, une photographie en couleur à gauche représentant des enfants dialogue avec un texte (à droite) sur rabat. Le texte énonce un lieu commun, un cliché sexiste présenté comme une évidence ou un fait. L'image en vis à vis tend à le conforter par son caractère illustratif et sa nature photographique. L'ouverture du rabat fait apparaître une nouvelle photographie, cette fois-ci au format paysage et représentant des adultes, instaurant un rapport de force avec la précédente : la photographie d'Anne Sol face à l'image documentaire. Le narrateur poursuit son raisonnement et l'appuie par un jugement de valeur : « Les garçons, ça joue pas à la poupée » // « La honte ! » Mais cette fois-ci, la photographie vient contredire le texte par un autre exemple qui a plusieurs effets :

- 1/ questionner l'identité du narrateur
- 2/ décrédibiliser sa parole
- 3/ la tourner en dérision
- 4/ remettre en question le statut de « preuve » de la première photo.

L'album rend accessible et explicite le principe de « déconstruction » par un effet de répétition. Le lecteur intègre progressivement le raisonnement. Il peut prendre en charge lui-même la remise en question du point de vue du narrateur en anticipant la découverte de l'image sous le flap : il participe par sa réflexion au débat contradictoire, dans une démarche philosophique.

UNE QUESTION AUTOUR DE L'ALBUM :

**« Quel rôle peuvent avoir les livres de jeunesse
dans la lutte contre les discriminations ? »**

En quatrième de couverture, Amnesty International s'associe à la parution d'*À quoi tu joues ?* avec ces mots : « Le sexisme est une discrimination tenace qui se nourrit de stéréotypes ici habilement déconstruits. La lutte contre la discrimination, sous toutes ses formes, est au cœur des combats d'Amnesty International pour

que les droits humains soient les droits de toutes et tous. » Le livre a ici une vertu pédagogique délibérée. En accompagnant la formation du jugement critique dès le plus jeune âge, il instaure des réflexes intellectuels chez l'enfant : bien identifier qui et d'où on lui parle, questionner les informations qu'il reçoit, confronter les points de vue pour enfin se forger consciemment son propre jugement.

Dans sa démarche, *À quoi tu joues ?* se garde de construire une fiction qui serait celle d'un monde où les filles seraient plus qu'égales et même meilleures que les garçons. La dernière double page du système de flaps imaginé par Marie-Sabine Roger introduit une rupture, en proposant au lecteur de poursuivre le raisonnement avec une hauteur de vue moins confortable. Il n'est plus question de valoriser le rôle des filles dans la société (de rétablir) mais de montrer qu'elles sont capables également du pire : « Et surtout les filles, ça fait pas la guerre... et puis quoi encore ? » Apprendre à réfléchir ne doit pas conduire à masquer les difficultés et les ambiguïtés au jeune lecteur. *À quoi tu joues ?* choisit de parier sur son intelligence sur le chemin complexe de la citoyenneté... et de sa future vie sexuelle et amoureuse.



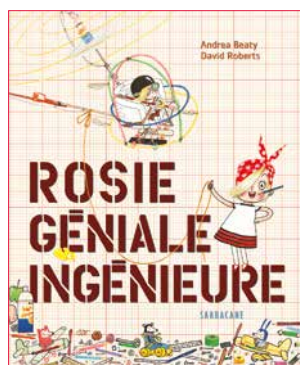
UN ATELIER EN CLASSE
MENER UN DÉBAT / À PARTIR DE LA GRANDE SECTION :

1. L'enseignant présente une double page du livre de son choix, à la classe.
2. Il demande aux élèves de réagir au texte énoncé sur la page de droite. Il note les avis favorables et défavorables au tableau en les distinguant. Il demande enfin aux élèves de voter : oui ou non. Il procède au décompte des votes.
3. Il découvre l'image cachée sous le flap et demande à la classe de réagir à la découverte. « Qui avait anticipé correctement la découverte ? » ; « Pouvons-nous trouver d'autres exemples ? »
4. L'enseignant réalise le même travail avec une autre double page.
5. Il laisse ensuite passer une semaine et propose de voter à nouveau en écrivant les énoncés déjà travaillés et en introduisant le dernier « Les filles, ça fait pas la guerre ». Il fait découvrir le livre à la classe dans son intégralité.

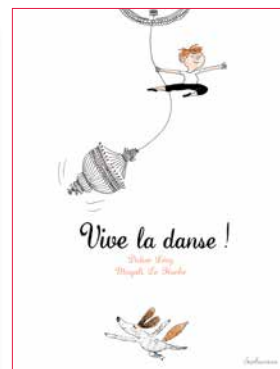
TROIS ALBUMS À METTRE EN RÉSEAU :



***Les amoureux
sont trop bêtes !!!***
Davide Cali
et Roland Garrigue, 2018



Rosie géniale ingénieure
Andrea Beaty
et David Roberts, 2015



Vive la danse !
Didier Lévy
et Magali le Huche, 2016