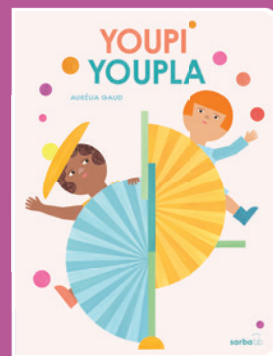


# RESSOURCES PÉDAGOGIQUES

## autour de l'album *Youpi Youpla* d'Aurélia Gaud

©2024



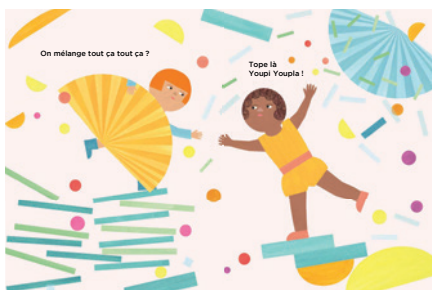
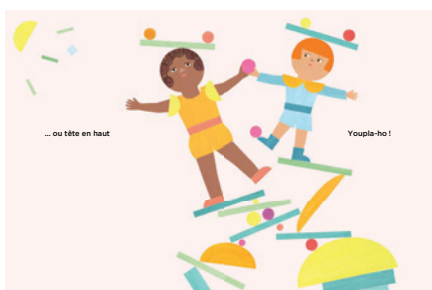
### AU CŒUR DU LIVRE :

Comme dans les albums de l'artiste Nathalie Parain (*Ronds et carrés* en 1932 et *Je découpe* en 193 au Père Castor), les jeux avec les formes et les couleurs caractérisent le travail d'Aurélia Gaud dans *Youpi Youpla*. Les illustrations de l'album sont abordées avec une économie de moyens comparable. Aurélia Gaud n'en est pas moins consciente des infinies possibilités narratives d'un répertoire de formes et de couleurs limité. Le livre procède avec inventivité de plusieurs logiques parallèles : de l'ordre au désordre, de la contrainte à la liberté, de l'individuel à l'universel.



Dès son titre, le livre joue de la sonorité des mots, de leurs variations homophoniques. Le travail sur la langue se développe au sein de l'album avec simplicité à travers différents effets de rimes, de répétitions. Le rebond de « *Youpi* » à « *Youpla* » poursuit l'évolution lexicale de l'anglais au français, depuis le refrain anglais « *whoopie, whoopie, yippee, yippee yay* », en passant par la traduction en « *ouap, ouap, youp, youp* » (XIX<sup>e</sup> siècle) ou la réappropriation de la chanson de Maurice Chevalier par une marque de pain d'épice : « *Prosper Youpla Boum* ». Ce jeu de réminiscences sonores se double d'une astuce polysémique. L'interjection qui traduit un cri de joie ou de triomphe peut se lire également comme un prénom, en l'occurrence celui d'une des deux poupées acrobates.

Les valeurs subtilement humanistes véhiculées par le livre, déjà présentes dans *Ma famille méli-mêlée* (Sarbacane, 2021), ne sont pas si éloignées de celles défendues par Paul Faucher au sein de son catalogue dès sa création. Nous retrouvons d'ailleurs des échos entre la représentation des deux poupées d'Aurélia Gaud et celle des acrobates du fameux *Cirque animé* d'Albert Mentzel édité en 1938. Jeux formalistes, décomposition des formes et du mouvement pour mettre en scène l'altérité des corps, la rencontre de l'autre dans le jeu et la performance.



## UNE QUESTION AUTOUR DE L'ALBUM :

« Quel cirque dans la littérature de jeunesse contemporaine ? »

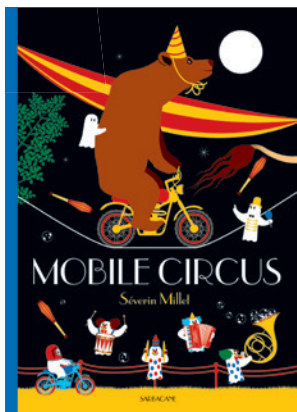
La richesse de l'offre éditoriale en albums jeunesse sur la thématique spécifique du cirque ne s'est jamais démentie depuis le début du XIX<sup>e</sup> siècle. Pourtant, associer l'univers du cirque à celui de la jeunesse est un raccourci, sinon un malentendu. En attestent les diversités de formes de cet art vivant et de son public.

L'imagerie véhiculée par les parutions à destination du jeune public a contribué à figer des formes, à mettre en place des codes et des conventions. Par exemple, la figure du clown représentée au sein des albums a longtemps été celle de l'auguste, éclipsant son partenaire habituel, le clown blanc. Son costume et son maquillage, comme ses caractéristiques comiques sont aujourd'hui solidement ancrées au sein des narrations et des iconographies, alors même que son rôle a largement évolué sur scène depuis ses origines. Autrement dit, les modes de représentation du cirque au sein des albums contemporains n'ont que peu à voir avec le cirque de création qui s'est développé dans les années 2000.

Il en va de même de la place des animaux sauvages dans les cirques. La loi votée en 2021 a donné un délai de sept ans avant leur interdiction, mais de nombreux cirques l'ont anticipée. Qu'en sera-t-il des albums jeunesse à compter de 2028 ? Cette interdiction devra-t-elle être intégrée comme une contrainte narrative ? Comment pourront-êtr lus des albums considérés comme des classiques mettant en scène des animaux sauvages ? Comment transmettrons-nous leur dimension historique au jeune public ?

Dans l'album d'Aurélia Gaud, les deux poupées acrobates se livrent à différents numéros : clown, déguisement, suspension, équilibre, patin, jonglerie. Le cirque n'est pas exactement le lieu de la narration mais davantage un univers de référence. À travers leurs jeux, les poupées mettent à l'épreuve la plasticité de leurs corps. La performance résonne avec les apprentissages des jeunes lecteurs. S'y joue, sur un mode extrapolé et séduisant, l'acquisition des compétences motrices.

## TROIS ALBUMS À METTRE EN RÉSEAU :



*Mobile Circus*  
Séverin Millet, 2015



*Lily & Clara, le trampoline*  
Isabelle Gilbert, 2010



*Gommettes circus*  
Anne-Lise Boutin, 2013

## UN JEU EN CLASSE

### COMMUNICATION ET AGILITÉ / À PARTIR DE LA PS :

#### Premier temps :

1. L'enseignant lit l'album à la classe. Il pose la question aux élèves : « Comment s'appellent les poupées ? » L'enseignant laisse un temps de parole pour la délibération et sollicite des arguments.
2. Il désigne sur la couverture du livre « YOUPI » puis « YOUPLA » et pose les questions suivantes : « De quelle couleur a-t-on écrit le mot « YOUPI » ? De quelle couleur a-t-on écrit le mot « YOUPLA » ? » Il les écrit en capitales au tableau en utilisant la même couleur.
3. L'enseignant ouvre à nouveau le livre en DP1. Il demande : « De quelles couleurs sont les robes des poupées acrobates ? »
4. L'enseignant pose à nouveau la question des prénoms des poupées.

#### Deuxième temps :

1. L'enseignant utilise une balle et forme un cercle en plaçant les enfants à équidistance entre eux.
2. L'enseignant donne aux enfants la consigne suivante : « La balle circule dans le sens des aiguilles d'une montre entre chaque enfant formant le cercle. » Un enfant est désigné pour se placer au centre du cercle. Il sera l'arbitre.
3. Le premier enfant lance à son voisin de droite et prononce « Youpi ». Le deuxième enfant réceptionne la balle et prononce « Youpla ». Ce dernier lance la balle au troisième enfant et prononce à nouveau « Youpi ». Le troisième enfant la réceptionne en prononçant « Youpla ».
4. La balle doit faire le tour du cercle et revenir au premier enfant.
5. Si la balle n'est pas réceptionnée correctement et tombe à terre, l'arbitre s'écrie « Boum ». L'enfant qui a laissé tomber la balle rejoint le centre du cercle.
6. À partir du deuxième tour, l'enseignant introduit une balle supplémentaire dans le jeu.
7. Le jeu est terminé quand il ne reste plus que deux « acrobates ».

