

Les croqueurs de livres 2025 26

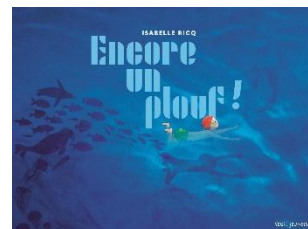
Quelques éléments relatifs aux albums...

Liste pour Petite Section, Moyenne Section

ENCORE UN PLOUF !

Isabelle Ricq

Seuil jeunesse



Présentation par l'éditeur :

Au bord du plongoir, sur le rebord de la baignoire, un petit garçon prend son élan. Un, deux, trois, et plouf ! Commence alors une aventure sous-marine riche en rencontres. Ours blanc, manchots, poissons scintillants, méduses phosphorescentes... L'enfant s'amuse tellement qu'il en oublie tout. Jusqu'à ce que retentisse la voix qui le tire de sa rêverie : "Dis-donc fripouille, tu n'es toujours pas savonné ?!" Au lecteur alors de retourner le livre pour entamer avec l'enfant une lente remontée. Un album pour dédramatiser l'heure du bain et célébrer l'imagination folle des enfants, capables de transformer une baignoire en un vaste océan peuplé de mille et une créatures marines.

Qu'y a-t-il à comprendre dans cet album ?

L'imagination est tellement puissante qu'elle semble parfois faire vivre des situations réelles.

Quels thèmes peuvent être abordés suite au travail en compréhension ?

Imagination vs réalité

L'album met en parallèle la vie concrète (le bain, les obligations comme se savonner) et le pouvoir de l'imaginaire, qui permet de transformer un espace ordinaire (la baignoire) en un monde extraordinaire. Cela montre combien les enfants utilisent le jeu mental, la rêverie, pour échapper aux contraintes ou pour se divertir, explorer, ressentir.

Le bain comme moment charnière

Le bain est ici double : moment réel (hygiène, routine) et espace de liberté.

Il y a une tension entre ce qui doit être fait (savon, hygiène) et ce que l'enfant voudrait faire : se laisser aller, plonger, rêver.

Retournement / verticalité

Le retournement du livre pour « remonter » symbolise le passage entre rêve et réalité. Ce dispositif physique engage le lecteur / l'auditeur dans l'histoire. L'album joue sur les effets visuels (apparence sous-marine, jeux de lumière, textures) pour immerger le lecteur. Les illustrations mêlent dessin et peut-être photo ou des effets pour donner l'impression d'être sous l'eau.

Le temps / le rythme

Le récit commence par une action, plonge dans le rêve, suspend le temps, jusque-là une immersion sans souci de la routine. Puis le rappel à la réalité vient rompre ce temps suspendu. Le contraste temps réel vs temps imaginaire est fort.

Le plaisir, le jeu, la liberté

L'album célèbre la capacité de l'enfant à jouer, à inventer, à vivre des aventures à partir de peu de choses. L'imaginaire est valorisé comme ressource, comme espace de plaisir, comme échappatoire.

Le lien affectif / parental

La voix qui rappelle l'enfant (manifestement adulte) montre la présence de l'adulte, des normes, des responsabilités. Mais il ne s'agit pas d'un jugement sévère, plutôt d'un appel à revenir aux obligations, sans effacer le plaisir qui précède.

Les illustrations...

Les illustrations jouent ici un rôle fondamental dans le récit, car elles accompagnent le lecteur dans le voyage imaginaire de l'enfant. L'album s'articule visuellement autour d'un double mouvement : la descente dans l'univers sous-marin puis la remontée vers la réalité. Conçu pour être retourné à mi-parcours, il invite le lecteur à changer de perspective, une idée ingénieuse qui symbolise le retour à la réalité après l'évasion imaginaire.

Occupant souvent toute la page, les illustrations plongent le lecteur dans le bain, au sens propre comme au figuré. Les animaux rencontrés sont représentés à partir de photographies très réalistes, renforçant l'effet d'immersion. À la fin, on comprend qu'il s'agissait en réalité des jouets de bain de l'enfant.

La palette évolue au fil de la plongée : les couleurs deviennent plus sombres et bleutées à mesure que l'on s'enfonce, puis s'éclaircissent progressivement lors de la remontée. Le texte, placé sur fond blanc, marque une rupture nette avec les illustrations : il correspond à la voix du parent, qui rappelle l'enfant à l'ordre. Ce moment déclenche la bascule du livre, que l'on retourne pour suivre la remontée, jusqu'à la révélation finale du monde réel.

1,2,3...SOMMEIL

Bernadette Gervais

Grandes Personnes



Présentation par l'éditeur :

Le rituel du coucher, vu par Bernadette Gervais : un moment relié à la nature, le soleil se couche, les oiseaux s'envolent, les papillons de nuit se cognent à la fenêtre. Chaque instant est capté avec poésie et douceur, le pyjama, le doudou, l'histoire à lire, les bisous... et la lune qui veille... Le texte, de couleur différente à chaque page, joue sur la répétition, comme une berceuse ; les mots palissent, comme s'ils s'effaçaient, pour laisser place à la nuit et au sommeil. Un moment de la vie quotidienne enchanté par le talent de Bernadette Gervais.

Qu'y a-t-il à comprendre dans ce texte ?

Tous les soirs il se passe les mêmes choses, dans le même ordre, ce qui mène au sommeil.

Quels thèmes peuvent être abordés suite au travail en compréhension ?

Le glissement progressif de l'éveil au sommeil

Le texte lui-même « s'efface » (la typographie pâlit, les mots s'allongent ou se répètent) pour donner une sensation de somnolence, de fatigue. On a une structure rituelle qui rassure : l'enfant retrouve des gestes connus, ce qui aide à réguler le passage vers le sommeil.

La nature comme miroir du rythme intérieur

Le coucher du soleil, la montée de la lune, les oiseaux qui partent, les papillons de nuit : ce sont des images de la nature qui renforcent le contraste jour/nuit, éveil/sommeil. Cela lie l'enfant au monde extérieur, montre que le sommeil n'est pas simplement un état intérieur, mais fait partie d'un grand rythme naturel.

L'effet de berceuse

Le jeu sur la répétition, les sons, les phrases qui se répètent, le rythme lent, l'effet de « mot qui s'efface », tout cela produit un effet apaisant, de voix douce, comme une berceuse. L'album propose une poésie de la nuit, pas de peur, mais de douceur, de retrait progressif.

La matérialité du texte / de l'illustration comme support de l'effet

Le texte est de couleur différente à chaque page, puis des mots pâlisent, qui s'effacent visuellement.

Les illustrations ...

Les illustrations suivent une structure très codifiée : à gauche, un court texte répétitif qui s'estompe progressivement ; à droite, une image en pleine page, calme et ordonnée. Ce dispositif visuel accompagne la transition de l'éveil à l'endormissement. Chaque double-page présente une étape de la routine du coucher (pyjama, doudou, brossage des dents...), dans une ambiance douce et rassurante.

Les teintes évoluent du jour vers la nuit : le ciel s'assombrit, la lune apparaît, les papillons nocturnes prennent le relais.

Réalisées au pochoir, les illustrations aux couleurs poudrées apportent une sensation de quiétude.

L'artiste privilégie une grande simplicité formelle : les objets du quotidien sont représentés sans excès, mais avec une esthétique précise et poétique.

JE NE SUIS PAS UNE CROTTE !

Kris Di Giacomo

Frimousse



Présentation par l'éditeur :

Beurk ! Une crotte...

C'est l'histoire d'une limace mal-aimée qui croise un chien, bavard comme une pie, un lapin de mauvais poil, et enfin, un hérisson gourmand qui va l'embarquer sur un voyage transformateur.

Qu'y a-t-il à comprendre dans ce texte ?

Il ne faut pas croire tout ce que l'on voit. Qui suis-je vraiment ? Comment les autres me définissent-ils ? Pourquoi est-il important de voir au-delà des apparences ? *Je ne suis pas une crotte* est un album sur l'identité et les préjugés, qui utilise l'humour et le jeu visuel pour amener les enfants à réfléchir à l'importance de dépasser les apparences et à reconnaître la valeur de chacun.

Barbara Samuel – CP arts visuels – DSDEN 27 barbara.samuel@ac-normandie.fr

Sophie Henon – CP MDL – DSDEN 27 sophie.henon@ac-normandie.fr

Quels thèmes peuvent être abordés suite au travail en compréhension ?

L'ambiguïté visuelle et l'humour

Tout au long de l'album, l'objet central (qui ressemble à une crotte) est perçu de différentes manières par les personnages rencontrés. L'effet comique repose sur le décalage entre l'apparence (ce qu'on croit voir) et la réalité (ce que c'est vraiment).

L'identité

Le personnage/objet répète : « *Je ne suis pas une crotte* ». Cela invite à réfléchir à l'importance de l'identité propre, au refus des étiquettes, et à la difficulté d'être reconnu pour ce qu'on est réellement.

La tolérance et le regard des autres

L'album illustre la manière dont autrui nous perçoit, souvent à travers des préjugés ou des jugements rapides. Il s'agit d'un support idéal pour travailler avec des enfants sur la diversité, l'acceptation de soi et le respect des différences.

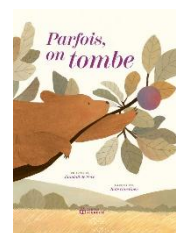
Les illustrations...

Les illustrations sont réalisées dans un style au trait fin et expressif. Les personnages aux silhouettes allongées, presque légèrement déformées, ont une personnalité affirmée. Les visages sont très lisibles et permettent aux enfants de bien saisir les émotions. La palette est douce, légèrement fanée, dominée par des verts grisés, des bruns chauds, des ocres, créant une ambiance automnale. Les éléments sont stylisés, les textures évoquent le papier ou le tissu, et les aplats de couleurs sont parfois nuancés, comme si le dessin avait été fait au crayon ou au pinceau léger. Le cadrage varie selon les scènes, alternant plans rapprochés et vues plus larges, avec parfois des effets de zoom ou de surprise visuelle, comme lorsque la limace est confondue avec une crotte. L'ensemble joue avec les codes de l'album comique tout en restant délicat, et invite les enfants à observer les détails pour saisir les quiproquos et l'humour de situation.

PARFOIS ON TOMBE...

Randall de Sève, Kate Gardiner

Didier Jeunesse



Présentation de l'éditeur :

Ourson a très envie de manger cette prune rouge bien juteuse au sommet de l'arbre, mais cela semble tellement difficile... Ourson a peur, hésite et se pose mille questions : et si tu commences à grimper et que l'arbre tremble ? Et s'il pleut et que tu glisses ? Encouragé par les mots rassurants de sa maman, Ourson dépasse chacune de ses inquiétudes, arrive au sommet de l'arbre, à une patte de la prune, quand... il tombe. Ça arrive parfois. Et ce n'est pas grave. On recommence, c'est comme ça qu'on avance. Alors Ourson remonte sur l'arbre, grimpe, grimpe, et se régale cette fois d'une prune aussi savoureuse qu'une victoire ! Une histoire rassurante qui dit l'importance d'oser, d'expérimenter et de trébucher parfois, pour mieux grandir et s'épanouir.

Qu'y a-t-il à comprendre dans ce texte ?

Tomber fait partie du chemin pour grandir. Le titre est une leçon de vie universelle : « *Parfois on tombe* ». L'échec n'est pas une fatalité, mais une étape nécessaire de l'apprentissage. L'histoire apprend à l'enfant que la résilience, le courage et la persévérance sont plus importants que la perfection. C'est une métaphore de l'enfance et de la vie : l'échec est inévitable, mais il est aussi une étape indispensable pour grandir et trouver sa force intérieure.

Barbara Samuel – CP arts visuels – DSDEN 27 barbara.samuel@ac-normandie.fr

Sophie Henon – CP MDL – DSDEN 27 sophie.henon@ac-normandie.fr

Quels thèmes peuvent être abordés suite au travail en compréhension ?

L'apprentissage : marcher, grimper, explorer demandent des essais et des erreurs.

La confiance en soi : malgré ses maladresses, le petit ours réussit à continuer.

La croissance : le passage de la dépendance (petit) à l'autonomie (capable d'explorer seul).

Le rapport à l'échec : dédramatiser les chutes et montrer qu'elles sont universelles.

Le rôle des illustrations : L'ourson est représenté avec beaucoup de tendresse, ce qui rend ses chutes drôles mais jamais dramatiques. La nature environnante (rochers, arbres, rivière) devient un terrain d'apprentissage et de découvertes. Les images renforcent la progression symbolique : l'ourson va de l'instabilité à l'équilibre.

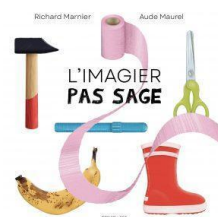
Les illustrations ...

L'illustratrice mêle gouache et crayons de couleur pour peindre des images belles et simples, au plus près des émotions des personnages. La nature, calme et apaisante, fait contrepoint aux inquiétudes de l'ourson. La palette est douce et naturelle, dominée par les bruns-ocres, verts et quelques accents plus vifs, comme la prune, qui attirent le regard. Les réserves de blancs laissent respirer la page. Le cadrage alterne plans rapprochés (hésitation, émotions de l'ourson) et vues plus larges qui ouvrent le paysage. Le texte, à la typographie claire et sobre, s'intègre discrètement aux images et accompagne la fluidité du récit. L'ensemble exprime tendresse et sobriété, au service du thème « essayer, tomber, recommencer ».

L'IMAGIER PAS SI SAGE

Richard Marnier, Aude Maurel

Frimousse



Présentation de l'éditeur :

Pas sage ! Un imagier et des bêtises répertoriées !

Des bottes et une banane ? Oh non ! La banane sera écrasée par les bottes...

Un feutre et un t-shirt tout propre ? imaginez la suite... Oh non ! Un habit tout gribouillé !

Un rouleau de papier toilette seul ? vous imaginez la suite ? Et oui...

Qu'y a-t-il à comprendre dans ce texte ?

C'est un livre qui détourne les codes de l'imagier pour faire rire, provoquer, et amener à réfléchir sur les règles, les limites et les comportements sociaux. Associer des objets aboutit parfois à changer ces objets.

Quels thèmes peuvent être abordés suite au travail en compréhension ?

Le détournement

Un imagier ordinaire nomme des objets, des animaux ou des situations de manière neutre. Ici, chaque page commence ainsi, mais l'image et le texte introduisent aussitôt un décalage humoristique ou transgressif (le chat qui tire la langue, le chien qui mord, le petit garçon qui tape, etc.). L'album joue donc sur l'effet de surprise et l'humour de l'interdit.

La transgression

L'album aborde, de façon amusante, des comportements jugés « pas sages ».

Barbara Samuel – CP arts visuels – DSDEN 27 barbara.samuel@ac-normandie.fr

Sophie Henon – CP MDL – DSDEN 27 sophie.henon@ac-normandie.fr

Ce registre plaît beaucoup aux enfants : rire de ce qu'on n'a pas le droit de faire, explorer l'interdit par le biais de la fiction. On comprend que l'album autorise symboliquement la transgression, dans un cadre rassurant.

La complicité avec le lecteur

L'adulte qui lit et l'enfant qui écoute savent qu'il s'agit d'un jeu. L'humour crée une connivence et permet de questionner les règles sociales sans les mettre réellement en danger.

Règles et limites (thème implicite)

Ce qui n'est « pas sage » devient une matière à rire, mais aussi un moyen de réfléchir : *Pourquoi certains gestes sont interdits ? Qu'est-ce qui différencie une bêtise légère d'un vrai danger ?* L'album ouvre la porte à des discussions sur le vivre-ensemble, la politesse, la transgression et ses conséquences.

Le langage

Comme tout imagier, il propose un vocabulaire simple et répétitif. Le jeu entre mot et image soutient la mémorisation, tout en stimulant l'humour et l'esprit critique.

Les illustrations...

Les illustrations, en pleine page sur fond blanc, mettent en scène des objets du quotidien avec un rendu très réaliste, proche de la photographie. Chaque double-page présente d'abord un objet en bon état, isolé et bien net (banane, tee-shirt, bottes...), puis le même objet transformé par une bêtise enfantine : écrasé, gribouillé, déchiré, brisé. Ces altérations sont traitées de manière graphique et esthétique, pour évoquer des gestes comme l'écoulement, l'écrasement, la déchirure, le déroulement/emmêlement, etc. Les couleurs sont franches, les cadrages resserrés, et l'ensemble joue sur la surprise, le rythme et l'humour. En détournant les codes de l'imagier classique, l'album interroge joyeusement la transgression, l'imperfection et la créativité enfantine. Aude Maurel travaille d'abord avec ses mains (collage, dessin, tampons...), puis finalise ses images numériquement, ce qui donne un résultat à la fois texturé, précis et très maîtrisé.