FEVRIER-MARS 2015

# HERVÉ TULLET

Hervé Tullet est né en 1958. Il a d'abord travaillé dans la communication et la publicité avant de commencer à illustrer pour la presse en 1990. Il a publié son premier album pour enfants en 1994 : « Comment papa a rencontré maman »publié chez Seuil jeunesse.

Chacun de ses ouvrages montre une grande recherche esthétique, ce n'est pas tant le récit qui est privilégié mais le jeu, la surprise, l'action du lecteur qui devient un élément essentiel de chacun des albums. Pour beaucoup, ce sont bien des livres « interactifs » qu'Hervé Tullet crée. Il dit d'ailleurs dans une interview présente sur son site, qu'il souhaite que le lecteur se demande ce qu'il va se passer une fois qu'il aura tourné la page.

Son travail a souvent été récompensé : il reçoit le Prix non-fiction à la foire internationale de Bologne en 1998 pour « Faut pas confondre », le Prix Pitchou récompensant le meilleur ouvrage pour la petite enfance en 2009 avec « Le grand livre du Hasard » au salon jeunesse de Saint-Paul-Trois-Châteaux. « Un Livre » paru en 2010 est un de ses plus grand succès, il reçoit pour ce dernier les Prix Sorcières, Andersen, Versele, entre autres! A sa suite une adaptation numérique du livre a vu le jour (application pour tablettes et smartphones) ainsi qu'un jeu avec des cartes et des jetons : « Un jeu » édité par Bayard presse.

Aujourd'hui, Hervé Tullet est traduit dans plus d'une vingtaine de langues, il s'expose et intervient en France et à l'étranger, vous pouvez également le retrouver chaque mois dans le magazine Tralalire pour lequel il crée les jeux.

# ONT PARTICIPÉ A LA REDACTION

- Marlène Weiss, professeur des écoles
- Yvette Fonteret, retraitée
- Maëlle Rullière, professeur des écoles
- Véronique Payrard, professeur des écoles
- Hélène Caussé, documentaliste
- Régine Cellier, retraitée
- Marie Campese, retraitée
- Marie Orset, professeur des écoles

## JEU DE LUMIÈRE, JEU D'OMBRES ET JEU DANS LE NOIR

Ces livres font partie d'une série d'albums imaginés par Hervé Tullet dont le titre commence par « jeu de... » Ce sont donc des livres pour... jouer!

Dans ces trois albums, c'est avec la lumière que l'on joue. Pour partir la découverte de ces albums : munissez vous d'une lampe torche, éteignez votre chambre, au besoin, cachez vous sous votre couette.



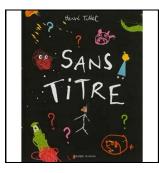
Jeu de lumière comporte de nombreux trous, en forme d'étoiles, de bateaux, de fleurs... Dans le noir, placez votre lampe torche derrière chaque page et au plafond se projetteront : des fleurs, le soleil, la mer et un voilier, le ciel étoilé... de quoi faire de beaux rêves!

Dans Jeu d'ombres, descendons voir dans le noir d'où vient ce bruit dans le jardin. C'est un théâtre d'ombres qui nous révèle les habitants du jardin, la nuit et que l'on peut bien évidemment projeter sur les murs de sa chambre toujours muni de sa lampe torche.



Jeu dans le noir, mode d'emploi : munissez-vous de votre précieuse lampe de poche, plongez votre chambre dans le noir, cachezvous sous votre couette (pour qu'il fasse encore plus sombre), exposez chaque page du livre à la lumière de votre lampe, éteignez... admirez! Grâce à l'encre magique avec laquelle est imprimé cet album, des étoiles, des planètes, tout un mode phosphorescent s'offrira à vous.

> Jeu de lumière, éditions Phaïdon 2011 Jeu dans le noir, éditions Phaïdon 2012 Jeu d'ombres, éditions Phaïdon 2013



### **SANS TITRE**

Sans titre est un livre qui n'est pas terminé. Dès les premières pages les personnages encore un peu brouillons, tout fraîchement esquissés, sont surpris de se sentir observés par le lecteur et ne savent pas comment réagir.

Pour improviser rapidement une histoire ils partent à la recherche d'un paysage, d'un méchant, puis de l'auteur. C'est donc Hervé Tullet lui-même qui se met en scène, surpris dans son atelier et interpellé par ses personnages qui vont négocier une histoire, puis la commenter en sollicitant le lecteur, qui est pris dans le processus de création du livre, comme un intrus dans ce monde imaginaire et farfelu! Il est invité à revenir

quand le livre sera terminé. Une interaction lecteur-personnages-auteur qui permet de s'interroger avec humour sur la façon de raconter une histoire et de créer un livre.

Sans titre, Bayard Jeunesse, 2013

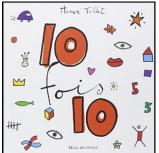
#### **FAUT TOUJOURS PAS CONFONDRE**

Après *Faut pas confondre*, voici un nouveau livre-jeu interactif où les trous au centre de la page entraînent le lecteur vers toute une série de contraires.

Aiguisant la curiosité de l'enfant qui cherche à deviner le contraire qui se cache derrière, ces trous servent aussi de lien entre les opposés car une partie de la page précédente vient compléter son contraire, jouant ainsi de la complémentarité des idées et des images.

Ces illustrations simples, gaies et colorées permettent d'aborder des concepts abstraits et profonds avec les plus petits. A la fin l'auteur, qui aime inviter à la création, propose au lecteur deux pages blanches « à toi de jouer » pour inventer lui-même ses contraires...

Faut toujours pas confondre, Seuil Jeunesse, 2013



# **10** Fois **10**

Comme son nom l'indique, ce livre est l'occasion de compter dix fois jusqu'à dix. Bien entendu on ne compte pas dix fois de la même façon! On découvre d'abord LA référence les nombres en chiffre et en lettres... mais associé aussi à la quantité: il y a une fois le 1, deux dessins du 2, trois dessins du 3...

Viens ensuite la série connue et reconnue des mains. Mais les mains d'Hervé Tullet ne sont pas celles de tout le monde... Jusqu'à cinq, rien de bien original mais une main à six, sept voire dix doigts, ça étonne un peu!

On compte aussi avec les couleurs, qui peu à peu se mélangent. On dessine un portrait avec une tête, deux oreilles, trois nez, quatre yeux.... On procède à la création de l'univers : un soleil + un poisson = 2, on construit des formes géométriques, on joue, on voyage, on fait la course...

Dix occasions donc de compter jusqu'à dix, chaque série est repérée sur le côté par un code qui amène petit à petit à la construction du nombre : série 8 nombre deux est écrit 82, le 8 est sur fond bleu comme toute la série 8 le 2 est en gris.

Et comme 10 fois dix ça fait 100 et que cent fois dix ça fait mille on ne va certainement pas en rester là ! Un livre coloré, malin, drôle, surprenant qui est à la hauteur de son ambition affichée : on compte et en plus on trouve ça amusant.

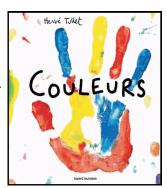
Editions Seuil jeunesse 2013

Econtez-nous dans « éclats de lire » sur info RC (88.6 et 97.2) Le lundi à 10A05, 18A et 1A30 et le dimanche à 11A et 17A45. Et sur le site www.inforc.fr (magazine éclats de lire)

#### **COULEURS**

Les couleurs sont tout de suite là, dès la couverture de cet album de format carré de 22x22cm : c'est l'empreinte d'une main multicolore qui se détache sur un fond blanc.

Les pages de garde sont, elles aussi, pleines de taches de couleurs posées les unes à côté des autres par le bout d'un doigt. Puis, dès la 1ère page, c'est une seule petite tache et le lecteur - l'enfant - est sollicité : on lui demande de tapoter, caresser, frotter, secouer, mélanger les couleurs qui éclatent sur les pages blanches. Il tourne la page et peut découvrir la naissance-fabrication du vert, du violet, de l'orange, des couleurs claires, sombres, du gris... mais aussi les effets produits par le collage de feuilles en-



duites de peinture, par les coulures, les éclaboussures, les taches, la matière. Les couleurs sont vivantes : "Elles vont venir", " elles sont un peu timides", " elles arrivent"...

Le lecteur a l'illusion de créer, pas à pas, grâce à "sa main magique" et en suivant les consignes, ce qui est déjà là dans le livre.

L'expérience, le jeu peuvent se poursuivre pour le plaisir :" Maintenant, c'est à toi de jouer"... *Couleurs* est un album ludique et joyeux.

Editeur Bayard, collection Bayard jeunesse, 2014



## L'IMAGINIER

Imaginez un imagier moderne, inventif, onirique, pour regarder le monde à la loupe. Hervé Tullé a choisi de représenter des objets simples et aussi des notions plus complexes (*sur terre, découvertes, saisons, inventer, ouvrir, s'amuser...*) sous forme de silhouettes qui se découpent sur un fond de papier millimétré ou d'écolier.

Un imagier, classique des livres pour enfant, c'est un regard subjectif sur le monde et ce qu'on a envie d'en montrer. Dans celui-ci, pas de vision conformiste ni classique, l'ac-

cent est mis sur l'imagination, l'humour, le rêve...

L'Imaginier, Seuil, 2005

**LES CINQ SENS** 

Voir, entendre, sentir, toucher, goûter...nos cinq sens sont en éveil dans cet album original qui fait la part belle aux illustrations.

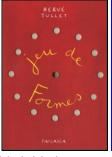
Chaque chapitre est dédié à un sens et décline des interprétations amusantes, des exemples empruntés à la vie de tous les jours : une page grignotée pour les gourmands, une page miroir dans laquelle on peut se voir, une page à toucher avec un alphabet en braille. Et pour finir, un chapitre sur le  $6^{\text{ème}}$  sens !

Voici un album que l'on peut feuilleter comme on le ferait avec un imagier, prétexte à parler avec les plus jeunes du monde qui nous entoure, des différentes façons de l'appréhender, de la richesse et de la diversité de nos sensations.



Les Cinq sens, Seuil Jeunesse, 2003







JEU DE REFLETS JEU DE FORMES JEU DE COULEURS

La série « **jeu** » s'adresse aux tout petits puisque ces ouvrages se touchent, se manipulent autant qu'ils se lisent et comme toujours chez Hervé Tullet, pas de lecture passive!

Une véritable initiation aux couleurs, une découverte des formes, des jeux de superposition, des jeux de miroir, une mise en page astucieuse. Il nous suffit de regarder et de nouvelles formes se créent, se reflètent, se transforment.

En combinant : livre, art et jeu, il permet à chacun de développer imagination et créativité et emporte les enfants au cœur d'un univers plein de surprises.

Editeur: Panama

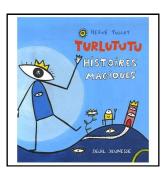
Parus entre 2007 et 2012

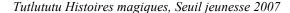
## **TURLUTUTU HISTOIRES MAGIQUES**

Turlututu est un drôle de héros, venu d'une planète lointaine, un pays magique. Dès la première page du livre, il entre en interaction avec le lecteur en l'invitant à suivre ses consignes et l'enfant va vérifier l'effet produit en tournant la page. Pour faire disparaître Turlututu, on ferme les yeux, on tape dans ses mains en prononçant une formule magique... et ça marche!

A chaque double page, un nouveau jeu est proposé. Les illustrations sont délicieusement brouillonnes, colorées, vivantes.

Voici un livre joyeux et ludique qui plaît aux enfants à partir de 4 ans.







#### LES VACANCES DE TURLUTUTU

Nous retrouvons Turlututu, le héros espiègle, dans un livre d'activités. Le petit lecteur y découvre une alternance d'histoires magiques dans lesquelles il suit les consignes et des jeux : coloriages, dessins, pochoirs, autocollants à colorier...

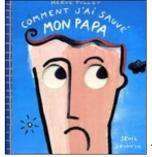
Un livre sur lequel il est permis et même conseillé de colorier... quelle nouveauté! C'est bien pour ne pas s'ennuyer en voiture ou ailleurs pendant les vacances.

Un univers loufoque et drôle pour les enfants de 2 à 5 ans.

Ces histoires ont paru précédemment dans le magazine *Tralalire*.

Les vacances de Turlututu, Bayard Editions 2011

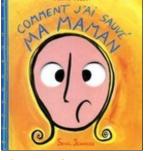
Voici 3 petits albums brochés, couverture cartonnée, format : 14 cm x 16 cm



#### **COMMENT J'AI SAUVÉ MON PAPA**

Au début du premier album, tout va mal pour le papa, ça se voit rien qu'à sa figure !

Au début du second, la maman raconte son épouvantable journée! Et l'enfant va tout faire pour les sauver.



**C**OMMENT J'AI SAUVÉ MA MAMAN

Au début les nuages emplissent le ciel des deux histoires et à la fin, le soleil brille à nouveau!

#### **COMMENT PAPA A RENCONTRÉ MAMAN**

L'histoire de Bernard et de la fille qui traversait la rue. Une histoire toute simple avec des images amusantes, tendres, poétiques ou gourmandes.

Hervé TULLET, dans ces trois albums à trous, emploie des phrases simples et courtes. Il mélange peinture et dessin dans ses illustrations éclatantes aux couleurs vives. Il dessine des images chaotiques pour montrer ce qui est compliqué. Ses personnages sont très expressifs, comme les objets et les paysages, ils sont de forme géométrique. Ils sont mis en

perspective par un contour noir épais, l'enfant glissera ses doigts par les trous et découvrira les histoires contées avec humour, suspense et tendresse pour un rire partagé.



Comment j'ai sauvé mon papa, Seuil Jeunesse 2002

Comment j'ai sauvé ma maman, Seuil Jeunesse 1997

Comment Papa a rencontré Maman Seuil 2002

Impression FLYERS SHOP Lavilledieu