

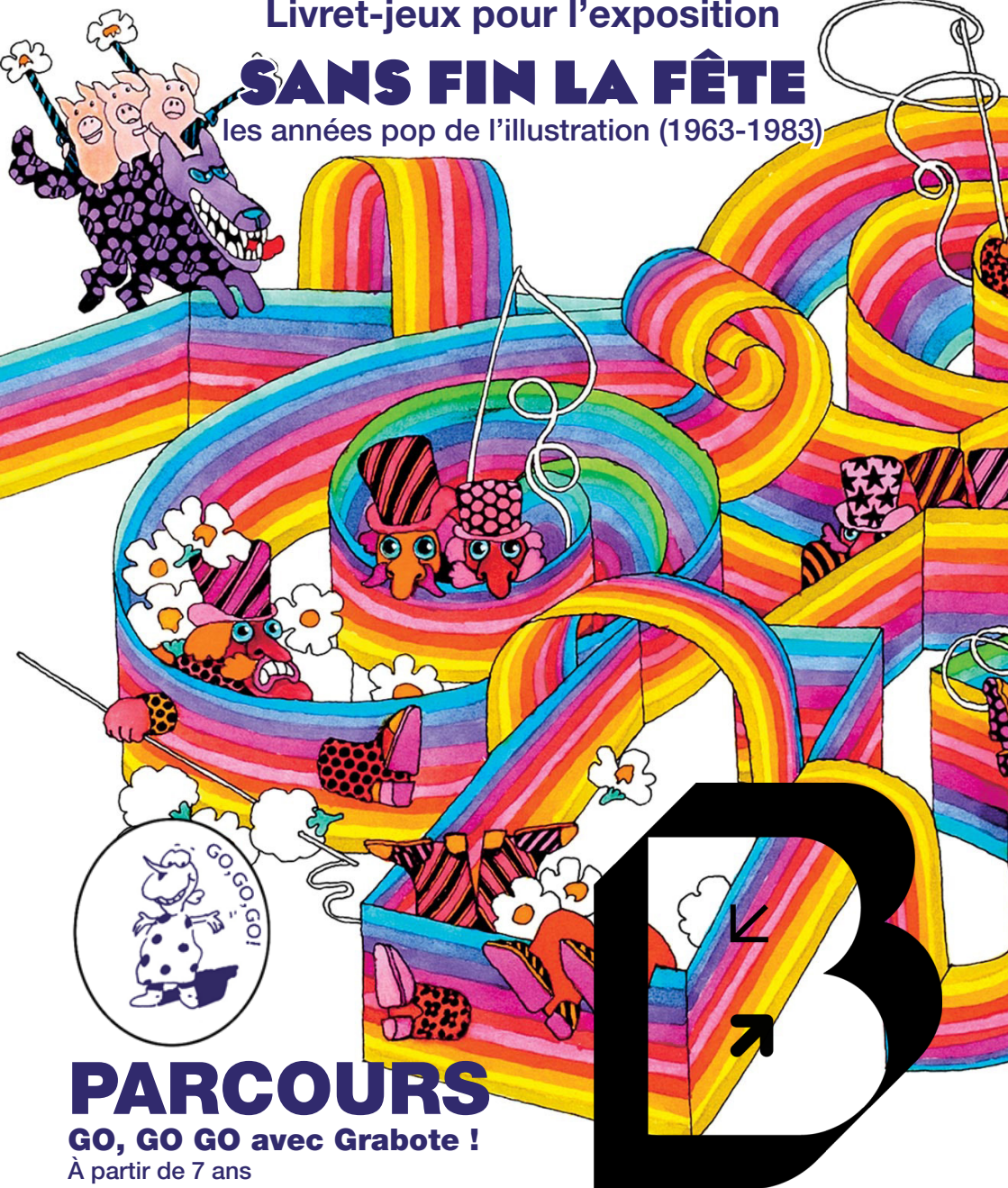
BIBLIOTHÈQUE
MUNICIPALE DE LYON



Livret-jeu pour l'exposition

SANS FIN LA FÊTE

les années pop de l'illustration (1963-1983)



PARCOURS

GO, GO GO avec Grabote !

À partir de 7 ans

CE CARNET APPARTIENT À :

Dans ce carnet tu trouveras 9 jeux qui te feront découvrir l'exposition. Chaque jeu te permettra de trouver un mot-indexe pour remplir le mot croisé. Une fois le mot croisé rempli, un mot magique apparaîtra ! Grâce à ce mot de passe, viens chercher ta surprise en récompense au département jeunesse.



Bonjour, je m'appelle Grabote.
Je suis née en 1973 sous le
crayon de Nicole Claveloux.

Je peux te guider dans cette
exposition et te présenter mon
univers un peu fou. Certains
disent que je suis insupportable,
mais ce sont des adultes qui ne
comprennent rien aux enfants....

*« Il n'y a pas d'art pour l'enfant, il y a l'art.
Il n'y a pas de graphisme pour enfants, il y a le graphisme.
Il n'y a pas de couleurs pour enfants, il y a les couleurs.
Il n'y a pas de littérature pour enfants, il y a la littérature.
En partant de ces quatre principes,
on peut dire qu'un livre pour enfants est un bon livre
quand il est un bon livre pour tout le monde. »*

François Ruy-Vidal

« GO, GO, GO ... ON Y VA ? »

Mot indice 1

I					T										U	
---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	--

Mot indice 2

	D					R										
--	---	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mot indice 3

							P									
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--	--

Mot indice 4

				E				O								
--	--	--	--	---	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Mot indice 5

							A			S						
--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	---	--	--	--	--	--	--

Mot indice 6

								Q								
--	--	--	--	--	--	--	--	---	--	--	--	--	--	--	--	--

Mot indice 7

									-	U						
--	--	--	--	--	--	--	--	--	---	---	--	--	--	--	--	--

Mot indice 8

							M			O						
																A

Indexe bonus : je suis le fidèle compagnon de Grabote,
même si elle m'en fait voir de toutes les couleurs...

JEU 1 - COMMENT TOUT A COMMENCÉ ...



On me retrouve en couverture de beaucoup de magazines pour enfants, au fil du temps je suis devenue leur mascotte !

MOT-INDICE N°1 : Selon toi, quel est le métier de la personne qui me dessine ?

A toi d'en être un-e !

Utilise cet espace pour créer ta propre mascotte. À mon image, il faut qu'elle soit super marrante !

JEU 2 - FRANÇOIS-RUY VIDAL, CONCEPTEUR DE LIVRES

Pour créer un livre d'illustrations, de nombreux acteurs interviennent. Il faut beaucoup d'étapes très complexes pour qu'un livre puisse arriver ensuite entre tes mains ! Replace dans l'ordre, en plaçant des numéros allant de 1 à 7, ces personnes grâce à qui tu peux te plonger dans la lecture d'un beau livre illustré.



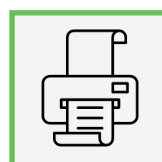
Le/La maquetiste
Je mets en page
le livre



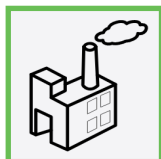
Le/La libraire
Je vends les livres
au public



L'illustrateur/trice
Je dessine pour
illustrer des histoires



L'imprimeur
J'imprime
et relie les livres



Le/La chef de fabrication
Je prépare le livre pour
l'impression



L'éditeur/trice
Je décide de
publier les histoires



L'auteur/trice
J'écris des histoires



MOT-INDICE N°2 : « Je suis celui qui
reçois les auteurs, regarde leurs projets
et décide de les publier ou non, je suis :

Viens, on prend la petite porte pour
poursuivre le voyage... Parmi tous les
dessins que tu as vu jusqu'à maintenant,
lequel est ton préféré ?

JEU 3 - OKAPI, POMME D'API ET COMPAGNIE

Ici, tu peux te poser pour lire, regarder les images ou écouter des histoires dans les téléphones.



Retrouve-moi sur les couvertures des magazines mis à ta disposition ! Repère au moins trois magazines sur lesquels je me trouve et note ici leurs numéros :

MOT-INDICE N°3 : Quel est le nom du magazine sur lequel je suis souvent représentée ?

Dans le coin des téléphones, décroche un combiné et compose le numéro 7 pour entendre une histoire...

Et pour toi, qu'est-ce qu'un enfant ?

As-tu réussi à sortir de l'Hyper-labyrinthe de France de Ranchin ?
Moi je n'ai toujours pas trouvé la sortie ...

JEU 4 - MUR D’AFFICHES

En voilà un grand mur d’affiches !

Parmi tous les personnages représentés, cherche et trouve un chat un petit peu particulier. **A qui appartient-il ?**

MOT-INDICE N°8 : Trouve son nom au milieu de ces intrus :

HARLIN-QUIST - JACQUELINE - SIMULOMBULA - DANIÈLE - ALALA

Entraîne-toi à prononcer son nom. C’est plus difficile qu’il n’y paraît, moi il m’a fallu 8 essais avant de réussir du premier coup !

JEU 5 - DIRECTIONS ARTISTIQUES

Pour faire un album, il faut un texte, des images, mais ça ne suffit pas, il faut aussi un directeur artistique pour mettre tout cela ensemble, et que cela soit beau : la mise en page, la typographie, le format, le papier...



La **typographie** c’est l’ensemble des caractères (lettres, chiffres, symboles) de même forme. Il en existe de nombreuses, et celles de livres d’illustration des années 70 sont toutes plus originales les unes que les autres ! Tu peux en voir des exemples dans la vitrine au centre.

A toi de t’essayer à la typographie en poursuivant, selon la même forme, le titre de l’exposition :

SANS FIN — — — — —

JEU 6 - QUAND LES PLUS GRANDS ÉCRIVENT POUR LES PLUS PETITS

Les histoires créées à mon époque sont parfois étranges, mais les écrivains disent la vérité aux enfants ! Marguerite Duras est une écrivaine qui a écrit un conte sur un petit garçon qui ne veut pas aller à l'école. Dans cet espace, tu peux écouter un entretien entre elle et un garçon nommé François.

MOT-INDICE N°4 : Quel est le prénom du petit garçon qui ne veut pas aller à l'école dans le conte de Marguerite Duras ?

Es-tu d'accord avec le petit garçon ? Et pourquoi ?



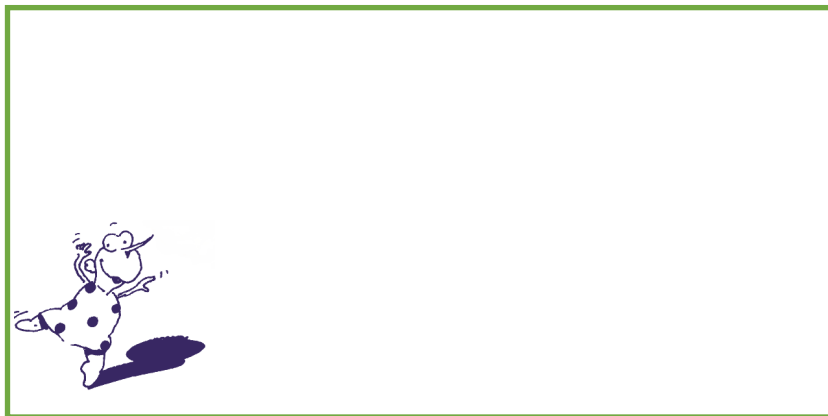
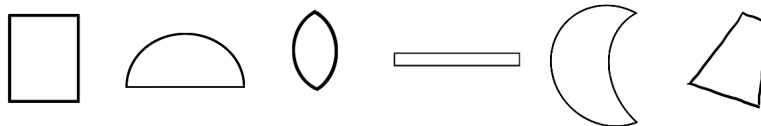
JEU 7 - MUSIQUE !

Il y a 50 ans on écoutait de la musique sur de grands disques compacts qu'on appelle vinyles. Ouvre grand tes oreilles et laisse-toi transporter loin... très loin.

Parmi les pochettes de vinyles illustrées présentées dans l'exposition, l'une est très spéciale, elle permettait d'inventer des visages grâce à des pastilles de formes géométriques variées à placer sur le vinyle.

MOT-INDICE N°5 : D'après toi, quel est le titre de ce vinyle ?

A toi de jouer, dessine ta plus belle grimace en utilisant uniquement les formes géométriques suivantes :



JEU 8 - MUSIQUE !

Emilie Jolie raconte l'histoire d'une petite fille qui se retrouve seule dans le noir le soir dans son lit, pour ne plus avoir peur, elle se plonge à l'intérieur d'un livre d'images ...

MOT-INDICE N°6 : Sous quel format retrouve-t-on cette histoire dans l'exposition :



La pochette est remplie de détails faisant référence aux personnages rencontrés dans le livre d'image ! Retrouve les 7 différences entre ces deux images pour retrouver l'originale, présentée dans l'exposition.



JEU 9 - PARIS - NEW-YORK

Le mouvement de ces illustrateurs novateurs, avides de liberté et de vérité, n'a pas eu lieu qu'en France !

Jusqu'où ont voyagés les illustrateurs pour collaborer sur l'écriture et l'illustration des livres jeunesse tel que *Max et les Maximonstres* ?

MOT-INDICE N°7 :



Tu peux retrouver *Max et les Maximonstres* dans les livres à lire sur place disponibles dans les différents bacs de l'exposition ...

COLORIAGE



Retrouvez toutes les infos pratiques, le programme des rendez-vous, le contenu de l'exposition, les thèmes abordés (l'émergence de l'illustration, l'apparition des départements jeunesse en bibliothèque, les différentes techniques graphiques, l'édition française, les pionniers de l'image pour enfant, etc) des albums à feuilleter, une visite virtuelle... sur le site web dédié de l'événement : www.bm-lyon.fr (les rendez-vous)

RÉPONSES

Mot de passe : Léonidas

Mot croisé : Illustrateur – Editeur – Okapi – Ernesto – Grimaques –
Disque – Etats-Unis – Simulombula

Jeu 9 : Etats-Unis

Jeu 8 : un Disque (vinyle)
Les différences : Le filet du coq – L'oreille droite du premier lapin –
L'oreille droite du troisième lapin – L'oreille droite du septième lapin
– la main du septième lapin – l'œil du robot – la jambe du robot

Jeu 7 : grimaques (Sac à grimaques)

Jeu 6 : Ernesto

Jeu 4 : (Le chat de) Simulombula
Dernière affiche en partant de la gauche, le chat est en bas à gauche
sur l'affiche.

Jeu 3 : Okapi
Numéros d'Okapi avec des couvertures où Grabote apparaît : 66,
73, 108, 168, 169, 170, 171, 172, 173, 176, 188, 190, 191, 192, 195,
196, 197.

Ordre de fabrication d'un livre : L'auteur·rice – L'illustrateur·rice –
L'éditeur·rice – Le/La maquettiste – Le/La chef·fe de fabrication –
L'imprimeur – Le/La libraire

Jeu 2 : Editeur

Jeu 1 : Illustrateur/illustratrice