

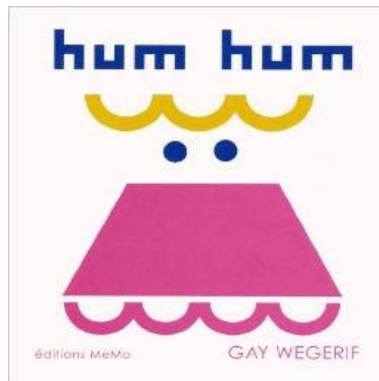
EXPLORER LES ALBUMS À L'ÉCOLE MATERNELLE

HUM-HUM

Gay WEGERIF

Éditions MeMo, 2009

Entrer par les pratiques de lecture : entrer dans le jeu avec le livre, avec l'histoire ou un jeu mis en scène dans le livre
Niveaux 1 et 2 (MEN, Liste C1)



Présentation de l'œuvre littéraire

Hum hum fait partie des livres qui demandent une lecture à voix haute ; en effet, la présence des dialogues constitués d'onomatopées invite à une mise en bouche du lecteur... comme du récepteur !

Une randonnée revisitée avec humour

L'album se présente comme une randonnée classique : une princesse a perdu sa robe et part à sa recherche en interrogeant une succession d'animaux qui ne comprennent rien à sa question. En effet, la seule réponse qu'ils formulent se résume à leur cri et la princesse n'avance pas dans son enquête. Mais la fin de l'histoire révèle une chute inattendue et cocasse : c'est un cheval qui porte sa robe ! Comme dans toute randonnée, la structure de l'album est répétitive : la princesse rend visite à un ou plusieurs personnages à chaque page et la question posée est toujours la même : « hum-hum, avez-vous vu ma robe ? »

Des personnages symbolisés

Les personnages ne sont pas dessinés mais symbolisés par l'assemblage de formes géométriques qui font penser à celles du jeu de tangram. L'auteure-illustratrice crée ses personnages comme le ferait un jeune enfant qui pratique le jeu symbolique : il suffit de décider que l'assemblage de trapèzes forme un chat pour voir un chat ! Ce jeu est complété par le texte qui nomme ces personnages et les fait réagir grâce à leur cri.

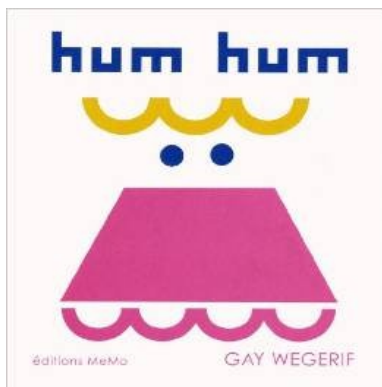
Quel lecteur est convoqué ?

Un lecteur-joueur

- capable de jouer à chercher la robe de la princesse,
- qui fait preuve d'humour.

Les enjeux pédagogiques

- Choisir de présenter cet ouvrage en classe, c'est offrir la possibilité au jeune lecteur de :
- mettre en bouche les cris des personnages,
 - mettre en bouche la question récurrente de la princesse,
 - reconnaître et nommer les animaux symbolisés au fur et à mesure de la lecture,
 - lire cette histoire à plusieurs voix (la voix de l'adulte, la voix de l'enfant).



Le mot du libraire

MeMo a jusqu'à présent édité 4 albums de l'auteure-illustratrice Gay Wegerif. Le catalogue de la maison d'édition l'intègre à une collection "tout-petits mômes" qui n'est pas forcément sa marque de fabrique principale. MeMo ayant en effet plutôt une image d'éditeur exigeant et élitiste. Le reproche de publier des albums faussement destinés aux enfants lui a été longtemps fait. Pourtant, il n'y a pas de doute, *Hum hum* sous son exigence plastique est bien un album pour les tout-petits. Le style de Gay Wegerif est immédiatement identifiable : jeux sur les formes géométriques, couleurs pimpantes, plaisir de conter. Elle met l'album au niveau de l'espace de jeu et fait preuve d'un humour toujours à hauteur d'enfant installant une connivence avec lui.

Hum hum peut être assimilé ici à un raclement de gorge gêné équivalent à un "excusez-moi de vous déranger !" Il introduit avec systématisme un dialogue répétitif où la question restera invariablement la même en changeant d'interlocuteur. L'enfant aura bien compris que la princesse est un peu sottie. D'abord, parce que sa robe (en tout cas la forme géométrique qui lui correspond soit, un trapèze) est un élément constitutif de tous ses interlocuteurs. Ensuite, parce qu'elle est bien la seule à croire que les animaux sont doués de parole : mise à plat savoureuse d'une convention de l'album de jeunesse. L'enfant est complice d'un jeu de recherche et trouve (vivent les gommettes) déguisé sous la forme d'un imagier. Complice aussi du comique de répétition d'une blague à la chute savoureuse et régressive. D'une certaine façon et sans trop "forcer le trait", *Hum hum* peut être lu comme une nouvelle variation de *La moufle*.

Question

"L'humour est-il un critère déterminant du choix des albums de classe ?"

Le site de l'auteure

<http://www.wegerif.co.uk/>