

# Parcours Découverte



## Le Livre jeu

Bibliothèque Départementale de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu  
23/10/2018

## Le livre jeu

Le livre jeu est conçu pour rendre actif l'enfant lors de sa lecture. Il lui permet de se repérer dans l'image, de développer son sens de l'observation.

Le livre-jeu permet aussi à l'enfant de développer sa motricité et ses capacités d'observation. Il suscite sa curiosité, sa réflexion, son imaginaire.

Lire un livre-jeu, c'est l'occasion de coopérer entre enfants ou avec l'adulte pour trouver les détails demandés car l'enfant participe activement.

Les livres-jeux sont conçus pour être manipulés, tournés dans tous les sens. Il ne faut pas hésiter à les installer au sol, à les observer, à tourner autour d'eux.

Un parcours découverte de **30 albums jeunesse** pour découvrir ou redécouvrir l'univers des livres-jeux.

A destination des enfants et des adultes médiateurs, enseignants, parents, assistantes maternelles, éducatrices de jeunes enfants.

## Cherche et trouve

***A la recherche de la carotte bleue*** / Sébastien Telleschi. Un album cherche et trouve pour retrouver la carotte bleue cachée depuis la nuit des temps. Un grand format qui fourmille de détails.

***Le grand pique-nique*** / Thé Tjong-Khing- Une histoire sans texte, sens de l'observation : pour retrouver le gâteau disparu...

***Où ?*** / Séverin Millet – Des clés sont glissées dans les illustrations

***Où est Charlie ?*** / Martin Handford. Retrouver le personnage de Charlie, ses amis etc... dans des illustrations très touffues où grouillent plein de personnages en tous genres. Accompagné d'un coffret jeu :

***Le Grand jeu : plus de 200 défis à relever*** : contenant 1 plateau, 200 cartes, 20 scènes à observer, 5 pions personnages, 15 pions objets, 1 dé, 1 sablier, 1 règle du jeu.

## Livre à manipuler, à tourner, à tripoter dans tous les sens

**Jouer avec son aspect physique ....**

***Les livres à lire sans fin*** / Malika Doray : livres accordéons, livres ribambelles à lire sans fin, ou à déplier en une grande image

***Chez les ours*** / Malika Doray : conçu comme un jeu de cadavres exquis

**....Ou avec un élément**

***Qu'est-ce que c'est ?*** / Cécile Boyer – Une moustache à glisser sur toutes les pages et qui se transforme en ... lunettes, crinière, chaussures etc...

## Jouer avec le livre

***A toi de jouer*** / Claire Dé – Découvrir des objets ordinaires grâce à ce livre à jouer et à détacher pour petits et grands : observer, combiner, construire, transformer, titrer, exposer, cocktaylor...

***Couleurs*** / de Hervé Tullet : l'enfant est invité à caresser, tapoter, secouer le livre pour faire des mélanges de couleurs

***Dans les bouchons*** / Aino-Maija Metsola. Un livre puzzle à assembler pour jouer à l'embouteillage.

***Imagine*** / Norman Messenger. A la fois livre jeu pour développer son imagination et s'évader du quotidien et livre animé, des pages à déplier, pages découpées, superposées, pages à volets. Chaque page ouvre des portes sur des univers magiques, mystérieux, humoristiques...

***On joue ?*** / Hervé Tullet. Pour faire participer l'enfant activement avec les doigts

Bibliothèque Départementale de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu  
23/10/2018

## Jouer avec les histoires

### Inventer

**La fabrique à histoires** / Bernard Friot ; matériel illustré par Violaine Leroy.

Avec un livret catalogue, 1 livret Pièces détachées, 1 plateau de jeu, 5 images panoramiques, 1 jeu de cartes : un véritable atelier d'écriture proposé par Bernard Friot pour inventer des histoires.

### Rigoler

**Qui ? Quoi ?** / Olivier Tallec. De pages en pages, des questions pour développer son sens de l'observation, sa mémoire

**Turlututu, c'est magique** / Hervé Tullet. Un livre pour être surpris, échanger et jouer

### Résoudre

**Le sarcophage maudit** / Rowland Morgan – Une enquête policière avec dossiers et indices

## Parcours et poursuites

**Binek et Paupiette dans le temple maya** : la course-poursuite avec histoire, indices à déchiffrer et défis à relever

**Petite main, petit pouce** / Martine Perrin : enfant est invité à suivre le chemin avec le doigt, frapper à la porte, taper sur un tambour

**Le tour du monde de Mouk, à vélo et en gommettes** / Mark Boutavant. Un pays différent visité à chaque double page avec une foule de détails informatifs, des gommettes repositionnables pour stimuler l'observation et l'imagination des enfants. En fin d'ouvrage, un carnet de voyage accessible à une large tranche d'âge (3-6 ans), permettant aux plus petits de jouer « au hasard » avec les gommettes, de s'amuser à reconnaître les objets les plus simples, etc. ; aux plus grands de s'appliquer à retrouver la « bonne » place des gommettes, de découvrir ou reconnaître des curiosités propres à chaque pays.

**Vive la fête** Parcours en relief, à suivre avec le bout du doigt.

## Livre-jeu en relief

**La maison d'Honoré** / Iris de Moüy. Une maison à déployer comme un carrousel, à la fois imagier et jeu avec des autocollants pour décorer chaque pièce.

**La Maison de Tamara** / Pascale Fournier- Debert. Un coffret contenant :

- un livre-maison à déplier en carrousel pour former les murs des quatre pièces
- une pochette avec 12 planches d'éléments prédécoupés, mobilier et décoration pour aménager chaque pièce : cuisine, salle de bains, salon, chambre ; sur les murs des affiches donnant des indices sur la vie de l'occupante de la maison
- le journal intime de Tamara Karsavina, danseuse russe

**Rue Lapuce** / Cécile Bonbon – Un livre animé à déplier comme un tapis de jeu, une histoire avec une énigme à résoudre, 8 figurines prédécoupées, 14 animations surprises

**Contes à jouer** / Julia Spiers. Un livre animé composé de quatre pages à ouvrir avec un décor différent : mer, château, forêt, grotte. Une pochette contient trois planches de personnages et deux fiches avec la version théâtralisée de La petite Sirène, Cendrillon, le Petit Chaperon rouge et Ali Baba. Des contes à mettre en scène ou à réinventer.

## **Livre labyrinthe**

Ils font appel à l'observation et à la déduction des enfants pour trouver la solution et sortir du labyrinthe. Equilibre à trouver dans l'illustration pas trop simple pour que l'enfant ne trouve pas immédiatement, mais lisible pour ne pas le décourager.

**Labyrinthe city** / Hiro Kamigaki : l'enfant doit aider deux jeunes détectives à résoudre une enquête

**Par ici la sortie** : le héros doit retrouver son chemin parmi dix labyrinthes

## **Un album & un jeu**

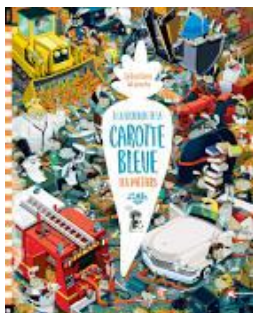
**Roule galette** / Pierre Belvès. L'histoire est accompagnée d'un jeu de memory intégré (18 cartes à mettre dans une pochette)

**Raymond rêve** / Anne Crausaz. L'histoire est accompagnée d'un jeu

**Raymond joue** : jeu de memory de 44 cartes qui reprend les personnages de Raymond rêve pour en prolonger la lecture

## Ouvrages

### Cherche et trouve



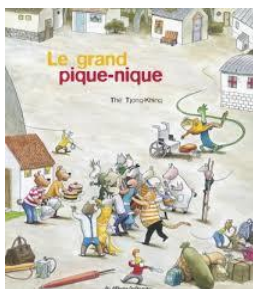
#### **A la recherche de la carotte bleue**

Sébastien Telleschi

Paris : Little Urban, 2015

1 vol. (18 p.) : ill. en coul. ; 44 cm

ISBN 9782374080017



#### **Le grand pique-nique**

Thé Tjong-Khing

Paris : Autrement, 2007

1 vol. (Non pag. [23]p.) : ill. en coul. ; 30 cm

ISBN 9782746709341



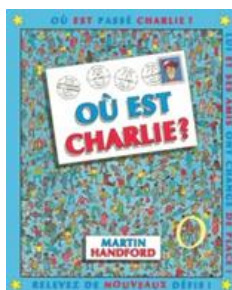
#### **Où**

Séverin Millet

Paris : Seuil jeunesse, 2007

1 vol. (Non pag. [26]p.) : ill. en coul. ; 37 cm

ISBN 9782020962865



#### **Où est Charlie ?**

Martin Handford

Paris : Gründ, 1998

1 vol. (Non pag.[24]p.) : ill. en coul. ; 33 cm

ISBN 9782700041248

Bibliothèque Départementale de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu  
23/10/2018



**Où est Charlie ?** : Le grand jeu, plus de 200 défis à relever

Martin Handford

Paris : Gründ, 2018

1 coffret contenant 1 plateau, 200 cartes, 20 scènes, 20 pions, 1 dé, 1 sablier, 1 règle du jeu ; 22x 22cm

ISBN 9782324022487

## Livre à manipuler, tourner, tripoter

Jouer avec leur aspect physique



**Les livres à lire sans fin**

Malika Doray

Nantes : Memo, 2009

5 vol dépl. : ill. en coul. ; 15 cm

ISBN 9782352890683



**Chez les ours...**

Malika Doray

Paris : l'école de loisirs, 2011

1 vol. (Non pag.[26, 26]p.) : ill. en coul. ; 18 x 24 cm

(Loulou et Cie)

ISBN 9782211204903

Avec un élément



**Qu'est-ce que c'est ?**

Cécile Boyer

Paris : Albin Michel jeunesse, 2015

1 vol. (Non pag. [13]p.) : ill. en coul. ; 31 cm

ISBN 9782226257673

Bibliothèque Départementale de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu

23/10/2018

## Jouer avec le livre



### **A toi de jouer !**

Claire Dé

Paris : Les grandes personnes, 2010

1 vol. (Non pag. [140] p. dont [34] dépl.) : ill. en coul. ; 30 cm  
+ 2 f.

ISBN 9782361930172



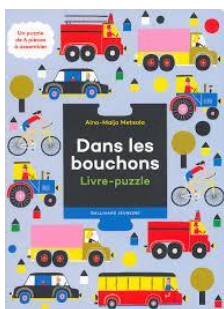
### **Couleurs**

Hervé Tullet

Montrouge : Bayard jeunesse, 2014

1 vol. (64 p.) : ill. en coul. ; 22 cm

ISBN 9782747051309



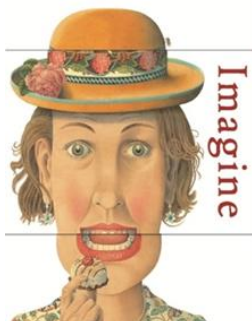
### **Dans les bouchons** : un puzzle de 6 pièces à assembler

Aino-Maija Metsola

Paris : Gallimard jeunesse, 2016

1 vol. (Non pag. [12]p.) : ill. en coul. ; 26 cm

ISBN 9782070579808



### **Imagine**

Norman Messenger

Paris : Seuil jeunesse, 2005

1 vol. (29 p. dont 6 depl.) : ill. en coul. : 31 cm

ISBN 9782020810562

Bibliothèque Départementale de Prêt de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu – 30/09/2019





### On joue ?

Hervé Tullet

Montrouge : Bayard jeunesse, 2016

1 vol. (Non pag. [64]p.) : ill. en coul. ; 22 cm

ISBN 9782747061322

## Jouer avec les histoires

### Inventer



**La fabrique à histoires** : invente tes premières histoires

Bernard Friot ; matériel ill. par Violaine Leroy

Toulouse : Milan, 2018

1 boîte (2 livrets, 1 catalogue, 1 plateau de jeu, 1 jeu cartes, 5 images) : ill. en coul. ; 24 cm

ISBN 9782408007331

### Rigoler



### Qui quoi quoi

Olivier Tallec

Arles : Actes sud junior, 2016

1 vol. (Non pag. [26]p.) : ill. en coul. ; 15 x 30 cm

ISBN 9782330063993



### Turlututu, c'est magique !

Hervé Tullet

Paris : Seuil jeunesse, 2014

1 vol. (Non pag. [60]p.) : ill. en coul. ; 22 cm

ISBN 9782021100594

Bibliothèque Départementale de Prêt de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu – 30/09/2019

## Résoudre



### **Le sarcophage maudit**

Rowland Morgan

Paris : Gründ, 1998

1 vol. (32 p.) : ill. ; 27 x 19 cm

ISBN 2700039203

## Parcours et poursuites



### **Binek et Paupiette dans le temple Maya**

Kryzstofè Laniewski-Wollk ; ill. Adam Wojcicki

Paris : La Martinière jeunesse, 2017

1 vol. (Non pag. [10]p.) : ill. en coul. ; 32 cm

ISBN 9782732484211



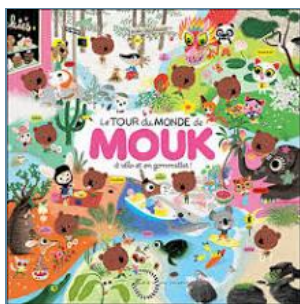
### **Petite main, petit pouce** : un livre à lire du bout des doigts

Martine Perrin

Paris Seuil jeunesse, 2012

1 vol. (Non pag. [33]p.) : ill. en coul. ; 21 cm

ISBN 9782021080537



### **Le tour du monde de Mouk**

Marc Boutavant

Paris : Albin Michel jeunesse, 2007

1 vol. (Non pag. [28] p. + [2]p. de pl.) : ill. en coul. ; 30 cm

ISBN 9782226149343

Bibliothèque Départementale de Prêt de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu – 30/09/2019



**Vive la fête ! : suis le chemin avec ton doigt**

Delphine Chedru

Arles : Hélium, 2018

1 vol. (Non pag. [27]p.) : ill. en coul. ; 15 cm

ISBN 9782330094867

**Livre en relief**



**La Maison d'Honoré**

Iris de Moüy

Paris : Naïve, 2008

1 vol. (Non pag. [14]p. +[3]p. de pl.) : ill. en coul. ; 33 cm

ISBN 978235021143



**La maison de Tamara : un livre-maison de poupée**

Pascale Fourtier-Debert

Paris : Albin Michel jeunesse, 2011

1 vol. : ill. en coul. ; 22 x 31 cm

ISBN 9782226230409



**Rue Lapuce**

Cécile Bonbon, Arnaud Roi

Paris : Didier jeunesse, 2010

1 dépl. (Non pag. [14]p.) : ill. en coul. ; 30 cm + 1 p. de pl.

ISBN 9782278059218



### **Contes à jouer**

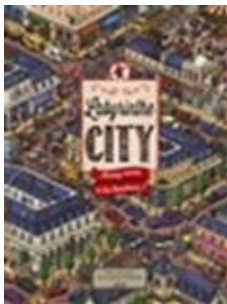
Julia Spiers

Paris : Albin Michel jeunesse, 2018

1 vol. (Non pag. [4] p.) : couv. ill. en cou. ; 27 cm + 1 pochette avec 5 pl

ISBN 9782226437648

### **Livre labyrinthe**



### **Labyrinthe city**

Hiro Kamigaki

Toulouse : Milan, 2015

1 vol. (32 p.) : ill. en coul. ; 36 cm

ISBN 9782745973375



### **Par ici la sortie**

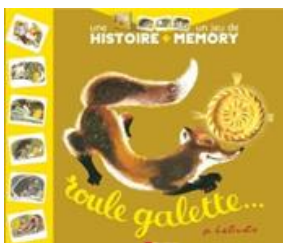
Ill. Aleksandra Artymowska

Paris : De la Martinière jeunesse, 2017

1 vl. (Non pag. [32]p.) : ill. en coul. ; 29 x 30 cm

ISBN 9782732484006

### **Un album & un jeu**



### **Roule galette**

Raconté par Natha Caputo ; ill. Pierre Belvès

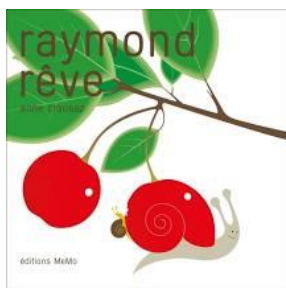
Paris : Père Castor-Flammarion, 2013

1 vol. (24 p.) ill. en coul. ; 21 x 27 cm + 1 enveloppe avec jeu de memory (18 cartes)

ISBN 9782081301139

Bibliothèque Départementale de Prêt de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu – 30/09/2019



**Raymond rêve**

Anne Crausaz

Nantes : Memo, 2007

1 vol. (Non pag. [40]p.) : ill. en coul. ; 22 cm

ISBN 2352890071



**Raymond joue**

Anne Crausaz

Nantes : Memo, 2016

1 coffret (44 cartes) : ill. en coul. ; 15 cm

ISBN 9782352893158

Bibliothèque Départementale de Prêt de Guadeloupe

DE5 – Parcours Découverte - Livre jeu – 30/09/2019