

FAITES VOS JEUX

Bibliothèque Méjanes

MANIFESTATION
JEUNESSE

BIBLIOGRAPHIE



**Des jouets intrépides, des
enfants malicieux, des jeux
dangereux...**

Des énigmes, des livres-circuits,
des devinettes, des jouets à
fabriquer soi-même...

Des jeux d'antan, des jeux sur
écran, des jeux d'ailleurs...

Bref, de l'action, de l'aventure, du
rire et des larmes !

À vous de jouer !



LES JOUETS SONT VIVANTS !

Enzo D'ALÒ **Pinocchio**

Gebeka Films, 2013

Lorsqu'un soir Gepetto entend une bûche de bois parler, il en fait une marionnette de bois qu'il nomme Pinocchio. L'enfant que Gepetto a toujours rêvé d'avoir se révèle être un garçon farceur, menteur et égoïste. En voulant découvrir le monde, Pinocchio va vivre de nombreuses aventures.

Une lumineuse adaptation de l'œuvre de Carlo Collodi, la mise en couleur par l'illustrateur et peintre Lorenzo Mattotti donne à ce film un visuel éblouissant et vif.

À partir de 5 ans

Hans Christian ANDERSEN **et Fred MARCELLINO**

Le petit soldat de plomb

Gallimard jeunesse, 2008

(Folio benjamin-Livres audio benjamin)

Il a beau n'être qu'un petit soldat de plomb, qui plus est, unijambiste, il n'en vivra pas moins une aventure des plus extraordinaires. Sa bravoure et la pureté de son amour pour la petite danseuse ne failliront jamais, jusqu'à la fin, tragique et lumineuse.

À partir de 8 ans

Stéphane AUBIER et Vincent PATAR **Panique au village : le film**

Le Parti Production, 2009

Pour l'anniversaire de Cheval, Indien et Cow-boy décident de lui offrir un cadeau : un barbecue ! C'est alors que les ennuis commencent...

Des personnages en jouets, une animation loufoque, un humour décalé et des dialogues au langage fleuri. Un film d'animation complètement dingue !

À partir de 10 ans

Martine CAMILLIERI et Angélique VILLENEUVE

Les très petits cochons

Seuil jeunesse, 2013

Cette adaptation du célèbre conte utilise en guise d'illustration des mises en scène très rigolotes de jouets et objets du quotidien. Ainsi, nos trois petits cochons en plastique évoluent dans un décor mêlant Lego, minuscule dinette ou encore mobilier de maison de poupées. Un résultat réussi qui amusera petits et grands !

Pour tous, à partir de 4 ans

David CHAUVEL et Tim McBURNIE

Pinocchio : d'après l'oeuvre de Carlo Collodi

Delcourt, 2014

(Jeunesse)

Une adaptation en bande dessinée pleine de justesse, rythmée et drôle, de ce grand classique de la littérature jeunesse.

À partir de 9 ans

Kitty CROWTHER

Alors ?

Pastel / L'école des loisirs, 2005

Dans une chambre, des jouets attendent, s'impatientent, s'interrogent : "Alors ? Il est arrivé ?". Le suspense monte jusqu'à ce que... enfin l'enfant arrive, accueilli comme un héros. Et maintenant tout le monde au lit !

Un album plein de tendresse au dialogue minimaliste. Les illustrations mystérieuses aux couleurs douces reflètent cette atmosphère sereine propice à l'endormissement.

À partir de 2 ans

E.T.A. HOFFMAN et Maurice SENDAK**Casse-noisette**

Gallimard, 1985

Le soir de Noël, Fritz et Marie attendent avec impatience leur oncle Drosselmeier, habitués à ses cadeaux étranges : des jouets toujours farfelus qu'il fabrique lui même. Le cadeau préféré de Marie est Casse-noisette, un personnage de bois avec une grande bouche. Mais elle ne se doute pas que cet étrange automate va s'animer et l'emmener dans un monde fantastique.

Publié en 1816, *Casse-noisette* a connu plusieurs adaptations. Voici une nouvelle traduction, plus authentique, sublimée par les magnifiques illustrations de Maurice Sendak.

À partir de 7 ans

Ernst JANDL et Norman JUNGE**Le cinquième**

L'école des loisirs, 2000

(Lutin poche)

Une salle sombre, ils sont cinq à attendre, puis une porte s'ouvre, une forte lumière, l'un sort et l'autre rentre. Mais qu'attendent donc ces jouets tout abîmés ?

À partir de 4 ans

John LASSETER**Toy Story**

Pixar, 1996

Dans la chambre d'Andy, les jouets s'animent dès qu'ils sont seuls. L'arrivée de Buzz l'éclair, astronaute interstellaire hyper perfectionné, va bousculer ce petit monde bien tranquille et déclencher la jalousie de Woody le cow-boy.

Premier long-métrage de l'histoire du cinéma entièrement réalisé sur ordinateur, *Toy Story* est une magnifique réussite par la qualité du scénario, la drôlerie des gags et surtout la multitude de personnages (de simples jouets) au caractère bien trempé.

Vers l'infini et au-delà !!!

À partir de 3 ans

Georges LEMOINE**Intrépides petits voyageurs**

Gallimard jeunesse / Giboulées, 2010

Fatigués de dormir dans un placard, pétris de récits d'aventures, quatre jouets intrépides s'élancent hors de leur maison un soir de pluie. Mais quand on ne mesure que quelques centimètres de haut, le monde est bien vaste et le moindre obstacle peut provoquer bien des catastrophes !

À partir de 6 ans

Rich MOORE**Les mondes de Ralph**

Walt Disney Pictures, 2012

Ralph-la-casse est le personnage d'un jeu vidéo d'arcade des années 80. Fatigué d'être toujours le méchant alors qu'il rêve d'être un héros, Ralph quitte son monde pour en découvrir d'autres.

Drôle et émouvant, ce film d'animation nous plonge avec nostalgie dans le monde des jeux vidéo, des plus rétros aux plus high tech. Dissimulés dans les différentes séquences, de nombreux personnages célèbres de jeux vidéo sont à découvrir...

À partir de 6 ans

RASCAL, Régis LEJONC et Claude DEBUSSY**La boîte à joujoux**

Didier jeunesse, 2005

(Un livre, un CD)

Un jour, *Chouchou* la jolie poupée et le petit soldat numéro 7 tombent follement amoureux. Une histoire d'amour sucrée ? C'est sans compter sur l'espiègle et méchant Polichinelle qui va tout faire pour voler le cœur de la belle ! Un texte joliment poétique. C'est frais et intemporel !

À partir de 6 ans



DES AMOURS DE JOUETS

Mike BULLOCK et Jack LAWRENCE

Tigres et nounours

3 tomes

Bamboo, 2008-2014

(Humour story)

"Pour beaucoup d'adultes, ce ne sont que des animaux en peluche. Mais pour ceux qui croient encore en la magie, ils défendent les enfants contre les choses qui rampent dans la nuit."

Une bande dessinée haletante, aux accents de conte fantastique.

À partir de 9 ans

Marie COLMONT et Olivier TALLEC

Michka

Père Castor / Flammarion, 2011

(Les albums du Père Castor)

Fatigué d'appartenir à une petite fille capricieuse et insensible, Michka, petit ours en peluche, a décidé de quitter sa maison et de s'élancer dans le vaste monde. Alors qu'il arpente la forêt enneigée, savourant sa liberté toute neuve, un renne de Noël apparaît...

Ce merveilleux conte classique a été réédité à l'occasion des 80 ans du Père Castor, avec les douces illustrations d'Olivier Tallec.

À partir de 5 ans

Kate DI CAMILLO

Le miraculeux voyage d'Edouard Tulane

Tourbillon, 2007

(Histoires universelles)

Édouard Tulane était un lapin en porcelaine insensible et vaniteux. Un jour, il fut perdu. Perdu au fond de l'océan, puis retrouvé, puis perdu à nouveau.

Tout au long de ce long et difficile chemin, parsemé de rencontres lumineuses et de séparations tout aussi douloureuses, Édouard fera des découvertes insoupçonnées : la peur, la solitude, l'espoir et surtout l'amour le changeront à jamais.

À partir de 9 ans

Yuichi KASANO

La clinique des jouets

L'école des loisirs, 2011

(Album de L'école des loisirs)

Que se passe-t-il lorsqu'un jouet est cassé ? On l'amène à la clinique bien sûr ! La clinique des jouets. Là, ce bon docteur Tanaka établit un diagnostic, prend ses outils et le remet en état de marche. Parfois il faut une petite hospitalisation, ce qui est toujours un peu inquiétant mais tout est bien qui finit bien !

À partir de 5 ans

Tomi UNGERER

Otto : autobiographie d'un ours en peluche

L'école des loisirs, 1999

Cet album nous dépeint l'histoire émouvante de plusieurs destins entremêlés, à travers le regard d'un ours en peluche. Dans le contexte historique bien marqué de la seconde guerre mondiale, on assiste impuissant aux événements qui s'entrechoquent pour ne former au final qu'une seule et même histoire, celle d'un petit ours nostalgique.

À partir de 8 ans

Margery WILLIAMS et Komako SAKAÏ

Le lapin en peluche

L'école des loisirs, 2007

(Album de L'école des loisirs)

Voici l'histoire absolument merveilleuse de la destinée des vieux jouets lorsqu'ils ont eu la chance d'être aimés, vraiment aimés, par un enfant. Dans cet ouvrage, Komako Sakaï adapte avec des illustrations sublimes et douces, une histoire de Margery Williams, où il est question d'un petit lapin en peluche qui coula des jours heureux avec un jeune garçon.

À partir de 3 ans

JE JOUE, TU JOUES, NOUS JOUONS...

Janik COAT

Clotaire se déguise

Autrement jeunesse, 2009

(Albums jeunesse)

Clotaire aime jouer "à se déguiser" : en Barbie, en Batman, en Chaperon rouge ou en Panthère rose... Celui qui pourra arrêter ses métamorphoses n'est pas encore né !

De l'humour porté à l'extrême, c'est jubilatoire !

À partir de 3 ans

Elsa DEVERNOIS et Audrey POUSSIER

Serrez sardines !

L'école des loisirs, 2003

Que faire lorsque l'on est une bande de copains qui s'ennuie ? Une partie de cache-cache ? Mieux : une partie de Serrez sardines ! Et si cela finit en catastrophe, c'est encore plus rigolo !

À partir de 4 ans

David FINCHER

The game

Thriller psychologique réalisé en 1997

avec Michael Douglas, Sean Penn, Anna Katarina

Nicholas Van Orton va fêter son anniversaire. Cet homme d'affaires nanti va recevoir comme cadeau de son frère oisif et ancien drogué un jeu de société. Ce dernier lui remet une carte de visite : pour entrer dans le jeu, il lui suffira d'appeler le numéro de téléphone inscrit. Peu à peu le bizarre pénètre la vie du requin de la finance pour la transformer en cauchemar.

Pour adultes

James FREY et Nils JOHNSON-SHELTON

Endgame

Tome 1 : L'appel

Gallimard jeunesse, 2014

Le jeu Endgame vient de débiter. Une partie unique où douze élus doivent élucider une énigme, se battre, aller vite et... tuer. Le prix à gagner ? Sauver le monde ! Une aventure intense et dynamique où le jeu dépasse la simple partie de plaisir.

Et pour les lecteurs qui aiment jouer : une véritable chasse au trésor mondiale s'est mise en place !

Cherchez les indices dans le livre et vous trouverez une clé sur Terre qui vous mènera droit à de l'or !

(www.endgamerules.com)

Pour tous à partir de 14 ans

Pat HUTCHINS

À nous de jouer !

Kaléidoscope, 2006

Triangles, cubes, rondins de bois... Tout un monde à imaginer, à faire et à défaire.

Les possibilités sont infinies !

Pour les tout-petits

Philippe JALBERT

Jeu de loup

Thierry Magnier, 2012

À quoi joue ce loup à travers les bois ? Que cherche t-il ? Il semble tiraillé par la faim. Tout à coup, une odeur suscite sa curiosité et son envie...

Une histoire de loup pas comme les autres et surtout très inattendue.

À partir de 5 ans

Crockett JOHNSON et Betty FRASER

La plage magique

Tourbillon, 2006

(Albums)

Deux enfants, une plage. Rien d'autre... pour l'instant... car le pouvoir des mots et de l'imagination est infini.

Cet album surprenant au graphisme épuré (il est resté à l'état d'esquisse car personne ne voulut l'éditer du vivant de l'auteur) a un effet envoûtant.

À partir de 6 ans

Ole KÖNNECKE

Anton et les rabat-joie

L'école des loisirs, 2013

Par une belle après-midi, Anton rejoint ses amis au parc. Alors que ceux-ci sont très occupés et l'ignorent, Anton trouve un jeu beaucoup plus amusant...

Un album espiègle sur le thème du "Si on disait que..."

À partir de 5 ans

Suzy LEE

La vague

Kaléidoscope, 2009

Lorsqu'une petite fille joue avec la mer, inlassablement, on sait qui des deux l'emportera... Mais le jeu n'est-il pas plutôt de savourer uniquement le moment présent et de se sentir vivante face à cet élément surprenant ? Tout en finesse et pureté, cet album nous donne une douce leçon.

À partir de 3 ans

Matthieu MAUDET et Michaël ESCOFFIER

Allô Vénus

Thierry Magnier, 2012

Allô Vénus... ici la Terre. Vous me recevez ? Je me dirige tout droit vers la zone d'impact... C'est un véritable carnage, envoyez moi tout de suite du renfort !

Si vous voulez en savoir davantage sur cette affaire, rejoignez vite le jeu d'espionnage de la petite Margot.

À partir de 5 ans

Claude PONTI

Tromboline et Foulbazar : Les masques

L'école des loisirs, 1995

Venez découvrir l'univers de Claude Ponti et de ses deux poussins vedettes. Cette fois, Tromboline et Foulbazar fabriquent des masques et s'amusent à se faire peur.

À partir de 4 ans

Antoinette PORTIS

Pas-du-tout-un-carton !

Kaléidoscope, 2008

S'il vous dit que ce n'est pas un carton, c'est que ce n'est pas un carton ! Un mignon petit lapin laisse parler son imagination et vit tout plein d'aventures avec son carton.

À partir de 3 ans

Audrey POUSSIER**Une farce**

Loulou & Cie / L'école de loisirs, 2007

Des amis veulent jouer à faire peur à l'un d'entre eux. Les uns après les autres ils se cachent sous la couverture d'un lit pour surprendre leur ami qui est sur le point d'aller se coucher. Le suspense est totalement palpable au fil des pages. Tout semble être fin prêt quand soudain...

À partir de 3 ans

Chris VAN ALLSBURG**Jumanji**

L'école des loisirs, 1983

Pierre et Judith sont loin de s'imaginer ce qui les attend lorsque qu'ils découvrent, au pied d'un arbre un jeu nommé JUMANJI. La partie prend un tournant tout à fait surprenant lorsqu'un lion surgit du jeu. Auriez-vous le courage de les rejoindre et de jeter les dés à votre tour ?

À partir de 6 ans

Michel VAN ZEVEREN**Il est minuit**

Pastel, 2008

Mais que fait ma fille au milieu du salon ? Elle prend un balai, un seau, une serpillière... Ah, ça y est j'ai compris, elle s' imagine être Cendrillon. La voilà qui vient vers moi toute apprêtée pour une danse.

IL EST MINUIT !

Qui vient de crier ça ? Et que fait-elle maintenant ?

À partir de 3 ans

BIEN PLUS QU'UN JEU

Yamina BENAHMED DAHO

Rien de plus précieux que le repos

Hélium, 2011

1863, dans une plantation de coton aux États-Unis. Avant chaque journée de dur labeur, des esclaves arpentent un terrain où règnent d'implacables règles : toujours se tenir debout, rester muet, ne rien prendre dans les mains... Un jour, Tommy découvre un chou dans un coin de la parcelle, et le fait rouler avec le pied. Discrètement, des parties de football s'organisent. Quand les maîtres y voient un moyen de s'enrichir en lançant des paris sur les futurs vainqueurs, les matches prennent plus d'ampleur. Mais pour les esclaves, c'est bien davantage qui se joue dans ces quelques mètres délimités: la force de l'entraide, l'affirmation de sa dignité et la quête de la liberté. Un roman fort sur l'esclavage, le courage et la puissance du collectif.

À partir de 10 ans

Lawrence J. COHEN

Qui veut jouer avec moi ? :

jouer pour mieux communiquer avec nos enfants

J.-C. Lattès, 2013

(Collection Parent +)

Pour le psychologue, le jeu est le moyen de résoudre la plupart des troubles du comportement des enfants de tous âges. Il décrypte ces troubles et ces tensions relationnelles dans la famille, et propose des activités ludiques que les parents peuvent mettre en place pour les corriger durablement.

Pour adultes

Carine DE BRAB

Méchant Benjamin

Tome 5 : Je veux tout !

Dupuis, 2009

(Puceron)

Cela vous est-il déjà arrivé de vouloir encore et encore toujours plus de jouets ? Benjamin en a frôlé l'overdose ! À force de jouer avec trop de joujoux, voilà ce qui peut arriver ! Alors faites bien attention et soyez raisonnables...

À partir de 5 ans

Marie-Françoise DELAROZIÈRE et Michel MASSAL

Jouets des enfants d'Afrique

Édisud / Éditions UNESCO, 1999

Fils de fer, morceaux de bois, chiffons, boîtes de conserves vides... autant de trésors pour ces enfants africains. Avec ingéniosité et créativité, ils transforment toutes sortes de matériaux de récupération en jouets de rêve.

Pour tous

Malika DORAY

Quand les grands se fâchent

MeMo, 2014

Dans ce livre, les enfants jouent pendant que les parents crient et s'énervent entre eux. L'illustration douce et colorée de cet album adoucit la colère des plus grands et permet aux plus petits de se déculpabiliser et de freiner leurs peurs face à ces forts éclats de voix.

À partir de 2 ans

Olivier DOUZOU et Frédérique BERTRAND

Mauvais perdants

Rouergue, 2001

(Jeunesse)

Deux sortes de (très) mauvais perdants sont décrits dans cet album, prenant pour exemple... un papa et une maman ! Cette histoire en fera sourire plus d'un qui reconnaîtra forcément un proche, ou bien, secrètement, soi-même !

À partir de 5 ans

Céline FRAIPONT et Pierre BAILLY

Petit Poilu

Tome 15 : L'expérience extraordinaire

Dupuis, 2014

Petit Poilu et la petite Ève, infiltrés malgré eux dans un laboratoire, font la rencontre de Miss Divine. Devenus objets d'expériences, ils vont démontrer à cette savante étrange et déjantée que le jeu n'est pas une histoire de genre mais bien une histoire d'amusement et de plaisir.

À partir de 3 ans

Manuela FRÉSIL

Pour de vrai

L'Harmattan vidéo / Zarafa films, 2006

Des histoires que des enfants inventent, racontent, mettent en scène en jouant avec les poupées Barbie. Le tout forme une drôle de saga, souvent gaie, mais parfois triste, fantasque et incongrue, romanesque... Les enfants recomposent le monde qui les entoure.

Pour adultes

Jostein GAARDER

Le mystère de la patience

Seuil, 1996

Un père et son fils partent de Norvège à travers l'Europe, à la recherche de la femme qui les a quittés. Le père collectionne les jokers des jeux de cartes. L'enfant fera des rencontres hasardeuses qui l'amèneront à recevoir des objets ou des messages qu'il doit garder secrets. Le voyage doit dénouer les énigmes de toute une famille, sans jamais oublier la philosophie ni l'irrationnel.

Pour adultes

Kaori KINOSHITA et Alain DELLA

The cat, the reverend and the slave

Capricci Films, 2011

Durant plusieurs mois, les réalisateurs ont filmé trois communautés emblématiques du monde virtuel "Second Life". Plongée drôle et glaçante dans ces singuliers modes de vie et réflexion passionnante sur le rapport de notre société moderne à la déviance, à l'utilisation des réseaux sociaux et au communautarisme aux États-Unis.

Pour adultes

Hervé MARTIN-DELPIERRE

Game over : le règne des jeux vidéo

Zed Production, 2014

Quel point commun entre un hacker chinois, une star des jeux vidéo vivant à Hollywood, une psychologue française qui arrive à Tokyo et un sociologue des mondes numériques ? Ils vivent dans le même monde : celui des jeux vidéo. Leurs aventures, leurs rencontres insolites et leurs témoignages nous offrent une vision unique et différente sur un monde en pleine mutation.

Pour adultes

Malou RAVELLA et Serge CECCARELLI

Assez !

Ricochet, 2007

Un hochet, une girafe qui couine, une voiture à pédales, une succession de jouets aux vertus éducatives... voilà un enfant bien gâté. Mais rien ne vaut le jouet que l'on s'est choisi ! Et tant pis si celui-ci est des plus inattendus.

À partir de 3 ans

ZOOM SUR...

CHRISTIAN VOLTZ

Un homme-orchestre !

Artiste, auteur, sculpteur, bricoleur de génie, poète... impossible de mettre Christian Voltz dans une case quand on veut en parler.

Ce dont on est sûr :

il nous régale avec ses albums singuliers, ses bric-à-brac étonnants, son humour et sa poésie.

il titille notre imagination et notre créativité.

il nous incite à glaner, observer, rêver, jouer

il nous réjouit, nous charme, nous ravit...



Pour jouer avec Christian Voltz :

Dans l'atelier de Christian Voltz

Rouergue, 2011

Il faut d'abord observer tous les trucs, bidules et autres p'tits machins qui nous entourent et qui ne servent à rien, les rassembler et se laisser guider par l'artiste.

C'est fou ce qu'on peut inventer et s'amuser !

Pour tous

Chouette (chienne) de vie !

Rouergue, 2013

Les expressions avec des noms d'animaux, on en connaît tous (sac à puces, copains comme cochons, des yeux de merlan frit...). Christian Voltz les décline à sa manière et nous embarque dans une nouvelle histoire.

Elle est pas chouette la vie ?

À partir de 8 ans



Mon cahier nature

Petite plume de carotte, 2014

Découvrir la nature à toutes les saisons : on observe, on expérimente, on bricole et on s'amuse !
Pour tous

Le monde de Christian Voltz

(Application pour tablette)

Joue avec, 2013

Rentrons dans l'univers esthétique de Christian Voltz : en créant des personnages loufoques et originaux, en triant des objets (ficelles, boutons, poignées...), en faisant une course de voitures en criant pour la faire avancer, en fabriquant ton petit monde sur les pas de l'auteur.

Cette application simple à manipuler est une bonne manière de comprendre le travail de cet auteur-illustrateur très inventif.

À partir de 4 ans

REMUE-MÉNINGES

Mitsumasa ANNO **Jeux mathématiques**

13 tomes

Père Castor / Flammarion, 1994

Mitsumasa Anno est un auteur et illustrateur japonais qui a su restituer de manière irrésistible sa passion pour les mathématiques. Loin de leur image rébarbative, il montre qu'elles sont une autre façon de voir les choses, qui n'est pas exempte de poésie.

Sa série *Jeux mathématiques* invite les enfants à découvrir par eux-mêmes des notions clés de mathématiques et de logique. C'est intelligent et très divertissant !

À partir de 4 ans

Benjamin CHAUD **Jojo, le roi des joujoux**

Actes Sud junior, 2011

(Livre-circuit)

Jojo cherche son lit pour s'endormir au chaud. Mais dans le royaume farfelu des joujoux, Jojo s'est perdu... Il a grand besoin d'aide pour le guider dans ce joyeux désordre. Un livre circuit gai et coloré réservé aux tout-petits !

Delphine CHEDRU **Orient express !**

Hélium, 2013

Le chevalier Courage et la princesse Attaque sont prêts pour une nouvelle aventure ! Ils sont chargés de retrouver le soleil qui semble avoir disparu. Dans cette histoire, les choix du lecteur seront déterminants pour le dénouement de l'aventure : on saute de page en page, à la rencontre de guerriers samouraïs ou de drôles de yokais. Et l'on peut recommencer la quête à volonté !

À partir de 4 ans

Claude DELAFOSSE et Yvan POMMAUX

La peur du Louvre

L'école des loisirs, 1986

(Une bande dessinée dont tu es le héros)

Ce matin, alors que ta classe va visiter les salles d'antiquités égyptiennes, les journaux annoncent de mystérieuses disparitions au Louvre. Il va y avoir de l'aventure, du suspense, des dangers à éviter et un secret à découvrir. Alors plonge vite dans cette bande dessinée dont tu es le héros et... bonne aventure !

À partir de 7 ans

Henri GALERON

Paysajex : une image peut en cacher une autre !

Les grandes personnes, 2012

Qu'est-ce qui se cache dans ce livre ? Avec des jeux de miroirs et de formes, une image en illustre une autre. Vous pensez voir une île perdue au milieu de nulle part ? En fait, il en est tout autrement. Un album ludique, riche en couleurs et en détails où il devient amusant de jouer à plusieurs pour découvrir ce qui se dissimule au milieu des pages.

À partir de 6 ans

Benjamin GIBEAUX

Petites choses

(Application pour tablette)

C'est magnifique, 2013

Un oiseau est emprisonné dans une cage fermée par 7 cadenas colorés. Pour le libérer, il faut retrouver les 7 clés en sillonnant une drôle de petite ville.

Un esthétisme au trait naïf et aux couleurs tendres, cette application belle et douce adaptée aux plus petits nous plonge dans un univers poétique et musical.

À partir de 4 ans

Taro GOMI

Combien y en a-t-il ? : jeux pour les 4-5 ans

Où suis-je ? : jeux pour les 6-7 ans

Bayard jeunesse, 2008-2009

Labyrinthes, différences, jeux d'observation ou de réflexion... il y en a pour tous les goûts. Plongez dans l'univers fantaisiste de Taro Gomi, c'est le remède assuré contre l'ennui !

Masakazu HASHIMOTO**Professeur Layton et la diva éternelle**

Masakazu Kubo, 2010

Le professeur Layton et son jeune apprenti Luke se rendent dans le plus grand opéra du monde, le Crown Petone, pour assister au concert de la célèbre cantatrice Janis Quatlane. Cette dernière aurait visiblement obtenu l'immortalité. Tout de suite transporté dans l'univers du jeu vidéo du professeur Layton, on avance dans l'histoire en déjouant les différentes énigmes afin de percer le secret de la vie éternelle.

À partir de 9 ans

Kim HYUN**Où est Pobi ?**

Picquier jeunesse, 2013

Guli Guli et Pobi sont deux extraterrestres partis à la découverte de notre planète. À chaque page, on doit retrouver les deux personnages dans un nouveau décor terrestre. Mais attention, il est particulièrement difficile de repérer Pobi !

À partir de 3 ans

Kim JAE-HONG**Les enfants de la rivière**

Picquier, 2008

(Picquier jeunesse)

Doni et Souni attendent leur maman près d'une rivière. Le temps leur semble très long. Mais voici que les rochers au bord de l'eau s'animent et dévoilent bien des surprises aux enfants rêveurs. Un album plein de douceur et de mystère pour jouer et s'évader.

À partir de 6 ans

Magali LE HUCHE**Jean-Michel, le caribou des bois**

Actes Sud junior, 2009

Tous les doudous de Vialbonvent sont perdus ! Il faut impérativement les retrouver avant la tombée de la nuit ! Qu'à cela ne tienne ! Jean-Michel, le caribou des bois va faire son enquête ! Un livre-circuit dépaysant et drôle !

À partir de 3 ans

Fabrice MAZZA et Sylvain LHULLIER**Le grand livre des énigmes**

Marabout, 2006

250 casse-tête en tout genre, énigmes à résoudre et jeux visuels pour mettre à l'épreuve ses capacités de réflexion et son sens logique.

Monument valley

(Application pour tablette)

Ustwo, 2014

Ce jeu consiste à guider la princesse silencieuse Ida à travers une architecture magnifique à la géométrie vertigineuse. Un univers onirique fait d'illusions d'optique, de perspectives, bercé par une musique douce qui rend cette aventure poétique et captivante.

À partir de 8 ans

Robert PINCE et Élisabeth GÉHIN**Énigmes : défis et casse-tête**

Gallimard jeunesse, 2011

(Ne plus jamais s'ennuyer)

Problèmes de logique, énigmes mathématiques, jeux d'observation. Un recueil format poche qui propose une grande variété d'univers. À chacun de choisir selon ses affinités, pour ne plus jamais s'ennuyer.

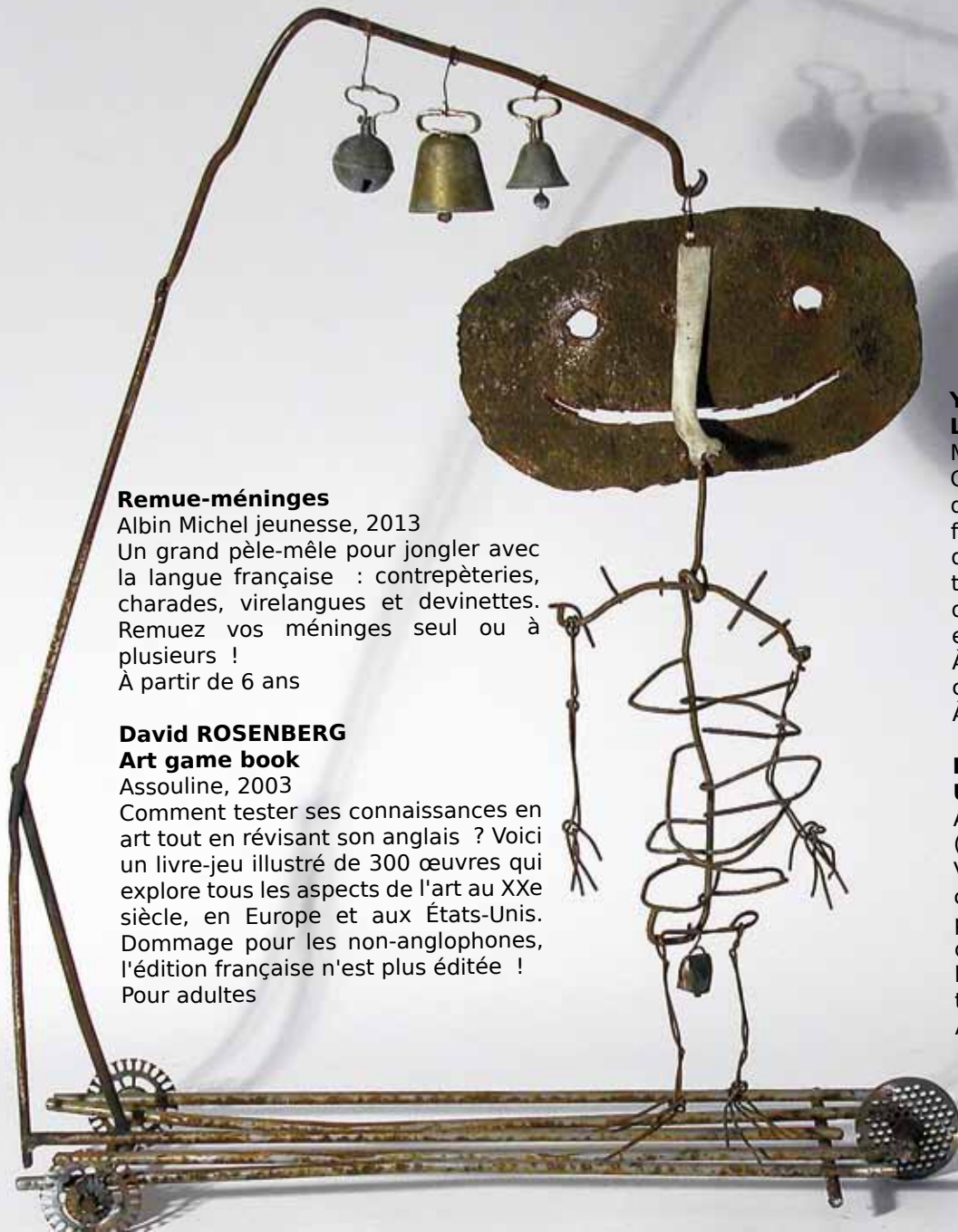
À partir de 9 ans

Marianne RATIER**Le festin de Racoon**

Marmaille et compagnie, 2014

Une grande fête se prépare chez la famille Smith. Le somptueux festin qui s'annonce n'échappe pas à Racoon, petit raton laveur facétieux. La nuit venue, il s'immisce dans le garde manger et navigue entre les mets savoureux. À toi d'ouvrir l'œil pour retrouver les traces de son passage dans de magnifiques et alléchants décors !

À partir de 4 ans



Remue-méninges

Albin Michel jeunesse, 2013

Un grand pèle-mêle pour jongler avec la langue française : contrepèteries, charades, virelangues et devinettes. Remuez vos méninges seul ou à plusieurs !

À partir de 6 ans

David ROSENBERG

Art game book

Assouline, 2003

Comment tester ses connaissances en art tout en révisant son anglais ? Voici un livre-jeu illustré de 300 œuvres qui explore tous les aspects de l'art au XXe siècle, en Europe et aux États-Unis. Dommage pour les non-anglophones, l'édition française n'est plus éditée !

Pour adultes

Yu SOON-HYE

Les grandes merveilles du monde

Mango jeunesse, 2011

Ce livre-jeu documentaire permet de découvrir les monuments du monde de façon amusante et ludique : à chaque double page, le lecteur doit retrouver tout un tas de personnages célèbres qui sont présentés dans une partie explicative.

À découvrir également dans la même collection : *Les grandes inventions*.

À partir de 8 ans

Britta TECKENTRUP

Un intrus s'est perdu !

Autrement jeunesse, 2014

(Albums jeunesse)

Venez jouer à Recherche et trouve ! Dans cet album joliment illustré, chaque page répond à la suivante sous forme de devinettes. À vous de retrouver l'intrus parmi des dessins tous identiques... sauf un !

À partir de 3 ans

Ma langue au chat

Monika BEISNER et Jacques CHARPENTREAU

Les cent plus belles devinettes

Gallimard, 1983

D'irrésistibles petits poèmes à surprises, de grandes illustrations foisonnantes de détails... voici un florilège des plus belles devinettes du monde.

À partir de 8 ans

Michel BOUCHER

Rébus d'amour

Actes Sud junior, 2006

Sur chaque page, une phrase reste en suspens. Ce sont des rébus qui nous révèlent la chute, dévoilant ainsi des expressions sur les émotions. Ainsi, au fil des mots et des images, c'est une véritable histoire d'amour qui s'écrit sous nos yeux.

À partir de 8 ans

Michaël ESCOFFIER et Kris DI GIACOMO

Sans le A : l'anti-abécédaire

Kaléidoscope, 2012

Sans le A, la carotte fait crotte.

Faisant fi des abécédaires traditionnels, les deux auteurs renouvellent le genre avec force calembours, drôlerie et inventivité. Il ne reste plus qu'à jouer pour trouver de nouvelles combinaisons et enrichir cet anti-abécédaire.

À partir de 6 ans

Lionel KOEHLIN

Petites annonces

Gallimard jeunesse / Giboulées, 2006

Des personnages de tous horizons passent des petites annonces aussi diverses que cocasses. Place aux bonnes affaires ! Sauras-tu aider chacun à dénicher la trouvaille qui lui convient ?

À partir de 6 ans

Gerda MULLER

Devine, qui a retrouvé Teddy : une promenade invisible

L'école des loisirs, 2004

Trois enfants se préparent pour une promenade. Apparaissant dès la première page, nous suivons ensuite seulement leurs traces de pas. Véritable jeu d'observation, le lecteur s'amuse à deviner le déroulement de l'histoire à l'aide d'indices et de petits détails. D'autres traces d'animaux viennent se mêler aux leurs, complétant le récit.

À partir de 3 ans

Olivier TALLEC

Qui quoi qui

Actes Sud junior, 2014

Qui a oublié son maillot ? Qui a mangé toute la confiture ?

À toi de retrouver les indices qui te mettront sur la piste.

Un livre-jeu tout mignon et rigolo.

À partir de 4 ans

Françoise TREUSSARD, Bertrand JÉRÔME...

Des Papous dans la tête, les Décaqués : l'anthologie

Gallimard / France Culture, 2004

Deux émissions culte de France-culture où les invités jouent avec les mots et déclinent sur tous les tons jeux littéraires et inventions poétiques. Une anthologie de ces exercices de style et d'humour où le roman devient interactif, les poèmes lipogramment et le dictionnaire rimaille.

Pour adultes

Joke VAN LEEUWEN

Qui a vu ma sœur ?

Joie de lire, 2007

(Albums)

"As-tu vu ma sœur ? Elle a les yeux bleus, un manteau plein de poches..." De rencontres en rencontres, qui sont autant d'indices pour le lecteur, le petit garçon retrouvera celle qu'il cherche. Et toi, sauras-tu la reconnaître ?

Un album plein de tendresse aux personnages farfelus.

À partir de 5 ans



Alice VIEIRA et Madalena MATOSO

La charade des animaux

Joie de lire, 2012

(Albums)

Des charades rimées et rythmées pour découvrir l'animal qui se cache dans un entrelacs de courbes et de couleurs.

À partir de 3 ans

www.zulma.fr

Les excellentes éditions Zulma ne se contentent pas de soigner leurs ouvrages, elles proposent aussi un site travaillé qui nous invite à des jeux littéraires sous forme d'ateliers, au risque de nous transformer en écrivain ! À partir de phrases, de mots, d'images, d'extraits de textes et en évoluant de page en page, un texte naît à notre insu.

La démarche est ludique et le résultat toujours surprenant peut même nous satisfaire...

Pour adultes

Livre est jeu

Florence LANGLOIS, Marie FORDACQ et Franck GIRARD

5 jeux de l'oie ah, ah, ah !

Tourbillon, 2009

Ce livre contient cinq plateaux de jeux de l'oie, de cinq thèmes différents, ainsi que deux dés placés de façon astucieuse au centre de l'ouvrage et des pions dans un petit compartiment, pour pouvoir jouer partout !

De 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans

À découvrir aussi, pour les plus petits à partir de 3-4 ans, une version simplifiée avec quatre plateaux pour apprendre le jeu de l'oie, mais aussi les couleurs et les chiffres : *Mes premiers jeux de l'oie* de Judith Drews

Anouck BOISROBERT et Louis RIGAUD

Tip tap : mon imagier interactif

Hélium, 2011

Ce bel imagier a la particularité d'être interactif ! Grâce à un cd-rom, l'enfant tape sur l'ordinateur les mots proposés dans le livre et voit apparaître l'image correspondante sur l'écran. Il peut ainsi, grâce à de multiples pistes, jouer avec les mots, ordonner aux images de se transformer ou encore créer de jolis paysages. Pour finir, quelques surprises ont été dissimulées par les auteurs ! Une expérience inédite à tester, pour apprendre en s'amusant.

À partir de 5 ans

Paul CRENSHAW

Un autre regard sur la peinture

Rizzoli, 2010

Une façon originale et ludique de s'immerger dans les toiles de maîtres du XIV^e au XIX^e siècle : devant chaque tableau, une page-fenêtre attire notre attention sur certains détails qui permettent de découvrir les symboles secrets et les sens cachés des peintures.

Pour adultes

Bruno GIBERT

Ma grande marmite à merveilles

Autrement, 2005

Imaginez un livre dont les pages sont découpées en cinq languettes. Choisissez-en cinq. Vous venez de créer une nouvelle histoire qui met en scène des personnages et des univers qui ne pouvaient se rencontrer que dans cette grande marmite à merveilles.

À partir de 6 ans

Hervé TULLET

Turlututu : une sacrée aventure !

Seuil jeunesse, 2013

Taper un code, entrer dans la bouche d'un ogre, glisser le long d'un immense tourbillon... quel ébouriffant jeu de piste !

L'étonnant album *Un livre* nous l'avait déjà prouvé : Hervé Tullet n'a pas son pareil pour nous offrir des livres "interactifs", nous emportant avec espièglerie dans son élan créatif.

À partir de 3 ans

Pour jouer encore

Christine ARMENGAUD et Yannick FOURIÉ

Jouets des 4 éléments : avec l'air, la terre, l'eau et le feu

Plume de carotte, 2013

Un réservoir d'idées et de belles illustrations pour redécouvrir des jouets et jeux anciens en prise avec les éléments naturels.

À partir de 10 ans

Delphine DUPUIS

Petit manuel des jeux d'enfants oubliés ou L'art de les faire revivre

Les vieux tiroirs, 2012

(Bibliothèque amusante et instructive à l'usage des curieux)

Ce petit manuel présente les jeux nés dans l'Antiquité et qui ont traversé les siècles : les osselets, la marelle, le cerceau, etc... Avec les règles du jeu et les variantes possibles.

Pour tous

Sophie LAMOUREUX et Christelle ENAULT

Le livre des jeux

Actes Sud junior, 2007

Partez à la découverte des jeux du monde entier : jeux célèbres ou plus rares, chaque rubrique revient sur leur histoire et en explique les règles. Au fil des pages, trouvez la solution de quelques énigmes dissimulées.

Pour tous à partir de 10 ans

À découvrir aussi : *1000 jeux d'éveil pour les tout-petits* de Sylvia Horak (éditions Casterman) ; *Jeux d'Afrique, Jeux d'Asie et Jeux de récréation* de Valérie Karpouchko (éditions Le Sablier)

Nicole MASSON

Les jeux de notre enfance

Chêne, 2008

Pour le plaisir de retrouver les jeux et les souvenirs de son enfance : kermesses, foires, marelle, jeux d'adresse ou de cartes, jeux sur la plage ou à la neige...

Pour adultes

Sophie de MULLENHEIM et AKI

Jeux de cartes

Gallimard jeunesse, 2013

(Ne plus jamais s'ennuyer)

Avec un seul paquet de cartes, entre batailles et réussites, gin-rami ou même tours de magie, vous allez pouvoir jouer avec vos nerfs ! Un petit livre ludique et complet où vous trouverez rapidement votre bonheur.

À partir de 7 ans

Marc POUYET

Joueurs de nature : 45 jeux traditionnels en land art

Plume de carotte, 2010

Auteur et plasticien explorant le land art, Marc Pouyet propose dans cet ouvrage des idées pour fabriquer toutes sortes de jeux avec des éléments de la nature. Chaque jeu est détaillé, expliqué, et illustré d'œuvres éphémères. Jeu d'échecs réalisé avec des légumes, labyrinthes tracés dans le sable ou dans la terre, ou encore glands et pavots transformés en toupies, des tas d'idées pour créer et s'amuser.

Pour tous

Il était une fois le jeu

159 jeux jouets et tours à fabriquer soi-même

Marabout, 2008

Des tours de magie et des projets pour créer des jeux et des jouets pour les petits et les grands, extraits de la revue *Mécanique populaire* publiée au début du XX^e siècle.

Pour tous

Art du jeu, jeu dans l'art : de Babylone à l'Occident médiéval

Exposition au Musée de Cluny novembre 2012 - mars 2013

Réunion des musées nationaux-Grand Palais, 2012

Ce catalogue propose d'évoquer des jeux, depuis leur invention jusqu'à leur usage dans le monde médiéval. Ils ont été, dès leur création, porteurs d'enjeux allant bien au-delà du simple délasserement récréatif. De récentes découvertes archéologiques et historiques éclairent les évolutions et les permanences des jeux à règles.

Pour adultes

Julie BASTIEN

Recueil d'activités médiévales : jeux de tables, de taverne et de dés

Québecor, 2012

(Collection Loisirs)

Savez-vous jouer au backgammon, aux dames rabattues, au tourne case, à la chasse aux filles, aux échecs byzantins, au jeu du moulin, à la marelle de table, à l'alquerque, au bagha chal, à cerner le lièvre, à shut the box, au jeu du mariage, au palet anglais, au jeu des bâtonnets et aux jonchets ?

Pour adultes

Laure CASALINI

Video games : l'aventure du jeu vidéo

De La Martinière jeunesse / Cité des sciences & de l'industrie, 2013

Une mise en page ludique pour parler de l'évolution du jeu vidéo. Les parents retrouveront avec nostalgie les jeux de leur jeunesse et les plus jeunes découvriront l'aventure du jeu vidéo.

À partir de 10 ans

Claude DUNETON

Au plaisir des jouets : 150 ans de catalogues

Hoëbeke, 2005

Cet album réunit des catalogues de jouets de 1825 à 1980. Produits principalement par les grands magasins ou les marques elles-mêmes, ils présentent tous un intérêt graphique. Ces catalogues montrent l'histoire de la France durant cette période, les jouets étant le reflet des événements historiques.

Pour tous

Les jouets

Mango, 2011

(Dada la première revue d'art)

À chaque époque son jouet : poupées de chiffon, petits soldats, girafe en plastique, robots intelligents et jeux vidéo... Du jouet classique au jouet high tech, les enfants transforment, imaginent, reproduisent, réinventent le monde. Et quand les adultes s'en mêlent, ils deviennent des objets de collection ou des œuvres d'art.

À partir de 7 ans

Jean LEMAÎTRE

Machines à sous

Alternatives, 2008

Cet ouvrage retrace le parcours de ces appareils pas comme les autres, dont les indéniables qualités esthétiques portent souvent la marque du courant artistique qui les a vus naître : Art déco et Art nouveau y sont ainsi largement représentés.

Pour adultes

Alberto MANGUEL

Au pays des jouets : cent ans d'aventures

Arts décoratifs, 2006

Plus de 700 jouets parmi les plus rares de la collection de la nouvelle galerie du Musée des arts décoratifs sont photographiés dans des décors spécifiques et dans le cadre de saynètes singulières, drôles ou inquiétantes. Le regard et l'imaginaire d'Alberto Manguel accompagnent les images à travers souvenirs d'enfance et commentaires érudits.

Pour adultes

Nathalie PARAIN et Rose CELLI

Les jeux en images

Association des amis du Père Castor / MeMo, 2014

Cet album, publié pour la première fois en 1933, met en scène des jeux d'enfants, illustrés par de petits textes poétiques. Une belle réédition qui touche encore les lecteurs d'aujourd'hui, certains jeux restant intemporels comme les pâtes de sables, poupées, jeux de balles ou autres cordes à sauter.

À partir de 3 ans

Jean-Max PETEAU

Jeu de rôle grandeur nature

Kaze, 2010

Le jeu de rôle grandeur nature est plus qu'une simple évolution du jeu de rôle sur table, c'est aussi un héritier des murder parties, nées au début du XX^e siècle, du théâtre d'improvisation et des psychodrames, voire des jeux de piste. Quatre joueurs et de nombreux intervenants tels que, sociologues, écrivains, organisateurs... nous font découvrir ce monde parallèle.

Pour adultes

Sélection réalisée par les bibliothécaires des services jeunesse et
adultes de la bibliothèque Méjanès.
Merci à Christian Voltz, pour la mise à disposition de ses illustrations.
Graphisme et mise en page : Olivier Escobar.

FAITES VOS JEUX

ISBN : 2-910166-87-2



BIBLIOTHÈQUE MÉJANES

8-10 RUE DES ALLUMETTES 13100 AIX-EN-PROVENCE
04 42 91 98 88 - WWW.CITEDULIVRE-AIX.COM

