seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

MÉDIAS

JEUX

Les jeux d'artistes, d'auteurs et d'illustrateurs : une porte détournée pour entrer dans l'art, la poésie, les sciences...

Le jeu est un formidable outil de médiation pour aller à la rencontre des œuvres. Les jeux acquis par la MD77 a ccompagnent la plupart des expositions itinérantes ou constituent une ressource à part entière. Retrouvez tout es ces ressources potentielles pour vos animations !

Des oeuvres uniques à découvrir

Le Taquin : les multiples facettes de Natali Fortier



©LE TAQUIN

- Le Taquin est une oeuvre unique proposée par l'auteure-illustratrice Natali Fortier, inspirée par les personnages de ses albums. Un grand plateau peint et deux séries de plaquettes illustrées permettent au moins quatre jeux collectifs et la création d'histoires sans fin. A partir de 3 ans

Contes et Japon : les mondes précieux de Laura Rosano

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT



©JEU DE L'OIE DES CONTES

Laura Rosanno est une créatrice d'images à multiples entrées. Inspirée par les contes, elle cisèle des fresques colorées à l'aide de papiers découpés et collés, fourmillant de détails. A partir de 6 ans.

- Le Jeu de l'oie des Contes (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1300900271&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : un grand plateau de jeu, des personnages en papier mâché, des illustrations encadrées. Une vitrine-dôme peut être empruntée pour présenter et protéger cette création.



©JEU DES QUATRE SAISONS

- Le Jeu des quatre saisons (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1301400412&fas=0&Itemid=3&is_media_ntc=8192) : Hommage au Japon. Inspiré par le jeu des petits chevaux, un grand plateau de jeu et des pions en papier mâché. Une vitrine-dôme peut-être empruntée pour protéger et présenter cette création

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT



©LE DOMINO D'ALICE

- Le Domino d'Alice (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600221&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : dans un écrin réalisé par Philippe Davaine, retrouvez le merveilleux monde d'Alice en 28 pièces de dominos illustrés par Laura Rosano, accompagné par différentes versions remarquables du conte de Lewis Carrol.

Des créations insolites à retrouver dans les Univers d'auteur



©PUZZLE D'ILYA GREEN

- Mon arbre d'Ilya Green : une oeuvre unique réalisée par l'illustratrice lauréate de Premières Pages 2014. Ce puzzle artistique comportent 30 pièces, collage, dessin et peinture.



©PHOTO DE JULIA CHAUSSON

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

- Jeu des crocos (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600414&fas=0&Itemid=0&is_media_ntc=8192) : de Julia Chausson. Adaptation de son album "Ah ! les crocos", avec 15 pièces de bois à emboîter ou à empiler, pour les plus jeunes à partir de 18 mois.
- Mémo du Loup (https://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600479&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=0) : de Julia Chausson. Adaptation de son album "Promenons-nous dans les bois", avec 30 pièces en bois pour les petits.
  A retrouver dans l'expo : Le petit monde de Julia Chausson

Des parcours entre les livres, les images et les jeux

De grands imagiers en bois



- Un monde en chantier (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600415&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : imagier de Nathalie Choux pour inventer des histoires. A partir de 60 tuiles en bois illustrées recto-verso, 4 jeux sont proposés pour les enfants de 2 à 8 ans

- Le jeu des tuyaux (https://bibliotheques.seine-et-marne.fr/detail-d-une-notice/notice/1321600512): imagier d'Olivier Douzou. 50 tuiles en bois d'images colorées, des tuyaux de toutes formes, couleurs, tailles. Les illustrations communiquent pour ouvrir des passages sans limite.

- Des trucs comme çi, des trucs comme ça (https://bibliotheques.seine-et-marne.fr/detail-d-une-notice/notice/1321600510) : Bernadette Gervais aime, pour raconter ses histoires, faire des ensembles avec les objets, les plantes, les animaux qu'elle dessine. Ce jeu permet 4 activités à partir des 50 tuiles à encoche, imprimées recto-verso

Anuki, la BD des tout-petits

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT



©ANUKI

- Anuki : d'après la BD sans texte des éditions de la Gouttière, découvrez de nouvelles entrées dans l'histoire par le biais d'un kamishibaï (Anuki, duel dans la plaine), d'un tapis narratif (Anuki, la révolte des castors), et d'une application à télécharger gratuitement pour en savoir plus sur la création d'une bande dessinée.

En avant les expressions : le domino de Michel Boucher



©EN AVANT LES EXPRESSIONS !

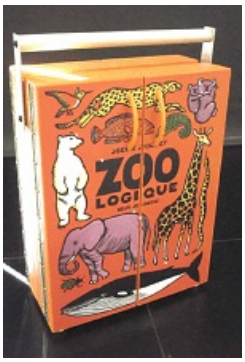
- En avant les expressions !

Partageant son goût des bons mots et des belles images, l'auteur-illustrateur a conçu et illustré un jeu de domi nos pour faire découvrir aux enfants (et aux adultes) toute la richesse de la langue française à travers les expre ssions.

La malle Zoo logique : le bestiaire de Joëlle Jolivet

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT



©MALLE ZOO LOGIQUE

- Cette malle Zoo logique (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600169&fas=0&Itemid=3&is_media_ntc=8192) est inspirée par l'album Zoo logique, illustré par des gravures de 400 animaux, cette grosse boîte s'ouvre comme une malle de voyage. D'un côté on y trouve les jeux «Correspondance», «Grands ordres», «Qui-suis je ?» et «6 familles». De l'autre côté le jeu "Biotope"

Valises d'univers d'artiste



©LES PRELIBRI

- Valise Bruno Munari et Enzo Mari (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1300900044&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : ces deux créateurs, illustrateurs et designers italiens, ont été les précurseurs de la médiation artistique par le biais du livre en tant qu'objet esthétique, de l'histoire mise en scène, du jeu et de la manipulation stimulant les capacités intellectuelles et sensorielles. Dans le coffret des Prelibri (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=288282725&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=0), douze petits livres réalisés dans des matériaux différents (papier, carton, bois, tissu, plastique...) initient l'enfant à la découverte du livre en tant qu'objet et moyen de connaissance. Cette valise contient des livres, des jeux, des propositions d'ateliers créatifs, un paravent décoratif.

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT



©VALISE KOMAGATA

- Valise Komagata (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=493784206&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : dans la lignée de Munari et de Mari, le japonais Katsumi Komagata s'est attaché à créer des livres artistiques, poétiques et surprenants. Graphisme raffiné, couleurs vives et papiers texturés valorisent ses thématiques préférées : la nature et les animaux, le temps qui passe, les relations affectives. La série Little Eyes (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1300900269&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192), inspirée par sa petite fille, comporte des fiches ludiques destinées à accompagner le développement sensoriel et cognitif des jeunes enfants. Cette valise contient des livres, des jeux, des propositions d'ateliers créatifs.

Valises Histoire(s) de jouer



©MÉLI-MOLOS DE SERGE BLOCH

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

- Valise Histoire(s) de Jouer 1 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600088&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) , Valise 2 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600090&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192), Valise 6 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600280&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192), Valise 7 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1324000163&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192)et Valise 8 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600352&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : **Pour découvrir l'univers d'un illustrateur** et prolonger le plaisir de la lecture par le jeu. Ces valises contiennent des jeux - Mémo, puzzles, méli-mélo, domino, planches à stickers, abécédaire en anglais, jeu de cartes...- accompagnés de 2 livres pour chaque auteur. Pour les enfants de 3 à 8 ans environ.
- Valise Histoire(s) de jouer 3 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600089&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : **Pour inventer des histoires**. Pour susciter l'envie d'inventer des histoires par le biais du jeu. Cette valise contient des jeux, des livres et des propositions d'ateliers d'écriture. A partir de 7 ans.
- Valise Histoire(s) de jouer 4 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600175&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : **Formes et couleurs.** Pour une éducation du regard et une sensibilisation artistique par le biais du jeu, de l'observation et de l'imagination, avec livres et jeux abstraits. A partir de 3 ans environ.
- Valise Histoire(s) de jouer 5 (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600178&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) : **Pour découvrir des tableaux célèbres**. Pour une sensibilisation à l'art par le biais du jeu, avec 1 loto, 1 mémo et 1 puzzle d'images de tableaux célèbres ; accompagnés de livres-jeux. A partir de 5 ans.

Jeux de lettres, jeux de mots



©ABCDAIRE DE MARJON MUDDE

Valise Livres singuliers Jeux de lettres, Jeux de mots (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&task=DetailNtcFull&num_ntc=1321600173&Itemid=25&is_media_ntc=8192): Livres-jeux et jeux d'artiste mettant en valeur les lettres, les mots, l'écriture. Peut être complété par les livres et l'exposition Abécédaires (http://bibliotheques.seine-et-marne.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=493784436&fas=0&Itemid=25&is_media_ntc=8192) d'Anne Bertier. Po ur tout public.

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

Des volumes et des constructions dans l'espace

De grands cubes en mousse ou en bois



©CUBES DE VÉRONIQUE VERNETTE

- Le petit monde de Véronique Vernette : Un grand jeu d'observation et de construction. Comportant 12 cubes en mousse, recouverts de bâche imprimée d'illustrations, s'adressant aux enfants à partir de 2 ans. Les images sont extraites de trois albums de Véronique Vernette, inspirée par la vie quotidienne urbaine en Afrique.
- Joue avec Raymond : une installation immersive dans l'univers d'Anne Crausaz, avec des cubes et des coussins-escargots adaptés aux tout-petits.

Des paravents d'observation



©LE POTAGER GRANDIMAGE

Les Grandimages : une série d'images-paravents illustrés par les auteurs jeunesse, accompagnée de dépliants contenant des détails commentés des images.
Le but du jeu : retrouver dans la grande image un détail du petit dépliant, pour glisser progressivement dans un e immersion complète de l'illustration grand format.

En pratique

Quelles activités, pour quel public ?

Tout public, le jeu peut être présenté avec les ouvrages de l'auteur en consultation.

D'autres pistes à explorer :

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT

- le jeu peut être un moment de découverte pour la petite enfance
- le prolongement d'une lecture à l'Heure du Conte
- un temps fort lors d'un accueil de classe, autour d'un thème
- une proposition dans le cadre d'activités périscolaires, insérée dans une programmation de séances
- une inspiration pour des activités d'arts plastiques avec les collégiens
- une animation pour un public familial, à une date et une heure annoncées
- un complément inédit pour une exposition d'images, en accès libre mais surveillé.

Comment réserver ?

En pratique

Merci de signaler par mail tout problème lors du transport, de l'installation ou de l'utilisation de l'expositi on ou du jeu, bris ou objet manquant.

Qui contacter ? Votre bibliothécaire référent de territoire à la Médiathèque départementale. Présentez-lui votre projet, et précisez-lui vos attentes et besoins pour le mettre en place.

Durée du prêt : de 1 à 3 mois.

De nombreux artistes ont inventé des objets-jouets, figurines précieuses ou constructions uniques, tel Le Petit Cirque du sculpteur Calder. D'autres créateurs, comme les poètes OuLiPiens, ont imaginé des jeux i nédits en lien avec leurs textes ou leurs images. Depuis quelques années, des maisons d'édition (MeMo, L'École des Loisirs, La Maison est en carton, Hélium) développent des jeux de société, peu onéreux, conç us par les auteurs et les illustrateurs d'albums. A vous de jouez !

seine-et-marne.fr
LE DÉPARTEMENT