

BIBLIOTHÈQUE JEUX

Faites de beaux rêves
Grandir de jeux en livres
Jeu du Hoopick
Noutra cozna
Prom'livres dans l'univers
Prom'livres et l'arc-en-ciel
Régalades et gourmandises
Vignettes en miettes

Retrouvez les descriptifs techniques
des jeux sur
www.savoie-biblio.com
Rubrique Expositions

FAITES DE BEAUX RÊVES

À partir de 7 ans



© Martin Jarrie

Avec *Faites de beaux rêves*, les éditions Christian Janicot proposent un jeu de l'oie traditionnel réalisé par l'illustrateur Martin Jarrie.

Les soixante-trois cases du plateau dévoilent le monde des songes, un monde que Martin Jarrie connaît bien. Né en 1953, Martin Jarrie vit et travaille à Paris. Il a suivi des cours aux Beaux-Arts d'Angers. À ses débuts, il travaille pour l'édition de livres documentaires et pour la publicité, sous son vrai nom, Jean-Pierre Moreau.

C'est seulement en 1990 qu'il commence à se faire appeler Martin Jarrie. À partir de cette date, son style change complètement. Il travaille désormais pour la presse, en plus de l'édition jeunesse et de la publicité.

Il fait également de la peinture figurative. Il expose très souvent son travail en France. Considéré comme un illustrateur, Martin Jarrie est avant tout un peintre.



© éd. Janicot

De 5 à 11 ans



© éd. Grandir

GRANDIR DE JEUX EN LIVRES

Comment appréhender l'univers du livre ? Créer deux jeux comme prétexte.

En réalisant *Grandir de jeux en livres*, les éditions Grandir offrent au jeune public la possibilité de s'appropriier cinq albums par l'observation, la mémoire et la lecture.

Le jeu du memory consiste à rechercher deux illustrations d'un même album. *Suite ou méprise* : album à reconstruire invite l'enfant à retrouver le chemin de l'imaginaire de l'auteur et de l'illustrateur.

Ces jeux sensibilisent le jeune public à la richesse et à la diversité des images dans les albums.

L'attention est appelée sur la composition des albums : le travail des auteurs, des illustrateurs et de l'éditeur.

L'enfant prend également conscience du rapport texte-image.



JEU DU HOOPICK

À partir de 8 ans



Un plateau de jeu réalisé par l'illustrateur, Dominique Falda, les règles du jeu de l'oie avec deux variantes : des questions et des masques de chaman à reconstituer.

Des réponses correctes permettent aux participants d'obtenir les éléments d'un masque à reconstituer. On ne peut atteindre le Hoopick qu'à condition d'avoir réalisé un masque, c'est-à-dire d'avoir répondu à cinq questions.

Les réponses seront trouvées dans les ouvrages suivants :

L'ABCdaire des pôles, Dolgans, les Derniers nomades des glaces, Les Pôles, Petit ours polaire et Robinson du froid.

Le jeu du Hoopick : une réalisation artistique à découvrir.



NOUTRA COZNA (NOTRE CUISINE EN PATOIS SAVOYARD)

Tout public, à partir de 9 ans

DANS LA COZNA,
QU'EST-CE QUE LA BEURNE ?
AVEC QUOI LA MARMOTTE
SE FABRIQUE-T-ELLE UN LIT ?
QUE FAISAIT UN COLPORTEUR ?

Les joueurs découvrent les Alpes à travers de : l'habitat, la faune et la flore, la vie quotidienne et les métiers. Ils répondent à des questions qui leur permettent de récupérer des pièces de bois, indispensables à la construction d'un chalet.

Nul besoin d'être le plus rapide.

Ensemble, au fil du jeu, les joueurs construisent le chalet.



À partir de 7 ans

PROM'LIVRES DANS L'UNIVERS

Approchez pour le départ, c'est un long voyage qui vous attend. Le hasard guidera votre fusée de découvertes en découvertes et ainsi avec l'ensemble de la flotte vous trouverez le secret du système solaire. Les joueurs voyagent dans les différentes constellations et trouvent les solutions aux cartes questions et remplissent leur carnet de vol. Tous les versos des carnets de vol rassemblés constituent la carte du système solaire.



À partir de 7 ans

PROM'LIVRES ET L'ARC-EN-CIEL



Dans le pays d'Irlande, tout le monde parle d'un lutin barbu et tout vert qui a caché un fabuleux trésor au pied de l'arc-en-ciel.

Des enfants curieux et débrouillards partent à la recherche du trésor.

Ils ont pensé à se munir de livres qui les aideront à répondre aux énigmes.

Les joueurs reconstituent un arc-en-ciel pour atteindre le trésor. Mais attention aux nuages de pollution qui cachent le soleil petit à petit...



À partir de 7 ans

VIGNETTES EN MIETTES



© éd. Delcourt

Fruit d'une collaboration avec les éditions Delcourt, ce jeu est une invitation à découvrir l'univers de la bande dessinée jeunesse.

Cinq jeunes auteurs et illustrateurs de talent ont relevé un challenge : créer cinq planches inédites mettant en scène leurs héros. À cela, une contrainte, le support n'est pas un livre mais un puzzle...

De vignettes en vignettes, le jeune public rencontrera Cécile Chicault, Yann Dégruel, Tatiana Domas, Alexis Nesme et José Parrondo.

Leurs œuvres recueillent un grand succès auprès des jeunes et, comme le veut la tradition, des moins jeunes : y a-t-il un âge d'ailleurs pour aimer les histoires qui mêlent si indéciblement le texte et l'image ?



À partir de 7 ans

Gourmandises à gogo, Ogres et ogresses, Le potager des saveurs et Tranche de cake ! sont quatre jeux de l'oie accompagnés de questions pour jouer avec les livres et découvrir un sujet, la gourmandise, décliné en quatre thèmes : le sucré, les ogres, les saveurs et les expressions de la gourmandise.



Gourmandises à gogo
Chocolat, nougat, chantilly.
Plongez dans l'univers gourmand des mets sucrés et raffinés.
Attention ! Vous terminerez votre course couvert de caramel après avoir répondu aux vingt-quatre questions.



Tranche de cake !
Des mots croustillants, savoureux à déguster sans modération. La langue française joue avec les mots et les mets de la bouche.
Lorsque vous les aurez à votre tour prononcés, vous aurez répondu aux vingt-quatre questions.



Potager des saveurs
Promenez vous dans le potager, découvrez les saveurs anisées, citronnées, épicées et après les avoir appréciées, vous aurez répondu aux vingt-quatre questions.



Ogres et ogresses
Si je t'attrape, je te mords.
A moi, les enfants croquants au bon goût de tendresse et à la pointe de citron. Vous finirez dans mon assiette après avoir répondu aux vingt-quatre questions.



Régalades & Gourmandises