

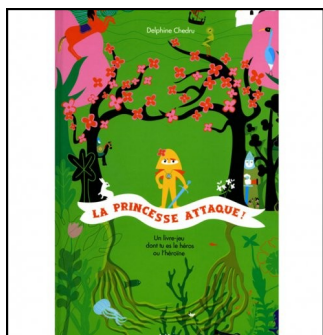
LA LETTRE DU CRILJ 07

NOVEMBRE-DÉCEMBRE 2014

LES LIVRES-JEUX



Lire, seul ou accompagné, en se laissant conduire par la narration ou par les illustrations, c'est déjà être actif ; avec les livres-jeux, le « voyage » est encore plus interactif : jeu visuel avec des renvois au texte, réflexion, interrogation, la lecture prend de nouvelles dimensions...



LA PRINCESSE ATTAQUE

Observer, faire des choix à chaque page afin de poursuivre l'aventure pour aider Attaque, la courageuse princesse à délivrer son compagnon, le chevalier Courage, prisonnier du terrible Cyclope. Un livre à lire et à relire puisque les possibilités sont multiples dans ce livre dont on est le héros !

Un album illustré de grande taille aux graphismes simples et aux couleurs franches qui peut séduire les enfants à partir de 4 ans.

Auteure : Delphine Chedru
Editions : Hélicium, 2012

ONT PARTICIPÉ A
LA REDACTION

- Marlène Weiss, professeur des écoles
- Yvette Fonteret, retraitée
- Maëlle Rullière, professeur des écoles
- Véronique Payrard, professeur des écoles
- Hélène Caussé, documentaliste
- Régine Cellier, retraitée
- Marie Campese, retraitée

PARIS EN PYJAMARAMA

Ce livre n'est pas un livre comme les autres. Pour le lire on utilise une page plastique transparente sur laquelle est imprimée une grille. Lorsqu'on fait glisser cette grille sur les images, celles-ci se mettent en mouvement ! Et là on reste médusé, interloqué, fasciné devant ces illustrations qui prennent vie sous nos yeux.

Alors bien sûr on cherche vite une explication dans le texte... Il s'agit d'un pyjama que l'on enfle à la nuit tombée, et qui nous permet de voyager. Avec ce pyjama tout est possible. Et on se rend bien vite compte que c'est vrai puisqu'on voit Paris défiler sous nos yeux.

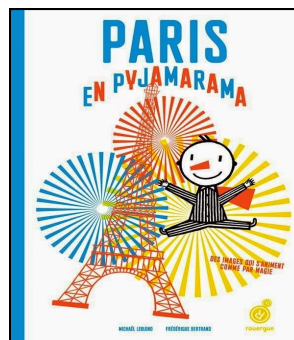
On visite ainsi le "Moulin Rouge", les bateaux mouches, l'Institut du monde arabe.. On peut affronter la circulation autour de l'Arc de Triomphe, voir scintiller la tour Eiffel...

Mais bien sûr au petit jour, on quitte notre pyjama à rayures, on range la grille dans le livre et on fait semblant de se rendormir pour affronter une nouvelle journée...

Dans la même collection : *New-York en pyjamarama*, *Lunaparc en pyjamarama*, *Moi en pyjamarama* mais aussi un cahier d'activités : *Mes robots en pyjamarama* dans lequel on retrouve la même technique de mise en mouvement, mais c'est à chacun d'imaginer et de dessiner les robots qui vont avec.

Auteur : Michaël Leblond / Illustrateur : Frédérique Bertrand

Editeur : Rouergue, 2014



Vous pouvez nous contacter : crilj.aubenas@gmail.com

PARIS Y ES-TU ?

RESERVE A CEUX QUI N'ONT PAS LES YEUX DANS LEUR POCHE !

C'est un documentaire au format carré. C'est "le grand livre-jeu de la ville".

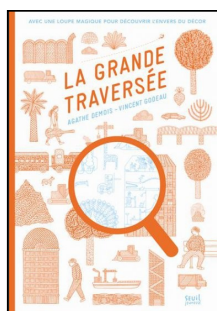
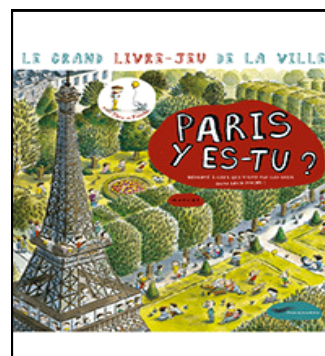
En cherchant dans les images Théo, le petit garçon au foulard rouge, qui lui-même cherche dans les rues de Paris son chien Potchi, un petit animal court sur pattes et au pelage tacheté, le lecteur découvre la ville de Paris à travers certains de ses musées, de ses monuments, ses places, ses gares, ses quartiers. Il y a aussi les toits, les quais de Seine, le métro et un petit tour au château de Versailles.

Le lecteur devra repérer aussi un ballon jaune et chercher dans l'image un objet, un personnage ou un animal désigné en rouge dans le texte.

Chaque lieu est représenté par une multitude de dessins en couleurs qui s'étalent sur une double page : les passants, les promeneurs, les amoureux, les chiens, les pigeons et les voitures fourmillent. L'information, souvent historique, simple et claire est donnée en quelques lignes dans un angle de la double page. Chaque double page est comme un spectacle animé de la vie quotidienne des parisiens. Certaines situations sont étonnantes et amusantes. Chaque détail représenté est remarqué par le lecteur qui cherche. C'est un bon documentaire ludique.

Auteure et illustratrice : Masumi

Editeur: Parigramme, 2006



LA GRANDE TRAVERSEE

Rouge bec va devoir voler pour sa première migration, une grande traversée qui est l'occasion de survoler une ville, une fourmilière, une gare, une usine, une forêt...et bien d'autres lieux. Pour chacun des paysages, mille et un détails insolites, scènes cocasses, se révèlent grâce à une loupe à filtre rouge. Dans le potager, un spéléologue vole les pommes de terre du jardinier, à la gare, on peut découvrir ce qui se cache dans la tête des voyageurs (et sous leurs vêtements aussi !), des animaux sauvages se cachent dans la grande ville...

Le texte tient peu de place, la migration est un prétexte à explorer différents décors et à en dévoiler un envers décalé. Promenant la loupe magique sur les pages, le lecteur tel un enquêteur découvre une infinité de petites scènes drôles et surprenantes.

Un album qui invite à prendre le temps de lire l'image dans tous ses détails, à rêver ce qui se cache derrière la surface des choses.

Auteurs : Agathe Demois et Vincent Godeau

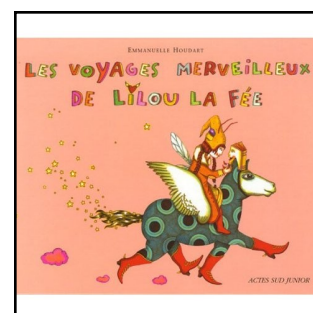
Editeur : Seuil jeunesse, 2014

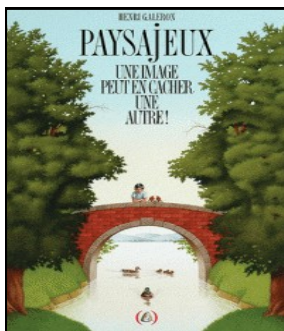
LES VOYAGES MERVEILLEUX DE LILOU LA FÉE

Les péripéties de la fée Lilou qui parcourt la galaxie en sautant d'étoile en étoile. Son petit compagnon le grimoire -à -pattes se perd à chaque page. Lilou invite l'enfant à le retrouver et à découvrir au fil des pages des tas de dessins, de personnages farceurs ou d'objets étranges qui se cachent dans les illustrations très colorées d'Emmanuelle Houdart.

Auteure et illustratrice :Emmanuelle Houdart

Editeur: Actes Sud Junior Collection : Encore une fois, 2006 (épuisé)





PAYSAJEUX **UNE IMAGE PEUT EN CACHER UNE AUTRE**

Dès la couverture de ce grand album cartonné (23,5/35cm) l'auteur-illustrateur annonce la couleur : le feuillage de deux arbres forme le profil de deux têtes et dans l'eau qui passe sous le pont quatre éléments (cane, canotiers, canard, et tête de poisson) évoquent un visage.

Une image est bien cachée dans l'image comme l'indique le sous-titre. Il en va de même dans la page de garde où l'on découvre un visage dès que l'on fait basculer l'image. Le jeu visuel est lancé.

Suivent ensuite sept tableaux, peints à l'acrylique, aux couleurs vives qui occupent les doubles-pages et recèlent les énigmes à découvrir, les jeux de différences, les bizarreries de représentations surréalistes, les trompe l'œil.

On cherche les personnages, les animaux (réels ou imaginaires). On joue à chercher. Le paysage est le lieu du jeu, le jeu lui-même. Certains jeux sont plus difficiles que d'autres mais la dernière page de l'album donne les réponses. Les tableaux-décors suscitent l'imaginaire du lecteur et le plongent dans un univers décalé et poétique.

Auteur et illustrateur: Henri Galéron

Editeur: Les Grandes Personnes, 2012



UN LIVRE

Un livre dans lequel il faut frotter, cliquer, appuyer, secouer, incliner, taper et ... observer l'effet de chacune de nos actions sur les ronds de couleur qui illustrent chaque page.

Des ronds de couleur jaune, rouge et bleu composent chacune des pages de cet album, il suffit ensuite de suivre les consignes de l'auteur pour s'amuser. En appuyant sur un rond jaune, un second rond jaune apparaît sur la page suivante, en tapant dans nos mains, les ronds grossissent. C'est ainsi tout le long de ce livre. Le ton est enjoué et plein d'humour et tout le monde se laisse aisément prendre au jeu.

Dans *Un livre*, on clique pour s'amuser avec l'odeur et le bruit des pages en plus !

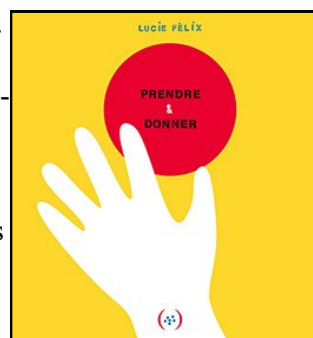
Auteur et illustrateur : Hervé Tullet

Editeur : Bayard jeunesse, 2010

PRENDRE ET DONNER

Dans cet album cartonné, l'enfant est invité sur chaque page de droite, à prendre un objet puis à le rendre sur la page de gauche suivante. Le temps de tourner la page et la fonction de cet objet change ! Ouvrir une boîte et fermer la bouche de la grenouille avec le couvercle de cette dernière, disperser les pétales d'une fleur puis ces pétales deviennent les deux moitiés d'une pomme à réunir...

Dans ce livre, des couleurs franches : du rouge, du bleu, du vert ; des formes simples et des verbes contraires comme consignes. Malgré cette apparente simplicité, à chaque changement de page, on s'interroge sur ce que l'on va devoir faire de cette forme et les tâches sont multiples pour les petits : ils s'amuse, attrapent, reposent, découvrent, s'étonnent, manipulent, cherchent...



Auteure illustratrice : Lucie Félix

Editions : Les grandes Personnes 2014

Écoutez-nous dans « éclats de lire » sur info RC (88.6 et 97.2)

Le lundi à 10h05, 18h et 19h30 et le dimanche à 11h et 17h45.

Et sur le site www.inforc.fr (magazine éclats de lire)

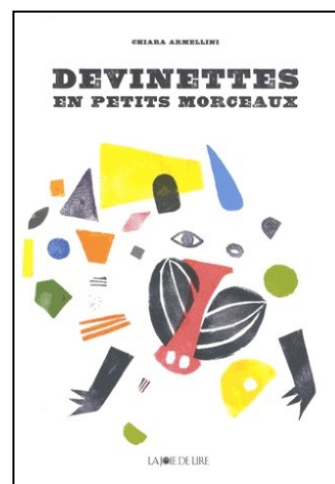
DEVINETTES EN PETITS MORCEAUX

Des animaux à deviner grâce à deux indices : un court texte poétique page de gauche et page de droite, des éléments visuels, morceaux épars (bec, plumes, pattes, yeux, écailles). On réfléchit, on s'interroge, on tourne la page pour découvrir l'animal en question.

C'est un album tout simple, très efficace et remarquable quant à la beauté des illustrations et de la typographie. L'auteure a travaillé avec des tampons et de l'encre acrylique. Un magnifique premier bestiaire ludique et poétique.

Auteure : Chiara Armellini.

Editeur : La joie de lire, 2012



CHERCHE LA PETITE BETE !

Pleine page, une répétition de motifs géométriques et un élément camouflé à dénicher :

Une fermière dans une forêt de sapins (silhouette en robe triangle, parfaitement dissimulée dans les arbres).

Un phasme dans une brassée d'herbes (seule une paire de minuscules yeux nous aide à repérer l'insecte dans les verticales vertes).

Et aussi, un renard dans la nuit, un poussin égaré, des vers de terre footballeurs...

Un beau graphisme un peu rétro pour cet album qui s'adresse aux plus petits.

Auteure : Delphine Chedru

Editeur : Naïve, 2008

SORCIERES A CHATOUILLER

Ce livre-jeu, tout en noir et blanc permet de s'amuser au détriment des princes, princesses, sorcières et autres personnages connus. On retrouve au fil des pages des sorcières passionnées de gymnastique, une princesse endormie sur un tas de petits pois, des chevaliers froussards, trois petits cochons ébouriffés...

Tous ces personnages sont prétexte à des jeux bien connus : nombres à relier, bulles à rendre à leur propriétaire, labyrinthes, mots codés, dessins à terminer....

En associant les deux, on peut retrouver les lunettes de soleil de Papa Ours, la culotte en soie de maman Ours ou la chaussette de bébé ours parmi le bazar laissé par Boucle d'or... On peut aussi dessiner un œil au beurre noir et des boutons à la princesse la plus belle du monde, tentant non ?

Dessinez-vous les raquettes de badminton aux loups pour que le Petit Chaperon rouge soit tranquille ? La petite sirène aura beaucoup de queues de rechange quand vous les aurez dessinées...

On s'amuse dans un contexte surprenant et toujours drôle !

Dans la même série on peut trouver *Des pirates à tartiner*.



Auteur illustrateur : Eric Veillé

Acte sud junior 2013