



© Julie Safirstein, *Mémo des feuilles* (MeMo)

Jeux des tout-petits et livres en jeu(x)

Bibliographie

Jeux des tout-petits et livres en jeu(x)

« Les tout-petits jouent à découvrir le monde autour d’eux, à l’explorer et à le tester. Le temps de la petite enfance est riche en expériences et en possibilités. Cet âge se distingue de tous les autres. La seule manière de laisser grandir harmonieusement nos jeunes enfants, c’est de leur permettre de vivre à fond et librement chaque étape, d’en exploiter toutes les richesses. »

Laurence Rameau, *Pourquoi les bébés jouent ?* (Philippe Duval)

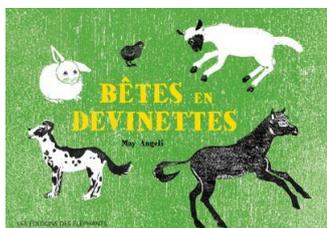
Jeu de cartes

Jeu de familles

May Angeli

Virtuose dans l'art de croquer les animaux, May Angeli propose des gravures sur bois de toute splendeur qui sont un excellent support pour développer le langage, le sens du jeu et de l'observation et pour éveiller les tout-petits à l'art.

Bêtes en devinettes (Editions des Eléphants)



« Têtu, moi ? C'est ce qu'on dit. Devine qui je suis ? » Voici la devinette qui ouvre ce livre. En dépliant les volets, nous découvrons alors l'âne, l'ânesse, l'ânon. Véritables merveilles pour les yeux, les images de cet ouvrage présentent 12 familles d'animaux issus de la ferme : l'âne, le cheval, le cochon, l'oie, le canard, la poule, la vache, la chèvre, le mouton, le lapin, le chat et le chien.

Plumezpoils à la ferme (Département de la Mayenne)



40 cartes dans une boîte, imprimées en quadrichromie pour le recto et trichromie pour le verso : 36 cartes avec les 12 familles d'animaux (3 cartes par famille), 3 cartes explicatives et 1 carte de couverture.

Format d'une carte : 10,5 x 15 cm, bouts arrondis.

Réalisé à partir de 49 gravures sur bois de May Angeli.

Edité à 600 exemplaires.

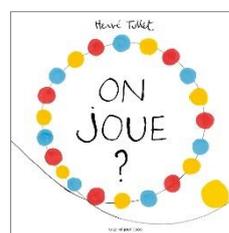
Jeu de cartes

Jeu de memory

Hervé Tullet

Créateur de près de 75 livres jeunesse, Hervé Tullet aime susciter la surprise. Que ce soit à travers ses livres, ses jeux ou lors de ses rencontres-ateliers avec les enfants, la magie opère toujours de la même façon.

On joue ? (Bayard jeunesse)



L'enfant est invité à suivre la ligne avec son doigt pour guider un point jaune et jouer avec lui. Manège, cache-cache... l'album devient un véritable terrain de jeu, et le point jaune un vrai copain. Un voyage magique et plein d'émotions.

[Teaser à regarder](#)

Un mémo (Bayard jeunesse)



Un jeu de mémoire et d'imagination.

Mémoriser des formes et des motifs pour former des paires. Associer les cartes entre elles pour former des chemins. Admirer le résultat.

Un jeu 2-en-1 plein de surprises où l'imagination est au pouvoir !

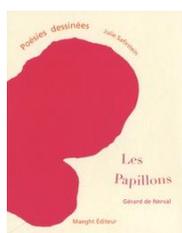
Jeu de cartes

Jeu de memory

Julie Safirstein

Julie Safirstein est artiste peintre. Le livre d'artiste est au cœur de son travail : elle crée dans son atelier parisien des livres-objets et des petites séries de livres imprimés en sérigraphie. Son intention est d'inviter chaque lecteur à participer au dialogue que l'artiste initie entre arts graphiques et poésie.

Les papillons, Gérard de Nerval, Julie Safirstein (Maeght éditeur)



Un poème et des motifs colorés, un format accordéon qui permet de lire les pages les unes après les autres ou de les déplier de manière à avoir une vision globale. Le lecteur en herbe peut laisser vagabonder son imaginaire, aller à la dérive et se heurter aux mondes du songe et du quotidien.

Mémo des feuilles (MeMo)
Mémo des fleurs (MeMo)



Deux jeux de mémoire pour s'amuser avec seize variétés de feuilles ou de fleurs. Les formes, simples aplats colorés, évoquent les papiers découpés de Matisse. Un bel objet destiné aux tout-petits, qui manient l'abstraction avec aisance, et forment ainsi leur regard artistique par le biais du jeu. 32 cartes « feuilles » ou « fleurs », une carte règle du jeu et un livret bilingue récapitulant les espèces présentées.

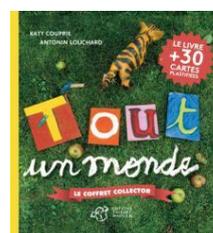
Jeu de cartes

Katy Couprie et Antonin Louchard

Depuis toujours, Antonin Louchard s'obstine à peindre et dessiner. Il expose ses peintures en France et au Japon, avant de dessiner pour les journaux et les magazines. Depuis 1990, il écrit et dessine des livres que des parents étourdis persistent à mettre entre les mains de leurs enfants...

Katy Couprie est peintre, auteur, illustratrice et photographe. A travers ses créations, elle cherche à déconstruire la réalité apparente en proposant une vision nouvelle de l'illustration et pratique l'art du contre-pied en amenant son lecteur hors des sentiers battus de l'histoire illustrée. Ses albums pour la jeunesse et ses imagiers ludiques décloisonnent le regard et l'imagination de ses lecteurs.

Tout un monde. Le coffret collector (Thierry Magnier)



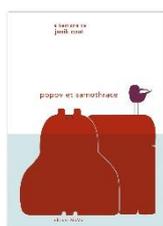
Pour fêter les 20 ans de la première édition, le célèbre imagier *Tout un monde* se pare d'un coffret collector et de 30 cartes à jouer qui s'associent entre elles et permettent de créer des histoires à l'infini. Un inventaire hétéroclite du monde à travers une multitude d'images : gravure, peinture, dessin, photographie, image numérique... À regarder dans n'importe quel sens et dans n'importe quel ordre !

Jeu de cubes

Janik Coat

Jouant avec les formes, les contrastes et les couleurs, Janik Coat construit ses images comme des affiches. Son travail sur la forme et son sens de l'humour et de la couleur ont donné naissance à des personnages forts qui ont solidement installé son style bien identifié en librairie.

Popov et Samothrace (MeMo)



Dans ce bestiaire graphique et drôle, trente-trois animaux sont présentés en double page. À gauche, ils sont dessinés d'un trait et prénommés ; à droite, ils sont peints dans leur milieu naturel. Chaque animal acquiert ainsi une vraie personnalité. Le règne animal est ici proche des enfants, les bêtes ont des formes rondes et douces mais elles se présentent dignement et leur habitat s'ouvre comme une fenêtre colorée.

Le cadeau de Popov (MeMo)



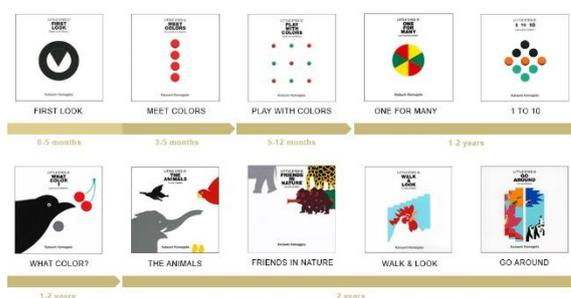
Sur chacun des cubes de ce jeu, quatre animaux de même taille sont représentés, ainsi qu'une silhouette mystère... à retrouver sur le cube suivant ! On empile les cubes et on les emboîte, aidé par leur numéro, ou par les silhouettes d'animaux qui nous guident de l'un à l'autre. Les quarante animaux sont nommés et même prénommés !

Jeu de cubes

Katsumi Komagata

Graphiste japonais, Katsumi Komagata commence sa carrière en créant des identités visuelles. C'est en rencontrant les livres d'artistes comme Bruno Munari, Léo Lionni ou Tana Hoban qu'il décide de faire lui-même des livres qui seront diffusés en France par Les Trois Ourses.

La série Little eyes (Kaisei-sha)



À la naissance de sa fille, Aï, en 1990, Katsumi Komagata invente des cartes visuelles qui deviendront la série « Little eyes ». Jeux de formes, de découpes, de couleurs, de contrastes et d'associations accompagnent le jeune enfant dans son développement.

Block'n block (One Stroke)



Jeu en bois sérigraphié qui décompose sur 4 faces plusieurs visages. Il permet de créer de multiples scénarios au gré de son imagination.

Puzzle

Enzo Mari

Italien autodidacte, Enzo Mari a toujours fait en sorte que son travail reste un jeu. Ce barbu au regard terrible proteste depuis quarante ans contre la médiocrité de la société de consommation. Il cherche à concevoir des objets intemporels, dont la forme s'accorde parfaitement à la fonction, comme les outils d'un jardinier.

L'atalena / Balançoire (Corraini)



Un éléphant lourd, un serpent, un kangourou... essaient de trouver l'équilibre dans ces pages pliées en accordéon. Un livre sans paroles parlant aux enfants des quantités, formes, poids et contreponds.

16 animali (Danese)

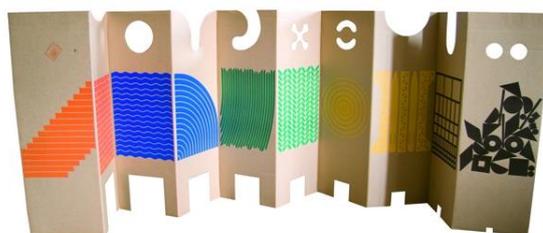


Le couvercle coulisse pour dévoiler un puzzle en bois. Les pièces sont des animaux : chien, cochon, poule, éléphant, habilement emboîtés. L'enfant peut s'amuser à empiler toute cette ménagerie et la faire tenir en équilibre. On peut même voir ce jeu comme une sculpture, tellement c'est beau. Enzo Mari a dessiné ce chef-d'œuvre en 1957. C'est l'un de ses premiers projets. Il lui aura fallu une trentaine de croquis et trois prototypes pour y arriver.

Paravent

Enzo Mari

Le paravent des jeux (Corraini)



Une feuille de carton, longue de trois mètres, est transformée par Enzo Mari en un espace de jeux : dix panneaux avec des formes et des décorations différentes pour libérer l'imagination, inventer des histoires et des personnages toujours nouveaux.