

## Lire autrement

### FICHE TECHNIQUE DE LA MALLE



© Unsplash / Ying Ge

Parce que la lecture n'est pas toujours une évidence pour le jeune public, la BDF souhaite proposer aux bibliothèques de son réseau une malle pour renouveler l'approche du livre et de la lecture auprès des enfants et des parents.

Cette malle se compose de livres, de jeux et d'outils de médiation qui doivent servir aux bibliothécaires pour construire des actions de médiation pour faire (re)découvrir l'univers des mots.

Que ce soit par la réalité augmentée, le son, le numérique, l'humour, le jeu, les sens ... il y a plein de manières créatives d'amener tout à chacun, à la lecture et à l'imaginaire.

#### Public concerné

0-12 ans pour les ouvrages

Dès 4 ans pour les jeux de société

#### Date de diffusion

2024

#### Thème

Littérature jeunesse / Petite enfance / Illettrisme

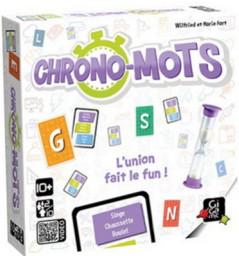
#### Composition



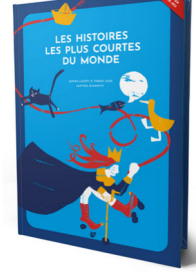

- Une sélection d'ouvrages jeunesse dont les formats ou les contenus innovent par rapport à un livre « classique » : leporello, livre sans texte, livre-jeu, livre en réalité augmenté...
- 1 boîtier Lunii avec casque pour une initiation à l'écoute d'histoire audio.

- 1 tablette Android avec des applications gratuites et librement accessibles sur le thème de la lecture mais aussi, pour l'utilisation des livres augmentés inclus dans la malle.

Léon	Léon est un livre interactif dont vous êtes le maître de l'histoire. Dans chaque page, 2 ou 3 adjectifs choisis sont interchangeable modifiant la signification et donc l'histoire de Léon. Chaque page est illustrée et les images changent en fonction de l'orientation de l'histoire. Dès 8 ans.
Oh	Application en réalité augmentée tirée du livre de pop-up « Oh ! mon chapeau », elle permet de jouer avec les formes pour créer un monde animé. Dès 5 ans. <i>Livre inclus dans la malle</i>
Nathan live	Scanner pour les livres en réalité augmentée
Les voyages extraordinaires d'Axel	Application en réalité augmentée adaptée du livre du même nom. Dès 4 ans. <i>Livre inclus dans la malle</i>
Tip Tap	Application en français ou en anglais, adaptée du livre jeunesse « Tip Tap mon imagier interactif » pour faire vivre les personnages du livre. Peut-être utiliser sans l'ouvrage. Dès 4 ans. <i>Livre inclus dans la malle</i>
Promenons-nous dans les bois	Pour découvrir la comptine "Promenons-nous dans les bois" et apprendre les mots, les objets et à compter. Dès 3 ans.
Phallaina	Bande-dessinée immersive en noir & blanc, conçue spécifiquement pour une lecture sur tablette. Dès 10 ans.
Delcourt Soleil	Scanner pour lecture du livre « Mystère et boule de gomme »
GraphoGame Fance	GraphoGame Français » est un logiciel d'entraînement au décodage qui aide les enfants d'âge préscolaire et primaire et les enfants en difficultés à renforcer leurs premières compétences en lecture. Dès 4 ans.
Exploratio	Soutenu par le Ministère français de la culture et l'Office québécois de la langue française, Exploratio met en scène, sous forme de jeu immersif, la richesse de notre langue. Accompagné un spatonaute dans sa conquête des mots. Dès 10 ans.
Lunii	Application liée à la boîte à histoire Lunii pour découvrir l'offre de cette maison d'édition.
Argo Play	Scanner les livres en réalité augmentée
BayaM	Application de la maison d'édition Bayard Jeunesse.
Lumnii	Application de France Télévision pour

- Une sélection de jeux de société sur le thème de la lecture et des mots :

	<p><b>Alpha-bêtes</b> Editions Placote De 4 à 8 ans. « Jeu de parcours dans lequel chaque joueur joue le rôle d'un animal de la forêt auquel différentes lettres de l'alphabet sont associées. Les joueurs doivent reconnaître ou nommer des lettres pour que leur personnage arrive en premier à la cabane du Petit Chaperon rouge ».</p>
	<p><b>Chrono-mots</b> Editions Gigamic Dès 10 ans et adultes. « Dans Chrono-mots, faites équipe pour faire deviner aux autres un mot secret. Moins vous utiliserez d'indices, plus vous marquez des points. Un jeu d'ambiance coopératif original, simple et rapide ».</p>
	<p><b>Nouvelles Contrées</b> Editions Olibrius Dès 10 ans et adultes. « Nouvelles Contrées est un jeu coopératif dans lequel vous explorez n'importe quel roman de votre propre bibliothèque ! Traversez des paysages imaginaires et trouvez le trésor de la Cité Perdue ! »</p>
	<p><b>Master Word</b> Editions Le scorpion masqué Dès 12 ans et adultes. « Discutez, déduisez, analysez et trouvez le maître-mot ! Dans le jeu Master Word, une équipe de chercheurs formule à chaque manche une série de pistes pour trouver la nature du maître-mot. Le guide, qui connaît la réponse, peut uniquement indiquer combien sont bonnes, sans dire lesquelles ! »</p>
	<p><b>Le prince de Motordu</b> Editions Nathan Dès 6 ans. « L'enfant lance le dé rond dans le château... Par quelle porte va-t-il ressortir ? Porte orange... C'est le jeu des initiales : l'enfant doit trouver quelque chose qui vole et qui commence par F... Porte bleue... C'est le jeu des syllabes : il faut trouver un nom d'animal qui contient « CHA » ou « CA » ... Porte rose... c'est le jeu des rimes Porte verte... le jeu des mots ! Chaque défi relevé dans le temps imparti permet de remporter des cartes Lisse Piores... »</p>

	<p><b>Concept</b> Editions Repos production Dès 10 ans et adultes. « <i>Concept est un jeu original dans lequel il n'est pas nécessaire de parler pour communiquer. Le seul moyen est d'utiliser des icônes universelles et de les associer entre elles</i> ».</p>
	<p><b>Le livre-jeu</b> Malika Doray / DRAC Picardie, le Conseil régional de Picardie et le Conseil départemental de la Somme Dès 4 ans. « <i>Constitué de cartes avec recto et verso différents, le livre permet d'assembler des histoires, de faire se rencontrer des personnages, de créer des frises, des fresques... Le jeu peut être utilisé de 2 à 4 joueurs par équipe ou seul, selon que l'on joue à l'atelier, aux dominos, ou aux puzzles histoires</i> ».</p>
	<p><b>Les histoires les plus courtes du monde</b> János Lackfi, Mattea Gianotti / Éditions Helvetiq Dès 5 ans. « <i>En 52 cartes et autant d'histoires amusantes et pleines de jeux de mots, les deux auteurs créent un monde onirique rempli de références aux contes populaires. Commencez par choisir une des deux cartes de début, puis, au fil de vos envies, rajoutez-en autant que vous voulez. Choisissez de lire le texte, ou au contraire, de vous laisser emporter par les illustrations et d'imaginer à votre tour l'histoire la plus courte du monde</i> ».</p>
	<p><b>La fabrique à histoire</b> Bernard Friot / Éditions Milan Dès 8 ans « <i>Tu t'es toujours demandé comment on invente une histoire ? Alors La Fabrique à histoires est faite pour toi. Tu y trouveras des outils variés pour "muscler" ton imagination, t'amuser avec les mots et créer des histoires en tout genre.</i> »</p>

**Conditionnement :**

1 caisse 64 L  
2 caisses 48 L

**Valeur d'assurance de l'exposition**

500 € (hors ouvrages)

**Production**

Bibliothèque du Finistère