

Les tapis lecture

A destination des bébés et des tout-petits, jusqu'à 6 ans.

De nombreux thèmes exploitables : la ferme, la gourmandise, le jardin, les couleurs, la vie quotidienne, la mer, etc.

Surface des tapis : de 1,40 x 1 m les plus petits à 3 x 1 m pour les rectangulaires. Les tapis ronds font 1,80 m de diamètre.

Durée de l'animation : ¾ d'heure maximum. **Nombre d'enfants** en fonction de l'âge, 12 max.

Les lissettes carpettes

4 thèmes possibles :

Les émotions avec « T'en fais une tête ! »

Le jardin avec « Verdurette »

La famille, la maison avec « Dans le grenier de ma grand-mère »

La gourmandise avec « Baluchon Marmiton »

→ Mêmes conditions d'animation que les tapis-lecture.

Quand Turlututu fait bloc !

Module d'animation créé autour de l'univers coloré, ludique et inventif d'Hervé Tullet.

A partir de 6 ans

Espace nécessaire : 20 m², modulable. **Durée de l'animation** : environ 1 heure

Les huttes magiques

Les huttes sont des installations sonores qui invitent à une déambulation musicale et poétique.

Thèmes possibles : la musique, les 4 éléments (eau, terre, feu, air) et l'écologie.

A partir de 7 ans

Espace nécessaire : 15 m² minimum

Malle Balbu-ciné

Thème : cinéma, mouvement d'images

Balbu-ciné est un cabinet de curiosités permettant d'expérimenter les premières tentatives d'animation des images, à l'aide d'une dizaine d'objets. A partir de 8 ans

Espace nécessaire : 2 tables

La maison d'Arthur

La maison d'Arthur est un outil spécifiquement conçu pour les tout-petits (0-6 ans).

Elle est partagée en 16 appartements correspondant à 16 personnages d'albums.

Nombre d'enfants : 12 maximum. **Espace nécessaire** : 3 m²

Les boîtes à contes

La boîte à conte est une mise en trois dimensions d'un album.

Elle s'adresse pratiquement à tous les âges : des tout-petits avec la boîte « P'tits loulous » aux plus grands avec « Le chasseur ».

Les machines gourmandes

Ce sont 4 outils d'animation conçus pour jouer autour des mots, des saveurs et des expressions de la gourmandise.

Espace nécessaire : 20 m². A partir de 8 ans

1, 2, 3... Pacovska

Permet d'aborder l'œuvre peu connue de Květa Pacovská, auteure et artiste tchèque.

La fabrique d'histoires et le jeu de construction sont une manière ludique de découvrir les albums et l'univers riche et haut en couleurs de l'illustratrice. A partir de 8 ans

Temps d'animation : environ 1 heure. **Espace** : 2 tables

Vas-y Rosalie !

Conçu par l'auteure-illustratrice Claire Cantais autour de l'un de ses personnages fétiches, cette installation permet de mettre en place une animation autour de l'illustration et de la lecture.

A partir de 6 ans

Espace nécessaire : 20m²

Jeu Enigma

Créé par le collectif « Animalivre » afin de susciter la curiosité pour les livres auprès des non-lecteurs.

Jeu qui combine adresse et recherche dans une sélection de livres « pas comme les autres ».

A partir de 8 ans

Espace nécessaire : 1 table

La maison en question(s)

La maison en question(s) est un jeu coopératif qui permet de parler du développement durable à partir de toutes les pièces d'une maison.

A partir de 8 ans.

Espace nécessaire : 1 table

Les futures acquisitions

2 boîtes à conte : *La grenouille à grande bouche*, *Gros cornichou*

La malle ABÉCÉDAIRE

Entièrement basée sur le jeu, cette malle entraîne les enfants à la découverte des univers graphiques de 21 illustrateurs ayant donné vie à un fabuleux abécédaire.

A partir de 5 ans

5 jeux possibles, de 2 à 4 joueurs.

Malle vidéoludique

3 consoles de jeu : PS4, Xbox one, Wii U

12 jeux par console aux thématiques multiples (sport, super-héros, reconstitution historique, heroic fantasy).

Jeux familiaux, collectifs ou indépendants, adultes, tout public ou jeunesse.

Malle jeux coopératifs

Deux malles de jeux, essentiellement coopératifs, afin de réapprendre aux enfants à jouer ensemble, pour le même objectif, et non pas seul contre les autres.

Les jeux sont suffisamment variés pour contenter tous les âges, et suffisamment nombreux (12 jeux par malle) pour animer plusieurs séances.

Malle MeMo

Cette malle sera constituée de plusieurs jeux autour de l'illustration, ainsi que des albums emblématiques de la maison d'édition MeMo.

Plus principalement destinée aux enfants âgés de 4 à 6 ans, cette malle est destinée à faire connaître une maison d'édition exigeante, valorisant une illustration sophistiquée, originale et néanmoins abordable.

Malle Lire autrement

Une sélection de livres à toucher, conçus par la maison d'édition « Les doigts qui rêvent ».

A l'origine destinés aux personnes aveugles et malvoyantes, ces livres sont des petits bijoux de la littérature enfantine qui permettent de découvrir une autre manière de lire et de ressentir.

Peut-être l'occasion d'ateliers autour de la conception d'une histoire, d'illustrations ou même d'un livre.