

LA SEMAINE DU JEU

DU 19 AU 26 MAI 2018

Véritable moment de détente, le jeu, sous toutes ses formes, en solo ou en équipe, devant un écran, autour d'une table ou en plein air, fait partie intégrante de notre vie...

Alors... à vos jeux !

À vous de jouer !
Sélection de documents

MEYZIEU.FR

VILLE DE MEYZIEU



mMEDIATHEQUE
MUNICIPALE VILLE DE MEYZIEU

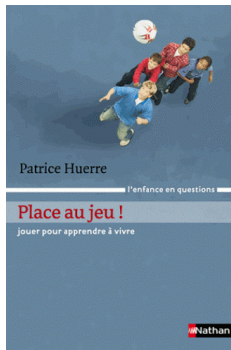
Le jeu est partout de nos jours, au point qu'on parle de ludification du monde. Sur nos écrans de télévision, d'ordinateur ou de smartphone, mais aussi dans la ville, où se multiplient les bars ludiques et les escapes rooms, et enfin dans nos maisons, sous forme de jeux de société bien plus riches et variés que les sempiternels Cluedo et Monopoly.

Car le jeu est plus qu'un simple passe-temps : il permet à l'enfant d'apprendre sans s'en rendre compte et à l'adulte de passer d'agréables moments en société. Voilà pourquoi, en lien avec la semaine du jeu qui aura lieu du 19 au 26 mai, nous vous proposons une sélection de livres sur le jeu ou de livres à jouer.

Sommaire

À propos du jeu.....	3
Jeux et énigmes en famille.....	5
Applications et Jeux vidéo.....	8
Livres-jeux pour les enfants	11
Livres-jeux pour les adultes.....	16

À propos du jeu



Place au jeu ! Jouer pour apprendre à vivre

Patrice Huerre, Nathan, 2007. 160 p.

Aborde comment l'enfant se construit, à différents stades de son évolution, et comment il construit sa représentation du monde à travers le jeu.

BJ 155.4 HUE



Jouer, faisons confiance à nos enfants

André Stern, Actes Sud, 2017. 192 p.

Cet ouvrage nous invite, au lieu de chercher à optimiser les performances et la compétitivité, à prendre au sérieux l'enfant qui joue. Car lorsqu'ils font l'expérience de notre confiance dans leur développement spontané, nos enfants vivent leur plein potentiel, et c'est précisément en jouant à leur rythme, sans contrainte et avec bonheur, qu'ils apprennent vraiment.

155.4 STE



Qui veut jouer avec moi ? Jouer pour mieux communiquer avec nos enfants

Dr. Lawrence Cohen, Marabout, 2015. 428 p.

Vous ne savez pas comment faire pour obtenir de votre enfant ce que vous lui demandez ? Le Dr Lawrence Cohen vous propose une approche originale : le jeu ! À l'aide d'une multitude d'exemples plus tendres et drôles les uns que les autres, elle vous montre comment renouer avec votre enfant.

155.4 COH

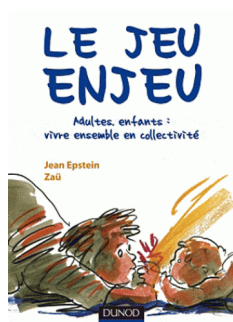


Eveiller, épanouir, encourager son enfant : La Pédagogie Montessori à la maison

Tim Seldin, Nathan, 2013. 192 p.

Cet ouvrage propose une mine d'activités, de jeux passionnants, d'expériences tactiles, sonores, visuelles, de la naissance à l'âge de six ans, pour apporter à votre enfant tout ce dont il a besoin pour se développer, s'épanouir et acquérir le sentiment d'être un individu compétent, capable, qui a confiance en lui et s'estime.

155.4 SEL



Le Jeu en jeu : adultes, enfants, vivre ensemble en collectivité

Jean Epstein, Dunod, 2013. 131 p.

Des outils et des exemples pratiques pour aider les professionnels de l'enfance (crèche, école...) à mener des jeux. Une synthèse des connaissances en matière de développement des jeunes enfants et une source de réflexion sur le rôle des adultes.

155.422 EPS

Sophie Marinopoulos

**Dites-moi
à quoi il joue
Je vous dirai
comment il va**

**VOTRE ENFANT
DE LA NAISSANCE
À SEPT ANS**



LES LIENS QUI LIENT

Dites-moi à quoi il joue, je vous dirai comment il va

Sophie Marinopoulos, Les Liens qui Libèrent, 2009. 189 p.

L'auteur a créé pour vous le ludomètre, qui permet de comprendre et de prendre soin de l'équilibre et de l'évolution psychologique et émotionnel de votre enfant. Comment ? En le regardant jouer. Jouer avec sa bouche, jouer à transgresser, jouer à cache-cache à, jouer à "faire semblant", jouer à des jeux de société...

155.9 MAR

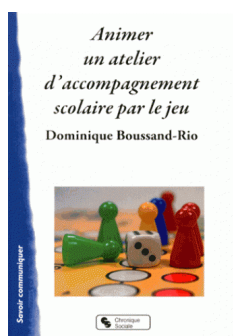


Jeux pour habiter autrement la planète : avec les 8-11 ans

Elise Brancon, Presses d'Île de France, 2010. 119 p.

Vingt-trois jeux pouvant être mis en oeuvre dans différentes situations d'accueil de groupes d'enfants. Autour de trois axes (l'environnement, la solidarité et la citoyenneté), ils ont pour objectifs de leur permettre d'expérimenter la nature, la différence culturelle ou l'injustice, de donner du sens à ces expériences et de les inciter à l'engagement.

333.4 BRA



Animer un atelier d'accompagnement scolaire par le jeu

Dominique Boussand-Rio, Chronique sociale, 2014. 94 p.

Des clés et des conseils pratiques pour monter des activités de soutien scolaire où le jeu est le moteur central de l'acquisition de connaissances et permet de dédramatiser l'échec pour éviter la démotivation de l'enfant. Avec 30 idées de jeux et d'activités.

TRAV 371.28 BOU [Salle de travail]

Jeux et énigmes en famille



Jouer avec la nature : 70 ateliers d'éveil pour le tout-petit

Elise Mareuil, Dunod, 2016. 224 p.

Des ateliers concrets, créatifs et ludiques pour mettre en pratique très facilement les apports des grands pédagogues et des recherches récentes. Des pistes de sensibilisation au respect de la nature, à l'écologie et au développement durable pour les citoyens de demain. Des idées de matériel de récupération, de fait maison, des propositions de sorties...

612.65 MAR



Jeux et activités d'éveil : pour découvrir ses cinq sens

Anne Baudier, Séverine Cordier, Rue des enfants, 2012. 47 p.

Les auteures proposent aux enfants des expériences ludiques et simples à réaliser, axées sur les cinq sens, et destinées à leur permettre d'en comprendre le fonctionnement tout en s'amusant.

BJ 793 BAU



Jeux pour apprendre : d'après la pédagogie d'Antoine de La Garanderie

Bénédicte Denizot, Eyrolles, 2013. - 157 p.

70 activités ludiques pour aider son enfant à développer ses facultés.

793 DEN



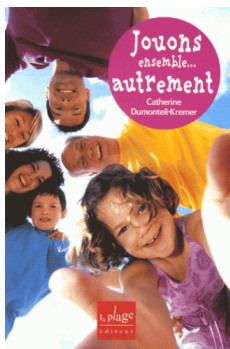
Montessori à la maison

Delphine Gilles Cotte, Séverine Cordier, Eyrolles, 2014. 192 p.

80 jeux pour profiter à la maison des bienfaits de la pédagogie Montessori en fabriquant soi-même un matériel adapté.

793 GIL

Voir aussi : *Activités Montessori, Activités de saison d'après la pédagogie Montessori...*

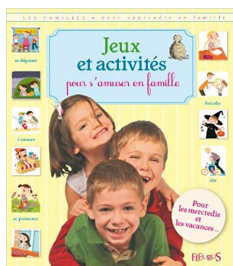


Jouons ensemble... autrement : améliorer nos relations par le jeu

Catherine Dumouteil-Kremer, La Plage, 2007. 159 p.

Ce livre nous offre une approche différente du jeu : jouer pour améliorer les relations avec nos enfants, donner de l'attention personnalisée, sortir des impasses relationnelles avec les petits comme avec les adolescents, souder la famille, se fabriquer des souvenirs... L'auteur propose concrètement une cinquantaine de jeux spontanés simples à mettre en place, ainsi qu'une sélection de jeux de société coopératifs et de jeux de plateaux originaux.

793 DUM



Jeux et activités pour s'amuser en famille

Emmanuelle Lepetit, Fleurus, 2009.

Des idées d'activités à faire en famille à la maison, à l'extérieur, au bord de la mer, pendant les vacances ou les mercredis : camping, repas de trappeur, visite de château, fabrication d'une boîte à souvenirs, kermesse à la maison, etc. Avec des encadrés pour guider les parents et des astuces pour les enfants.

BJ 793 LEP



Le Livre des jeux de réflexion

Bernard Myers, Fleurus, 2004. 191 p.

200 jeux de mémoire, de logique, de connaissance ou d'observation suivis de leurs solutions détaillées et d'astuces multiples.

BJ 793.7 MYE

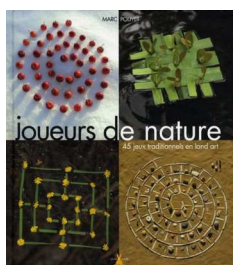


A toi de jouer ! plus de 80 jeux pour te remuer les méninges !

Angels Navarro, Rue des enfants, 2012. 64 p.

Des scènes illustrées servent de support pour des jeux d'observation, des devinettes, des jeux de lettres et de chiffres... Avec les solutions en fin d'album.

BJ 793 NAV



Joueurs de nature : 45 jeux traditionnels en land art

Marc Pouyet, Plume de carotte, 2010. 194 p.

Marelles, loterie, dominos, quilles, toupies, échecs, billes... Rappelez-vous, nous y avons tous joué. Grâce à cet ouvrage, nous vous proposons de les fabriquer vous-mêmes... avec des éléments de la nature ! Que vous soyez un astucieux bricoleur, un joueur dans l'âme, ou un lecteur contemplatif, lancez-vous et devenez un "Joueur de nature" !

793 POU

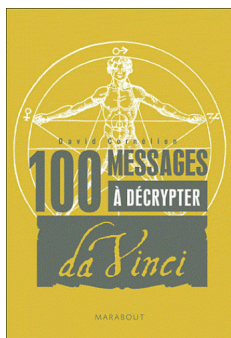


Manuel des super parents

Johanna Seban, Editions Tana, 2016. 166 p.

Voici un ouvrage original qui regroupe plus de 500 entrées sur des thématiques variées et ludiques à l'attention des parents qui cherchent sans cesse de nouvelles activités à faire avec leurs enfants. A la manière d'un almanach mais que l'on pourrait utiliser toute l'année, retrouvez de précieuses idées classées par saison (car on ne fait pas la même chose au bord de la mer que sur les pistes enneigées !) 168 pages d'idées simplissime et judicieuses à picorer et à mettre en pratique avec ses enfants ! Un livre malin et original à mettre entre toutes les mains !

793 SEB



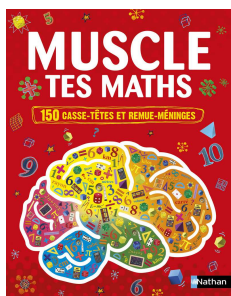
100 messages à décrypter : Spécial Léonard de Vinci

David Cornélien, Marabout, 2010. 170 p.

Grâce à une centaine de jeux, la cryptologie n'aura bientôt plus de secrets pour vous. Découvrez les techniques de codage - et surtout de décodage ! - et les méthodes utilisées par les agents secrets, de l'Antiquité à nos jours. Au fil des pages, vous apprendrez ainsi comment César, Léonard de Vinci ou Marie Stuart s'y prenaient pour déjouer la vigilance des esprits mal intentionnés.

BJ 793.7 COR

Du même éditeur : *100 messages à décrypter : Spécial Espionnage*



Muscle tes maths

Mike Goldsmith, Nathan Jeunesse, 2013. 128 p.

Cinq grands chapitres pour expliquer les grandes notions mathématiques et des pages-dossiers sur les mathématiciens célèbres tels que Pythagore, Newton ou Turing. Avec 150 casse-têtes, activités et jeux remue-méninges.

BJ 793.74 GOL



Tangram magique

Daniel Picon, Mango jeunesse, 2007. 151 p.

Oeuf magique et cœur brisé sont des puzzles de la famille des Tangram. Avec de l'imagination et un peu de logique, ce jeu ancestral chinois permet de réaliser plus de 800 figures différentes. Un jeu passionnant à découvrir en famille et un vrai casse-tête pour épater les copains !

BJ 793.74 PIC

Du même auteur : *Allumettes*

Applications et jeux vidéo



Les meilleures applications pour les enfants

Laure Deschamps, *La Souris Grise*, 2014. 150 p.

Ce livre est issu du travail de veille mené depuis 4 ans par le magazine en ligne La Souris Grise, www.souris-grise.fr. Il propose une sélection de 120 applications belles et intelligentes, créatives et innovantes. Il contient dix rubriques : Eveil, Jeux pour les plus de 3 ans, Jeux pour les plus de 6 ans, Histoires du soir, Nouvelles lectures, Créativité, Maths et logique, Sciences et Nature, Outils scolaires et Ovnis merveilleux. Chaque application est chroniquée avec des indications d'âge, de format (Apple, Android, Windows 8) et de prix.

004.2 DES



Ton atelier Scratch : la révolte des robots

Alexandra Bernard, *Nathan*, 2017. 56 p.

Grâce à des explications illustrées pas à pas, programme un jeu vidéo, puis joue avec le jeu que tu as toi-même codé. Tu pourras aussi le personnaliser à l'infini, l'exporter en vidéo et le partager avec tes copains : c'est toi qui commandes !

BJ 005.1 BER

Dans la même collection : *La Tour diabolique*, *Panique à Code City*

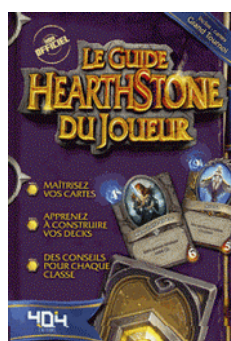


La fabrique des jeux vidéo : Au cœur du gameplay

Editions de la Martinière, 2013. 199 p.

Ce livre associe un panorama sur la vitalité artistique du jeu vidéo à une réflexion scientifique sur l'expérience de jeu et sa signification. Deux neurologues, un psychologue et un sociologue renouvellent notamment la question des effets des jeux vidéo sur l'immense communauté des joueurs.

794.8 FAB



Le guide Hearthstone du joueur

Stéphane Pilet, *404 Editions*, 2016. 80 p.

Grâce à ce guide non officiel, devenez le héros d'*Hearthstone*, un jeu de cartes en ligne mettant en scène des héros de l'univers médiéval-fantastique de *Warcraft*. Découvrez les cartes spécifiques à chaque classe de personnage, apprenez à construire votre *deck* et à le combiner avec les cartes de l'extension « Grand Tournoi ». Les conseils de ce guide vous conduiront à coup sûr à la victoire !

BJ 794.8 HEA

Dans la même collection : *Le guide League of Legends de l'invocateur*, *Le guide Clash of Clans du joueur*

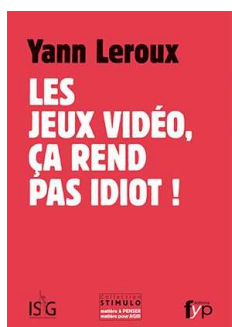


Yellowstar : devenez un champion de League of Legends

Bora Kim, Albin Michel Jeunesse, 2016. 207 p.

A 24 ans, Bora Kim dit "YellOwStaR" a marqué l'histoire de *League of Legends*. Il est considéré comme l'un des meilleurs joueurs de sa génération. Découvrez son parcours, de la découverte du jeu aux coulisses des plus grandes compétitions, ses conseils pour vous lancer dans une carrière pro, ainsi qu'un manuel stratégique complet pour devenir un meilleur joueur et pourquoi pas un futur champion !

794.8 LEA

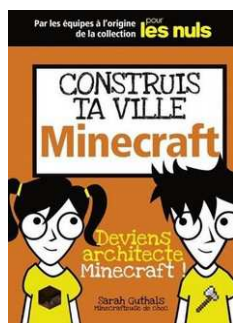


Les jeux vidéo, ça rend pas idiot !

Yann Leroux, FYP Editions, 2012

Les jeux vidéo sont des espaces d'expression et peuvent contribuer à un fonctionnement psychique normal. Cet essai explique quels bénéfices peuvent être retirés de la pratique des jeux vidéo, quelles compétences ils permettent de développer.

794.8 LER



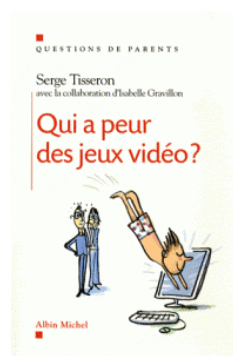
Construis ta ville Minecraft

Sarah Guthals, First interactive, 2017. 120 p.

Tu es fan de Minecraft et rêves de réaliser tes propres constructions, tel un architecte ? Rien de plus facile avec ce livre ! Tout ce dont tu as besoin, c'est ton ordinateur ou appareil mobile équipé de Minecraft et les projets de ce livre : Construis un bâtiment de A à Z, ou plutôt du sol au plafond ; Planifie ta ville, puis construis-la petit à petit ; Décore ta ville d'attractions variées.

BJ 794.8 MIN

D'autres livres sur le même sujet : *10 machines à créer dans Minecraft*, *100 trucs utiles et étonnants à savoir sur Minecraft*, *Le guide Minecraft de l'architecte*, *Le guide Minecraft de l'explorateur*, *Le guide Minecraft de l'alchimiste*, *Imaginer Minecraft*, *Les Mondes de Minecraft...*

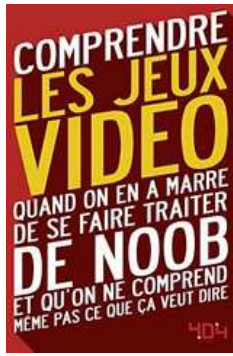


Qui a peur des jeux vidéo ?

Serge Tisseron, Albin Michel, 2008. 161 p.

Les jeux vidéo fascinent enfants et adolescents, ce qui inquiète les adultes qui, la plupart du temps, ne comprennent rien à ces jeux ni à leur engouement. Pour les auteurs, il est capital que les parents s'intéressent à ces jeux pour pouvoir contrôler leur usage sans se décrédibiliser aux yeux de leurs enfants, spécialement lorsque ces jeux sont loin d'être aussi stupides qu'on le suppose.

794.8 TIS



Comprendre les jeux vidéo : Quand on en a marre de se faire traiter de noob et qu'on ne comprend même pas ce que ça veut dire

Julien Tellouck, Mathias Lavorel, 404 Editions Paris, 2017. 80 p.

Tout le monde parle de *WoW*, tout le monde joue à *LoL*, mais vos connaissances se limitent à *Candy Crush* ? Vous vous demandez comment on peut bien passer sa journée entière rivé devant son ordinateur à crier dans son micro, et y prendre du plaisir ? Voici le petit guide parfait pour tout savoir sur les révolutions technologiques, les jeux vidéo mythiques, et ENFIN comprendre ce phénomène de société incontournable. Et en bonus, des anecdotes que les autres fans ignorent peut-être, histoire de briller en soirée !

794.8 TEL



Video Games : L'aventure du jeu vidéo

De La Martinière Jeunesse, 2013, 46 p.

Pourquoi Mario a-t-il un gros nez ? Comment a été créé *The Legend of Zelda* ? Comment s'appelle le premier jeu ? Qu'est-ce qu'un pixel ? Sais-tu que le scénario de *Heavy Rain* fait plus de 2000 pages ? Qui se cache derrière la production d'un jeu ? Qu'est-ce que le *game play* ? Un livre ludique et bourré d'informations pour tout connaître de l'univers en constante évolution des jeux vidéos.

BJ 794.8 VID

Livres-jeux pour les enfants

Albums [Côté Rue]



Jeu de piste

Hervé Tullet, Panama, 2008. 14 p.

Un livre conçu comme un jeu, un casse-tête pour lequel ne sont fournis que les points de départ et d'arrivée. Chaque page est coupée dans la largeur et composée de deux volets dont les dessins ne correspondent pas. Il s'agit de les faire correspondre afin de se rendre jusqu'à l'arrivée.

T [Premier album - Rouge]

Du même auteur : *Oh ! Un livre qui fait des sons, Jeu les yeux fermés, Jeu des différences, Jeu de voyages, Jeu de hasard, Jeu de construction, Jeu de formes, Jeu des couleurs...*



Le Petit Chaperon quoi ? : Une histoire à deviner

Raphaël Fetjo, Ecole des Loisirs, 2016. 26 p.

Connaît-on bien l'histoire du Petit Chaperon... Bleu ? Vert ? Rouge ? C'est quoi un « chaperon » ? Une robe ? Un pyjama ? De qui doit se méfier le Petit Chaperon dans la forêt ? D'un crocodile ? D'un serpent ? D'un loup ? Des devinettes et des jeux pour raconter la véritable histoire du Petit Chaperon... Rouge.

F [Album Conte - Orange]



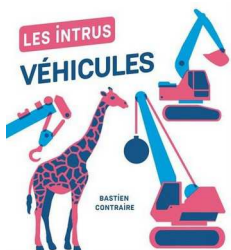
Mission Mars : un livre dont tu es le héros ou l'héroïne

Delphine Chedru, Hélicium, 2017. 47 p.

Te voici projeté(e) dans l'espace infini à la rencontre d'astéroïdes multicolores, de constellations éblouissantes, d'habitants insoupçonnés, où tu perceras les mystères de la planète des chats ! Dans chaque scène, pour aller au bout de ton expédition, tu devras résoudre un jeu d'observation. Et tu auras toujours le choix lors de ton parcours spatial.

C [Album d'éveil - Jaune]

De la même auteure : *La Princesse attaque !*



Les Intrus : Véhicules

Bastien Contraire, Albin Michel Jeunesse, 2017

Un petit format tout carton reprend le principe des Intrus mais s'adresse à présent aux tout-petits. Dans cette série thématique, les intrus se cachent désormais dans 11 planches simplifiées de seulement 8 éléments. L'esprit du grand livre persiste : on observe, on joue à trouver l'intrus et à rire de sa présence. Pochoirs et gamme couleur vive en demeurent les signes graphiques distinctifs.

C [Album d'éveil - Jaune]

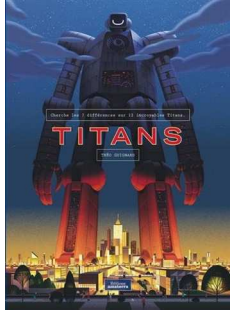


As-tu vu le kangourou roux qui mange des petits choux ? : 15 cherche et trouve en rimes

Bernard Friot , Magali Attiogbé, Larousse Jeunesse, 2017. 42 p.

Ouvre grand les yeux et les oreilles et amuse-toi à chercher tous les intrus de ce cherche et trouve en rimes !

F [Album d'éveil - Jaune]



Titans : Cherche les 7 différences sur 12 incroyables titans

Théo Guignard, Amaterra, 2017, 36 p.

Chacun a son caractère. C'est le Titan gâteaux qui intrigue le plus les scientifiques. Il serait issu de la mutation d'une lignée d'humains souffrant d'une addiction au sucre. On le trouve évidemment aux abords des pâtisseries. Il peut dévaliser l'une d'elles en quelques instants. Si les gâteaux sont à son goût, il s'empare du pâtissier.

G [Album d'éveil - jaune]



Les Saisons

Philip Giordano, Milan jeunesse, 2018 (Tourne roulettes). 10 p.

Un livre-jeu tout-carton graphique et élégant pour les enfants dès 2 ans. 5 plateaux de jeu "cherche-et-trouve", illustrés dans la thématique des saisons. Sur chaque plateau de jeu, deux roues à faire tourner pour découvrir les éléments à retrouver dans la scène : un mécanisme intelligent et ludique que l'enfant peut manipuler en toute autonomie !

G [Album d'éveil - jaune]



ABCD

Henri Galeron, Des grandes personnes éditions, 2017. 56 p.

La composition des décors savamment travaillée, l'exécution d'une finesse d'orfèvre, la diversité des éléments représentés, la beauté des couleurs font de cet ouvrage pédagogique, ludique et magnifique, un objet qui sera très convoité, par tous, petits et grands !

G [Album d'éveil - jaune - Lot thématique : Abécédaires]

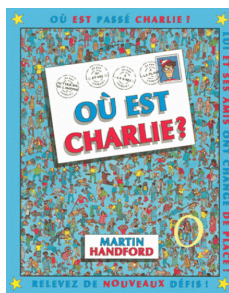


Cachés dans la jungle : cherche et trouve

Peggy Nile, Actes Sud Junior, 2017. 32 p.

Un "cherche et trouve" au cœur de la jungle ! Dix paysages spectaculaires à scruter très attentivement pour retrouver vingt animaux bien dissimulés au milieu d'une végétation luxuriante. Du lion royal au poisson volant, en passant par le lézard malicieux et le gentil dinosaure, l'enfant prendra plaisir à dénicher et chercher encore ces animaux et à observer une multitude de détails étonnants.

N [Album d'éveil - Jaune]



Où est Charlie ?

Martin Handford, Gründ, 2016. 28 p.

Tout en conservant l'humour de l'album original, cette nouvelle édition met au défi, une fois de plus, votre sens de l'observation. Il faut bien sûr retrouver Charlie qui a changé de place dans chaque scène, mais aussi Félicie, Pouah, Blanchebarbe et Ouaf, ainsi qu'une foule d'objets cachés dans toutes les pages. Alors courage et surtout ouvrez l'œil !

H [Album d'éveil - Jaune]

Du même auteur : *Le voyage fantastique, Charlie remonte le temps, A Hollywood, La Grande expo !*



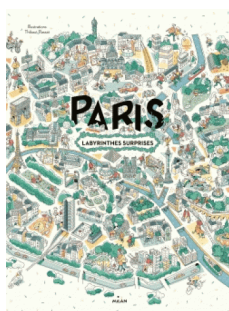
Mais où est donc Pompon ?

Nicolas Piroux, Hazan-Musée d'Orsay, 2016

Cet album permet aux enfants de tous âges de découvrir et d'observer de plus près 40 chefs d'œuvre du musée d'Orsay en s'amusant à y retrouver le célèbre ours Pompon créé par le sculpteur François Pompon.

P [Album d'éveil - Jaune]

Du même auteur : *Mais où est donc Hippo ?, Mais où est donc Pompon : Au fil de l'eau*

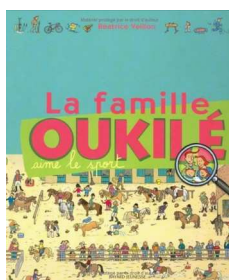


Paris : labyrinthes-surprises

Thibaut Rassat, Milan jeunesse, 2017. 30 p.

Des Catacombes au musée du Louvre, en passant par les bateaux-mouches et l'Opéra, ce livre-jeu lance le jeune lecteur dans une quête ludique et culturelle à la découverte des curiosités et richesses de la capitale !

R [Album d'éveil - Jaune]



La Famille Oukilé aime le sport

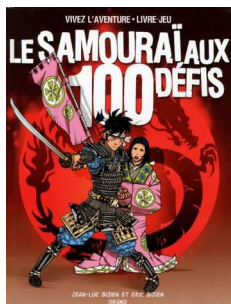
Béatrice Veillon, Bayard Jeunesse, 2004, 10 p.

L'enfant doit retrouver dans de grandes images où se sont cachés monsieur et madame Oukilé, leurs enfants Flore et Nestor et leur chien Opié. Il découvre les différentes facettes de l'univers du sport grâce à la succession de 5 scènes : le centre sportif, la randonnée en montagne, le Tour de France, le centre équestre et les sports d'hiver.

V [Album d'éveil - Jaune]

Du même auteur : *La Famille Oukilé en week-end, La Famille Oukilé fait la fête, La Famille Oukilé à la campagne, La Famille Oukilé à la mer*

Romans [Côté Rue]



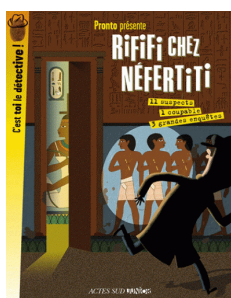
Le Samouraï aux 100 défis

Jean-Luc et Eric Bizien, Gründ, 2008 (Vivez l'aventure). 47 p.

Le jeune samouraï Toshiro doit assurer la protection de la fille du shogun. Hélas, le convoi est attaqué, l'escorte massacrée et la jeune femme enlevée. Toshiro s'élance à la poursuite des ravisseurs qui se réfugient dans un monastère. Mais quelles sont ces ombres qui surgissent de nulle part ? Un livre dont tu es le héros.

BJ R BIZI [Rayon "Je découvre"]

Dans la même collection : *Le Carnaval aux 100 masques*, *Le Film aux 100 tournages*, *L'île aux 100 fantômes*, *Les 100 charmes de Merlin*, *Les 100 chevaliers d'Arthur*, *Les 100 dragons de Viviane*, *Les 100 duels de Lancelot*



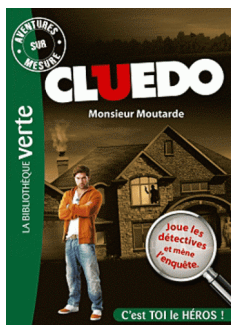
Rififi chez Néfertiti : 3 grandes enquêtes

Pronto, Actes Sud junior, 2010. 64 p.

Des indices permettent de trouver le coupable en éliminant à chaque fois un suspect.

BJ R PRON [Rayon "J'aime lire"]

Du même auteur : *Micmac au manoir*



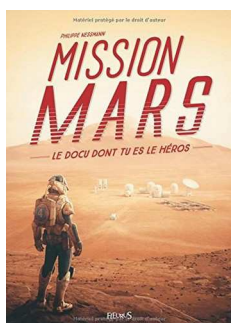
Cluedo 1 : Monsieur Moutarde

Michel Leydier, Hachette Jeunesse, 2012. 102 p.

Pour découvrir qui a tué le Dr Lenoir, glisse-toi dans la peau du célèbre M. Moutarde, une ancienne star du rugby, et mène ta propre enquête !

BJ R CLUE [Rayon "Je devore"]

3 autres tomes : *Mademoiselle Rouge*, *Monsieur Olive*, *Madame Pervenche*



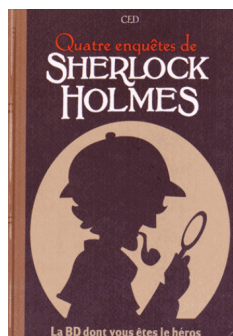
Mission Mars

Philippe Nessmann, Fleurus, 2017. 91 p.

Dans ce livre-jeu dont tu es le héros, embarque pour une formidable aventure à travers les étendues infinies de l'espace : depuis le décollage, jusqu'au retour sur Terre, en passant par l'arrivée sur Mars et l'installation d'un laboratoire de recherches, sauras-tu prendre les bonnes décisions ? Chaque problème que tu devras résoudre sera l'occasion de découvrir des informations essentielles, de comprendre le monde de l'astronautique et du voyage spatial.

BJ R NESS [Rayon "Je devore"]

BD [Côté Parc]

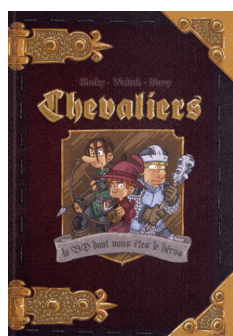


Quatre enquêtes de Sherlock Holmes

Arthur Conan Doyle et Ced, Makaka, 2014. 176 p.

Les clients affluent dans l'appartement de Sherlock Holmes : vols, disparitions, meurtres, etc. Incarnant le docteur Watson, le lecteur mène l'enquête auprès du célèbre détective. (Dès 8 ans)

BJ BD SHER [BD petit format - Orange]

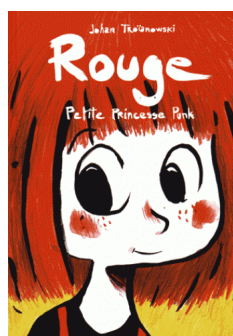


Chevaliers, la BD dont vous êtes le héros (4 tomes)

Shuki, Waltch & Novy, Makaka, 2012-2014. 176 p.

En l'an 1012, sur les terres du bon roi Louilepou, trois frères rêvent secrètement d'entrer dans l'ordre des chevaliers de la royauté. L'un d'eux est le lecteur lui-même, qui doit au gré de devinettes, d'énigmes et de quêtes, trouver des bracelets de bravoure... (Dès 7 ans)

BJ BD CHEV [BD petit format - Orange]



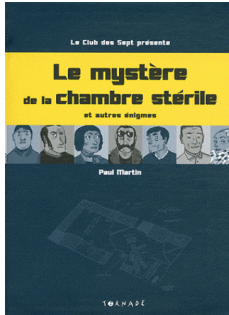
Rouge : Petite Princesse Punk (3 tomes)

Johan Troïanowski, Makaka, 2015-2018. 96 p.

Rouge est une petite princesse rebelle qui s'est enfuie du château familial pour assister à un carnaval aquatique. Son échappée la conduira à vivre des péripéties drôles et poétiques, où elle apprendra que la vérité n'est pas celle qu'on apprend dans les livres de bonnes manières, si l'on sait regarder au-delà des apparences... L'originalité de cette BD réside dans les petits jeux dont est agrémenté le récit. Variés, ludiques et parfaitement insérés dans la narration, ils offrent autant de pauses pour s'amuser seul ou à plusieurs avant de reprendre la lecture.

BJ BD ROUG

Livres-jeux pour les adultes

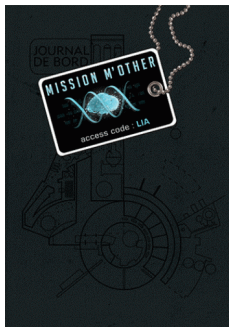


Le Mystère de la chambre stérile et autres énigmes

Paul Martin, Tournade, 2011. - 78 p.

Passionné de mystères et ennemi du crime, le comte Dante invite chaque année sept limiers, choisis parmi les meilleurs, dans son luxueux manoir. Pour seul prix de ce séjour, il leur demande d'apporter avec eux un dossier non résolu. Ces détectives, le temps d'une soirée, vont unir leur génie pour résoudre ces énigmes. Dans cet ouvrage, Paul Martin spécialiste des enquêtes, propose 9 énigmes à résoudre. Au lecteur de trouver qui, parmi les invités a usurpé l'identité de l'un des enquêteurs et s'apprête à commettre un crime. Chaque énigme est structurée en deux parties : présentation des suspects puis des indices. Au lecteur d'être attentif à tous les détails pour résoudre les enquêtes proposées.

793.7 MAR



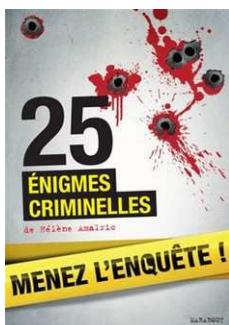
Mission M'Other

Coriat, Pierre Bordage et Melanyn, Soleil Productions, 2011

Et vous, où serez-vous le 12 janvier 2026 ?

Lia, 15 ans, seule survivante de la Mission M'Other, revient sur terre dans une capsule de détresse. Elle se rend vite compte que toute la population a disparu, laissant derrière elle les vestiges de notre civilisation. Elle va donc entamer un périple à travers la France pour retrouver les hommes, comprendre ce qui s'est passé, étudiant sur sa route les moindres indices qu'elle pourra glaner : messages, photos, plans, carte d'accès... Lui permettront-ils de découvrir à temps le rôle qu'elle a à jouer ? Et vous, saurez-vous découvrir ce qui est arrivé à l'humanité ? Plus de 15 indices à examiner !

R SF BORD



25 énigmes criminelles à résoudre : énigmes et faits divers

Hélène Amalric, Marabout, 2014

Une courte nouvelle plante le décor, dresse le portrait de la victime et détaille le déroulement du crime. Suivent les constatations de la police arrivée sur les lieux et les indices. Au lecteur de découvrir le coupable... Avec les solutions en fin d'ouvrage.

[A télécharger sur la Bibliothèque numérique](#)