

- LA
D R O
M E -

LE DÉPARTEMENT

MÉDIATHÈQUE
DÉPARTEMENTALE
DE LA DRÔME

LES OUTILS D'ANIMATION

2021

SOMMAIRE

PRÉSENTATION DU SERVICE BOÎTE À OUTILS

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OUTILS.....	4
EMPRUNTER UN OUTIL.....	6

UTILISATION DU CATALOGUE.....8

■ EXPOSITIONS

ENFANTS.....	13
TOUT PUBLIC.....	22
ADOS/ADULTES.....	34

■ BIBLIO-MALLES

ENFANTS.....	45
TOUT PUBLIC.....	62
ADOS/ADULTES.....	69

■ BIBLIO-JEUX

ENFANTS.....	81
ADOS/ADULTES.....	99

■ HISTOIRES ANIMÉES

TAPIS DE LECTURE.....	103
CONTES EN TISSU.....	104
CONTES EN SAC.....	105

■ KAMISHIBAÏS

À PARTIR DE 2 ANS.....	110
À PARTIR DE 3 ANS.....	112
À PARTIR DE 4 ANS.....	115
À PARTIR DE 5 ANS.....	118
À PARTIR DE 6 ANS.....	121
À PARTIR DE 7, 8 ET 9 ANS.....	123

■ LUDO-MALLES

.....	127
-------	-----

■ OUTILS NUMÉRIQUES

.....	131
-------	-----

EXPOSITIONS DE NOS PARTENAIRES

.....	138
-------	-----

INDEX THÉMATIQUE.....143

INDEX ALPHABÉTIQUE..... 148

PRÉSENTATION DU SERVICE BOÎTE À OUTILS

La Boîte à outils d'animation vous propose un ensemble d'outils pour l'animation de votre bibliothèque.

Du choix de l'outil à la promotion, voici quelques indications.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OUTILS

EXPOSITIONS

■ Il s'agit de l'outil le plus contraignant car, suivant le nombre de panneaux, cela demande de l'espace ! Mais c'est aussi l'outil le plus visible ! Le public peut regarder les panneaux en toute autonomie et découvrir la sélection documentaire qui les accompagne. La médiathèque ne conçoit pas ces expositions mais les achète auprès de fournisseurs extérieurs. Le choix est limité par l'offre, assez restreinte selon les thématiques. La médiathèque complète l'outil avec une sélection de documents correspondant au thème de l'exposition.

BIBLIO-MALLES

- Les biblio-malles contiennent une sélection de documents (une quarantaine) composée par la médiathèque autour d'un thème. Ces sélections vous permettent de proposer à votre public des tables de présentation agrémentées d'objets, de tissus et décors...
- Les thèmes sont choisis en fonction des envies, des attentes exprimées par le réseau, de l'actualité éditoriale, des malles qui nécessitent une réactualisation...
- La médiathèque départementale revendique une subjectivité certaine dans la composition de la sélection : une manière supplémentaire de jouer son rôle de conseil et de promotion de l'édition !

BIBLIO-JEUX

Les biblio-jeux sauront animer la bibliothèque et trouver leur public lors d'une animation un mercredi ou pendant les vacances ! Ils sont aussi bien adaptés pour les accueils de classe. À travers le jeu, ils permettent la découverte de livres sélectionnés, un travail autour de l'observation et de la recherche d'illustrations ainsi que de la recherche documentaire pour les plus grands qui maîtrisent la lecture. La majorité des biblio-jeux est composée de plusieurs ateliers indépendants pour des âges différents à adapter selon le public reçu (nombre et âge). Enfin, l'escape game offre la possibilité à la bibliothèque d'organiser un jeu d'enquête grandeur nature pour ados et adultes.

HISTOIRES ANIMÉES

Nous regroupons sous cette appellation des outils qui permettent d'animer des histoires avec des supports créatifs.

■ **Les tapis de lecture** sont des tapis en tissu autour d'une thématique (jardin, gourmandise, couleurs...), accompagnés d'une sélection de livres et d'un matériel pour raconter des histoires et chanter des comptines : peluches, marionnettes à doigt...

Ils sont destinés à la petite enfance (0-3 ans).

■ **Les contes en tissu** et **les contes en sac** sont réalisés à partir d'un album. Composés d'un décor et de personnages mobiles illustrant le récit, ils créent une passerelle ludique et interactive entre l'objet livre, les mots et l'imaginaire...

KAMISHIBAÏS

■ Littéralement « jeu théâtral en papier », le kamishibai est une série de planches qui raconte une histoire, avec d'un côté le texte (pour le narrateur), de l'autre l'illustration (pour le public). Le conteur les fait défiler dans un théâtre en bois appelé « butai ».

■ Simples à utiliser et à mettre en place, les kamishibais permettent de proposer une animation plus « spectaculaire » qu'une simple lecture.

LUDO-MALLES

■ La ludo-malle est une sélection de 28 jeux de société destinés à tous, des plus jeunes aux plus âgés : des jeux connus de tous qui permettront d'attirer le public, mais aussi des jeux moins connus du grand public à découvrir !

■ Les jeux ont été sélectionnés en fonction de leurs qualités ludiques, de leur originalité et selon des critères qui permettent une diversité de l'offre : âge, durée de jeux, type de jeux... tout en privilégiant des jeux simples à mettre en place et d'une durée de jeu restreinte.

OUTILS NUMÉRIQUES

■ Tablettes, liseuses, jeux vidéo, expositions numériques... Les bibliothèques deviennent des lieux d'accès privilégiés à la culture numérique ! Proposez à vos usagers de découvrir et expérimenter les outils numériques. Afin de répondre à la diversité des besoins des bibliothèques communales, la médiathèque départementale propose plusieurs outils pour expérimenter différents usages. Ces outils permettront aux équipes de découvrir ces nouveaux médias et de les mettre à disposition de leurs usagers.

PRÉSENTATION DU SERVICE BOÎTE À OUTILS

La Boîte à outils d'animation vous propose un ensemble d'outils pour l'animation de votre bibliothèque.

Du choix de l'outil à la promotion, voici quelques indications.

EMPRUNTER UN OUTIL

LE CHOIX D'UN OUTIL

- Chaque outil est répertorié et décrit dans le catalogue.
- Vous avez la possibilité de venir voir l'outil à Valence. Pour cela, il vous suffit de prendre un rendez-vous auprès de Marien Gout, votre correspondante à la médiathèque départementale à Valence - 04 75 78 41 90 ou mgout@ladrome.fr

SERVICE PLUS

Vous pouvez également consulter le catalogue des outils d'animation et vérifier leur disponibilité sur le site Internet de la médiathèque : <http://mediatheque.ladrome.fr>

LES MODALITÉS D'EMPRUNT

- Le prêt des outils d'animation est réservé aux bibliothèques du réseau de lecture publique drômois. Ce service est gratuit.
- La réservation se fait par téléphone uniquement, auprès de Marien Gout, au 04 75 78 41 90.
- La durée de prêt est d'environ :
 - 1 mois pour un biblio-jeu, une histoire animée, un kamishibai ou une ludo-malle.
 - 1 à 2 mois pour un outil numérique.
 - 2 mois pour une biblio-malle ou une exposition afin de vous permettre de mettre les documents à disposition de votre public : sur un temps de prêt de 2 mois, vous pouvez exposer et prêter les livres 3 semaines, les laisser rentrer normalement pendant 3 semaines et avoir encore une petite marge pour les retardataires avant de les rendre à la médiathèque départementale !

LE PRÊT ET LE RETOUR DES OUTILS

- L'outil d'animation est accompagné de deux documents, à pointer à réception et au retour :
 - une feuille descriptive de tous les éléments constituant l'outil
 - la liste des documents (livres, CD, jeux...) prêtés
- Tout document, toute pièce perdus ou détériorés devront être remboursés.
- Merci de nous signaler tout problème rencontré.
- Une clé USB est fournie aux bibliothèques informatisées permettant l'intégration et le prêt des documents pour les expositions et les biblio-malles.

LES MODALITÉS DE TRANSPORT DES OUTILS

LES EXPOSITIONS ET LES SALONS NUMÉRIQUES

- Ils sont livrés et repris à la bibliothèque sur rendez-vous.

SERVICE PLUS

Des grilles, présentoirs, vitrines... peuvent vous être fournis. Ce matériel est prêté gracieusement selon disponibilité : réservation auprès de la médiathèque de secteur.

TOUS LES AUTRES OUTILS

- Ils sont disponibles à la médiathèque départementale de votre secteur à la date convenue lors de la réservation. Les bibliothèques viennent les chercher et les rapportent dans leur médiathèque.

SERVICE PLUS

Si la bibliothèque est éloignée de plus de trente kilomètres de sa médiathèque de secteur, ces outils sont livrés et repris à la bibliothèque sur rendez-vous.

LA PROMOTION

- Pensez à communiquer ! La proposition de ces outils d'animation est une occasion de faire parler de la bibliothèque, de toucher un nouveau public. Diffusez l'information : affiches dans les lieux publics, articles dans la presse locale, invitations personnalisées, blogs, pages Facebook...

UTILISATION DU CATALOGUE

Vous trouverez dans ce catalogue l'ensemble des outils d'animation prêtés par la Médiathèque Départementale de la Drôme.

PLAN DU CATALOGUE

Les outils sont classés en **7 rubriques** qui correspondent aux 7 types d'outils proposés. Chaque type d'outils est associé à une couleur, reprise sur les intercalaires et les pages :

EXPOSITIONS

BIBLIO-MALLES

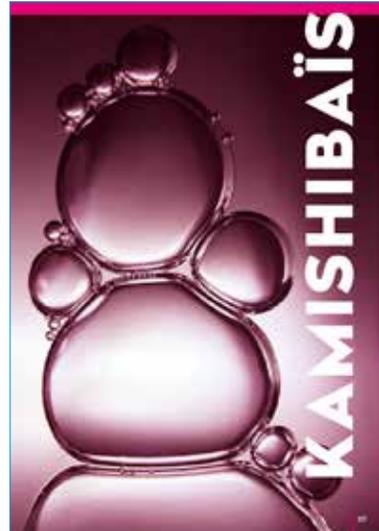
BIBLIO-JEUX

HISTOIRES ANIMÉES

KAMISHIBAÏS

LUDO-MALLES

OUTILS NUMÉRIQUES



Dans chaque rubrique, la liste des outils figure au dos de l'intercalaire, classée par public puis par ordre alphabétique.



Chaque fiche présente un outil d'animation, donne sa composition et des informations sur sa réalisation.



Les index thématique et alphabétique en fin de catalogue vous aident à vous repérer et à chercher un outil sur le sujet qui vous intéresse.

Pour plus de renseignements sur les outils d'animation présents dans ce catalogue, vous pouvez consulter le site internet de la médiathèque départementale de la Drôme :

<http://mediatheque.ladrome.fr/>

Vous y trouverez des visuels : panneaux d'exposition, histoires animées... mais aussi des documents comme les règles de jeux des biblio-jeux. Vous pouvez également connaître la disponibilité de chaque outil d'animation.



EXPOSITIONS

À L'ÉCOLE DES SORCIÈRES

ANUKI, L'EXPOSITION BANDE DESSINÉE DES TOUT-PETITS

AU BOUT DU CONTE

DANS MES LIVRES, IL Y A...

GRANDIMAGES, PARAVENTS POUR VOIR LA VIE EN GRAND !

LES ORIGINAUX, VOYAGE AU CŒUR DE L'ILLUSTRATION JEUNESSE

LA POÉSIE EN LITTÉRATURE JEUNESSE

PROMIS, JURÉ, ON S'ÉCRIRA

SILENCE, ON POUSSE !

L'ART DES ORIGINES RÉVÉLÉ PAR LA 3D

AUTOUR DU GALET

CARNETS DE VOYAGE : MODE D'EMPLOI

LES GRANDS PEINTRES EN EUROPE :

DE LA RENAISSANCE À L'ART MODERNE **NOUVEAU**

INSTANTS SAUVAGES

LAND ART : CRÉATIONS DE MARC POUYET **NOUVEAU**

LE MANGA

NOTRE BERCEAU DANS LES ÉTOILES

PLUMES ET CIE

PORTRAITS D'ILLUSTRATEURS DRÔME-ARDÈCHE

SAUVONS LES ABEILLES !

ZOOM SUR LA POLICE SCIENTIFIQUE

LA BANDE DESSINÉE DE REPORTAGE

FAIS PAS CI, FAIS PAS ÇA !

TOUT CE QUE TA GRAND-MÈRE NE T'A JAMAIS DIT SUR INTERNET

LES FORMES DANS LA NATURE

LES GRANDS MOMENTS DU ROMAN AMÉRICAIN

LUX IN TENEBRIS

QUI A REFROIDI LEMAURE ?

REGARDS SUR LE MONDE

STREET ART



À L'ÉCOLE DES SORCIÈRES

DESCRIPTION

Abracadabra, les sorcières sont là !

Apprentissage, formules et potions magiques, animaux préférés, congrès de sorcières... vous saurez tout de leurs habitudes.

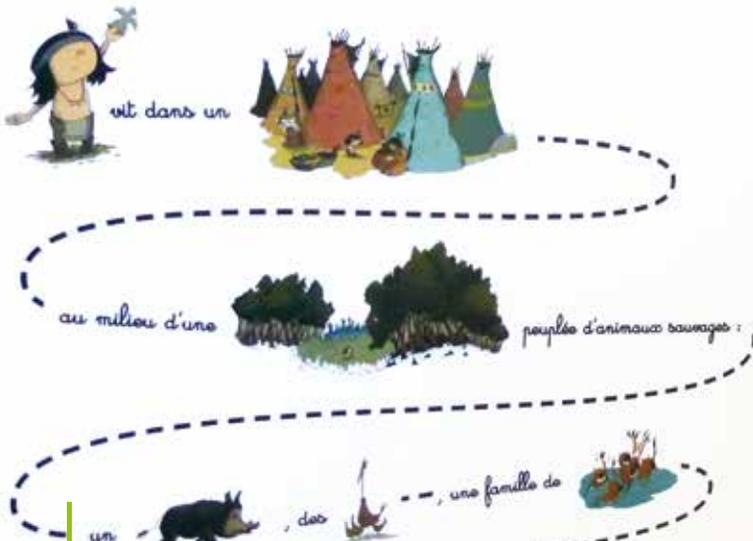
Mais ne croyez pas que l'ombre d'un balai, un nez crochu ou quelques pustules suffisent à identifier une sorcière. Elles ont plus d'un tour dans leur sac et savent parfois cacher sous des dehors sympathiques une méchanceté terrifiante : les contes sont là pour nous le rappeler !

COMPOSITION

- 12 panneaux 120 x 60 cm
- une soixantaine de documents
- des fiches d'activités
- des éléments de décoration

RÉALISATION

Voir page 1 - 2012



ANUKI

L'EXPOSITION BANDE DESSINÉE DES TOUT-PETITS

DESCRIPTION

L'exposition *Anuki* est une exposition destinée aux plus petits autour de la bande dessinée éponyme. Elle est composée de jeux interactifs et ludiques spécialement étudiés pour être accessibles de façon autonome aux enfants à partir de 6 ans. Elle permet une première approche de la bande dessinée, de la compréhension de l'image et du dessin.

COMPOSITION

- 11 panneaux 100 x 70 cm
- magnets et vignettes
- pots et feutres véléda
- cahier d'activités
- une soixantaine de documents

RÉALISATION

On a marché sur la bulle - 2012

de nous faire réfléchir sur les problèmes de l'enfance et de leur apporter une réponse... Débat ouvert, suivons le fil du conte, le rouge lui aussi : on verra au long de notre parcours que c'est quand la raison sommeille que l'on trouve les bonnes solutions...



1

ENFANTS

AU BOUT DU CONTE

DESCRIPTION

Cette exposition propose de (re)découvrir ou relire 13 contes, classiques ou plus exotiques, parmi des centaines recensés : *Le Petit Chaperon rouge*, *Hansel et Gretel*, *Le Pinceau magique*, *Cendrillon*, *Jean-Mon-Hérisson*, *Le Conte du genévrier*, *La Barbe-Bleue*, *Peau-d'Âne*, *Riquet-à-la-houppes*, *Jack et le Haricot magique*, *Baba Yaga*, *L'Invention des moustiques*, *La Lionne et la Hyène*. Il s'agit de se poser la question «qu'y a-t-il au bout du conte ?». Que nous disent les contes sur l'enfance, les relations parents-enfants, l'amour, le devenir adulte des enfants, la justice, la destinée, le bien et le mal, la mort même ? Et tout simplement, pourquoi lire encore et toujours ces histoires qui semblent se répéter inlassablement ? Pour le plaisir de tous !

COMPOSITION

- 13 panneaux 100 x 65 cm
- une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Voir page 1 - 2014

Des dodos



Ce matin le soleil s'est levé
Un petit nuage s'est approché
Trois gros nuages gris l'ont rattrapé
Le soleil s'est caché

AU REVOIR
SOLEIL!

ENFANTS

DANS MES LIVRES, IL Y A...

DESCRIPTION

«Dans mes livres, il y a...» est une exposition à l'attention des tout-petits. À hauteur d'enfants, elle propose des images mais aussi des invitations et des espaces pour observer, toucher, jouer, écouter, créer, entrer de plein pied, les yeux grands ouverts, et tout entier dans l'univers des livres de Corinne Dreyfuss.

Cette exposition s'appuie sur 6 albums pour des enfants à partir d'un an :

- *Pomme pomme pomme, Bonjour soleil, Dans mon jardin* aux Editions Thierry Magnier
- *Crac crac croc, Citrons !, Connais-tu Pouf ?* aux Editions Frimousse

COMPOSITION

- 7 panneaux 120 x 80 cm imprimés en recto/verso avec supports
- un tunnel de jeu ■ 6 dalles nuage ■ 6 coussins nuage, 3 coussins soleil
- 4 bâtons de pluie ■ 2 grands et 6 petits paniers ■ des balles multicolores
- petit matériel à manipuler ■ une dizaine de documents

RÉALISATION

Corinne Dreyfuss - 2018



GRANDIMAGES

PARAVENTS POUR VOIR LA VIE EN GRAND !

DESCRIPTION

Une collection qui invite à explorer des scènes de vie en grand format pour rêver, réfléchir, s'exprimer, discuter, inventer des histoires, seul ou à plusieurs...

Des illustrateurs de renom ont réalisé une illustration sur un thème donné. Retrouvez ces illustrations sur des paravents grand format (140 x 250 cm) et des paravents plus petits (55 x 100 cm). Des dépliants reprennent des détails extraits des illustrations pour permettre aux enfants d'observer les images et d'aiguiser leur regard.

COMPOSITION

Lot 1 ■ 5 grands paravents : au jardin potager, chez mémé, la nuit, au muséum d'histoire naturelle, au cirque ■ 5 petits paravents : la maison, à la piscine, au jardin zoologique, la fête foraine, à l'opéra ■ 5 dépliants

Lot 2 ■ 5 grands paravents : la maison, à la piscine, au jardin zoologique, la fête foraine, à l'opéra ■ 5 petits paravents : au jardin potager, chez mémé, la nuit, au muséum d'histoire naturelle, au cirque ■ 5 dépliants

Lot 3 : pour les petits espaces ■ 10 petits paravents : au jardin potager, chez mémé, la nuit, au muséum d'histoire naturelle, au cirque, la maison, à la piscine, au jardin zoologique, la fête foraine, à l'opéra ■ 10 dépliants

RÉALISATION

La Maison est en carton - 2013



LES ORIGINAUX

VOYAGE AU CŒUR DE L'ILLUSTRATION JEUNESSE

DESCRIPTION

L'envie de mettre en valeur la diversité et la créativité des créateurs du livre jeunesse, de faire exister l'illustration en dehors des livres, que l'illustrateur soit reconnu en tant qu'artiste à part entière, le souhait de contribuer à promouvoir et à mettre en valeur l'œuvre de chacun et de donner à voir des objets de belle qualité notamment aux jeunes yeux, toutes ces raisons ont fait naître cette exposition.

Des illustrateurs ont créé une image inédite, type tirage d'art numéroté et signé par l'artiste. La médiathèque départementale en a retenu 12, représentatifs de l'illustration jeunesse d'aujourd'hui : Albertine, Gilles Bachelet, Benjamin Chaud, Kitty Crowther, Stéphane Girel, Anne Herbauts, Emmanuelle Houdart, Martin Jarrie, Lionel Le Néouanic, Delphine Perret, Samuel Ribeyron, Isabelle Simon.

COMPOSITION

- 12 illustrations encadrées 20 x 25 cm
- une soixantaine de documents

RÉALISATION

La Maison est en carton - 2013

Mer

« Homme libre toujours tu chériras la mer !... »

BAUDELAIRE (*L'homme et la mer*)

« L'océan sonore Palpite sous l'œil De la lune en deuil Et palpite encore... »

VERLAINE (*Morles*)

« Et dès lors, je me suis baigné dans le poème de la Mer, infusé d'astres et lactescent... »

RIMBAUD (*Le bateau ivre*)



Ce lien qui nous unit à la mer est bien exprimé par les poètes qui tentent de percer le mystère de cette nature, en évoquant sa puissance et sa force. Parmi eux, les poètes maudits : Baudelaire (1821-1867), Verlaine (1844-1896), Rimbaud (1854-1891), ... « maudits » parce qu'ils se sentent incompris et marginaux.



LA POÉSIE EN LITTÉRATURE JEUNESSE

ENFANTS

DESCRIPTION

Un petit tour du côté de la poésie pour la jeunesse avec cette exposition composée de 12 panneaux thématiques : Alphabet - Animaux - Arbres - Cirque - Gourmandise - Guerre et paix - Liberté - Mer - Rire - Sorcières et fées - Tour du monde - Voyages. Pour chaque thème, un courant ou un genre est défini, autant de richesses à exploiter et de vers à partager. Au gré des différentes thématiques abordées par les panneaux, découvrez des poèmes et laissez-vous bercer par des mots magiques, tendres ou drôles...

COMPOSITION

- 12 panneaux 100 x 70 cm
- une soixantaine de documents

RÉALISATION

Sépia & Bodoni - 2014

Bien et le chat étaient très contents
de partager avec satisfaction
précisément à la poste:
il donna le timbre à licher
bien, ils le collèrent
avant d'essayer à coups de patte,
d'effrayer la lettre dans la boîte
il parut qu'il y a eu ce moment
de réjouissance que les trains roulaient
mal, l'espère pourtant que nos amis
ont notre lettre à Pâques.

J. Capuc et B. Siquen, révisé par M. Brette,
L'ÉCOLE DES LOISIRS - 1990



Élodie pas chère,

Tu ne me réponds
même plus.

La dernière fois,
tu as oublié
de mettre ta lettre
dans l'enveloppe:
merci pour
l'enveloppe vide...

Mathilde.

Evelyne Reberg
Kalinka Malinka
L'ÉCOLE DES LOISIRS 1990



PROMIS, JURÉ, ON S'ÉCRIRA

DESCRIPTION

Le développement du courrier électronique, du téléphone cellulaire ou du texto semble étonnamment remettre au goût du jour l'échange épistolaire. Si les enfants d'aujourd'hui manipulent les SMS et les mails sans difficultés, ils ont toujours plaisir à rédiger la lettre au Père Noël, à la Mamie-confiture ou plus tard, à la voisine partie en vacances. L'attente d'une réponse, le guet du facteur, le plaisir de montrer la lettre aux copains et copines, de la dissimuler aux grands, de la relire en secret pour méditer la réponse appropriée... cette exposition explore ces différents thèmes, après un rapide rappel de l'histoire du courrier.

COMPOSITION

- 12 panneaux 100 x 70 cm
- une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Voir page 1 - 2006

fait pas de géométrie
pendant les cours
d'histoire.



© ILL. AUDE POIROT

« Autrefois, les hommes mangeaient les fruits, les racines ou les feuilles des plantes sauvages. Puis, ils ont découvert l'art de récolter les graines et de jardiner. Peu à peu, chacun s'est

SILENCE, ON POUSSE !

ENFANTS

DESCRIPTION

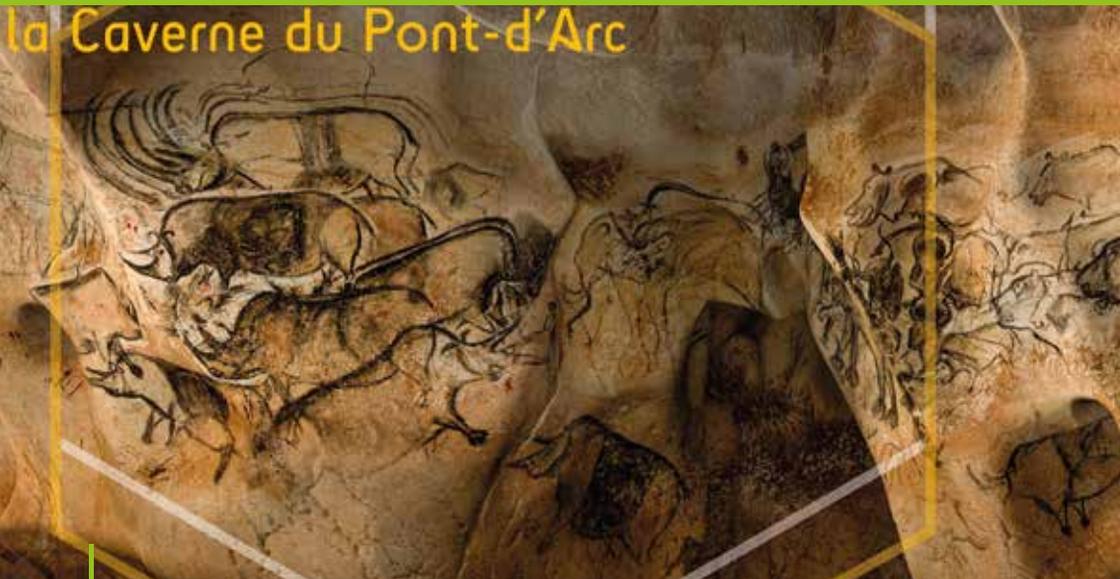
Chaque panneau de l'exposition représente un mois de l'année et, en filigrane, l'état du jardin à ce moment-là. Les illustrations originales renforcent le lien entre l'histoire - une aventure initiatique vécue par deux enfants - et la saison du récit. Souvent induit par la lecture de quelque recueil ou album de contes particulièrement suggestif, le rêve du jardin est fréquent chez les enfants. Il est ici le point de départ et le moteur de la recherche d'un jardin idéal entreprise par les deux protagonistes.

COMPOSITION

- 12 panneaux 100 x 70 cm
- une trentaine de documents

RÉALISATION

Voir page 1 - 2007



L'ART DES ORIGINES RÉVÉLÉ PAR LA 3D

DE LA GROTTE CHAUVET À LA CAVERNE DU PONT D'ARC

DESCRIPTION

Cette exposition multimédia est consacrée à la grotte Chauvet-Pont d'Arc, en Ardèche, classée sur la liste du patrimoine mondial de l'Unesco. Grâce à des images exclusives issues du relevé 3D de la cavité originale, les bisons, chevaux et félins du sanctuaire aurignacien sont révélés dans leurs moindres détails, et les découvertes des scientifiques sont partagées. L'exposition dévoile également les secrets de fabrication du fac-similé de la grotte Chauvet-Pont d'Arc, baptisé Caverne du Pont d'Arc. Elle est enrichie de contenus multimédia (photographies, interviews de chercheurs, immersion 3D dans la grotte Chauvet-Pont d'Arc) accessibles via une appli pour smartphones et tablettes (connexion wifi nécessaire).

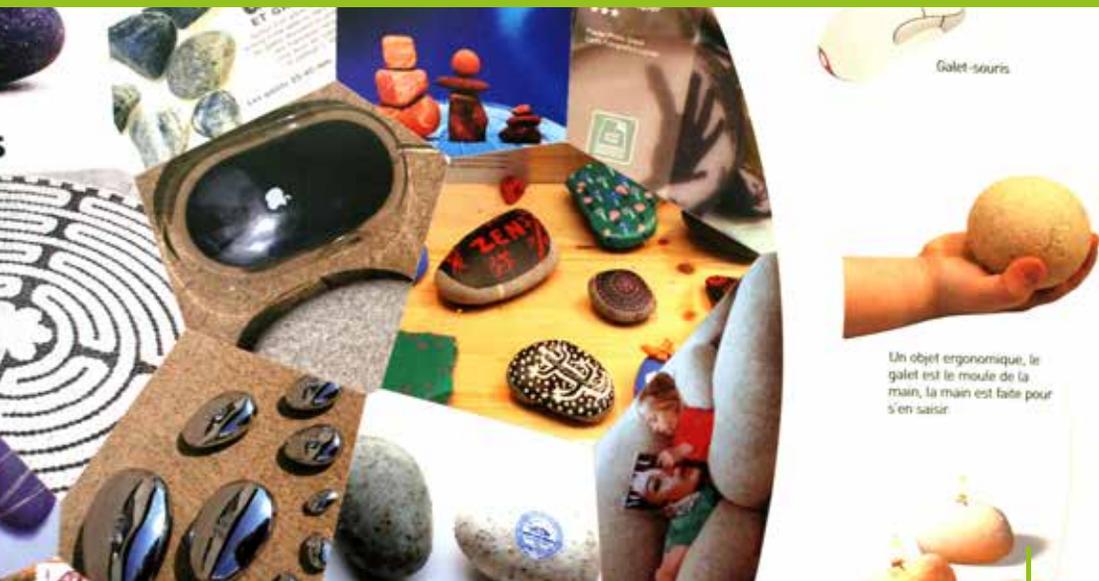
COMPOSITION

- 10 panneaux 80 x 110 cm
- 4 tablettes ■ 4 casques audio ■ 1 boîtier Wifi
- une vingtaine de documents dont 1 DVD



RÉALISATION

Synops éditions - 2016



AUTOUR DU GALET

DESCRIPTION

Le galet sous toutes ses formes : témoin du passé, témoin des phénomènes qui façonnent notre planète, outil et arme des premiers hommes, objet sensuel et initiatique de la perception du monde extérieur, forme universelle qui contient la vie et la reproduit, objet symbolique à la fois de l'individu et de la société.

Les panneaux sont répartis de façon thématique : géologie, préhistoire, architecture, art, écosystème de la vallée de la Galaure.

Cette exposition s'adresse à un public adulte, mais une partie de la sélection documentaire s'adresse aux plus jeunes.

COMPOSITION

- 18 panneaux 120 x 80 cm
- une quarantaine de documents

RÉALISATION

Georges Bronner et l'association «Autour du galet Galaure» - 2009

L'astuce d'Antonia

Choisir du matériel de bonne qualité qui permet d'obtenir un résultat satisfaisant plus facilement.

Si vous ne maîtrisez pas toutes les techniques, essayez de ne pas trop les multiplier dans un même carnet.

Quelques techniques

À vous d'être imaginatif pour la technique :
crayons, encres, craies, peintures, collages, photos...
mais aussi tricot, broderie, couture, photomontage,
pliages, mise en volume, moulages...



Aquarelle

Il existe de toutes petites boîtes faciles à transporter. Il est facile de trouver de l'eau sur place (eau de mer, rivières, boissons diverses).

Pastel gras

CARNETS DE VOYAGE

MODE D'EMPLOI

DESCRIPTION

Découvrez la pratique du carnet de voyage ! Les onze panneaux situent ce mouvement artistique dans le temps et proposent mille et un conseils pour réaliser son propre carnet.

L'auteur, Antonia Neyrins, carnettiste chevronnée et grande voyageuse, nous fait partager sa passion et nous invite à nous lancer : le lecteur se découvrira peut-être des talents insoupçonnés ! Il n'est pas nécessaire d'entreprendre de grands voyages pour réaliser des carnets : un billet de train, un ticket de métro ou un sac à dos sont souvent suffisants. L'observation et l'imagination font le reste ! Succès garanti auprès des jeunes et moins jeunes...

COMPOSITION

- 11 panneaux 70 x 50 cm
- une quarantaine de documents

RÉALISATION

Editions Sepia - 2006



LES GRANDS PEINTRES EN EUROPE, DE LA RENAISSANCE À L'ART MODERNE

DESCRIPTION

L'exposition se présente sous la forme d'un présentoir-tourniquet sur lequel sont pendus des calicots, bandes de tissu imprimé. Chaque calicot est consacré à un peintre et contient une courte biographie et une dizaine d'œuvres majeures de l'artiste. L'exposition est accompagnée d'une sélection contenant des livres sur des grands courants de la peinture, des beaux livres avec des reproductions de tableaux, des livres sur les femmes peintres ainsi que des bandes dessinées.

COMPOSITION

- 1 portant
- 59 calicots
- une trentaine de documents

RÉALISATION

Double Hélice - 2020

NOUVEAU



© Brigitte Marcon et Jean-Jacques Alcalay

INSTANTS SAUVAGES

DESCRIPTION

Photographes de nature depuis plus de 20 ans, Brigitte Marcon et Jean-Jacques Alcalay ont une passion commune pour les grands espaces et la faune sauvage qui les a conduits à travers le monde. L'exposition réalisée à la suite de séjours répétés en Afrique australe (Afrique du Sud et Namibie) présente une vision originale de la savane avec une orientation délibérément intimiste.

Elle témoigne en images du caractère insolite et unique de fragments de vie quotidienne, que les animaux soient seuls ou en interaction. L'humour est omniprésent dans cette approche décalée, qu'il découle de l'individualité de l'animal, des attitudes, des interactions ou des perspectives saisies par l'objectif.

COMPOSITION

- 19 panneaux 60 x 90 cm
- 5 panneaux 90 x 60 cm
- une quarantaine de documents

RÉALISATION

Brigitte Marcon et Jean-Jacques Alcalay - 2015



LAND ART CRÉATIONS DE MARC POUYET

DESCRIPTION

«Le véritable voyage de découverte ne consiste pas à chercher de nouveaux paysages mais à avoir de nouveaux yeux». Marc Pouyet. De formation graphiste, Marc Pouyet est illustrateur dans la presse enfantine et plasticien. Artiste de nature, il organise pour petits et grands des ateliers de pratiques artistiques, des ateliers Land art, des balades artistiques et créatives... Il s'amuse à proposer des installations Land art éphémères et pérennes et diverses expositions. La médiathèque départementale a sélectionné douze photographies issues de ses créations Land art à exposer dans vos bibliothèques. L'exposition contient également une sélection de livres de l'artiste ainsi que des documents sur la thématique.

COMPOSITION

- 12 photographies 60 x 80 cm
- une trentaine de documents dont 1 DVD

RÉALISATION

Marc Pouyet - 2019

NOUVEAU



NOTRE BERCEAU DANS LES ÉTOILES

DESCRIPTION

Tous les atomes dont nous sommes constitués ont été créés dans les étoiles... Sur de magnifiques images de la NASA et avec le conseil scientifique de l'astrophysicien Hubert Reeves, cette exposition retrace le lien qui nous unit avec l'ensemble du cosmos, du Big Bang à l'apparition de la vie sur Terre. Les textes courts et accessibles laissent la place aux fabuleuses images : nébuleuses, galaxies, étoiles, soleil, système solaire...

COMPOSITION

- 9 panneaux 120 x 80 cm
- une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Double Hélice - 2013

BIOTOPE



SI ON SIMPLIFIAIT ?
L'oiseau serait-il un animal...
> qui pond des oeufs ?
- Tu as vu ce petit ? Il est si petit qu'on ne peut pas
qu'il vole ? Non. L'architecture ne vole pas.
contient un nid ? Non. L'oiseau n'en réalise
de guillemet ? Non. Les oiseaux sont carnivores.
on ? CE SONT DES OISEAUX À PLUMES !

TOUT PUBLIC

PLUMES ET CIE

DESCRIPTION

L'exposition «Plumes & Cie» se prête à une déambulation libre. Les panneaux font focus sur des caractéristiques propres aux oiseaux (les plumes, les nids, etc). Les oiseaux mobiles à suspendre, le puzzle géant et l'ambiance sonore diffusée par l'enceinte bluetooth donnent à la bibliothèque un air de parc ornithologique. Les tablettes permettent de visiter l'exposition dans sa dimension interactive et de jouer aux différents ateliers proposés par l'application avec 3 modes d'exploration proposés aux visiteurs.

COMPOSITION

- 7 panneaux
- 10 mobiles d'oiseaux
- 1 puzzle
- 6 lutrins
- 3 tablettes
- 1 enceinte bluetooth
- 1 borne wifi
- une quarantaine de documents



RÉALISATION

Atelier In8 - 2018



PORTRAITS D'ILLUSTRATEURS

DRÔME-ARDÈCHE

DESCRIPTION

Au printemps 2016, dans le cadre des actions éducatives coordonnées par le Département, les élèves de deux classes de 3^e des collèges A. Malraux de Romans-sur-Isère et J. Macé de Portes-les-Valence ont partagé quelques heures privilégiées avec des illustrateurs de littérature jeunesse de la région. Accompagnés par Samuel Keller et Michael Zeidler de L'Omnibus, ils ont réalisé des entretiens sonores, des photographies et des vidéos. Ils se sont ensuite initiés au montage pour la réalisation de 8 portraits. Les photographies et le film présentés dans cette exposition sont le résultat de ce travail. Les auteurs : Marie Caudry, Benjamin Chaud, Yann Dégruel, Gaëtan Doremus, Lionel Le Néouanic, Marianne Pasquet, Samuel Ribeyron, Isabelle Simon.

COMPOSITION

- 8 portraits photographiques
- 8 illustrations réalisées lors de la rencontre
- une clé USB avec le film réalisé
- des ateliers réalisés par la bibliothèque de Châteaudoable
- environ 25 documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2017

exposition multimédia



TOUT PUBLIC

SAUVONS LES ABEILLES !

DESCRIPTION

Cette exposition révèle les secrets de l'abeille domestique *Apis mellifera*, indispensable butineuse productrice de miel qui pollinise, avec ses congénères sauvages, une grande majorité de plantes à fleur, dont de nombreuses espèces que nous consommons. Elle fait le point sur le déclin des colonies d'abeilles qui menace leur survie, sur les recherches scientifiques destinées à comprendre les causes de ce phénomène, et sur les mesures de protection, dont certaines associent les citoyens à la sauvegarde des butineuses. L'exposition est enrichie de contenus multimédia (interviews de chercheurs, reportage vidéo) accessibles via une appli pour smartphones et tablettes (connexion wifi nécessaire).

COMPOSITION

- 10 panneaux 80 x 110 cm
- 4 tablettes ■ 4 casques audio ■ 1 boîtier Wifi
- une trentaine de documents



RÉALISATION

Synops éditions - 2018

LE CRIME N'A PAS D'ODEUR ?

La technique d'identification par reconnaissance olfactive s'appelle l'odorologie.

L'odeur globale d'un individu est composée de trois odeurs perçues par les chiens. L'odeur primaire d'un individu a une base génétique et perdure tout au long de sa vie, l'odeur secondaire est influencée par l'alimentation et l'odeur tertiaire dépend de l'environnement (parfums, pots d'échappement etc.).



Les scientifiques appliquent un tissu spécial sur les endroits susceptibles d'avoir été en contact assés prolongé avec les malfaiteurs afin d'en recueillir l'odeur. Ils prélèvent l'odeur du mis en cause en le faisant malaxer un morceau de ce même tissu spécial. Les tissus sont stockés séparément dans des bocaux stériles dans une bibliothèque d'odeurs ; l'odorothèque.



Deux chiens procèdent alors à une parade d'identification. Chaque animal, après avoir reniflé le bocal contenant l'odeur du mis en cause, passe devant une série de bocaux contenant des odeurs, dont celle recueillie sur la scène de crime. Si le chien reconnaît l'odeur, il marque un arrêt devant le bocal.

Une reconnaissance d'odeur permet de conclure que la personne

ZOOM SUR LA POLICE SCIENTIFIQUE

TOUT PUBLIC

DESCRIPTION

Qu'appelle-t-on des minuties ? Pourquoi les scientifiques prélèvent-ils des insectes sur un corps ? Comment réalise-t-on une reconstitution faciale ? Qu'est-ce que l'odorologie ? L'exposition *Zoom sur la police scientifique*, réalisée en partenariat avec la Sous-direction Nationale de la Police Technique et Scientifique, explore quelques-unes des techniques employées par les scientifiques pour prélever et analyser les éléments d'une scène de crime.

COMPOSITION

- 10 panneaux 73 x 100 cm
- environ 25 documents dont 1 DVD

RÉALISATION

Kasciopé CCSTI de la Drôme - 2011



L'Affaire des Affaires, Tome 1. L'Argent invisible
par Denis Robert, Lindinga Yan et Astier Laurent
© Dargaud, 2009.

L'Affaire des Affaires, paru en quatre tomes entre 2009 et 2011, reprend sous une forme autobiographique les enquêtes menées par Denis Robert depuis plus de quinze ans, sur les dérives du système bancaire et financier. Construite comme un polar, cette bande dessinée très dense et bien documentée, nous offre en toile de fond une réflexion sur les nombreux obstacles qui jalonnent le parcours d'un journaliste et la collusion des banques avec les politiques. Le dessin très contrasté qui n'est pas sans rappeler l'esthétique du film noir américain alterne entre réalisme et stylisation pour mieux restituer une atmosphère oppressante.



J'AI CONNUL DES HOMMES

Ici les gros spéculateurs, réduits à une poignée de personnes très influentes sont symbolisés par d'inquiétants personnages ayant à la fois l'apparence de « porteurs de valises » et de spectres. Démesurés, ils sont dessinés en contre-plongée ce qui les rend encore plus impressionnants. Ce procédé métaphorique permet d'illustrer les propos du témoin qui parle à Denis Robert, et de rendre plus tangible les notions complexes abordées. Ces

LA BANDE DESSINÉE DE REPORTAGE

DESCRIPTION

La bande dessinée de reportage, dont les frontières avec l'autobiographie, le carnet de voyage et le témoignage sont souvent poreuses, découvre un nouveau visage des auteurs de bande dessinée. Observateurs amusés ou témoins engagés et parfois militants, ces auteurs puisent leur inspiration dans l'actualité et convoquent les ressources propres et spécifiques de la bande dessinée pour nous amener à regarder le monde réel autrement.

COMPOSITION

- 14 panneaux 80 x 60 cm
- un questionnaire/quiz sur l'exposition
- un parcours-jeu
- une mallette pédagogique
- environ 35 documents

RÉALISATION

Bulle en tête - 2012



FAIS PAS CI, FAIS PAS ÇA ! TOUT CE QUE TA GRAND-MÈRE NE T'A JAMAIS DIT SUR INTERNET

DESCRIPTION

«Internet c'est comme le ketchup ça laisse des traces». L'exposition de portraits photos *Fais pas ci, Fais pas ça !* présente des seniors portant des pancartes aux messages humoristiques et décalés. Une manière originale et artistique de découvrir la diversité des usages d'internet et d'interpeller les jeunes... et les moins jeunes sur la protection de ses données personnelles, le respect de la vie privée ou encore les dangers d'internet. L'exposition a été réalisée par l'EPI (Espace Public Internet) liiO de Livron-sur-Drôme et l'association Photo/Photo avec la participation d'une dizaine de retraités, tous usagers de l'EPI. Créé avec le soutien du Département, l'EPI liiO fait partie d'un réseau de lieux d'initiation et de sensibilisation à internet ouverts à tous sur l'ensemble du territoire.

COMPOSITION

- 1 affiche 45 x 68 cm
- 13 panneaux 68 x 68 cm
- 12 affichettes plastifiées (A3)
- une trentaine de documents

RÉALISATION

EPI liiO - 2014



Le réseau vasculaire des plantes est très ramifié. Il distribue la sève tout en assurant à la plante sa rigidité. Comme si la tuyauterie d'une maison jouait aussi le rôle de

LES FORMES DANS LA NATURE

DESCRIPTION

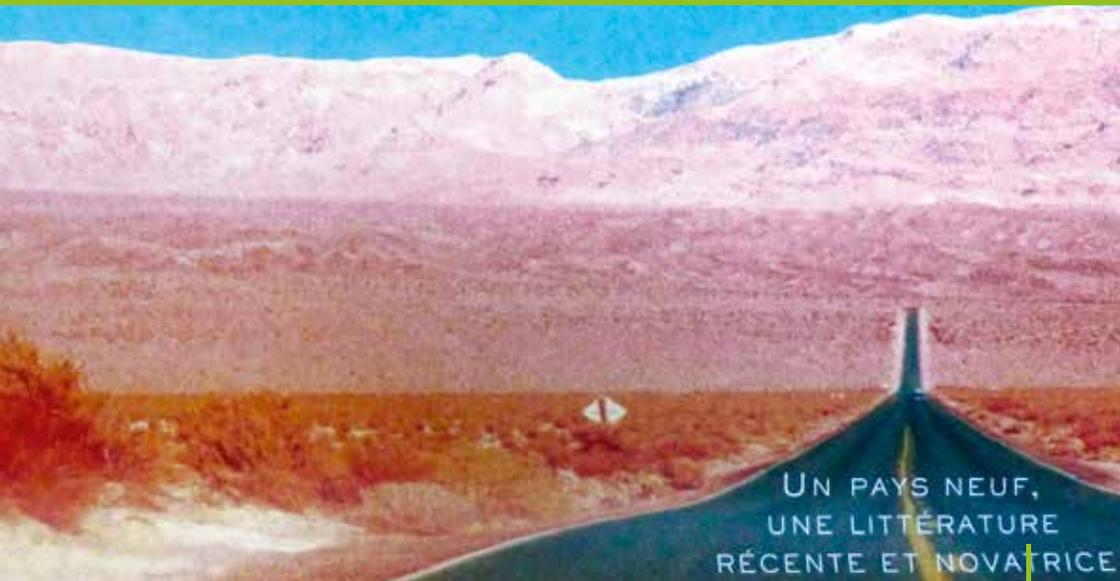
L'observation de la nature révèle des formes fondamentales (sphère, polygone, spirale...) modelées par les contraintes de l'environnement. Ces formes géométriques mettent en évidence le lien entre nature et mathématiques : notre monde est soumis à des lois mathématiques. Ces formes simples ou complexes, symétriques ou asymétriques, invitent aussi à une réflexion philosophique sur la beauté. Ainsi, science et philosophie pourraient-elles se retrouver...

COMPOSITION

- 8 panneaux 110 x 40 cm
- une vingtaine de documents

RÉALISATION

Double Hélice - 2001



LES GRANDS MOMENTS DU ROMAN AMÉRICAIN

DESCRIPTION

L'exposition propose un parcours littéraire dans la littérature américaine qui dévoile les valeurs sur lesquelles les pionniers d'hier, obsédés par l'absence de racines, ont construit les repères de l'Amérique d'aujourd'hui. On y retrouve la figure du blanc « civilisateur » profondément religieux, tour à tour destructeur, esclavagiste, porté par un optimisme forcené qui le pousse à aller toujours de l'avant ou habité par de grands idéaux. C'est aussi la confrontation à une peinture de mœurs dans la narration des injustices, du racisme, de l'obsession de la réussite par l'argent dans une société malmenée par les grands conflits mondiaux. Cette approche originale d'une société par sa littérature met en perspective les blessures d'une Amérique contrastée.

COMPOSITION

- 10 panneaux 120 x 80 cm
- environ 45 documents dont un coffret DVD

RÉALISATION

Wauquier exposition - 2014



EXPOSITION INTERACTIVE

BD / THRILLER MÉDIÉVAL CRÉÉ ET PRODUIT PAR L'ATELIER IN8

ADOS / ADULTES

LUX IN TENEBRIS

DESCRIPTION

Dans une ambiance médiévale, vous incarnez un page accompagnant Jehan Froissart en chemin vers la cour de Gaston III de Foix-béarn. Surpris par une tempête, vous vous arrêtez dans un village où vous rencontrez l'abbé Causas qui partage son tourment : deux personnes du village ont été assassinées. Avec Froissart, vous décidez de rechercher la vérité... Muni d'un casque audio et d'une tablette, le visiteur parcourt les panneaux de l'exposition représentant différents lieux et personnages du village, autant d'images reconnues par la tablette qui déclenchent des actions et l'avancement du déroulé de la fiction. Une expérience immersive !
À partir de 13 ans.



COMPOSITION

- 7 panneaux 215 x 85 cm
- 4 tablettes
- 8 casques audio
- une vingtaine de documents

RÉALISATION

Atelier In8 - 2018



QUI A REFROIDI LEMAURE ?

ADOS / ADULTES

DESCRIPTION

«Qui a refroidi Lemaure ?» Meurtre ou suicide ? Pour élucider cette affaire, le visiteur est embauché comme inspecteur stagiaire sous la houlette de Séraphin Limier, inspecteur à la PJ. Muni d'un casque audio et d'une tablette, dont l'interface donne accès à une «boîte à outils» (téléphone, mail, serveur d'archives, appareil photo), le visiteur parcourt l'exposition à la recherche de détails reconnus par la tablette qui déclenchent des actions et l'avancement du déroulé de la fiction. À mi-chemin entre la bande dessinée et le polar, plongez dans la peau d'un inspecteur stagiaire et résolvez cette affaire !
À partir de 12 ans.

COMPOSITION

- 7 panneaux 215 x 85 cm
- 4 tablettes
- 8 casques audio
- une trentaine de documents



RÉALISATION

Atelier In8 - 2016



REGARDS SUR LE MONDE

DESCRIPTION

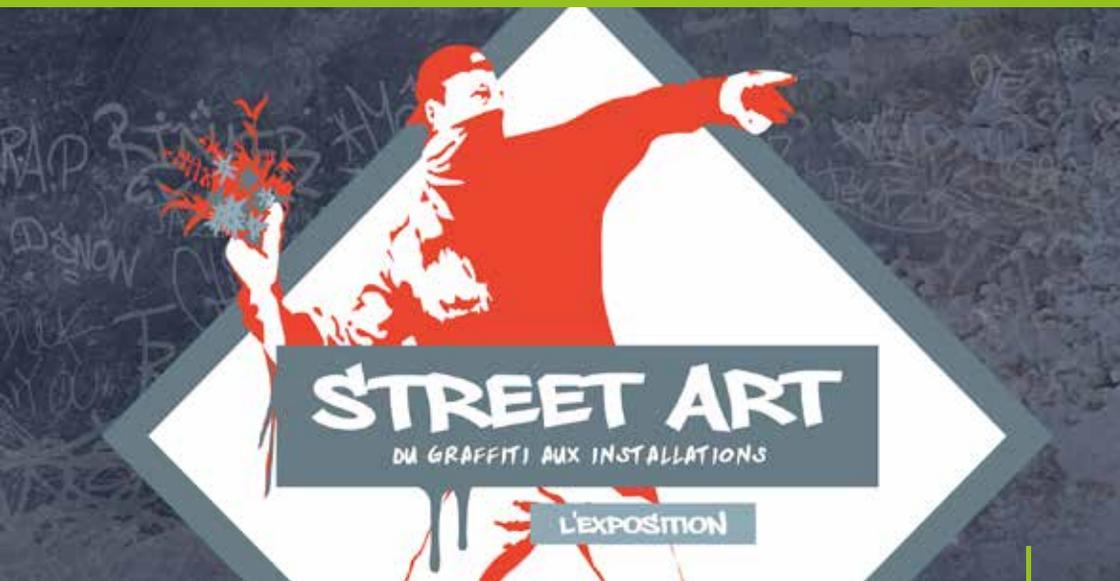
Un rapide survol de notre planète nous aide à mieux comprendre l'histoire, les difficultés et les espoirs des peuples, dans une exposition lumineuse, haute en couleurs, où l'illustration prend le dessus sur le texte. Elle nous propose une escale en Afrique, Europe, Amérique du Nord et du Sud, Proche et Moyen Orient, Inde, Asie Orientale, Russie. La sélection mêle géopolitique, beaux livres sur les pays et carnets de voyage, pour un tour de notre monde aux paysages et aux peuples si divers.

COMPOSITION

- 10 panneaux 120 x 80 cm
- une trentaine de documents

RÉALISATION

Double Hélice - 2011



STREET ART

DESCRIPTION

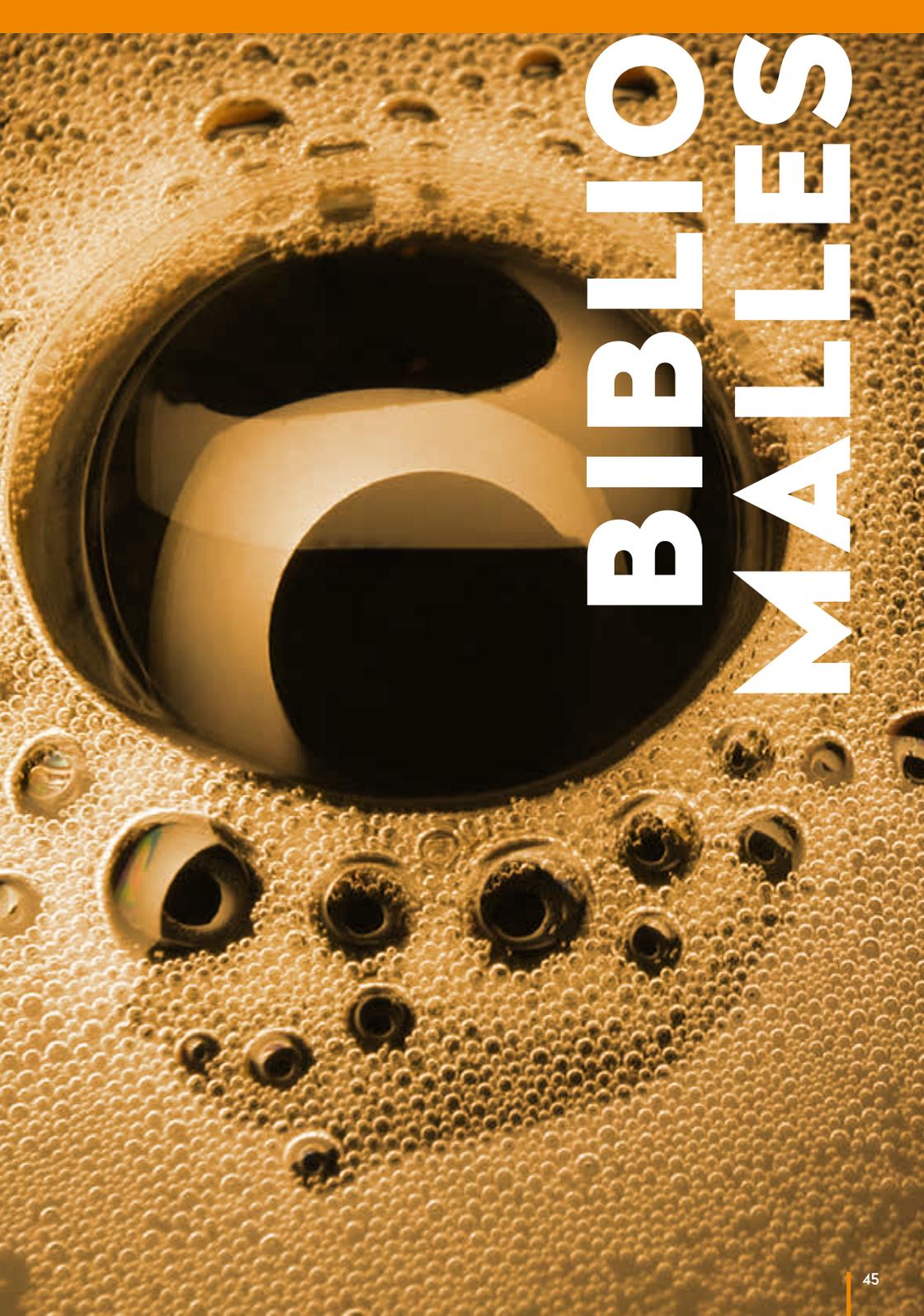
Le Street Art a bientôt 40 ans d'existence. Depuis les premiers graffitis de New York dans les années 1970 aux formes très variées qu'il peut prendre aujourd'hui, il n'a cessé de susciter de la curiosité, des controverses voire des crispations. Le Street Art dérange, interpelle, étonne. Mais surtout, il se renouvelle continuellement. Cette exposition aborde les multiples formes du Street Art, et non seulement du graffiti. La variété des styles et de leur évolution est mise en avant. Enfin, elle interroge le statut ambiguë de cet art : détérioration ? art engagé ? art dans la rue ? street culture ? L'objectif n'étant pas d'apporter des réponses mais des clés de compréhension et des ouvertures.

COMPOSITION

- 6 panneaux 80 x 200 cm
- 16 photographies
- des documents d'accompagnement
- une vingtaine de documents

RÉALISATION

Kinexpo - 2018



BIBLIO MALLS

À LA FERME
ABÉCÉDAIRES
BABYTHÈQUE
CHERCHEZ LA P'TITE BÊTE !
LE CIRQUE
LE COCHON
LE CORPS HUMAIN
DRÔLES DE LIVRES **nouvelle sélection**
L'EAU
ÉVEIL MUSICAL
LA GOURMANDISE **nouvelle sélection**
HANDICAPS : CHANGEONS NOTRE REGARD !
LIVRES JEUX
NOËL **nouvelle sélection**
LES PIRATES
LES POMPIERS
LE TOUR DU MONDE DES MAISONS

L'ARBRE
LA CALLIGRAPHIE
LE CARNAVAL **nouvelle sélection**
LA CHÈVRE
CRAQUEZ POUR LE CHOCOLAT
ELLES ET ILS
LE MOYEN-ÂGE

AUTOUR DE LA TABLE
BIEN-ÊTRE
DO IT YOURSELF **NOUVEAU**
DYSTOPIES **NOUVEAU**
ENVIRONNEMENT **nouvelle sélection**
LA GRANDE GUERRE : 1914-1918
JARDINS, JARDINAGE
LE ROMAN HISTORIQUE
VOYAGER : DE L'USAGE À L'USURE DU MONDE ?



À LA FERME

DESCRIPTION

Une sélection de documents pour découvrir l'univers de la ferme : cultures, élevage, matériel. Contes et albums complètent cette documentation.

Proposez la visite d'une vraie ferme, invitez un agriculteur à parler de son métier, exposez des photos de moissonneuses-batteuses, réalisez un memory autour des animaux de la ferme, lancez un concours de dessin de la vache la plus élégante...

COMPOSITION

■ une quarantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2017



ABÉCÉDAIRES

DESCRIPTION

À partir d'une même contrainte - présenter les lettres de l'alphabet - découvrez l'incroyable imagination des auteurs : il y en a pour tous les goûts ! Bon voyage dans le pays de l'alphabet !

Sortez vos abécédaires et proposez une exposition, utilisez des jeux de lettres, faites la fête au B, faites la fête aux mots, créez un abécédaire en broderie, dessin, collage, inventez des mots...

COMPOSITION

- une quarantaine de documents
- un jeu «Images et mots»

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



BABYTHÈQUE

DESCRIPTION

Une sélection d'albums et imagiers à découvrir par les bébés mais aussi leur entourage : parents, éducateurs, assistantes maternelles... pour le plaisir et la rencontre !

Installez un coin douillet : coussins, peluches, jeux, laissez aux tout-petits le plaisir de feuilleter et toucher les livres, donnez-leur à entendre les sons et histoires de ces albums, permettez aux grands de découvrir la richesse de la littérature jeunesse et l'inventivité des auteurs !

COMPOSITION

- une soixantaine de documents
- un tapis

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2012



CHERCHEZ LA P'TITE BÊTE !

DESCRIPTION

Insectes, araignées, serpents, petits mammifères, le monde des petites bêtes est souvent méconnu. Comme dit le proverbe : «Les petites bêtes ne mangent pas les grosses !» alors apprenons à les observer et les identifier !

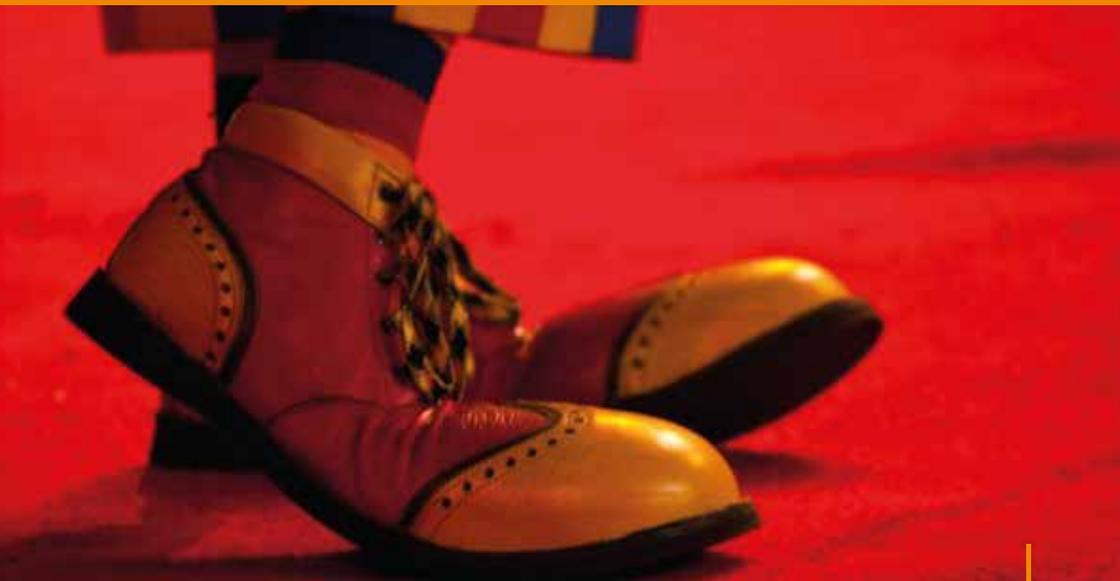
L'objectif de cette malle est une sensibilisation et une éducation à la biodiversité pour le public jeune et moins jeune ! Les petites bêtes sont des alliés précieux, notamment dans le jardin. Il y a une interdépendance entre les plantes et les animaux et des interactions entre les comportements alimentaires d'où la nécessité de préserver chaque petite bête... et les plus grosses aussi !

COMPOSITION

- une trentaine de documents
- des éléments de décoration

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2013



LE CIRQUE

DESCRIPTION

Ah ! le cirque, lieu magique peuplé de personnages extraordinaires : dompteurs, clowns, jongleurs, équilibristes, sans oublier Monsieur Loyal que vous retrouverez dans cette sélection de documents.

Vous pouvez prendre contact avec l'école du cirque à Die, faire un concours de dessins et poèmes, inviter les enfants à se déguiser...

COMPOSITION

- une quarantaine de documents dont un CD

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



LE COCHON

DESCRIPTION

Une sélection de livres sur cet animal extrêmement sympathique : le cochon. Dodu, rose, drôle, sale... comment ne serait-il pas adoré des enfants ?

Pour rire et se lamenter, pour caresser et trembler quand l'ombre du loup se profile, vous pouvez proposer aux enfants d'apporter leurs peluches, mais aussi d'inventer une histoire, de réaliser des masques, leur suggérer de visiter une ferme...

COMPOSITION

- une quarantaine de documents
- deux jeux

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



LE CORPS HUMAIN

DESCRIPTION

Une sélection de livres pour enfants sur le corps humain et la santé : anatomie, propreté, sommeil, alimentation, sens, sexualité, etc.

Proposez des ateliers autour des 5 sens, une journée autour d'un sens, organisez un goûter les yeux bandés, réalisez un jeu d'association autour des parties du corps, un memory, un puzzle, organisez une activité autour de la motricité : marcher avec un livre sur la tête, à cloche pied, ...

COMPOSITION

- une quarantaine de documents
- des jeux

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2012



DRÔLES DE LIVRES

DESCRIPTION

Parfois on ne se doute pas, on ouvre un livre... et puis quelle surprise ! On y découvre un château gigantesque, une oeuvre d'art qui se déplie sous nos yeux, des animaux en 3D... Les livres pop-up sont de toutes formes, pour le plus grand plaisir des petits comme des grands ! Fragiles, ils ne sont pas toujours faciles à laisser à disposition. Cette biblio-malle vous permet de créer un événement, de les présenter aux enfants lors d'accueils scolaires, d'heure du conte...

COMPOSITION

■ une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2019

NOUVELLE
SÉLECTION



L'EAU

DESCRIPTION

Comment préserver l'eau ? Comment sensibiliser les enfants à l'inégale répartition de cette ressource naturelle ? Qu'est-ce que la sécheresse ? Quel rôle joue l'eau dans notre écosystème ? Une sélection de documentaires pour aborder ces questions avec les enfants. Histoires, contes, légendes et poésie permettent d'aller à la rencontre des sirènes, naïades, ondines et autres esprits des eaux. Proposez des ateliers d'expériences sur l'eau, de sensibilisation à l'économie d'eau, lancez un concours de poésie aquatique, recensez les fontaines et lavoirs du village, faites une dégustation d'eau !

COMPOSITION

- une quarantaine de documents dont un CD
- un bâton de pluie

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2017



ÉVEIL MUSICAL

DESCRIPTION

Une sélection conçue pour partir à la découverte des sons, des instruments et de la musique à travers le monde : des chansons, des berceuses, des comptines mais aussi des histoires sonores... Vous trouverez de nombreux livres-CD dans la sélection mais également des instruments de musique (maracas, cloches, bâton de pluie, kalimba...) pour développer l'écoute des petites oreilles et transformer la bibliothèque en salle d'expérimentation des sons.

COMPOSITION

- une quarantaine de documents dont un CD
- un jeu de cartes activités
- des instruments de musique

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



LA GOURMANDISE

DESCRIPTION

Une sélection de livres sur le thème de la gourmandise, du goût, de la nourriture : recettes de cuisine et histoires d'ogres à croquer.

Les ouvrages peuvent donner lieu à une visite chez un fabricant de nougat, un pâtissier, un épicier, dans une coopérative. Vous pouvez animer un atelier cuisine, pâte à sel, décorer la bibliothèque...

COMPOSITION

■ une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020

**NOUVELLE
SÉLECTION**



HANDICAPS

CHANGEONS NOTRE REGARD !

DESCRIPTION

L'objectif de cette biblio-malle est de sensibiliser les enfants par le biais de livres et de jeux aux différents handicaps. Ce thème est largement abordé en littérature jeunesse le plus souvent à travers l'expérience d'un enfant, soit directement affecté par un handicap, soit concerné par le handicap d'un proche.

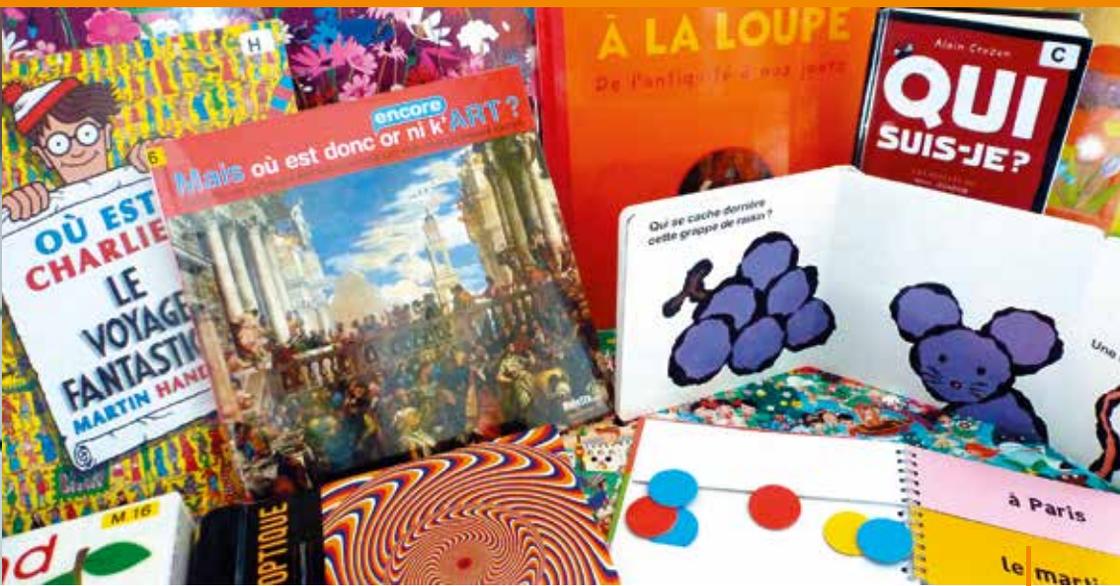
Les ateliers qui accompagnent les ouvrages permettront de jouer en famille et de sensibiliser aussi les plus grands.

COMPOSITION

- environ soixante-cinq documents
- un guide de l'ARALD
- un jeu pour sensibiliser au monde du handicap
- un atelier pour écrire en braille
- un jeu *les handispensables*
- un atelier pour découvrir des pictogrammes

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2011



LIVRES JEUX

ENFANTS

DESCRIPTION

Résoudre des énigmes, répondre à des devinettes, rechercher des éléments dans une illustration, découvrir des illustrations cachées, inventer des histoires, se laisser surprendre par des illusions d'optique, jouer avec les oeuvres d'art... Une sélection de livres jeux pour animer la bibliothèque !

COMPOSITION

- une quarantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2015

NOËL

DESCRIPTION

La magie de Noël envahit la bibliothèque !

Une sélection de documents pour patienter en attendant le Père-Noël : des albums, histoires et jeux autour de la thématique, des documentaires proposant des idées de cadeaux et de décorations à faire soi-même, des idées recettes à partager et des CD de chansons de Noël.

Proposez des ateliers de fabrication de décorations de Noël et de petits cadeaux, de réalisation de calendriers de l'Avent, un atelier de dessin autour de la thématique pour les plus petits...

COMPOSITION

- une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2021

**NOUVELLE
SÉLECTION**



© TONTON COPT / FLICKR

LES PIRATES

DESCRIPTION

Hissez la grande voile, la bibliothèque embarque pour le grand large !

Cette biblio-malle propose une sélection de livres sur les pirates : documentaires, histoires à dormir debout, chansons de pirates, jeux autour de cette thématique. Dessins, chants de marins, déguisements, course au trésor... beaucoup d'activités peuvent être proposées.

COMPOSITION

- une cinquantaine de documents dont deux CD et un kamishibai
- deux jeux

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



LES POMPIERS

DESCRIPTION

Qui n'a pas rêvé d'être pompier ?

Ceux-ci fascinent petits et grands. Au cours de l'histoire, nous découvrons que leurs missions, les matériels, ont beaucoup évolué.

Empruntez le casque du capitaine, exposez les camions de pompiers de vos lecteurs, accrochez les calendriers, invitez les pompiers de la commune, un secouriste, une infirmière, à parler des gestes qui sauvent.

COMPOSITION

- environ 25 documents
- un jeu

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2017



© HANNAH

LE TOUR DU MONDE DES MAISONS

DESCRIPTION

Qui n'a pas dessiné une maison dans son enfance ? Ou apprécié de recevoir un dessin représentant une jolie maison avec la porte d'entrée, les fenêtres avec les rideaux, le toit avec la cheminée souvent de travers et la fumée qui part dans tous les sens !

Le tour du monde des maisons est une biblio-malle qui s'adresse à des enfants entre 5 et 10 ans. À travers la sélection de fictions et de documentaires, les enfants explorent l'univers de la maison et partent à la découverte des différents habitats et modes de vie dans le monde.

COMPOSITION

- une trentaine de documents
- un jeu

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2011



L'ARBRE

DESCRIPTION

Une sélection de documents pour adultes et enfants qui met en avant l'image de l'arbre sous diverses formes (illustrations, photographies). Auteurs et illustrateurs ont trouvé dans l'arbre une source d'inspiration. Apprenez à les reconnaître et les découvrir : différentes espèces, arbres extraordinaires, forêts, écorces...

Des albums complètent la sélection pour les plus jeunes.

Plantez un arbre à poèmes dans votre bibliothèque, construisez des arbres généalogiques, proposez un atelier de reconnaissance des arbres à partir de leurs feuilles ou leurs fruits, exposez dessins, peintures, photographies.

COMPOSITION

- une trentaine de documents dont un DVD
- une affiche

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2012



LA CALLIGRAPHIE

DESCRIPTION

Une sélection de livres sur la calligraphie, de l'apprentissage à l'art des grands calligraphes. Quelques livres pour la jeunesse accompagnent des livres pratiques sur les différentes calligraphies à travers le monde.

Pourquoi ne pas organiser un atelier d'écriture à la bibliothèque ? Redécouvrez le crissement de la plume ou du calame, la caresse du pinceau, l'odeur de l'encre... Un plaisir à partager avec petits et grands.

COMPOSITION

- une quarantaine de documents
- matériel de calligraphie

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



LE CARNAVAL

DESCRIPTION

Le principe du Carnaval est simple : se déguiser, porter un masque voire inverser les rôles et faire la fête ! Né en Europe, le Carnaval est aujourd'hui une tradition internationale où petits et grands défilent généralement au rythme des orchestres et fanfares, déguisés ou bien un masque sur la tête, comme c'est la tradition à Venise.

Une sélection de documentaires et de fictions sur le thème du carnaval avec des livres pratiques pour fabriquer son déguisement ou son masque.

Invitez vos lecteurs au carnaval de la bibliothèque avec masques, déguisements et maquillages, organisez un concours du plus beau costume, du maquillage le plus original, un atelier de création de masques...

COMPOSITION

- une quarantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020

**NOUVELLE
SELECTION**



LA CHÈVRE

DESCRIPTION

À partir d'une sélection de documents, les adultes trouveront des informations sur l'élevage et la fabrication de fromages. Les enfants se régaleront de contes et récits dont la chèvre est l'héroïne.

Vous pourrez jouer avec les multiples contes : chèvres rebelles, chevreaux apeurés, cabris effrontés, boucs démoniaques.

Pourquoi ne pas visiter un élevage caprin ? interviewer un chevrier ? déguster des picodons ? Ce ne sont pas les chèvres qui manquent dans la Drôme !

COMPOSITION

- une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



CRAQUEZ POUR LE CHOCOLAT

DESCRIPTION

Le chocolat... rien que le mot évoque des odeurs, des couleurs, des saveurs... Cette biblio-malle aborde divers aspects : comment a été découvert le chocolat, la production des fèves de cacao à travers le monde, la transformation des fèves en chocolat, les enjeux économiques et culturels, des recettes de beauté, découvrir les vertus santé du chocolat, apprendre à déguster les grands crus de chocolat comme du bon vin, ou encore, découvrir le métier de chocolatier. Elle contient des documentaires et de la fiction, pour les grands et les petits, ainsi que des pistes d'animation.

COMPOSITION

- environ 45 documents dont deux DVD
- matériel pour décorer et animer

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2015



ELLES ET ILS

DESCRIPTION

Cette biblio-malle propose une sélection documentaire autour du féminisme et de l'égalité entre filles et garçons. Elle peut être utilisée notamment en écho à la *Journée Internationale des Femmes* (8 mars) et à la *Journée Internationale de l'élimination de la violence à l'égard des femmes* (25 novembre). La création de cette biblio-malle répond également à une demande récurrente autour de cette thématique liée à une prise de conscience collective suite à l'affaire Weinstein aux États-Unis. La sélection s'articule autour de 3 thématiques : le mouvement féministe et l'état des lieux de la condition féminine, les stéréotypes filles, garçons : aller vers l'égalité, portraits et histoires de femmes.

COMPOSITION

■ environ 45 documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2018



LE MOYEN-ÂGE

DESCRIPTION

Le Moyen-âge est une période vaste s'étalant de la fin de l'Empire romain en 476 à la découverte de l'Amérique en 1492. La production sur le sujet étant importante, les bibliothécaires ont réalisé une sélection minutieuse, soucieuse de répondre aux attentes des publics. Vous trouverez des documentaires et des fictions pour tous les âges : des documentaires sur la société médiévale et la vie quotidienne - plutôt que sur la grande Histoire - et des fictions illustrant les grandes périodes et les grands thèmes du Moyen-âge.

COMPOSITION

■ environ 35 documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2015



AUTOUR DE LA TABLE

DESCRIPTION

La gastronomie fait partie intégrante de la culture française : depuis 2010, le repas gastronomique français est classé au patrimoine immatériel de l'humanité par l'UNESCO. Cette sélection aborde les aspects historiques, culturels et sociologiques de cet art ainsi que les spécialités régionales, des recettes et les arts de la table.

Découvrez les recettes secrètes des grands chefs, la cuisine simple ou exotique, faites un concours de ravioles ou de criques ! Invitez vos lecteurs à visiter l'école hôtelière, proposez des expositions de vaisselle...

Et pourquoi pas transformer la bibliothèque en salle de banquet !

COMPOSITION

- une trentaine de documents
- des jeux

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2012



BIEN-ÊTRE

DESCRIPTION

Trouver un équilibre entre vie personnelle et vie professionnelle, être plus respectueux de la nature, revenir à une consommation plus raisonnable et raisonnée, faire des choix de vie, de consommation, de mode de relation avec les autres... L'intérêt croissant pour la thématique du développement personnel et du bien-être est une tendance sociétale depuis une vingtaine d'années. Cela se traduit par un secteur éditorial dynamique. La biblio-malle «Bien-être» est une sélection de livres sur la méditation, des réflexions sur les émotions, sur le yoga, sur les aliments, des témoignages sur le rangement, le tri, la consommation, la modération des usages des écrans, l'écologie...

COMPOSITION

- une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2018



DO IT YOURSELF

DESCRIPTION

Au-delà des loisirs créatifs ou du bricolage, le DIY est un mode de vie, un état d'esprit qui incite à recycler, récupérer, détourner et fabriquer soi-même les objets du quotidien ou objets décoratifs. Le DIY apporte une réponse ludique à nos préoccupations écologiques et environnementales et/ou économiques croissantes. Alors mettez la main à la pâte avec cette sélection de livres !

Cette biblio-malle est pensée avec l'objectif du faire ensemble dans le cadre d'ateliers en partageant les savoirs-faire de chacun. La bibliothèque devient un lieu d'échange, de partage, de diffusion des connaissances et des savoirs-faire. Cette sélection donne des pistes pour réduire ses déchets ou les recycler : donner une seconde vie aux livres et magazines, fabriquer ses produits cosmétiques et produits ménagers maison, recycler ses vêtements, cuisiner «zéro déchet», partager des graines ou encore limiter l'usage du plastique.

COMPOSITION

- une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020

NOUVEAU

DYSTOPIES

DESCRIPTION

Une dystopie est un récit de fiction qui décrit un monde utopique sombre. Cette sélection contient une trentaine d'ouvrages à destination des ados et adultes. L'édition étant particulièrement vaste, des choix de thématiques ont été faits. La sélection aborde des sujets de société tels que famille, travail, relations à l'autre, des problématiques liées à la science, les enjeux démographiques, la place des femmes ainsi que les relations homme-animal. Une sélection pour se divertir mais aussi pour réfléchir, échanger, confronter.

COMPOSITION

- une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020

NOUVEAU



ENVIRONNEMENT

DESCRIPTION

La sélection propose des documents d'information et de réflexion sur les questions sociétales autour de l'écologie et de l'environnement. Découvrez des initiatives inspirantes à petite et grande échelle, ainsi que des documents pour passer à l'action de manière individuelle ou collective : zéro déchet, compost, gestes du quotidien...

Organisez une soirée débat dans votre commune, une rencontre avec un agriculteur bio, une journée nettoyage des rues du village... Contactez le CCSTI ou l'ADIL pour proposer un atelier ou une conférence avec un spécialiste des énergies, du climat ou encore de la construction écologique. Organisez un atelier de fabrication de produits ménagers ou de produits de beauté, faites de la bibliothèque un espace de débat citoyen !

COMPOSITION

■ une cinquantaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2019

**NOUVELLE
SELECTION**



LA GRANDE GUERRE

1914-1918

DESCRIPTION

Une sélection de documents sur la guerre de 1914-1918, témoignages de la guerre sous toutes ses formes aux combats mais aussi à l'arrière. Atlas et ouvrages généraux traitent de l'aspect militaire, politique, financier, industriel et social ; affiches et journaux relaient la propagande ; lettres de poilus, chansons, gravures et fictions rendent compte de la vie au front. Le centenaire de la Grande Guerre est aussi l'occasion d'amener de nouveaux éclairages sur ce conflit mondial et le bouleversement subi par la société française.

COMPOSITION

- environ 25 documents
- des journaux d'époque
- un coffret de gravures d'Otto Dix

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2014



JARDINS, JARDINAGE

DESCRIPTION

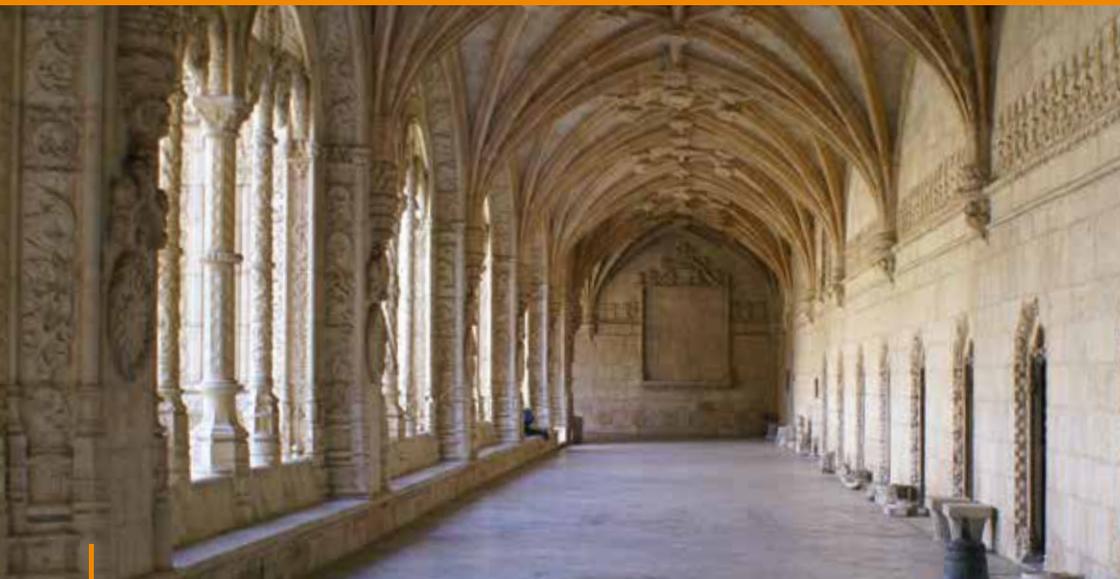
Jardin potager, d'ornement, d'agrément, jardin communautaire, familial, jardin zen, à la française ou à l'anglaise, etc. Que ce soit en ville ou à la campagne, le jardin est partout ! C'est un art qui répond à différents besoins : esthétique, social, bien-être, expérimentation, éducation, production... avec un développement de plus en plus important des méthodes alternatives et respectueuses de l'environnement. Cette sélection vous permettra de glaner quelques conseils de jardinage, d'aménager et d'organiser au mieux votre jardin, de découvrir différents types de jardins. Invitez les passionnés de jardinage à venir partager leur expérience et leurs conseils !

COMPOSITION

■ une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2014



LE ROMAN HISTORIQUE

DESCRIPTION

C'est un genre qui a de plus en plus le vent en poupe ! Pourtant, très peu de collections ou éditeurs sont spécialisés dans le roman historique, il est donc difficile de les repérer. Cette sélection permet de proposer certains auteurs non «catalogués» comme écrivains de romans historiques mais qui en écrivent régulièrement. Elle comprend essentiellement du roman français contemporain. Partez à la découverte du passé !

Faites revivre l'atmosphère d'une époque en décorant la bibliothèque, en vous déguisant... Partez à la recherche du collier de la reine et immergez-vous dans la Rome antique !

COMPOSITION

- une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2008



VOYAGER : *DE L'USAGE À L'USURE DU MONDE ?*

DESCRIPTION

L'objectif de cette sélection est d'amener à réfléchir sur la façon dont nous envisageons le voyage et sur notre manière de le pratiquer. Sans remettre en cause les habitudes personnelles, l'intention est de nous aider à prendre conscience des retentissements qu'ont nos déplacements et nos envies de découverte sur la planète, les autres, l'économie... Cette sélection est divisée en trois parties : réflexion autour de la notion de voyage, récits de voyage de contemporains et enfin, les nouvelles façons de voyager afin de laisser le moins de traces possibles de notre passage.

COMPOSITION

■ une trentaine de documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2018

BIBLIOTHEQUE



ALICE

L'ART EN JEUX

AU PIED DU BAOBAB **NOUVEAU**

BULLES ET HÉROS

ENTRÉE LIBRE AU MUSÉE

FARANDOLE DE JEUX **NOUVEAU**

IL ÉTAIT UNE FOIS LES CONTES

JEU DE CUBES, LE PETIT MONDE DE VÉRONIQUE VERNETTE

KHÉOPS

LOUP Y ES-TU ?

PAS DE GÉANT

PAS PAREILLE

PAS SAUVAGE

LE PETIT CHAPERON ROUGE

PLEINE NUIT

PRÉ-CINÉMA

RAMÈNE TA SCIENCE !

LA VIE PRIVÉE DES ABEILLES

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE : ESCAPE GAME **NOUVEAU**



ALICE

ENFANTS

Bientôt son regard tomba sur une petite boîte d'ébène que l'on avait posée sous la table : elle l'ouvrit et trouva dedans un très petit gâteau sur lequel se trouvait posée une carte portant les mots MANGE-MOI magnifiquement imprimés en grands caractères. «Je vais le manger, se dit Alice ; s'il me fait grandir, je pourrai atteindre la clef ; et, s'il me fait rapetisser, je pourrai me glisser sous la porte ; donc, de toute façon, je pénétrerai dans le jardin, et, ensuite, advienne que pourra !»
Les Aventures d'Alice au pays des merveilles de Carroll Lewis

DESCRIPTION

L'objectif de ce biblio-jeu est de faire (re)découvrir le texte d'*Alice au pays des Merveilles* paru en 1865, aux enfants, mais aussi, pourquoi pas, aux «grandes personnes» qui pourraient y décèler bien plus qu'un simple conte de fées pour petits ! Suivez les aventures d'Alice grâce au plateau de jeu géant en tissu qui se transforme en jeu de l'oie.

COMPOSITION

- 1 plateau de jeu géant en tissu et sa housse
- 1 boîte contenant : dés et pions, 1 sablier, des fiches à velcro, 2 boîtes contenant cartes et fiches
- 1 memory *Mon petit art*
- 1 caisse contenant 17 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2007



L'ART EN JEUX

Récupérer les tableaux de quatre grands musées avant que le voleur n'apparaisse, recomposer des tableaux de Klimt, associer une œuvre et son détail, retrouver les paires d'un memory d'œuvres d'art, découvrir des livres-jeux et des fictions autour de l'art... Ce biblio-jeu propose de se familiariser avec des œuvres et des lieux de manière ludique.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu a pour objectif une première découverte de l'art et de quelques musées par le biais du jeu. Il s'adresse à des enfants entre 5 et 7 ans, pour un groupe jusqu'à 28 enfants. Il comporte 4 ateliers autonomes : le jeu du voleur, un jeu d'association, un jeu de memory et un jeu *Klimt* : tableaux à compléter.

COMPOSITION

- 1 jeu du voleur : 1 plateau de jeu, 12 pièces de puzzle, 1 gros dé, 32 tableaux miniatures
- 1 jeu d'association : 30 cartes
- 1 jeu de memory : 30 cartes
- 1 jeu *Klimt* : 24 vignettes, 3 planches à compléter et 3 planches modèles
- 1 caisse contenant 22 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2015



AU PIED DU BAOBAB

Installez-vous à l'ombre du baobab, ouvrez grand vos yeux et partez à la découverte de l'Afrique.

DESCRIPTION

8 ateliers indépendants pour les 4-10 ans autour de l'observation d'illustrations pour les plus petits, et d'informations documentaires pour les plus grands. La sélection se compose d'albums, de contes, de livres CD et de documentaires sur l'Afrique.

COMPOSITION

- Pour les plus petits : 1 jeu de memory, 1 jeu de recherche image, 1 jeu de puzzle, 1 jeu de méli-mélo
- Pour les plus grands : 1 jeu de 7 familles, 1 jeu de trivial pursuit, 1 jeu de dominos, 1 jeu de tangram
- Pour tous : des coloriages
- 2 caisses contenant 34 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2021

NOUVEAU



BULLES ET HÉROS

M'enfin !

C'est pô juste !

Des héros historiques de la bande dessinée aux «petits nouveaux», partez à la découverte d'un genre aussi riche que varié.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu est constitué d'un ensemble d'ateliers indépendants les uns des autres sur le thème de la bande dessinée.

Les 12 ateliers ont été conçus pour explorer les différents aspects de la bande dessinée : les personnages, les plans, le vocabulaire, les onomatopées... À travers ces ateliers, il est possible d'accueillir des groupes d'enfants de la maternelle au collège.

COMPOSITION

- 2 lotos
- 1 jeu Schtroumpfe-moi !
- 1 jeu Traducteur de schtroumpf
- 1 memory
- 1 jeu sur les expressions du visage
- 1 jeu sur les onomatopées
- 2 jeux sur les bulles
- 1 jeu de reconstitution d'une histoire
- 1 jeu sur les plans de la BD
- 1 jeu sur les mots de la BD
- 2 caisses contenant 36 bandes dessinées et le matériel

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2013



ENTRÉE LIBRE AU MUSÉE

Découvrir et échanger autour d'un tableau, jouer avec des formes inspirées des œuvres de Matisse, reconstituer des tableaux ou encore créer sa propre exposition... Ce biblio-jeu propose de jouer avec les tableaux, d'observer, d'échanger autour de ses ressentis, d'expérimenter aussi.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu est constitué de 2 jeux indépendants : le jeu «Les tableaux nous racontent des histoires» met en lien tableaux et albums et les 4 ateliers du jeu «MarMus'art» permettent de découvrir des œuvres de manière ludique.

COMPOSITION

Atelier *Les tableaux nous racontent des histoires* :

- 5 reproductions de tableaux
- 1 chevalet
- 1 pochette contenant le matériel
- 1 caisse contenant 23 documents

Ateliers *MarMus'art* :

- des formes en mousse et des fonds en couleur
- des tableaux à recomposer
- des reproductions de tableaux
- 15 petits chevalets
- 1 sac contenant le matériel
- 1 caisse contenant 14 documents

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme, Musée de Valence,
association Les Marmottes Buissonnières - 2018



FARANDOLE DE JEUX

Des jeux pour s'amuser, pour découvrir des histoires, pour s'émerveiller, pour rêver...

DESCRIPTION

8 ateliers indépendants pour les 3-7 ans autour de la recherche et de l'observation d'illustrations. Ces modules souples peuvent s'utiliser avec une classe ou un petit groupe d'enfants. La sélection se compose d'une trentaine d'albums à (re)découvrir.

COMPOSITION

- 1 jeu pour dessiner à partir d'une forme
- 1 jeu pour remettre des illustrations dans l'ordre chronologique
- 1 jeu pour reconstituer des illustrations
- 1 jeu autour des contraires
- 1 jeu d'association d'illustrations
- des ateliers autour des albums :
La course au gâteau, Le gâteau perché tout là-haut, La grosse faim de P'tit Bonhomme
- 2 caisses contenant 31 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020

NOUVEAU



IL ÉTAIT UNE FOIS LES CONTES

Bou et les trois ours, Le chat ventru, Din'Roa la vaillante,
Trois contes...

Le loup et la méseange, Rafara, La mare aux aveux, Quel radis dis donc !
Et...encore des contes...

Trouvé-dans-un-nid, La femme phoque, Mama Sambona,
Que de contes, que de contes !

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu se décline en 2 jeux indépendants. Ils ont pour objectif la découverte des contes. Dans le jeu *les 7 familles des contes*, chaque groupe reconstitue un conte et le raconte aux autres enfants. Pour les plus petits, le jeu *le domino des contes* se compose de quatre ateliers autonomes basés sur les illustrations.

COMPOSITION

- pour le jeu *les 7 familles des contes* : 7 porte-photos, cartes du jeu des 7 familles, mots casés et solutions
- pour le jeu *le domino des contes* : 1 memory, 1 loto, 1 domino, 8 illustrations
- 1 sac contenant le matériel
- 1 caisse contenant 32 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2009



JEU DE CUBES, LE PETIT MONDE DE VÉRONIQUE VERNETTE

Un jeu de 12 cubes souples et résistants, idéal pour les petits mains !

Sur chacune des faces, on trouve soit des morceaux d'une image à reconstituer, soit des images à associer.

Les images sont extraites de trois albums de Véronique Vernet :

Petite graine

Si le caïman

Un secret tout rond.

Un jeu très simple avec un matériel original.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu permet différentes activités :

- assembler les cubes d'une illustration extraite d'un album avec les 12 faces appropriées (3 illustrations)
- associer des petites images
- construire un petit récit à partir d'images.

La mise en place des ateliers varie selon l'âge des enfants et les objectifs souhaités par l'animateur.

COMPOSITION

- 12 cubes 28 x 28 cm en mousse recouverts de bâche
- 7 albums de Véronique Vernet

RÉALISATION

Éditions Points de suspension - 2014



KHÉOPS

*Sillonnez le Nil à bord d'une felouque à la recherche des Pharaons, des pyramides et des momies...
Remontez le temps pour découvrir les secrets enfouis de l'Égypte ancienne !*

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu a pour objectif la découverte de la civilisation égyptienne au travers de jeux. Il s'adresse à des enfants de 5 à 12 ans et comporte 8 ateliers indépendants.

COMPOSITION

- 1 loto*
- 1 memory MemoArt Egypte
- 1 jeu coopératif : questions/réponses
- 1 jeu Voyage en Egypte*
- 1 jeu Dieux égyptiens*
- 1 jeu d'association*
- 1 jeu Labyrinthe*
- 1 jeu Hiéroglyphes*
- 2 caisses contenant 23 livres et le matériel

**jeux en 2 exemplaires*

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2013



LOUP Y ES-TU ?

*Qui a peur du grand méchant loup ? C'est pas nous, c'est pas nous !
N'empêche que, quand on parle du loup, on en voit la queue et
qu'on préférerait ne pas le rencontrer au coin d'un bois... entre chien et loup.
Alors, avant d'être mangés, si on essayait d'en savoir plus ?
Par exemple, combien le loup a-t-il de dents ?
Un jeu pour tout savoir sur le grand méchant loup.*

DESCRIPTION

Jeu de l'oie permettant une initiation à la recherche documentaire dans différents types de livres : albums, documentaires, romans, contes, bandes dessinées.

COMPOSITION

- pour l'ambiance : 1 tissu décoratif, 1 cape, 2 marionnettes
- pour le jeu : 1 plateau de jeu, dé et pions, boîte à questions et livrets réponses
- 5 caisses contenant 50 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2008



PAS DE GÉANT

ENFANTS

Lily, la tortue en tissu, renferme dans ses poches des jeux autour des illustrations qui permettent de manipuler, trier, assembler, associer, activités recherchées des petits et étapes indispensables pour appréhender le livre.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu propose la découverte d'albums, de comptines, de chansons, de livres CD, de livres jeux, de livres d'art, de BD... de multiples propositions de jeux qui font appel aux facultés d'observation et d'attention de l'enfant.

Ces modules souples peuvent s'utiliser avec une classe ou un petit groupe d'enfants.

COMPOSITION

- une tortue en tissu dans une housse dans laquelle se trouvent les différents ateliers
- 2 caisses contenant 49 livres et 3 CD

RÉALISATION

Association Les Marmottes Buissonnières - 2011



PAS PAREILLE

Caméléo renferme dans ses poches des cartes à jouer destinées à faire cheminer lecteurs et non lecteurs d'une manière ludique et créative dans les livres.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu a été conçu pour des enfants à partir de 5 ans et propose différents documents : albums, romans, BD, documentaires et poèmes. Les livres proposés abordent les thèmes de la différence physique, sociale, culturelle, ethnique ; la tolérance et la discrimination ; l'identité... tout ce qui différencie et rapproche.

COMPOSITION

- un caméléon en tissu dans une housse dans lequel se trouvent les différents ateliers
- 2 caisses contenant 50 livres

RÉALISATION

Association Les Marmottes Buissonnières - 2012



PAS SAUVAGE

Une feuille d'arbre renferme dans ses poches des cartes à jouer destinées à faire cheminer les enfants d'une manière ludique et inventive dans les livres.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu a été conçu pour des enfants à partir de 6 ans, lecteurs ou non lecteurs et propose différents documents : albums, romans, BD, documentaires, contes et poèmes. La diversité des livres proposés est source de réflexions sur le lien entre nature et culture, sur la dépendance vitale de l'homme à son milieu.

COMPOSITION

- une feuille en tissu dans une housse dans laquelle se trouvent les différents ateliers
- 2 caisses contenant 50 livres et 2 textes enregistrés

RÉALISATION

Association Les Marmottes Buissonnières - 2012



LE PETIT CHAPERON ROUGE

Il était une fois une petite fille qui était si mignonne que tout le monde l'aimait. Sa grand-mère, qui l'adorait plus que tout, lui fit cadeau, un jour, d'un chaperon de velours rouge. Il lui allait si bien que la fillette ne voulut plus porter autre chose et on l'appela désormais le petit Chaperon rouge.

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu permet la découverte du conte et montre qu'il existe des illustrations différentes. Il s'adresse à des enfants entre 7 et 9 ans.

Ce biblio-jeu comporte 3 ateliers autonomes : le méli-mélo de l'histoire, le jeu d'association et la réussite.

COMPOSITION

- 1 panier contenant une affiche, un torchon, un pot de confiture, de la corde et des pinces à linge
- 1 boîte contenant 2 exemplaires du jeu de memory et du jeu de réussite
- 5 pochettes contenant des illustrations et des extraits de textes
- 1 caisse contenant 21 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2011



PLEINE NUIT

ENFANTS

*La nuit,
il se passe des choses étranges...
Tandis que les enfants s'endorment,
les cauchemars sortent des placards.
Heureusement la lune est là
qui veille sur leur sommeil
et les rêves se promènent.*

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu fait appel aux facultés d'observation de l'enfant. Il s'adresse à des enfants de 4 à 7 ans et permet de découvrir des illustrations et des histoires autour de la nuit : le coucher, les rituels du soir, la peur du noir et des monstres, les rêves, la nuit des animaux... Il est constitué de 4 ateliers qui peuvent être utilisés de façon autonome : memory, recherche d'illustrations, ombres chinoises et puzzles.

COMPOSITION

- 1 jeu de memory
- 10 reproductions d'illustrations
- 10 ombres chinoises
- 8 puzzles
- 4 caisses contenant 44 livres et le matériel

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2016



PRÉ-CINÉMA

Au XIX^e siècle, les inventeurs ont valorisé leurs créations en leur donnant des noms savants : le thaumatrope, le phénakistiscope, le zootrope... Ces appareils et jouets optiques annonçant l'arrivée du cinéma sont les premiers à animer les images. Praximage les a transformés, agrandis et adaptés pour l'animation d'ateliers.

DESCRIPTION

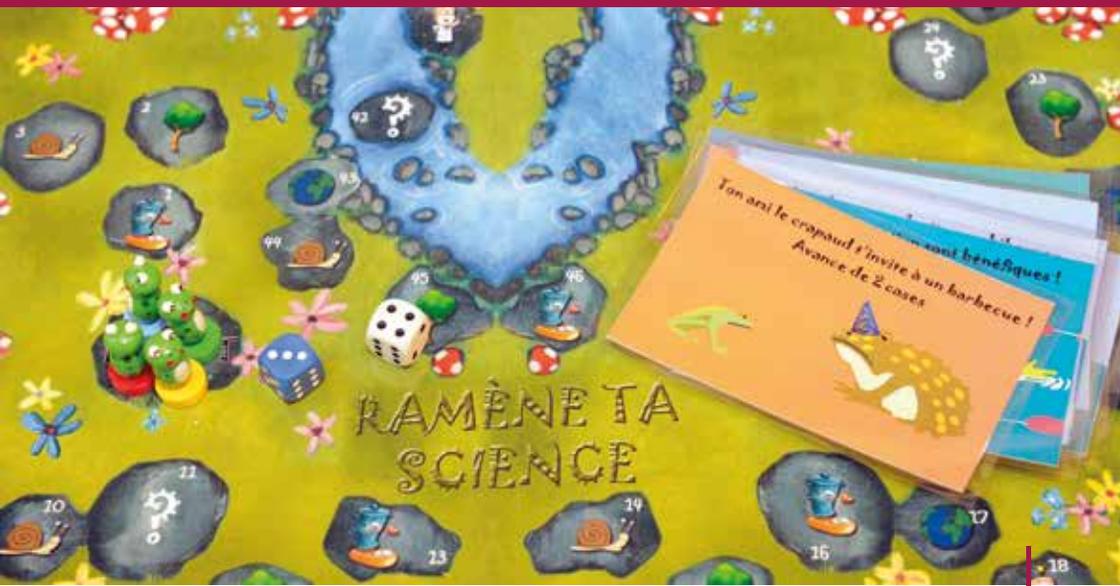
Le biblio-jeu Pré-cinéma permet de comprendre les mécanismes de l'image animée (théorie de la persistance rétinienne, effet phi) puis de les mettre en application en travaillant sur la décomposition du mouvement. Il regroupe une sélection de 6 appareils emblématiques de la période du pré-cinéma : le thaumatrope, la toupie fantoche, le zootrope, le praxinoscope, le phénakistiscope, le folioscope. Ils permettent d'animer des ateliers pour différents niveaux, durées d'activités, pour le travail de groupe ou individuel.

COMPOSITION

- 1 praxinoscope diam. 40 cm, adaptable en zootrope
- 5 phénakistoscopes diam. 20 cm
- 5 miroirs plexiglass 25 x 25 cm à ventouses
- 2 toupies fantoches à miroirs
- 5 toupies jouets optiques
- 12 thaumatropes
- 10 folioscopes
- 18 fiches explicatives avec déroulés d'ateliers
- 2 gabarits
- des consommables pour mener un atelier en autonomie

RÉALISATION

Praximage - 2018



RAMÈNE TA SCIENCE !

*Ça va chauffer au CISF, Congrès International des Savants Fous !
Astronomes, biologistes, mathématiciens, vulcanologues...
se sont surentraînés pour le grand défi scientifique.
But du jeu : assommer son adversaire à coup de science.
Attention : contrôle antidopage obligatoire.*

DESCRIPTION

Jeu de l'oie permettant une initiation à la recherche documentaire : comment trouver une information en utilisant l'index, la table des matières, les illustrations, dans un documentaire. Les questions et les documents sont organisés en 5 grands thèmes : nature, sciences de la terre, animaux, sciences et techniques et écologie.

COMPOSITION

- 1 plateau de jeu
- dés et pions grenouilles
- boîte à questions et livrets réponses
- 5 caisses contenant 50 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2011



LA VIE PRIVÉE DES ABEILLES

Regroupez vos petites abeilles et répondez à un maximum de questions pour récolter les 15 kg de miel nécessaires pour passer l'hiver. Lancez les plus petits à la recherche d'illustrations grâce à plusieurs ateliers de reconnaissance d'images.

DESCRIPTION

- Pour les plus grands : jeu collectif *la ruche*, recherche documentaire.
- Pour les plus petits : jeu les *p'tites zabeilles* composé de 5 ateliers basés sur la reconnaissance et la recherche d'images : un jeu de memory, un jeu de dominos, un jeu *de quel livre sort cette abeille ?*, un jeu *vois-tu l'abeille dans le noir ?*, un jeu *l'alvéole* où les enfants doivent reproduire une forme d'alvéole.

COMPOSITION

- jeu *la ruche* : 1 jauge à miel en bois, des couvercles de miel dans un sac, un livret de 20 questions/réponses
- jeu les *p'tites zabeilles* : 4 planches d'illustrations et 4 lampes de poche, 1 jeu de Kapla®, 1 jeu de memory, 1 jeu de dominos, 1 jeu de recherche d'illustrations et 3 modèles d'alvéoles
- 1 sac en tissu
- 1 caisse contenant 22 livres

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2011

GRATUIT

ESCAPE GAME

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

REC

LA CRÉDULITÉ SERA VOTRE PIRE ENNEMIE...

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE ESCAPE GAME

ADOS / ADULTES

Mêlant sciences et investigation, cette enquête grandeur nature invite tous les curieux et curieuses, petits et grands, à vivre une expérience originale et ludique.

DESCRIPTION

Panique dans la bibliothèque est un escape game clé en main réalisé dans le cadre de la Fête de la science 2018 par Science Animation et Délires d'Encre. En s'appuyant sur leur sens de l'observation, le travail d'équipe et un esprit critique, les participants doivent déconstruire une vague d'idées reçues diffusées par un groupe se faisant appeler « Les Obscurantes ». Mais attention, l'horloge tourne...

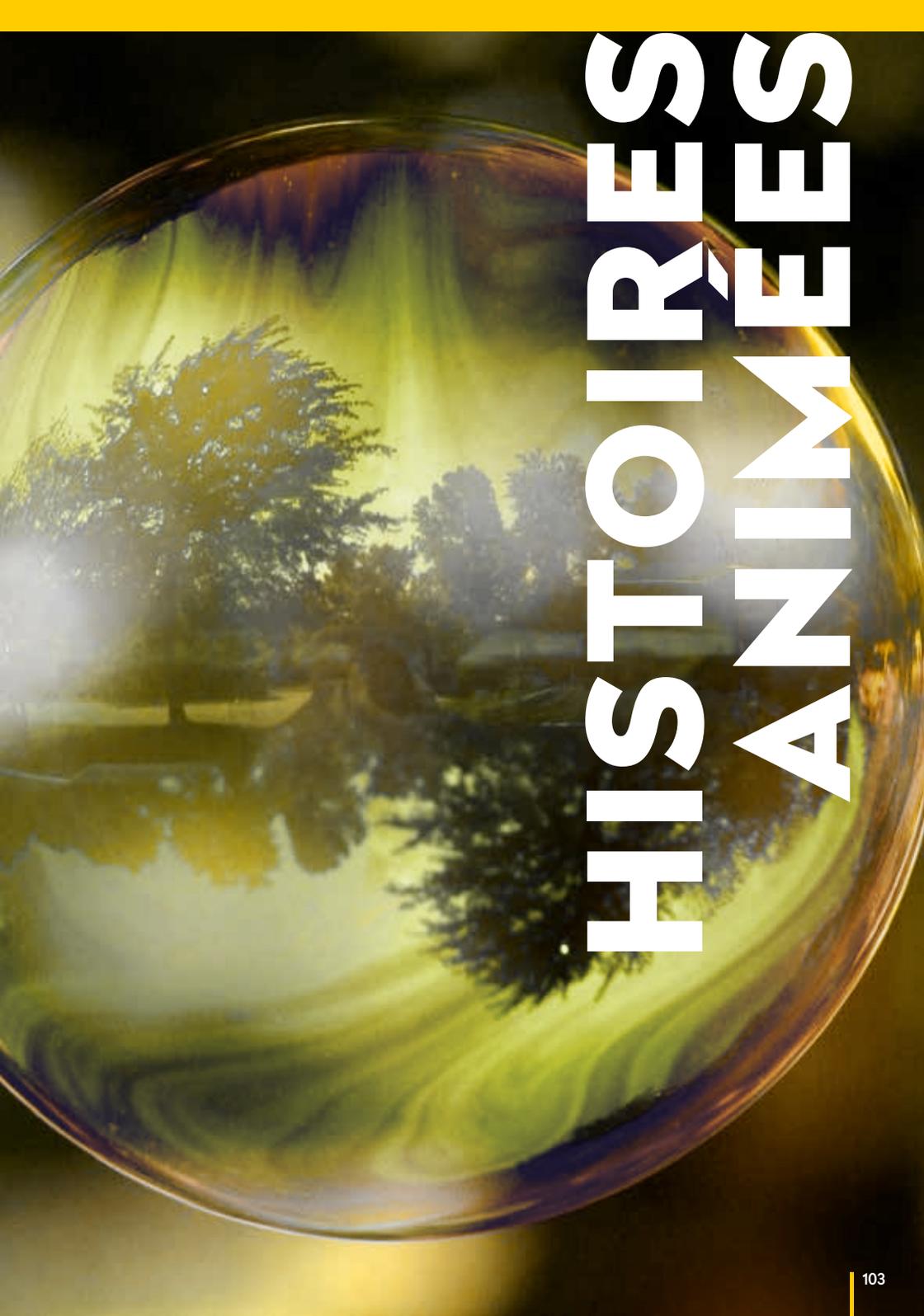
COMPOSITION

- 1 timer, 1 boîte avec cadenas contenant 1 papier et 1 clé USB
- des gommettes, de la ficelle, de la patafix, des ballons de baudruche
- 2 enveloppes « TOP SECRET » contenant 1 stylo, 1 carnet, 1 livre « 25 vraies fausses idées en sciences » et des documents
- 2 pochettes contenant des documents, 2 guides du maître de jeu, 5 fiches pratiques

NOUVEAU

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2020



HISTOIRES ANIMÉES

LA BALADE DE L'ESCARGOT

LES COULEURS

DANS UN JARDIN

LES DIFFÉRENCES

LA GOURMANDISE

LA MAISON DE NINON

PAYSAGES MARINS

BOUCLE D'OR ET LES TROIS OURS

COMME CHAQUE MATIN

LA GRENOUILLE À GRANDE BOUCHE

LE MACHIN

LA MOUFLE

LE P'TIT BONHOMME DES BOIS

SSSI J'TE MORDS, T'ES MORT !

LA CHENILLE QUI FAIT DES TROUS

LE GROS GOÛTER **NOUVEAU**

UN PEU PERDU

SUPER CAGOULE **NOUVEAU**



TAPIS DE LECTURE

DESCRIPTION

Créés par Nicole Vialard, les tapis de lecture sont un outil d'aide à l'animation conçu pour l'accueil des tout-petits (moins de 3 ans) autour du livre, en partenariat avec les crèches et les assistantes maternelles. Ce sont des tapis faits de tissus et matières, mêlant le patchwork et la broderie, accompagnés d'une sélection de livres correspondant au thème du tapis et d'un matériel pour raconter des histoires : peluches, marionnettes à doigt...

Pour emprunter cet outil, une formation préalable à la médiathèque départementale est nécessaire.

TAPIS DE LECTURE DISPONIBLES

- La balade de l'escargot
- Les couleurs
- Dans un jardin
- Les différences
- La gourmandise
- La maison de Ninon
- Paysages marins

COMPOSITION

- 1 tapis de lecture et sa housse
- des éléments pour raconter des histoires
- une sélection de documents

RÉALISATION

Association Nourse

**NOUVELLE
SÉLECTION**



CONTES EN TISSU

DESCRIPTION

Couture à la main, broderie, laine cardée, patchwork et appliqués... Les contes en tissu sont réalisés à partir d'albums avec l'accord des éditeurs, auteurs et illustrateurs. Ils sont composés d'un décor et de personnages mobiles illustrant un récit. Le conte en tissu crée une passerelle ludique et interactive entre l'objet livre, les mots et l'imaginaire. La douceur des matériaux et la beauté des objets attirent l'attention des enfants, le conteur donne vie aux personnages, ce qui permet aux enfants d'entrer en toute simplicité dans ce voyage au fil des mots. Le tapis peut se porter comme un tablier : le conteur est assis sur une chaise ou un coussin, le tapis retombant sur le sol devant lui. Les enfants sont assis en demi-cercle en face du conteur.

CONTES EN TISSU DISPONIBLES

- Boucle d'or et les trois ours
- Comme chaque matin
- La grenouille à grande bouche
- Le machin
- La moufle
- Le p'tit bonhomme des bois
- Sssi j'te mords, t'es mort !

COMPOSITION

- 1 conte en tissu et sa housse
- l'album de référence

RÉALISATION

Association Passerel' insertion



CONTES EN SAC

DESCRIPTION

Les contes en sac sont conçus comme de petits sacs de rangement qui, une fois ouverts, offrent un décor pour l'histoire à raconter. Réalisés à partir d'albums jeunesse avec l'accord des éditeurs, auteurs et illustrateurs, tous les personnages et éléments de l'histoire sont créés en tissu pour que le conteur les fasse évoluer dans le décor principal, au fil de l'histoire. Le conte en sac crée une passerelle ludique et interactive entre l'objet livre, les mots et l'imaginaire. La douceur des matériaux et la beauté des objets attirent l'attention des enfants, le conteur donne vie aux personnages, ce qui permet aux enfants d'entrer en toute simplicité dans ce voyage au fil des mots.

CONTES EN SAC DISPONIBLES

- La chenille qui fait des trous
- Le gros goûter **NOUVEAU**
- Un peu perdu
- Super Cagoule **NOUVEAU**

COMPOSITION

- 1 conte en sac
- l'album de référence

RÉALISATION

Association Cœur de Line



KAMISHIBAI'S

128 KAMISHIBAÏS

ET

7 BUTAÏS (THÉÂTRES EN BOIS)

Un, deux, trois volets s'ouvrent, une fenêtre apparaît.

Elle nous invite à jeter un regard sur un jardin enchanté, secret.

Nous y pénétrons pour chercher les clés perdues qui donnent accès à nos émotions.

Il n'y a pas de danger de s'y perdre.

Il suffit d'en ressortir et de fermer les volets.

Un, deux, trois volets se referment, et nous voilà de retour dans le monde de la raison.

Lydia Wespi

Conteuse

**Retrouvez toutes les histoires sur le site internet
de la médiathèque départementale :**
<http://mediatheque.ladrome.fr/>



LE KAMISHIBAI OU THÉÂTRE D'IMAGES

Le kamishibai signifie littéralement «jeu théâtral en papier» ; il s'agit d'une série de planches qui raconte une histoire, chaque image présentant un épisode du récit. Le recto des planches est tourné vers le public : il s'agit d'une illustration. Le verso est à destination du conteur : on y trouve le numéro d'ordre de la planche, le texte correspondant à l'image que découvre le public, une image miniature qui permet au conteur de visualiser l'illustration dévoilée au public.

La dimension théâtrale du kamishibai permet de faire une animation plus «spectaculaire» qu'une simple lecture. La mise en place est rapide.

La médiathèque départementale met également à votre disposition des théâtres en bois, appelés «butai».

N'hésitez pas à nous demander les plans du butai pour fabriquer le vôtre !

Les Kamishibai's sont classés par âge (suggéré par l'éditeur) et par ordre alphabétique. Consultez les sites des éditeurs Callicéphale, Lirabelle et Grandir pour avoir plus d'informations sur un kamishibai.

À PARTIR DE 2 ANS

À LA MAISON !

Lirabelle

Lors de sa première sortie dehors, Souricette se perd. Elle tente de retrouver le chemin de sa maison.

À TRAVERS LA VITRE

Lirabelle

Un jour d'hiver, la neige tombe et la buée s'installe sur la grande vitre du salon. Au fil des planches, la scène qui se déroule derrière la fenêtre se dévoile.

AU MENU CE SOIR...

Lirabelle

Le chef cuisinier part faire son marché pour son menu du soir. Courge, poulet, champignons et lait, voici une recette qui réglera petits et grands.

BÉBÉ LE BABOUIN

Lirabelle

La maman de Bébé le babouin est malade, il faut donc trouver quelqu'un d'autre pour lui donner son biberon.

UNE BOÎTE

Lirabelle

Un petit chat fait son nid dans une boîte et l'utilise comme avion, cheval ou chapeau.

BOU

Lirabelle

Lorsque maman part, elle laisse à son bébé un bout de tissu lui appartenant. La journée d'un bébé sans maman, que d'émotions, que d'occupations !

CACHE-CACHE

Callicéphale

Les aventures de Cocotte et de ses amis au cours d'une partie de cache-cache.

COMMENT LE LOUP M'A MANGÉ

Lirabelle

Un petit cochon raconte comment le loup l'a mangé. Une histoire pour aborder le schéma corporel avec les enfants.

LA COMPLAINTÉ DE MORTIMER

Grandir

Sous la forme d'un poème, l'histoire du serpent Mortimer qui fait des ronds et des nœuds, qui a l'air sombre et vénéneux.

CRAPAUDS SUR LE POT**Lirabelle**

Mais où vont-ils les crapauds ? Une histoire pour apprendre aux plus petits la propreté.

DANS LES DRAPS DE LA NUIT**Lirabelle**

Quand vient la nuit, Arthur, un petit garçon à l'imagination débordante, rêve. La baleine Brunette l'accompagne dans ses aventures.

DANS MON JARDIN**Lirabelle**

Une petite comptine dans laquelle un enfant part à la poursuite de toutes sortes d'animaux : sauterelle, lapin, mouton et cheval.

DERRIÈRE CHEZ MOI**Lirabelle**

L'histoire d'un oiseau chaque jour de la semaine, du moment où il fait son nid jusqu'à ce qu'il s'envole de son arbre.

UNE ÉCHARPE POUR GRAND-MÈRE**Lirabelle**

Miko a appris à tricoter. Une écharpe pour grand-mère, une jupe pour Teko, une robe pour Mako, un manteau pour maman... La reine enfin s'extasie devant son œuvre.

NEIGE**Lirabelle**

Un flocon virevolte, léger. Il neige. Bientôt la forêt revêt son manteau blanc et chacun gagne son logis pour l'hiver.

QU'EST-CE QUE C'EST ?**Lirabelle**

Devinettes visuelles pour les tout-petits avec un premier indice pour deviner quel animal est représenté : le chat, le poisson, le poussin ? La manipulation des planches se fait en deux temps.

LA RONDE DES SAISONS**Âne bâté**

En suivant la première année d'existence d'une portée de poussins, ce kamishibai déroule le cycle des saisons et les rythmes de la nature.

LA SOUPE À L'ÂË**Lirabelle**

Au fil de la journée, Papa Croco a de plus en plus de raisons de dire âë : âë, âë, âë, le travail, la pagaille, la marmaille...

UNE SOURIS VERTE / QUELLE HEURE EST-IL ?**Callicéphale**

Ce kamishibai contient 2 comptines à lire séparément ou à la suite.

TÊTARDS, TÊTEURS DE TÉTINES

Lirabelle

Les têtards têteurs de tétines viennent de naître, mais ils vont devoir grandir et devenir la tribu des tritons. Une histoire sur le thème de l'autonomie.

TOC TOC TOC

Lirabelle

Alors qu'il pleut dehors, un animal toque à la porte à la recherche d'un abri. Les enfants sont invités à identifier les différents animaux de cette histoire grâce à un indice visuel et à leur cri.

UNE TOUTE PETITE ARAIGNÉE

Lirabelle

Une toute petite araignée a tissé sa toile au sommet d'un grand arbre et rêve de s'y reposer. Mais le vent se lève...

UN, DEUX, POIS.

Grandir

Petit pois sur la terre est tombé, dans un trou s'est enfoncé... L'histoire d'un petit pois qui découvre le plaisir de grandir sous forme de comptine.

LE VOYAGE DE L'ESCARGOT

Lirabelle

Escargot chemine, par tous les temps et au hasard des rencontres. Dangers, amitiés, surprises, obstacles l'attendent au cours de ce voyage.

À PARTIR DE 3 ANS

À LA RECHERCHE DE MARU

Lirabelle

Après avoir grondé son chien Maru, Takeru s'aperçoit que celui-ci a disparu. Il part à sa recherche alors qu'un typhon approche.

BALEINE, À L'AIDE !

Lirabelle

La tempête se rapproche et fait des ravages. Comment Baleine viendra-t-elle en aide aux petits poissons qui peuplent les fonds marins ?

LE BONHEUR DES CHOUETTES

Âne bâté

Un couple de chouettes livre le secret de son bonheur aux habitants d'une basse-cour. Le bonheur se trouve dans les petites choses de la vie qu'il faut prendre le temps de savourer.

CHANTE-MOI LES SAISONS

Callicéphale

Tenez-vous par la main et chantez avec entrain ! C'est la ronde des saisons, la plus belle des chansons. Ce kamishibai déroule le cycle des saisons et les rythmes de la nature.

LE CIRQUE SAPERLOTTE**Callicéphale**

Saperlotte a un cirque dans la tête et toujours un numéro à présenter : clown, magie, chevaux, etc. Les artistes se succèdent pendant qu'elle les présente au fur et à mesure.

DANS MON OMELETTE DE RIZ**Lirabelle**

La dégustation d'une omelette de riz, mets japonais, invite à la découverte de personnages insolites et surprenants : un baron, son chien Pochi Pochi et son serviteur.

DIX PETITS BOUTS DE CARTON**Grandir**

Les aventures de dix petits bouts de carton, lors d'une promenade au cours de laquelle ils disparaissent tous les uns après les autres.

LE DOUDOU TOMBÉ DU CIEL**Callicéphale**

Paul a une question : comment fait-on les doudous ? Sa maman lui parle du ciel, des nuages et de leurs formes dans le ciel et propose à Paul de laisser aller son imagination.

EN AVANT !**Lirabelle**

Tout est calme dans la maison, seul petit homme est réveillé. Emporté par son imagination, il part à l'aventure dans la forêt.

L'INVITÉ DE NOËL**Callicéphale**

Une fois les préparatifs terminés, c'est enfin Noël ! Une tache sur le tapis, un morceau de gâteau manquant, une branche de sapin cassée laissent à penser que quelqu'un est passé par là...

J'AIME PAS ! / LA PLUS BELLE DES MAISONS**Callicéphale**

La première histoire raconte les refus répétés de Petit loup. Mais peut-on dire non à un gros câlin ? La seconde histoire montre les lieux d'habitation de plusieurs animaux et un bébé dans le ventre de sa maman.

JE POURRAIS ÊTRE**Callicéphale**

Songeant à tout ce qu'il aurait pu être, un nuage, une fleur, un autre enfant, le petit personnage en conclut qu'il est lui-même et que c'est très bien ainsi.

JE SERAI EMPEREUR !**Lirabelle**

Poussin a décidé qu'il deviendrait empereur. Il part à la rencontre des animaux de la ferme et tente de répondre à chacune de leurs requêtes.

LE LAPIN DE PRINTEMPS

Callicéphale

Le lapin de Printemps a dormi trop longtemps. L'hiver est fini et il doit repeindre la nature et les animaux. Sera-t-il assez rapide pour donner vie au Printemps, sans se mélanger les pinceaux ?

LA LÉGENDE DU SAPIN

Callicéphale

À l'approche de l'hiver, un petit oiseau est chassé par tous les arbres de la forêt. Seul le sapin l'accueille. C'est pourquoi, d'après cette légende d'Alsace, il est aujourd'hui l'arbre de Noël.

LA LONGUE TROMPE DE COLONGO

Lirabelle

Colongo l'éléphant trouve sa trompe trop longue. Sa différence le rend triste et provoque son exclusion, jusqu'à sa rencontre avec Juliette, qui prend sa trompe pour un étendoir à linge.

LE MACHIN

Callicéphale

Un jour, près du grand lac, Bobo l'éléphant ramasse un drôle de machin. Il décrète qu'il s'agit d'un chapeau. Tout le monde n'est pas de cet avis...

MINETTE ET SES CHATONS

Âne bâté

Minette, la chatte noire, s'apprête à mettre bas. Elle donne naissance à trois chatons blancs et trois chatons noirs. Minette les élève tous avec amour.

MON VOISIN

Âne bâté

En creusant une nouvelle pièce dans son terrier, un lapin découvre l'habitation de son voisin, qui n'est autre qu'un terrifiant renard.

LA PÊCHE À LA LIGNE

Callicéphale

Roussette et Colin partent à l'aventure sur leur bateau, mais que vont-ils bien ramener de leur incroyable pêche...

PETIT POISSON NOIR

Grandir

Petit poisson noir décide de partir à l'aventure vers l'océan. Ses amis le mettent en garde contre Pélican.

QUI A VU L'OURS ?

Callicéphale

Les péripéties d'un ours blanc malicieux qui tour à tour se cache et se montre pour apprendre les couleurs à l'enfant.

QUI EST PLUS FORT ?

Lirabelle

«L'éléphant est un géant mais, dis-moi, qui est plus fort que l'éléphant ?» Un jeu de devinettes avec une réponse toute en images, une randonnée à partager...

QUI SE CACHE DANS LA NUIT ?

Lirabelle

Les enfants doivent tenter de deviner à qui appartiennent les yeux qui brillent dans le noir.

LA SOUPE DES TROIS OURS

Lirabelle

Pour préparer la soupe, les trois ours partent à la pêche, au jardin et dans le puits.

SUSHI

Callicéphale

Pour ne plus tourner en rond dans l'eau, Sushi, un petit poisson jaune, se met en quête d'un caillou magique qui chasse l'ennui, sur les conseils de l'étoile de mer.

À PARTIR DE 4 ANS

À L'HEURE DU DÉJEUNER

Callicéphale

Au moment du déjeuner, un crapaud immobile attend au milieu de l'étang. Il a une faim de loup. Quel met assez raffiné sera digne de son palais délicat ?

ANNA LA PEUREUSE

Lirabelle

Anna a peur de tout. Mais ce qui l'effraie par dessus tout, c'est le chien qui la guette chaque jour au coin de la rue. Pourtant elle parviendra à dominer cette peur.

LA BALADE DE POULE-POULETTE

Lirabelle

Partie le matin avec dix belles plumes à son manteau, Poule Poulette les distribue aux différents animaux qu'elle rencontre au fil des pages.

BLANCHE PLANÈTE

Lirabelle

Sur une planète blanche, un cosmonaute a atterri. Il va explorer les lieux et découvrir ses habitants et leur mode de vie qui n'est pas sans rappeler le nôtre et pour cause...

CHATS MÉLANGÉS

Âne bâté

Un chat jaune mange une souris rouge, il devient orange comme une carotte. Jeu du chat et de la souris en couleurs.

CIRCUS MAXIMUS

Callicéphale

Ce kamishibaï est une suite de huit numéros de cirque, chacun décrit par un poème sur deux planches dont les illustrations offrent des combinaisons multiples.

COCHON, RENTRE À LA MAISON !

Callicéphale

Une fermière qui veut faire revenir son cochon à la porcherie, n'obtient pas ce qu'elle souhaite car elle a oublié de prononcer un petit mot magique.

COQUE DE NOIX, BATEAU DE ROI

Lirabelle

Marin et Marine se servent d'une coque de noix en guise de bateau. Leur voyage sur les eaux leur permet de faire de nombreuses rencontres.

LA CRINIÈRE DE MONSIEUR LION

Callicéphale

La crinière de monsieur Lion se dégarnit. Heureusement, monsieur Frisotti a la solution. Enfin... si tout se passe comme prévu !

LE FIL

Callicéphale

En tirant sur un fil qu'elle a vu apparaître dans l'air, la petite Sophie vit de nombreuses aventures en compagnie de son chat, Merlin.

LA GRAINE ET L'OISEAU

Grandir

Un album tendre sur la nature, le cycle des saisons, le temps qui passe, un album pour grandir.

GRENOUILLE ET PÉLICAN

Lirabelle

Un pélican veut manger une grenouille, mais celle-ci lui propose de manger jusqu'à ce qu'elle soit suffisamment grosse pour le nourrir. Au fil des jours, une amitié se noue.

LA HACHE EN OR

Lirabelle

Farshad, pauvre bûcheron, fait tomber sa hache dans un torrent. Un poisson lui offre en échange une hache en or. Son voisin veut tenter sa chance...

JEAN-PIERRE LA BREBIS

Âne bâté

Et si la brebis s'appelait Jean-Pierre ? Quel genre de brebis cela ferait-il ? Une brebis bien dépitée qui ne donne pas de lait. Et pourtant, on est souvent meilleur que ce que l'on s'imagine...

LÀ-HAUT SUR LA MONTAGNE

Lirabelle

Un kamishibaï qui, par une succession de courtes phrases, permet au jeune lecteur d'exercer sa mémoire. Les plans, du plus lointain au plus proche, soulignent cet emboîtement.

LE MEILLEUR DES COCHONS D'INDE**Âne bête**

Miro, un cobaye moyen et médiocre se rend à l'élection du meilleur cochon d'Inde de l'année. Contre toute attente, il finit par être élu à l'unanimité. Une histoire autour de l'estime de soi.

MONSIEUR RENARD À LA PIPILIOTHÈQUE**Âne bête**

Une nuit, en pourchassant Souris, Renard arrive dans une bibliothèque. Peu à peu, il découvre les joies de la lecture grâce à Souris, avec qui il se lie d'amitié.

MOUTON CHERCHE CHAUSSURE À SON PIED**Âne bête**

Mouton croise des animaux, tous chaussés différemment, mais aucune chaussure ne lui convient. Castor le cordonnier lui confectionne une paire juste pour lui. Une histoire sur les différences.

L'ŒUF D'HÉRISSON**Lirabelle**

Lorsque Hérisson voit Cane lovée dans son nid, il décide de l'imiter en couvant à son tour, ce qui lui vaut les moqueries de son entourage...

L'OMELETTE DE COCHON**Lirabelle**

Les loups aiment les cochons, c'est connu ! Mais comment les cuisiner ? Voici une recette...

UN OURS RENTRAIT DANS SA TANIÈRE**Lirabelle**

Dans la taïga, un ours gagne sa tanière mais, maladroit, trébuche sur la queue d'un renard. Tous s'en mêlent...

PETIT BOURGEON**Lirabelle**

Le printemps est là et l'abricotier du jardin se couvre de bourgeons, de fleurs et bientôt de fruits...

LE PETIT CHAPERON ROUGE ET LE MAGICIEN**Callicéphale**

En chemin vers la maison de sa grand-mère, le Petit Chaperon rouge croise un lièvre blanc qui le guide vers un magicien velu et aux grandes dents.

PETITE GOUTTE**Lirabelle**

Le périple d'une petite goutte d'eau depuis son nuage en passant par la mer puis de retour au ciel. Une première approche du cycle de l'eau.

QUI VIT ICI ?**Lirabelle**

Un jeu de devinettes pour découvrir où vivent les animaux.

RIBAMBELLE

Lirabelle

Yumi décide d'essayer son nouveau parapluie pour tromper l'ennui. Le vent est si fort que la petite fille s'envole. Chacun tente de la rattraper.

UN SAPIN

Lirabelle

L'histoire d'un sapin et d'une petite fille qui le voit grandir, inspirée d'une chanson traditionnelle russe.

LE SOUCI DE LA SOURIS

Lirabelle

Un matin, une souris découvre devant la glace qu'elle a un trou au bas du dos. Déconcertée, elle s'enquiert aussitôt d'un moyen de le recoudre.

LES TROIS PLUMES

Callicéphale

Un roi sentant sa fin proche ne sait pas lequel de ses trois fils doit lui succéder. Ils vont subir des épreuves en suivant au hasard les trois plumes qu'il souffle du parvis de son château.

LE VÉLO DE VALENTINE

Lirabelle

Un kamishibaï en forme de comptine qui met en scène Valentine. Partie en promenade à vélo, elle emmène avec elle tous les animaux qu'elle rencontre.

VOLE, HIBOU !

Lirabelle

Le peuple des oiseaux, à l'époque où il ne savait pas voler, habitait une forêt et cultivait ses champs. Un jour, le vieil hibou se souvient d'une information qu'il a oubliée de transmettre à son peuple.

LE VOLEUR D'ANNIVERSAIRE

Callicéphale

Victor est un monstre qui aspire avec une paille les anniversaires des enfants. Un jour, il tente de voler l'anniversaire de Bastien. Et là, cela ne se passe pas du tout comme prévu...

À PARTIR DE 5 ANS

UN AMOUR SUCRÉ-SALÉ

Lirabelle

Ce kamishibaï illustre la passion amoureuse qui anime un grand-père tout en sel et une grand-mère tout en sucre.

LES BÊTES DE PÉRETTE

Lirabelle

Tous les mercredis, Pérette va chez son grand-père. Elle déteste aller chez lui car il y a plein de bêtes et elle en a très peur. Elle va cependant parvenir à surmonter sa phobie.

LA BICHE ENDORMIE**Lirabelle**

Le chasseur arpente les bois sur les traces d'une biche endormie. Cependant, la fille du chasseur est décidée à alerter et à secourir l'animal.

C'EST L'AMOUR**Lirabelle**

Par une belle matinée de printemps, Vladimir le scarabée rencontre Cléopâtre, la demoiselle papillon. Il sent naître en lui un sentiment nouveau.

LE CHAT TERREUR DES LIONS**Lirabelle**

L'arrivée d'un homme accompagné d'un chat dans un royaume infesté de rats sème la panique parmi les habitants. Un conte persan et une fable sociale sur la peur de l'inconnu.

LA CHÈVRE FURIEUSE**Lirabelle**

Dans ce conte traditionnel palestinien, une maman chèvre qui doit s'absenter met en garde ses trois chevreaux contre le loup.

EN ATTENDANT**Lirabelle**

Au fil des jours de la semaine, un petit garçon attend. On découvre à la fin de l'histoire qu'un bébé arrive. Un kamishibai poétique sur le thème de l'attente.

LES FRAISES SAUVAGES**Lirabelle**

Pour les vacances, Isotta rêve d'aventure et de liberté loin de ses parents. Aussi est-elle bien déçue lorsque sa mère lui annonce que cette année, elle ira chez Nonna, sa grand-mère.

GERMAINE AUX OISEAUX**Lirabelle**

Germaine vit seule chez elle, ses oiseaux pour compagnie. Au retour de l'école, Gaspard s'arrête chez elle. Un lien se tisse entre la vieille dame et l'enfant.

HISTOIRE D'UNE TAUPE TRÈS TRÈS MYOPE**Lirabelle**

Une taupe myope a cassé ses lunettes. Elle s'en va les faire remplacer mais, ne voyant rien, elle ignore le danger.

LÉON ET TOURBILLON**Lirabelle**

Dans une grande ville, l'histoire d'un pigeon et d'un homme que la lecture rapproche.

MILA**Lirabelle**

Mila est une chatte choyée par sa maîtresse. Sa conversation avec une souris, qu'elle a prise dans ses griffes, lui fait comprendre que l'absence de liberté est la contrepartie de son bonheur.

MON PAYS

Lirabelle

Une évocation de la vie en Afrique autour de l'arbre à palabres du village où les anciens se réunissent pour discuter en buvant du vin de palme.

LES MUSICIENS DE BRÊME

Callicéphale

Un âne, un chien, un chat et un coq, dont les maîtres veulent se débarrasser, se mettent en route pour Brême où ils veulent devenir musiciens. Mais le chemin n'est pas sans danger.

NE M'EMBRASSEZ PAS... (JE SUIS TRÈS BIEN COMME ÇA)

Lirabelle

Demain, comme tous les cent ans, des princes arriveront pour embrasser les grenouilles et les transformer en princesses. Toutes les grenouilles sont impatientes, toutes sauf une...

NE PLEURE PAS

Lirabelle

Une histoire d'entraide entre un oiseau en cage et un chat. Une histoire sur le bonheur et la liberté.

NOUGAT

Lirabelle

En automne, un chat quitte la maison par une fenêtre entrebâillée afin de profiter de sa liberté.

PETIT NOUN

Callicéphale

Petit Noun, un hippopotame bleu, vivait dans l'Égypte antique. Enterré avec son ami, il se réveille quand les archéologues le trouvent et part à la recherche des siens.

LA PEUR A DE GRANDS YEUX

Lirabelle

Une vieille femme, une petite fille, une poule et une souris passent devant un verger. La chute d'une pomme déclenche stupeur et affolement. Une histoire sur la peur et son impact sur l'imagination.

LA POMME ET LE HÉRISSEON

Lirabelle

Une pomme tombe sur le dos d'un hérisson. Un oiseau l'attrape et la mange, ne recrachant que les pépins. Plus tard, lorsque le hérisson repasse à cet endroit, un beau pommier s'y dresse.

POUPÉE DE SUCRE

Lirabelle

Un ogre prend l'apparence d'un jeune homme et dévore des jeunes filles. Chirine, jeune fille pauvre, parviendra, à force d'amour et de patience, à le transformer.

QUATRE POISSONS ROUGES ET UN VOILE DE CHINE **Lirabelle**

Aujourd'hui est un jour de fête au Japon : on fête l'été ! À la fête foraine, les enfants attrapent des poissons vivants avec des épuisettes.

RAT DE VILLE ET LE RAT DES CHAMPS **Lirabelle**

Le rat des champs invite son ami le rat des villes. Le rat des villes l'invite en retour pour lui montrer ses richesses. Mais la vie citadine révèle bien des déconvenues.

SALO(O)N **Lirabelle**

Un court récit qui nous plonge dans l'univers du Far West. Et si tout cela n'était qu'un jeu sorti de l'imagination de deux enfants ?

LE SECRET DE LA LUNE MASQUÉE **Lirabelle**

Quand la nuit vient, la lune revêt son manteau de lumière. Puis, une à une, elle éteint toutes les lumières de la ville. Alors vient l'heure du sommeil, des rêves et des cauchemars mais la lune veille.

TIT' FIYÈT ET LE LOUP **Lirabelle**

Tit' Fiyèt aime cueillir les fleurs près de la forêt. Mais Bon Pa' l'avertit de ne pas ouvrir la barrière du jardin car le danger guette. L'écouterà-t-elle ?

À PARTIR DE 6 ANS

LA BOÎTE AUX LETTRES DE GUSTAVE **Lirabelle**

Une petite boîte tombe de sa montagne de boîtes et décide de devenir une boîte aux lettres. Elle sera celle de Gustave, un sans-abri au grand cœur. Une histoire sur le thème de l'identité.

CHÈVRE ET HÉRISSON **Grandir**

Une chèvre à belles cornes mais à moitié pelée court les bois et se cache dans les terriers. Adaptation d'un conte traditionnel slovaque.

COMMENT SÉDUIRE UNE PRINCESSE EN TROIS TOURS DE CLÉ ! **Callicéphale**

Trois princes arrivent au pied d'une tour dans l'espoir de séduire une princesse. Mais celle-ci ne se laisse pas faire et c'est elle qui choisira celui qui lui plaît.

LES DEUX DORMEURS **Grandir**

Une nuit bien remplie de tôt le soir à tard le matin... Un conte guéréz, issu de la culture guinéenne, sur le thème du sommeil.

DOCTEUR LOUP**Callicéphale**

Grand spécialiste des contes, le docteur Loup consulte dans son cabinet afin d'aider les enfants à ne plus craindre le loup qui apparaît souvent dans les histoires et qui les épouvante.

DOUCETTE**Grandir**

Doucette, enlevée à ses parents alors qu'elle est bébé, est emprisonnée par une sorcière dans une tour. Sa longue tresse sert d'échelle. Un jour, le fils du roi tente de la libérer.

L'ÉNORME CROCODILE**Gallimard**

Un crocodile décide de manger un enfant pour son déjeuner et met au point des plans et des ruses pour arriver à ses fins. Mais les autres animaux de la jungle s'en mêlent.

LA FÉE AUX 7 TÊTES**Callicéphale**

Le héros croit trouver le responsable de sa laideur : le monstre à sept têtes, qui n'est autre qu'une fée. Elle lui montre la puissance de l'amour et de la beauté intérieure.

LES FÉES JALOUSES**Grandir**

Morad est un jeune boulanger. Il a un secret bien gardé : deux fées ont élu domicile dans son miroir. Ils forment un heureux trio jusqu'au jour où Morad tombe amoureux...

GARE AU HIBOU !**Callicéphale**

Accompagné de ses fils, Kadog, un pirate riche et méchant, fait trembler tout le monde. Il chasse son frère et ses neveux, des gentils, qui découvrent un château gardé par un hibou...

GOUTTE D'EAU**Callicéphale**

Le parcours d'une goutte et de ses différents états pour comprendre le cycle de l'eau.

LE GROS MENSONGE**Lirabelle**

En Iran, le roi d'Ispahan trouve une ruse pour garder sa fille près de lui : il n'acceptera de la marier qu'à l'homme qui lui racontera le plus gros mensonge.

QUEL FRÈRE !**Callicéphale**

Un petit garçon envie son frère qui possède un chien, invente de belles histoires, lit avec ses doigts... Il réalise aussi la chance qu'il a d'avoir un frère différent. Une histoire sur le handicap.

À PARTIR DE 7 ANS

BAYAYA, CHASSEUR D'ÉLÉPHANTS**Grandir**

Bayaya, en allant chercher des oignons pour la soupe de sa maman, découvre un troupeau d'éléphants en train de piétiner tous les oignons. Bayaya va avertir les hommes du village...

LA BELLE LISSE POIRE DU PRINCE DE MOTORDU**Gallimard**

Le prince de Motordu a la fâcheuse tendance de tordre les mots. Il rencontre la princesse Dézécotte qui propose de lui donner des cours.

LA GRANDE VAGUE. HOKUSAI**Callicéphale**

Naoki est déposé nouveau-né par une vague géante sur le bateau de Taro. Depuis, sept années ont passé, mais Naoki reste petit, tout petit. Doit-il, pour grandir, se tourner vers l'océan ?

L'HOMME CACHÉ**Grandir**

Un conte sur le mensonge et la vérité où un homme, poursuivi par des soldats, demande l'aide d'un vieil homme connu pour sa sagesse.

PIOU-PIOU ET CUI-CUI**Callicéphale**

Piou-Piou, Cui-Cui et leurs familles, vivent dans un buisson de jasmin. Un matin, ils sont dénichés par «les engins jaunes» et contraints de partir.

À PARTIR DE 8 ANS

DEUX SACRÉS GRUMEUX D'ÉTOILES**La Nacelle**

Une réponse aux questions existentielles que l'on se pose déjà tout petit : d'où venons-nous ? Que sommes-nous ? Où allons-nous ?

À PARTIR DE 9 ANS

LA FORÊT BLANCHE**Grandir**

Grands et petits mènent une vie paisible dans la forêt blanche. Mais un jour, un séduisant voyageur vient donner à Sarah, la future mariée, une envie de découvrir le monde.

LUDDO MALLIES



LUDO-MAILLÉ

1

*Bla bla bla / Blokus /
 Bonjour Simone /
 Cache noisettes ! / Dessinons
 ensemble / Dobble / Give me five /
 Hanabi / Hocus pocus /
 Katamino / Labyrinthe /
 Le poker des cafards /
 Little cooperation / Mimtoo Famille /
 Mistigri / Monza / Pingouins /
 Pique prune / Quarto /
 Qui paire gagne /
 Rummikub - Slide quest /
 The game / Trésor des dragons /
 Un jeu /
 Unlock ! Timeless adventures /
 Witness - Blake et Mortimer /
 Word bank.*

LUDO-MAILLÉ

2

*Affinity / Codenames /
 Color addict / Concept /
 Décrocher la lune /
 Dessinons ensemble / Dobble /
 Gagne ta maman ! / Kingdomino /
 Le jeu aux mille titres /
 Les méli-molos / Les trois petits
 cochons / L'escalier hanté /
 Lièvres et renards / Little Mémo /
 Ludo & Co Junior : Jeu des petits
 chevaux et jeu de l'oie / Mito /
 Passe-Trappe / Qwirkle / Saboteur /
 Scrabble / Tic tac boum /
 Timeline multi-thèmes / Time's up
 family / Twin it ! /
 Unlock ! Timeless adventures /
 Uno / Wazabi.*

LUDO-MAILLÉ

3

*6 qui prend ! / Bazar bizarre 2.0 /
 Brainbox - Il était une fois /
 Cardline Animaux / Crazix /
 Diamoniak / Dixit Odyssey / Dobble /
 Dream on ! / Gagne ton papa ! /
 Jeu de Memo du monde - Des hommes
 et des animaux / La chasse aux
 monstres / Le jeu de l'oie d'Elzbieta /
 Le verger / Little observation / Magic
 maze / Puissance 4 / S.O.S. Ouistiti /
 Salade de cafards / Scrabble /
 Set, la preuve par trois / Soupe à la
 grenouille / Strike / Tangram /
 The mind / Tour coopérative /
 Unlock ! Timeless adventures / Zik.*

LUDO-MAILLÉ

4

*Au cœur de la matière /
 Bazar bizarre / Bonjour Robert /
 Codenames duo / Croque-carotte /
 Dobble / El maestro / Farben /
 Kikafé ? / La tour jurassienne /
 Le labyrinthe magique /
 Le trésor des lutins /
 Little association / Ma jolie boîte de
 jeux bucoliques / Mixmo /
 Perplexus original / Pipolo /
 Rummikub / Rush hour / Sardines /
 Stupide vautour / Tangram /
 Tour coopérative / Unanimo /
 Unlock ! Timeless adventures /
 Uno / Yokai / Yummy island.*



LES LUDO-MALLES

DESCRIPTION

La ludo-malle est une sélection de jeux de société destinés à tous, des plus jeunes aux plus âgés. Pourquoi des jeux en bibliothèque : pour proposer des animations conviviales, pour développer des actions inter-générationnelles, pour attirer des nouveaux publics et pour renouveler l'image de la bibliothèque ! Les jeux ont été sélectionnés avec l'aide d'un magasin spécialisé, en fonction de leurs qualités ludiques, de leur originalité et selon des critères qui permettent une diversité de l'offre : âge, durée de jeu, type de jeux... tout en privilégiant des jeux simples à mettre en place et d'une durée de jeu restreinte. Vous trouverez des jeux connus de tous qui permettront d'attirer le public, mais aussi des jeux moins connus du grand public à découvrir ! À vous de jouer !

COMPOSITION

- 28 jeux de société dans chaque ludo-malle

RÉALISATION

Médiathèque départementale de la Drôme - 2019

**NOUVELLE
SÉLECTION**



NUMÉRIQUES OUTILS

BORNES D'ÉCOUTE POUR ENFANTS

EXPOSITIONS MULTIMÉDIA

JEUX VIDÉO

LISEUSES

MATÉRIEL DE PROJECTION

SALONS NUMÉRIQUES

TABLETTES

EXPOSITIONS MULTIMÉDIA

L'art des origines révélé par la 3Dp.22

Plumes et Cie.....p.30

Sauvons les abeilles !p.32

Lux in tenebrisp.38

Qui a refroidi Lemaure ?p.39



BORNES D'ÉCOUTE POUR ENFANTS

DESCRIPTION

La borne colorée Munki propose l'accès via une tablette à un catalogue de musique et de contes pour les enfants. Pas de publicité, pas besoin de wifi, la sélection musicale est déjà chargée sur la tablette. Installez les deux bornes d'écoute dans votre bibliothèque et permettez aux enfants et aux parents de faire de belles découvertes musicales avec la possibilité de brancher deux casques sur une tablette.

Accédez à une sélection d'albums de labels reconnus des professionnels de la petite enfance (Enfance et musique, Oui'dire...) et découvrez des trésors pour les petites oreilles.

COMPOSITION

- 2 bornes Munki avec 2 tablettes
- 4 casques audio
- une sélection de CD et de livres-CD



EXPOSITIONS MULTIMÉDIA

DESCRIPTION

Dans le cadre de la politique numérique développée par la médiathèque départementale, nous vous proposons cinq expositions multimédia (panneaux + tablettes) aux contenus et usages variés : enrichissement multimédia, jeux en lien avec les panneaux et la thématique de l'exposition, immersion dans un univers... À découvrir et à faire découvrir !

EXPOSITIONS MULTIMÉDIA DISPONIBLES

- L'art des origines révélé par la 3D p.22
- Plumes et Cie..... p.30
- Sauvons les abeilles ! p.32
- Lux in tenebris p.38
- Qui a refroidi Lemaure ? p.39



JEUX VIDÉO

DESCRIPTION

Le jeu vidéo est un produit culturel à part entière que les bibliothèques ont vocation à diffuser et à soutenir. Les publics intéressés par le jeu ne cessent de s'élargir : les joueurs sont de plus en plus nombreux à mesure que la typologie des jeux et les façons de jouer se diversifient. De plus, le jeu est une activité en grande partie collective et un mode de sociabilité, pour lequel la bibliothèque est un lieu adapté.

Deux packs jeu vidéo sont mis à votre disposition :

- le pack PS4 avec un casque de réalité virtuelle pour découvrir cet univers en développement (pour les plus de 12 ans).
- le pack Wii U, console qui s'adresse aux familles et aux enfants.

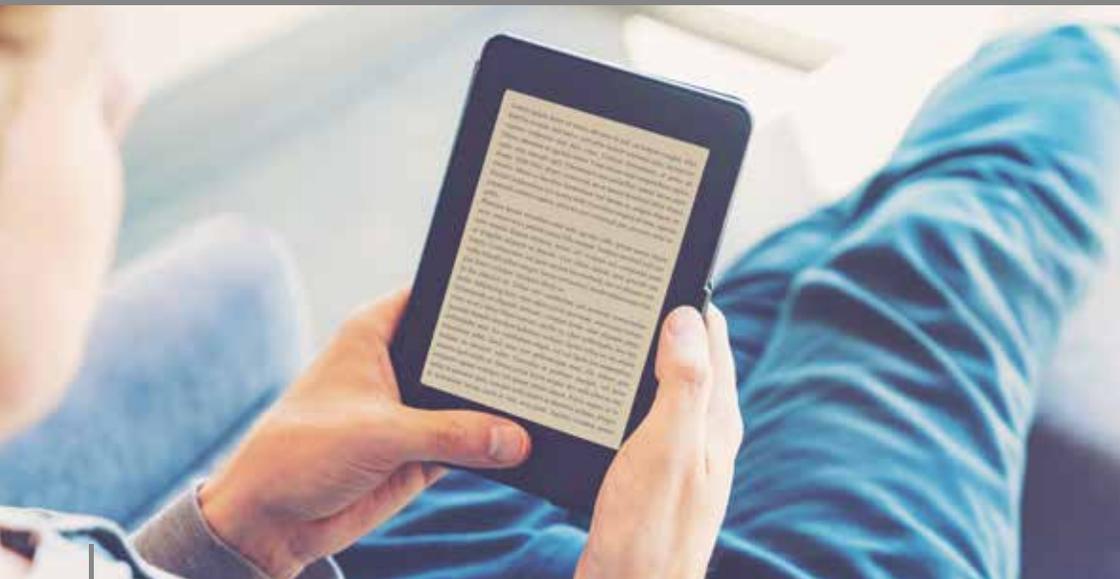
COMPOSITION

Pack PS4

- une console PS4 et ses accessoires (manettes, caméra...)
- un casque de réalité virtuelle ■ une TV ■ une dizaine de jeux

Pack Wii U

- une console Wii U et ses accessoires (manettes, caméra...)
- une TV ■ une dizaine de jeux



LISEUSES

DESCRIPTION

Une liseuse est un appareil mobile conçu pour lire des livres numériques. Empruntez une flotte de 3 liseuses pour faire découvrir ce support et la lecture numérique aux usagers. Chaque liseuse est chargée d'une vingtaine de titres libres de droit.

Si la commune a adhéré aux ressources numériques de la médiathèque départementale, les lecteurs pourront également télécharger les livres numériques de leur choix à partir du site de la médiathèque départementale.

COMPOSITION

- 3 liseuses Tea Touch Lux 3



MATÉRIEL DE PROJECTION

DESCRIPTION

Vous souhaitez faire une heure du conte numérique autour d'une tablette ? Animer un tournoi de jeux vidéo ? Proposer un escape game autour d'une application ? Organiser une projection à la bibliothèque ? La médiathèque départementale met à votre disposition deux kits de projection pour vous accompagner dans votre projet.

COMPOSITION

Kit projection 1

- un screeneo : vidéo-projecteur à courte focale avec son intégré
- un écran

Kit projection 2 (pour projection sur un mur blanc)

- un vidéo-projecteur
- une enceinte nomade



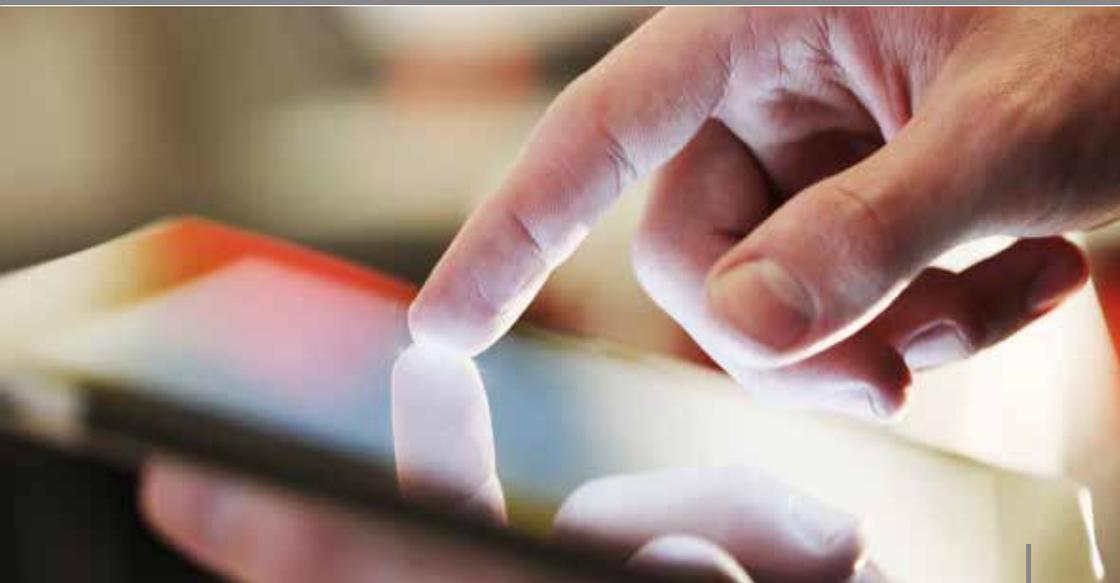
SALONS NUMÉRIQUES

DESCRIPTION

Le salon numérique est un dispositif de découverte, de test et de formation aux outils numériques, tant pour l'équipe de la bibliothèque que pour son public. Cet outil permet de créer un «lieu» numérique au cœur de la bibliothèque, dans la logique de la consultation sur place. Il est disponible pour une durée de 2 mois. Le salon numérique se compose de tablettes et de liseuses disposées sur deux tables basses. Il constitue un espace accueillant qui permet aux usagers, ainsi qu'aux équipes des bibliothèques, de découvrir à la fois des supports, de les manipuler, mais également des contenus sélectionnés par la médiathèque départementale. Pour cet outil, la médiathèque départementale accompagne les bibliothèques une demi-journée pour installer le salon numérique et former les équipes à son utilisation, puis lors du retour du salon pour un moment de bilan.

COMPOSITION

- 2 tables basses
- 4 liseuses
- 4 tablettes : 2 iPad et 2 Samsung Galaxy
- une dizaine de livres en lien avec une application
- des affiches de prévention autour des écrans
- un adaptateur VGA et HDMI pour projeter l'écran d'une tablette iPad pour une utilisation en groupe (vidéo-projecteur non fourni)



TABLETTES

DESCRIPTION

L'iPad est une tablette tactile conçue et développée par Apple. De nombreuses applications sont disponibles sur cette tablette, notamment pour la jeunesse. La médiathèque départementale vous propose au choix :

- une flotte de cinq iPad (ateliers, jeux)
- un iPad à l'unité (heure du conte, jeu collectif)

Vous trouverez sur chaque tablette une sélection d'applications à utiliser pour un atelier ou une heure du conte numérique. Toutes ces applications fonctionnent sans connexion wifi.

Un matériel de projection peut également être réservé pour projeter l'écran d'une tablette pour une utilisation en groupe.

COMPOSITION

- 5 tablettes iPad **ou** 1 tablette iPad
- une dizaine de livres en lien avec une application
- un adaptateur VGA et HDMI pour projeter l'écran d'une tablette (vidéo-projecteur non fourni)

L'HISTOIRE DE LA DRÔME

réalisées par les Archives départementales

Les expositions des Archives départementales présentent des événements importants de l'histoire drômoise à l'aide de reproductions de documents d'archives, plans, photographies, cartes postales... Réalisées sur panneaux mobiles, elles sont prêtées gratuitement à toute structure qui en fait la demande.

LA LIBÉRATION DE LA DRÔME EN 1944

Cette exposition retrace en 14 panneaux l'histoire des Drômois dans la tourmente de la Seconde Guerre mondiale. Elle situe les divers camps d'internement drômois, met en valeur quelques faits de résistance, évoque le drame du Vercors et suit la progression des troupes de libération en relatant notamment la bataille de Montélimar.

LA ROUTE DES GOULETS : SUR LES TRACES D'UN DÉFI DRÔMOIS

Initiée au XIX^e siècle, la construction de la route des Goulets représente un véritable défi humain, technique et financier. Creusée dans la roche, à flanc de falaises surplombant de vertigineux précipices, elle constitue l'un des sites les plus pittoresques de la Drôme. Cette exposition en 15 panneaux constitue un retour sur l'histoire d'une voie de communication qui a contribué au développement économique et touristique du Vercors.



1851 - LA DRÔME S'INSURGE ! LA RÉPUBLIQUE AU COUP D'ÉTAT

Le 2 décembre 1851, la République est renversée par un coup d'État. Quelques jours plus tard, les républicains de la Drôme organisent un soulèvement pour la défendre. Les villageois forment des colonnes insurrectionnelles et tentent d'envahir les villes. Le mouvement tourne à l'échec et la répression est particulièrement sévère. Cet épisode malheureux, retracé en 15 panneaux, restera longtemps dans les mémoires et contribuera à ancrer dans le département l'attachement au régime républicain.

L'HISTOIRE DE LA DRÔME

réalisées par les Archives départementales

1914-1918 : IMAGES DE LA DRÔME EN GUERRE

Découvrir la vie quotidienne dans la Drôme, département de l'arrière, pendant la Première Guerre mondiale par la présentation de documents d'archives, photographies, affiches, objets...

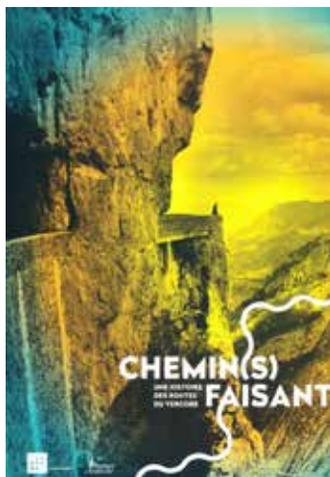
Thèmes abordés : la Drôme militaire ; parcours de Drômois mobilisés ; la Drôme hospitalière et caritative ; le travail, l'industrie et la vie économique ; la culture de guerre au quotidien ; la population drômoise à l'épreuve de la guerre.

CHEMIN(S) FAISANT : UNE HISTOIRE DES ROUTES DU VERCORS

*Exposition conçue et réalisée
en partenariat avec la Conservation
départementale du Patrimoine.*

Le massif du Vercors est parcouru par l'homme depuis des milliers d'années le long d'innombrables sentiers. Au XIX^e siècle, de nouvelles routes carrossables sont construites. Elles facilitent et accélèrent les échanges entre la montagne et la plaine.

Aujourd'hui encore, les routes sont au cœur de la vie du massif et de ses habitants. Découvrez l'histoire de ces cheminements millénaires et de ces routes sublimes, pittoresques ou simplement forestières, à travers 19 panneaux illustrés, un film immersif en 3D, des témoignages filmés...



POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :

Archives départementales de la Drôme / Valence
Tél. 04 75 82 44 80 - Courriel : archives@ladrome.fr
Site internet : archives.ladrome.fr

LE POÈTE ALAIN BORNE

réalisée par la Médiathèque intercommunale Montélimar agglo

À travers un parcours scénographique original imaginé par Élodie Maire et des archives audio-visuelles, l'exposition réalisée par la médiathèque met en lumière la vie et l'œuvre d'un poète majeur. Rendre à Alain Borne la place qu'il mérite dans le paysage littéraire et surtout susciter l'envie de le lire : tels sont les objectifs de cette exposition. Elle est accompagnée d'un film documentaire sur Alain Borne, réalisé à partir d'entretiens et d'archives.



REPÈRES BIOGRAPHIQUES

Alain Borne, fils d'une famille bourgeoise, naît dans l'Allier en 1915. En l'absence de son père mobilisé, il grandit avec sa mère et ses tantes. Après la guerre, la famille s'installe à Montélimar. Dès la parution de ses premiers recueils au début des années quarante, Alain Borne obtient une vraie reconnaissance. Pendant l'Occupation, il devient l'ami de Louis Aragon et Pierre Seghers et entre ainsi dans un réseau de résistance littéraire. Mais les années passent dans une solitude et un pessimisme croissants, ponctuées de tumultueuses affaires de cœur.

À la mort de sa mère en 1961, il sombre dans l'alcoolisme et la dépression. Il meurt quelques mois plus tard, à l'âge de 47 ans, dans un accident de voiture sur la route nationale 7. Il laisse une œuvre poétique majeure placée sous le double signe de l'amour et de la mort.

UNE EXPOSITION MODULABLE

L'exposition complète comprend 12 panneaux documentaires, 22 panneaux de poèmes illustrés, 3 « bornes-bibliothèques » présentant les recueils de poèmes d'Alain Borne, des ressources audiovisuelles, 12 chaises et des recueils d'Alain Borne.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :

Médiathèque intercommunale / Montélimar - Chantal Brunel
Tél. 04 75 92 22 62 - Courriel : cbrunel@montelimar-agglo.fr
Site internet : mediatheque.montelimar-agglo.fr/alainborne.fr

ILLUSTRATEURS JEUNESSE

réalisées par la Fête du Livre jeunesse de Saint-Paul-Trois-Châteaux

Au fil des éditions, la manifestation a mis à l'honneur des illustrateurs avec des expositions de leurs travaux (reproductions sur support léger forex).

AUDREY CALLEJA

Audrey Calleja s'inspire du monde qui l'entoure, de son quotidien, de ses moments de vie. Elle aime le basculement entre l'imaginaire et la réalité et utilise pour traduire son univers le crayon de papier, le crayon de couleur, le stylo, le découpage et le collage. Elle façonne ses projets de livre sous la forme de maquette comme s'ils étaient vrais. Pour elle, un livre commence par une idée ou un bout de dessin gribouillé dans ses carnets.

15 illustrations d'originaux de *Petite*, *Sin le veilleur* et *Moi à travers les murs* (max 30 x 40cm).

ØYVIND TORSETER

Dans son album *Le trou*, Øyvind Torseter nous présente le quotidien d'un personnage, mi-humain mi-animal, perturbé par un petit trou qui a la fâcheuse tendance à le suivre partout. Chaque page est une surprise, construite autour de cette insolite anomalie. Avec un humour subtil, absurde, et des illustrations à la ligne claire d'une grande fraîcheur, ce trou mérite un plongeon sans retenue.

61 illustrations de l'album *Le trou* (max 23 x 27,6 cm), trouées en leur centre.

GABRIEL PACHECO

Lorsqu'on découvre les originaux de Gabriel Pacheco, il est difficile d'imaginer qu'ils sont créés numériquement. La puissance des fonds de ses illustrations, l'intensité et le romantisme de ses personnages absorbent le spectateur, marquent la rétine. Gabriel Pacheco est un peintre et illustrateur mexicain, connu pour son style visionnaire surréaliste, inspiré par l'art de Hieronymus Bosch et Marc Chagall.

20 illustrations d'originaux de *La falaise aux oiseaux*, *La Belle et la Bête*, *Les musiciens de la ville de Brême* (max 30 x 40cm).

STÉPHANIE LEHU

Pendant 5 mois, l'artiste photographe Stéphanie Lehu a parcouru les bibliothèques de 6 familles tricastines qui ont cheminé aux côtés de la Fête du livre ou ont participé à sa création, à la découverte des livres qui les ont marqués, touchés ou aidés à grandir. De ce travail émerge *Mémoire(s)*, une exposition originale, pour laquelle chaque famille s'est amusée à recréer certaines des scènes emblématiques de ces ouvrages.

22 photographies (30 x 45cm) et 22 cartels reproduisant les textes ou illustrations à l'origine des photographies (12 x 22.5cm).

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :

Fête du Livre jeunesse / Saint-Paul-Trois-Châteaux

Tél. 04 75 04 51 42 - Courriel : carolepujas.slj26@gmail.com

Site internet : <https://www.fetedulivrejeunesse.fr/professionnels-livre-parents/exposition-en-pret/>

LE PATRIMOINE DE LA DRÔME

réalisées par la Conservation départementale du Patrimoine

La Conservation départementale du Patrimoine propose des expositions destinées à découvrir, comprendre et apprécier différemment le patrimoine. Approche documentaire ou regards plus artistiques sur le patrimoine drômois, ces expositions mettent en lumière un territoire, un édifice, un savoir-faire...

LES PATRIMOINES DE LA DRÔME

L'exposition documentaire présente les différentes typologies du patrimoine qui caractérisent la Drôme et participent à son identité. Elle montre la diversité des biens matériels et immatériels, transmis de génération en génération et permet d'aborder les enjeux suivants : qu'est-ce que le patrimoine ? Quel patrimoine pour demain ?

L'exposition itinérante s'organise autour de huit thématiques, illustrées par un site ou un édifice emblématique, pouvant être présentées indépendamment les unes des autres.

MÉTIERS D'ART ET PATRIMOINE

Découvrez des métiers d'art et des savoir-faire liés à la restauration du patrimoine à travers le regard sensible des photographes Patrick Gardin et Emmanuel Georges. Qu'ils soient dans leur atelier ou sur un chantier dans la Drôme, ébénistes, tapissiers, tailleurs de pierre, restaurateurs de peintures, de sculptures, de textiles, de papiers ou d'objets d'art... déploient leurs talents et leur créativité pour redonner vie à un objet et nous le transmettre. Les 30 photographies qui composent l'exposition traduisent la beauté des gestes, la minutie du travail d'une vingtaine d'artisans d'art.

TÉMOINS ORDINAIRES

Cette exposition de 13 panneaux met en lumière des témoins «ordinaires» de la Seconde Guerre mondiale ayant subi ou participé modestement aux événements dans le Vercors. Cette série de photographies de Jean-Pierre Bos associe au portrait un objet, un lieu et un témoignage, et met en lumière des témoins restés jusqu'à présent silencieux. Elle permet d'aborder les questions suivantes : qui témoigne de l'histoire ? Comment conserver et transmettre la mémoire ? À travers une approche ethnologique, ces photographies dépassent la dimension artistique pour devenir documentaires.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS :

Conservation départementale du Patrimoine / Valence - Laurence Pommaret

Tél. 04 75 79 27 17 - Courriel : lpommaret@ladrome.fr

Site internet : <https://www.ladrome.fr/nos-actions/culture/patrimoine>

EXPO Exposition
BM Biblio-Malle
BJ Biblio-Jeu
HA Histoire Animée
KAM Kamishibai
LM Ludo-Malle
ON Outil Numérique

INDEX THÉMATIQUE

ART ET LOISIRS

ENFANTS	EXPO Grandimages, paravents pour voir la vie en grand !.....	17
	EXPO Les originaux, voyage au cœur de l'illustration jeunesse	18
	EXPO Promis, juré, on s'écrira.....	20
	BM Le cirque	49
	BM Éveil musical	54
	BM Livres jeux.....	57
	BM Noël.....	58
	BJ L'art en jeu.....	82
	BJ Entrée libre au musée	85
	BJ Pré-cinéma.....	96
	ON Bornes d'écoute pour enfants.....	131
TOUT PUBLIC	EXPO L'art des origines révélé par la 3D	22
	EXPO Carnets de voyage : mode d'emploi.....	24
	EXPO Land art : créations de Marc Pouyet.....	27
	EXPO Les grands peintres en Europe.....	25
	BM La calligraphie	63
	BM Le carnaval.....	64
	BM Craquez pour le chocolat.....	66
	ON Jeux vidéo	133
ADOS/ADULTES	EXPO Fais pas ci, fais pas ça !	35
	EXPO Street art.....	41
	BM Autour de la table.....	69
	BM Bien-être	70
	BM Do It Yourself	71
	BM Jardins, jardinage	75
	BM Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?.....	77

BANDE DESSINÉE

ENFANTS	EXPO Anuki, l'exposition bande dessinée des tout-petits.....	14
	BJ Bulles et héros	84
TOUT PUBLIC	EXPO Le manga.....	28
ADOS/ADULTES	EXPO La bande dessinée de reportage	34

L'ÉCRITURE ET LE LIVRE

TOUT PUBLIC	EXPO Carnets de voyage : mode d'emploi.....	24
	EXPO Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche.....	31
	BM La calligraphie	63

FONDS LOCAL

TOUT PUBLIC	EXPO L'art des origines révélé par la 3D	22
	EXPO Autour du galet.....	23
	EXPO Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche.....	31
	BM La chèvre	65

HISTOIRE

ENFANTS	BJ Khéops	89
TOUT PUBLIC	EXPO L'art des origines révélé par la 3D	22
	EXPO Les grands peintres en Europe.....	25
	BM Le Moyen-Âge	68
ADOS/ADULTES	BM La Grande Guerre : 1914-1918.....	74
	BM Le roman historique	76

LITTÉRATURE ET GENRES LITTÉRAIRES

ENFANTS	EXPO Au bout du conte	15
	EXPO La poésie en littérature jeunesse.....	19
	BJ Il était une fois les contes	87
ADOS/ADULTES	EXPO Les grands moments du roman américain.....	37
	EXPO Lux in tenebris.....	38
	EXPO Qui a refroidi Lemaure ?	39
	BM Dystopies.....	72
	BM Le roman historique	76

LITTÉRATURE JEUNESSE

ENFANTS	EXPO À l'école des sorcières.....	13
	EXPO Au bout du conte	15
	EXPO Dans mes livres, il y a.....	16
	EXPO Les originaux, voyage au cœur de l'illustration jeunesse	18
	EXPO La poésie en littérature jeunesse.....	19
	EXPO Promis, juré, on s'écrira.....	20
	BM Abécédaires	46
	BM Babythèque	47
	BM Drôles de livres	52
	BM La gourmandise	55
	BM Livres jeux.....	57
	BM Les pirates.....	59
	BJ Alice.....	81
	BJ Au pied du baobab.....	83
	BJ Farandole de jeux.....	86
	BJ Jeu de cubes, le petit monde de Véronique Vernet.....	88
	BJ Pas de géant.....	91
	BJ Pas pareille.....	92
	BJ Pas sauvage.....	93
	BJ Le petit Chaperon rouge.....	94
	BJ Pleine nuit.....	95
	HA Contes en sac	105
	HA Contes en tissu	104
HA Tapis de lecture	103	
KAM Kamishibais.....	109	
TOUT PUBLIC	EXPO Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche.....	31

MONDE

ENFANTS	BJ Au pied du baobab.....	83
	BM Le tour du monde des maisons	61
ADOS/ADULTES	EXPO Les grands moments du roman américain.....	37
	EXPO Regards sur le monde.....	40

NATURE ET ANIMAUX

ENFANTS	EXPO Silence, on pousse !.....	21
	BM À la ferme	45
	BM Cherchez la p'tite bête !.....	48
	BM Le cochon	50
	BM L'eau.....	53
	BJ Loup y es-tu ?	90
	BJ La vie privée des abeilles.....	98
TOUT PUBLIC	EXPO Autour du galet.....	23
	EXPO Instants sauvages.....	26
	EXPO Land art : créations de Marc Pouyet.....	27
	EXPO Plumes et cie.....	30
	EXPO Sauvons les abeilles !	32
	BM L'arbre	62
	BM La chèvre	65
ADOS/ADULTES	EXPO Les formes dans la nature	36
	BM Environnement.....	73
	BM Jardins, jardinage	75

NUMÉRIQUE

ON Bornes d'écoute pour enfants.....	131
ON Expositions multimédia	132
ON Jeux vidéo	133
ON Liseuses.....	134
ON Matériel de projection.....	135
ON Salons numériques	136
ON Tablettes.....	137

SCIENCES

ENFANTS	BM Cherchez la p'tite bête !.....	48
	BM Le corps humain.....	51
	BM L'eau.....	53
	BJ Pré-cinéma.....	96
	BJ Ramène ta science !	97

TOUT PUBLIC	EXPO Notre berceau dans les étoiles.....	29
	EXPO Sauvons les abeilles !.....	32
	EXPO Zoom sur la police scientifique	33
ADOS/ADULTES	EXPO Les formes dans la nature.....	36
	BJ Panique dans la bibliothèque : escape game.....	99

SOCIÉTÉ

ENFANTS	BM Handicaps : changeons notre regard !.....	56
	BM Les pompiers.....	60
	BM Le tour du monde des maisons	61
TOUT PUBLIC	EXPO Sauvons les abeilles !.....	32
	EXPO Zoom sur la police scientifique	33
	BM Craquez pour le chocolat.....	66
	BM Elles et ils	67
ADOS/ADULTES	EXPO La bande dessinée de reportage	34
	EXPO Fais pas ci, fais pas ça !	35
	EXPO Street art.....	41
	BM Bien-être.....	70
	BM Do It Yourself	71
	BM Environnement.....	73
	BM Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?.....	77

INDEX

ALPHABÉTIQUE

EXPO Exposition

BJ Biblio-Jeu

KAM Kamishibai

ON Outil Numérique

BM Biblio-Malle

HA Histoire Animée

LM Ludo-Malle

EXPO	À l'école des sorcières	13
BM	À la ferme.....	45
BM	Abécédaires	46
BJ	Alice.....	81
EXPO	Anuki, l'exposition bande dessinée des tout-petits.....	14
BM	L'Arbre	62
EXPO	L'art des origines révélé par la 3D.....	22
BJ	L'Art en jeux.....	82
EXPO	Au bout du conte.....	15
BJ	Au pied du baobab.....	83
BM	Autour de la table.....	69
EXPO	Autour du galet.....	23
BM	Babythèque	47
EXPO	La Bande dessinée de reportage	34
BM	Bien-être.....	70
ON	Bornes d'écoute pour enfants.....	131
BJ	Bulles et héros.....	84
BM	La Calligraphie.....	63
BM	Le Carnaval.....	64
EXPO	Carnets de voyage : mode d'emploi	24
BM	Cherchez la p'tite bête !	48

BM	La Chèvre	65
BM	Le Cirque	49
BM	Le Cochon	50
HA	Contes en sac	105
HA	Contes en tissu	104
BM	Le Corps humain.....	51
BM	Craquez pour le chocolat.....	66
EXPO	Dans mes livres, il y a.....	16
BM	Do It Yourself	71
BM	Drôles de livres	52
BM	Dystopies	72
BM	L'Eau	53
BM	Elles et ils	67
BJ	Entrée libre au musée	85
BM	Environnement.....	73
BM	Éveil musical	54
ON	Expositions multimédia	132
EXPO	Fais pas ci, fais pas ça !	35
BJ	Farandole de jeux	86
EXPO	Les Formes dans la nature.....	36
BM	La Gourmandise	55
BM	La Grande Guerre : 1914-1918.....	74
EXPO	Grandimages, paravents pour voir la vie en grand !.....	17
EXPO	Les Grands moments du roman américain	37
EXPO	Les Grands peintres en Europe : de la Renaissance à l'Art Moderne	25
BM	Handicaps : changeons notre regard !.....	56
BJ	Il était une fois les contes	87
EXPO	Instants sauvages	26

BM	Jardins, jardinage	75
BJ	Jeu de cubes, le petit monde de Véronique Vernette	88
ON	Jeux vidéo	133
KAM	Kamishibais	109
BJ	Khéops	89
EXPO	Land art : créations de Marc Pouyet	27
ON	Liseuses	134
BM	Livres jeux	57
BJ	Loup y es-tu ?	90
LM	Ludo-malles	127
EXPO	Lux in tenebris	38
EXPO	Le Manga	28
ON	Matériel de projection	135
BM	Le Moyen-Âge	68
BM	Noël	58
EXPO	Notre berceau dans les étoiles	29
EXPO	Les Originaux, voyage au cœur de l'illustration jeunesse	18
BJ	Panique dans la bibliothèque : escape game	99
BJ	Pas de géant	91
BJ	Pas pareille	92
BJ	Pas sauvage	93
BJ	Le Petit Chaperon rouge	94
BM	Les Pirates	59
BJ	Pleine nuit	95
EXPO	Plumes et cie	30
EXPO	La Poésie en littérature jeunesse	19
BM	Les Pompiers	60

EXPO	Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche	31
BJ	Pré-cinéma.....	96
EXPO	Promis, juré, on s'écrira	20
EXPO	Qui a refroidi Lemaure ?.....	39
BJ	Ramène ta science !.....	97
EXPO	Regards sur le monde	40
BM	Le Roman historique.....	76
ON	Salons numériques.....	136
EXPO	Sauvons les abeilles !	32
EXPO	Silence, on pousse !.....	21
EXPO	Street art	41
ON	Tablettes.....	137
HA	Tapis de lecture.....	103
BM	Le Tour du monde des maisons.....	61
BJ	La Vie privée des abeilles.....	98
BM	Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?	77
EXPO	Zoom sur la police scientifique.....	33

© Photo et iconographie : Shutterstock, Fotolia,
Claire Matras, Valérie Bégot-Daronat, Anne Burtin, Marien Gout,
CDT Drôme, Freepick, Picjumbo (Viktor Hanáček), iStockphoto.

Rédaction : Séverine Gervy, Marien Gout
Conception/réalisation : Anne Burtin Création - www.anneburtincreation.fr
Impression : Conseil départemental de la Drôme
Toute reproduction interdite - 2021



MÉDIATHÈQUE
DÉPARTEMENTALE
DE LA DRÔME

LA DRÔME - LES MÉDIATHÈQUES
76 rue de la Forêt - 26000 VALENCE
Tél. : 04 75 78 41 90
mediatheque.ladrome.fr