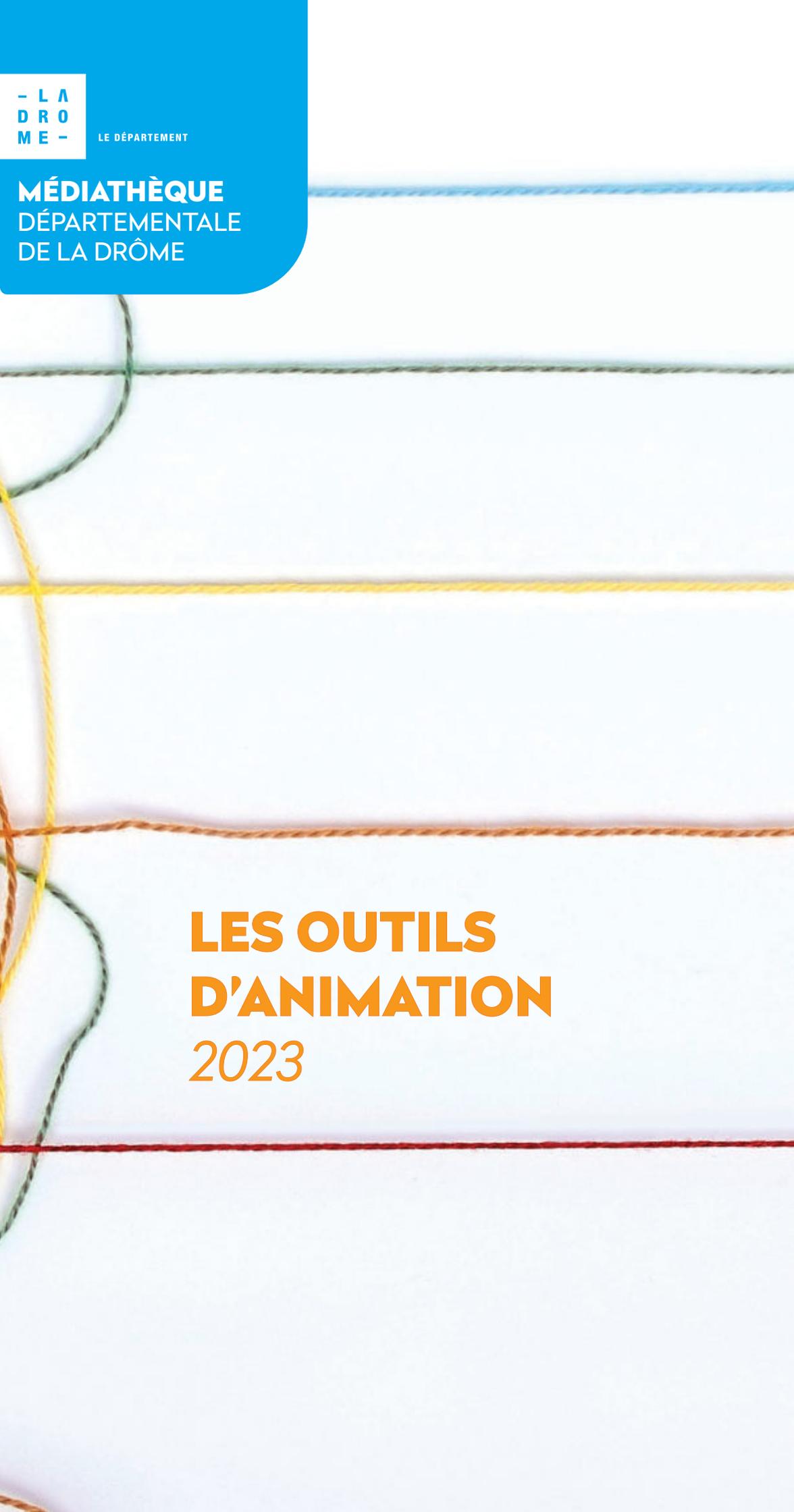


- LA
DRO
ME -

LE DÉPARTEMENT

**MÉDIATHÈQUE
DÉPARTEMENTALE
DE LA DRÔME**



**LES OUTILS
D'ANIMATION**
2023



**LES LIEUX SONT
AUSSI DES LIENS.
ET ILS SONT NOTRE
MÉMOIRE.**

PHILIPPE BESSON

SOMMAIRE

LE SERVICE BOÎTE À OUTILS

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OUTILS.....	2
EMPRUNTER UN OUTIL.....	4
UTILISATION DU CATALOGUE.....	6
MATÉRIEL À DISPOSITION POUR LES ANIMATIONS.....	8

EXPOSITIONS

EXPOSITIONS NUMÉRIQUES ET/OU INTERACTIVES.....	12
EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES.....	19
EXPOSITIONS ORIGINALES.....	34

BIBLIO-MALLES

ENFANTS.....	44
TOUT PUBLIC.....	62
ADOS / ADULTES.....	70

JEUX

LES BIBLIO-JEUX.....	82
LES ESCAPE GAMES.....	100
LES LUDO-MALLES.....	102
LES JEUX SUR CONSOLES / TABLETTES.....	104

HISTOIRES ANIMÉES

LES TAPIS DE LECTURES.....	108
LES OUTILS SINGULIERS.....	109
LES CONTES EN TISSU ET LES CONTES EN SAC.....	110
LES THÉÂTRES D'OMBRES.....	112
OUTILS NUMÉRIQUES.....	113

KAMISHIBAÏS

À PARTIR DE 2 ANS.....	119
À PARTIR DE 3 ANS.....	120
À PARTIR DE 4 ANS.....	121
À PARTIR DE 5 ANS.....	125
À PARTIR DE 6 ANS.....	127
À PARTIR DE 7, 8 ET 9 ANS.....	128
THÉMATIQUES.....	130

EXPOSITIONS DE NOS PARTENAIRES.....	133
-------------------------------------	-----

INDEX THÉMATIQUE.....	142
-----------------------	-----

LE SERVICE BOÎTE À OUTILS

Communément appelé BAO, ce service acquiert et/ou conçoit des d'outils d'animation variés, empruntables par les bibliothèques communales du réseau de la médiathèque départementale.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OUTILS

EXPOSITIONS

C'est l'outil le plus visible pour le public, et qui habille l'espace de la bibliothèque. Les expositions sont toujours agrémentées d'une sélection de livres.

Il en existe différents types :

Les expositions numériques et/ou interactives :

Parfois agrémentées de tablettes ou de panneaux sur lesquels on peut dessiner ou positionner des images, elles plongent le public dans un univers thématique de manière ludique. Le matériel est simple à installer et à utiliser, le public peut donc l'expérimenter de façon autonome.

Les expositions thématiques « classiques » (panneaux) :

Acquises auprès de prestataires spécialisés, et accompagnées d'une sélection d'ouvrages, elles permettent de mettre les fonds en valeur et incitent le public à déambuler en toute autonomie.

Les expositions originales :

Une manière plus originale de découvrir une thématique de par leur forme.

Toutes les expositions sont utilisables en l'état et se suffisent à elles-mêmes. Mais nous vous invitons à les enrichir d'animations connexes : ateliers divers, séances de lecture ou de contes, interventions d'un spécialiste de la thématique, accueils de classes, etc.

BIBLIO-MALLES

Dans les biblio-malles, vous trouverez une sélection de documents réalisée par la médiathèque autour d'un thème. Ces sélections vous permettent d'installer des tables de présentation agrémentées d'objets, de tissus et décors... Des pistes d'animations vous sont également suggérées pour organiser des temps forts, des ateliers, des accueils de classe etc.

Certaines biblio-malles nécessitent une préparation particulière, voire une formation en amont, pour être utilisées au mieux (les Kits lecture à voix haute, la malle DYS, la malle Oser raconter sans livre...)

JEUX

Biblio-jeux

Conçus par des bibliothécaires, les biblio-jeux sont inspirés de livres pour la jeunesse.

Les activités et jeux proposés sont exploitables à la fois lors d'accueils de classes ou de groupes, mais également les mercredis ou pendant les vacances pour un public d'enfants ou familial.

Il existe principalement 3 types de biblio-jeux :

1/ les jeux de recherche d'illustrations à destination des enfants qui ne maîtrisent pas la lecture. Ce sont le plus souvent des ateliers de memory, loto, dominos, etc.

2/ les jeux de recherche documentaire : ils permettent aux enfants d'apprendre à rechercher une information dans un documentaire, à l'aide de la table des matières, de l'index ou d'un glossaire. Ils sont à destination des enfants qui maîtrisent la lecture.

3/ enfin, les jeux qui s'adressent à la fois aux **enfants lecteurs et aux enfants non lecteurs** : ils se divisent en plusieurs ateliers prévus pour les différents niveaux, que la bibliothèque peut mettre en place selon le public.

Les escape games

Deux jeux existent pour l'instant dans cette catégorie : « Panique à la bibliothèque » version petit groupe et le même jeu en version grand groupe. Ils offrent tous deux la possibilité d'organiser à la bibliothèque un jeu d'enquête grandeur nature pour ados et adultes.

Ludo-malles

La ludo-malle est une sélection de 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 sur consoles / tablettes

La PS4 et son casque de réalité virtuelle, ainsi que la le pack Wii U permettent d'organiser des temps forts autour des jeux vidéo pour attirer un public jeune, mais aussi pour favoriser le lien entre les générations.

Quant aux tablettes, elles contiennent des applications que la médiathèque départementale a sélectionnés pour leur intérêt ludique et pédagogique.

HISTOIRES ANIMÉES

Sous cette appellation sont regroupés les outils qui permettent d'animer des histoires avec des supports créatifs.

Les tapis de lecture sont des tapis thématiques en tissu (jardin, gourmandise, couleurs...), accompagnés d'une sélection de livres et d'un matériel pour raconter des histoires et chanter des comptines (peluches, marionnettes à doigts...). Ils sont destinés à la petite enfance (0-3 ans).

Les outils singuliers en tissu sont des supports « prétexte » pour raconter les histoires de votre choix (l'outil est prêté seul, sans sélection de livres).

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.

Les théâtres d'ombres permettent de raconter des histoires de façon magique ! Les histoires, les silhouettes, le castelet et le projecteur sont fournis par la médiathèque. Il est possible également de fabriquer ou de faire fabriquer aux enfants le théâtre et les silhouettes.

 **Pour tous ces outils, un temps de préparation, voire de formation en amont, est indispensable.**

Les outils numériques : Les bornes Munki permettent aux enfants d'écouter des histoires et de la musique au casque en autonomie et de manière individuelle, tandis que les tablettes peuvent être utilisées pour l'heure du conte pour varier les supports.

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 fait défiler les planches dans un théâtre en bois appelé « butai ».

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

LE SERVICE BOÎTE À OUTILS

EMPRUNTER UN OUTIL

LE CHOIX D'UN OUTIL

Chaque outil est répertorié et décrit dans le catalogue.

Vous avez la possibilité de venir voir le fonds d'outils d'animation à Valence. Pour cela, il vous suffit de prendre un rendez-vous auprès d'Aurélié Croissant, votre correspondante à la médiathèque départementale à Valence - **04 75 78 41 90** ou **acroissant@ladrome.fr**

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 demande de réservation se fait auprès d'Aurélié Croissant par téléphone, par mail ou en ligne, sur le site internet de la médiathèque.
- La durée de prêt est d'environ :
 - Environ 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 MDD !
 - de 1 à 2 mois pour les autres outils.

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 notices peuvent être aussi envoyées par mail.

LES MODALITÉS DE TRANSPORT DES OUTILS

- Les expositions et les salons numériques (les outils volumineux), sont systématiquement livrés et repris dans votre bibliothèque, sur rendez-vous.
- Tous les autres outils sont disponibles à la médiathèque départementale de votre secteur à la date convenue lors de la réservation, où vous pouvez venir les chercher et les rapporter.
- Cependant nous profitons de toute occasion (tournée, navette, visite...) pour apporter les outils réservés. Rapprochez-vous du référent BAO de votre médiathèque de secteur.



<http://mediatheque.ladrome.fr>



Le fonds disponible

LA PROMOTION

Pensez à communiquer !

La proposition de ces outils d'animation est une occasion de faire parler de la bibliothèque et 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 prêts par la Médiathèque Départementale de la Drôme.

PLAN DU CATALOGUE

Les outils sont classés en 5 rubriques qui correspondent aux 5 types d'outils proposés. Chaque type d'outils est associé à une couleur, reprise sur les intercalaires et les pages :

EXPOSITIONS

BIBLIO-MALLES

JEUX

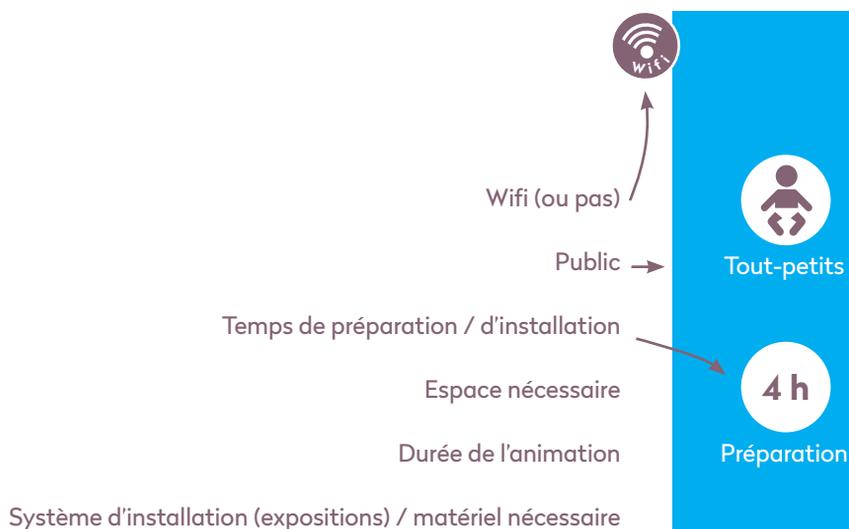
HISTOIRES ANIMÉES

KAMISHIBAÏ

Dans chaque rubrique, la liste des outils figure en face de l'intercalaire, classée par **type d'outils**, par **public**, puis par **ordre alphabétique**.

Chaque outil est présenté sous forme de fiche pratique présentant toutes les informations sur sa forme, son contenu et son utilisation.





Les pictogrammes vous donnent des indications sur l'utilisation des outils.

L'index thématique en fin de catalogue vous aide 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 et faire une demande de réservation en ligne. Dans un délai de quelques jours, vous recevrez un mail de confirmation qui valide votre réservation.

MATÉRIEL À DISPOSITION POUR LES ANIMATIONS

Vous pouvez vérifier la disponibilité du matériel et le réserver en ligne.

LES DIFFÉRENTS TYPES D'OUTILS

KITS SCÉNIQUES

Un kit scénique est composé de 3 rideaux de scène faciles à installer (temps de montage : autour de 10 minutes) et de deux projecteurs sur pieds.

Dimension des rideaux montés : Largeur = 3 m / Hauteur = 2,2 m

Pour une lecture à voix haute, la venue d'un conteur, une soirée quiz... grâce à ce matériel, votre bibliothèque se transforme en petite salle de spectacle !

MATÉRIEL DE PROJECTION

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.

Kit 1 : un screeneo (vidéoprojecteur à courte focale avec son intégré) + un écran

Kit 2 : un vidéoprojecteur et une enceinte nomade

TABLETTES

Pour l'heure du conte ou pour des ateliers, les tablettes permettent de proposer des animations sur différents supports, pour varier les plaisirs. Vous pouvez par exemple commencer une séance (accueil de classe ou autre animation) avec une lecture d'album, poursuivre avec un conte numérique ou proposer un jeu de groupe à l'aide d'un vidéoprojecteur.

LISEUSES

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 des livres numériques de leur choix à partir du site de la médiathèque départementale.

TIMER

Ce grand sablier électronique, visuel et audio, est un minuteur équipé d'un système d'alerte sous forme de feu tricolore : rouge, jaune, et vert.

Ce timer peut être utile à la fois pour les jeux, les épreuves, les formations ou toutes activités. Il est très lisible et facile d'utilisation.

ENCEINTE BLUETOOTH

Un objet incontournable, discret, facile à utiliser, pour toutes les animations qui nécessitent de projeter un contenu sonore ou musical.



Kits de buzzers



Liseuses



Kits scéniques



Tablettes



Salon numérique

SALON NUMÉRIQUE

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, au sein même de la bibliothèque pour une durée de 2 mois. Le salon numérique se compose de tablettes et de liseuses disposées sur une table basse. Il constitue un espace accueillant qui permet aux usagers, ainsi qu'aux équipes des bibliothèques, de découvrir à la fois des supports et des contenus sélectionnés par la médiathèque départementale, puis de les manipuler.

KITS DE BUZZERS

Les enfants adorent ! Facile à utiliser, cet accessoire de jeu va vite devenir un incontournable pour vos jeux de questions divers et variés.

ENREGISTREURS MP3 ZOOM

Un appareil très simple à utiliser pour vos enregistrements.

Mais aussi : présentoirs, poufs, tables, tissus, coussins...

EXPOSITIONS NUMÉRIQUES ET/OU INTERACTIVES

Enfants

Anuki, l'exposition bande dessinée des tout-petits

Tout public

L'art des origines révélé par la 3D

La Cour des contes **NOUVEAU**

Plumes et cie

Sauvons les abeilles !

Ados/Adultes

Lux in tenebris

Qui a refroidi Lemaure ?

EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES

Enfants

À l'école des sorcières

Au bout du conte

Les originaux, voyage au cœur de l'illustration jeunesse

Promis, juré, on s'écrira

Tout public

Autour du galet

Carnets de voyage : mode d'emploi

Instants sauvages

Land art : créations de Marc Pouyet

Le manga

Notre berceau dans les étoiles

Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche

Ados/Adultes

La bande dessinée de reportage

Curieux Japon **NOUVEAU**

Fais pas ci, fais pas ça !

Street art

EXPOSITIONS ORIGINALES

Enfants

Dans mes livres, il y a...

Grandimages, paravents pour voir la vie en grand !

La poésie s'affiche ! **NOUVEAU**

Tout public

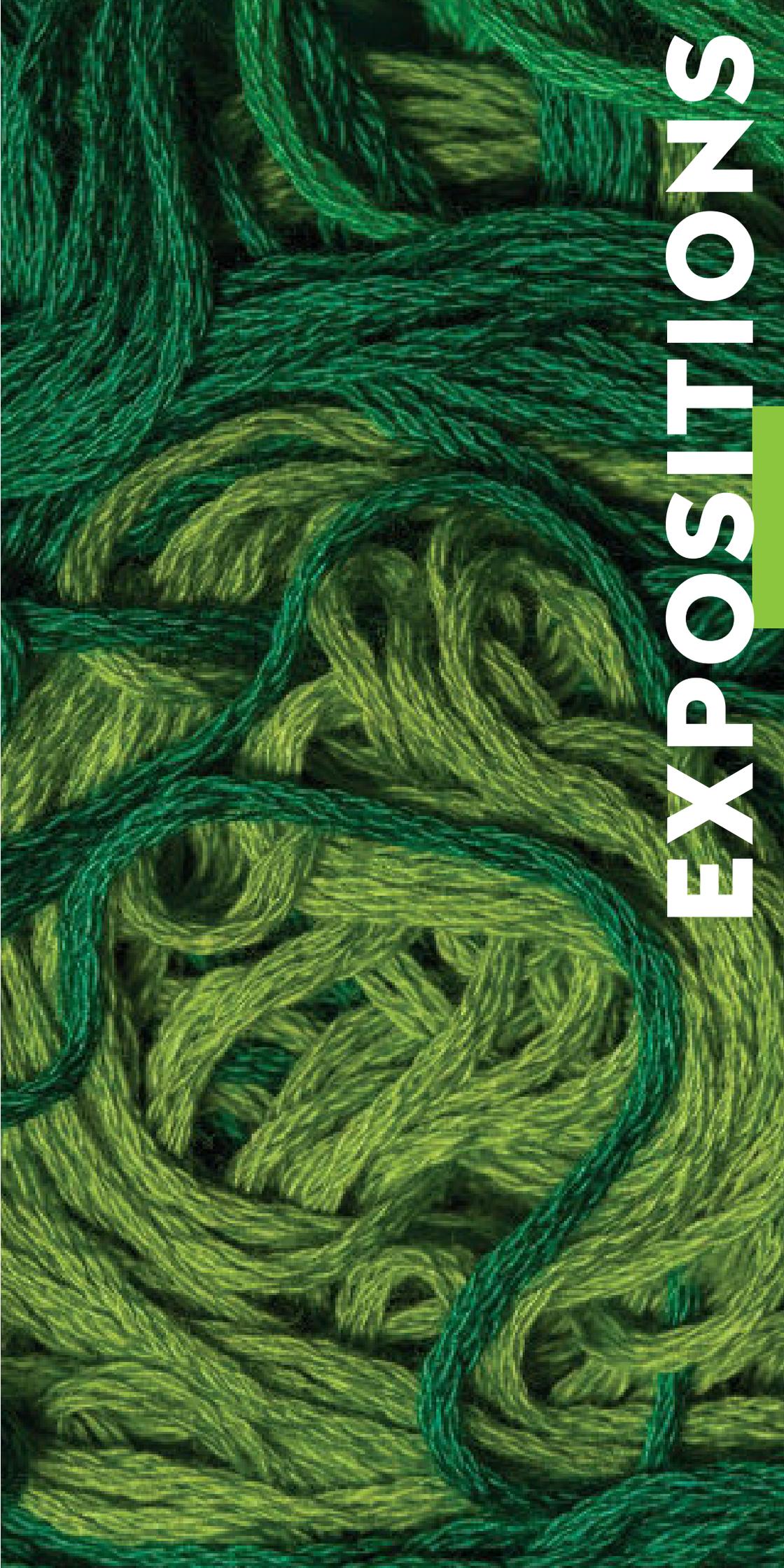
Le Bivouac

Ados/Adultes

Discomobile Et si on prenait le temps ? **NOUVEAU**

Les grands peintres en Europe : de la Renaissance à l'Art Moderne

La Valise sonore **NOUVEAU**



EXPOSITIONS



EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES



Enfants
À partir de 4 ans

2 h

Pour 2 personnes

11 m

Surface



11 panneaux rigides
100 x 70 cm avec
système complet
d'attaches,
léger et facile à
installer

RÉALISATION

La bulle expositions
2012

ANUKI

L'EXPOSITION BANDE DESSINÉE DES TOUT-PETITS

DESCRIPTION

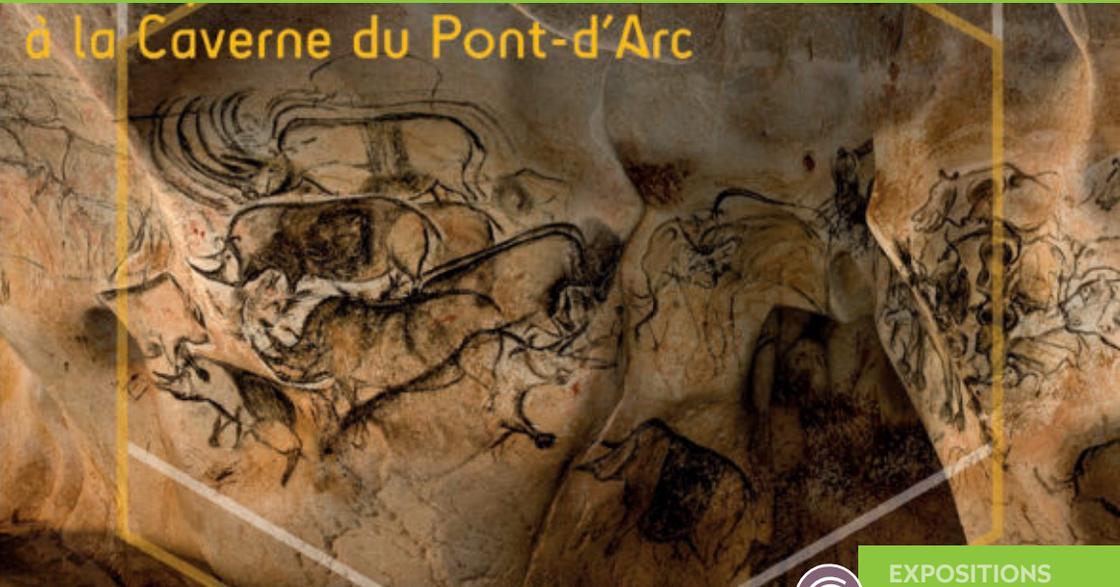
L'exposition Anuki est basée sur la série Anuki de Frédéric Maupomé et Stéphane Sénagas, 9 tomes parus aux éditions de la Gouttière.

Cette exposition interactive propose aux plus petits une première approche de la bande dessinée en travaillant leur compréhension de l'image et des codes graphiques.

Elle est composée de jeux interactifs et ludiques, de panneaux sur lesquels on peut dessiner au feutre lavable ou positionner des images.

COMPOSITION

- 11 panneaux
- magnets et vignettes
- pots et feutres véléda
- un livret d'activités ludiques
- une sélection de livres



EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES

L'ART DES ORIGINES RÉVÉLÉ PAR LA 3D DE LA GROTTTE CHAUVET À LA CAVERNE DU PONT D'ARC



Tout public

4 h

Pour 2 personnes

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.

COMPOSITION

- 10 panneaux
- 4 tablettes
- 4 casques audio
- une sélection de livres et un DVD



10 panneaux
souples
80 x 110 cm
avec oeillets

RÉALISATION

Synops éditions
2016



EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES

NOUVEAU

LA COUR DES CONTES



Tout public
À partir de 4 ans

**30
min.**

Préparation

20 m²

Fractionnable

**30
min.**

Durée d'une partie



- 5 panneaux autoportants 85 x 170 cm
- 4 tapis à dérouler

DESCRIPTION

L'exposition La Cour des contes est l'occasion de croiser le chemin des personnages de contes de manière ludique et distrayante.

Conte policier interactif, le but du jeu est de découvrir qui a assassiné Blanche-Neige... le joueur est mandaté par le prince Philippe pour trouver qui a commis cet horrible crime. Il va déambuler dans la forêt de tous les contes et rencontrer les créatures de Charles Perrault et des Frères Grimm, revisités à la façon contemporaine : le chaperon rouge, l'ogre, Cendrillon, le Poucet...

Muni d'un casque audio et d'une tablette, le visiteur (autonome) parcourt les panneaux et les tapis de l'exposition, les détails reconnus par la tablette déclenchent des actions et permettent la progression jusqu'à la résolution finale.

COMPOSITION

- 5 panneaux et 4 tapis
- un miroir magique
- 7 masques
- 7 tablettes et 14 casques audio
- une sélection de livres
- des jeux

À SAVOIR

Pas de connexion internet ni branchement requis

RÉALISATION

Atelier In8
2021

POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le prolongement de cette animation, incitez le public à raconter, grâce aux jeux fournis dans la malle, proposez-leur de jouer une pièce de théâtre autour d'un conte, ou d'écouter un conte moderne des éditions Oui'Dire...



Tablettes Archos 7"
Dernière génération
Chargeur de batterie

1 TABLETTE ENRICHISSEMENT



2 TABLETTES VISITEURS



EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES

PLUMES ET CIE

DESCRIPTION

Légère, spectaculaire et sonore, Plumes & Cie métamorphose la bibliothèque en canopée. C'est un environnement total qui se déploie, et qui 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.

4 parcours avec ou sans tablettes dont 1 parcours spécial enfant

COMPOSITION

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

À SAVOIR

Connexion internet utilisée pour un atelier
1 raccordement électrique souhaité



Tout public



Suivant le lieu



Fractionnable



- Mobiles à suspendre
- 6 panneaux autoportants 85 x 215 cm
- puzzle à poser au sol
- panneau magnétique à poser ou à suspendre

RÉALISATION

Atelier In8
2016

exposition multimédia



EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES



Tout public
À partir de 10 ans

2 h

Pour 2 personnes

25 m²

Surface

90
min.

Animation



10 panneaux
80 x 110 cm

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
- 4 tablettes
- 4 casques audio
- une sélection de livres

RÉALISATION

Synops éditions
2018



EXPOSITION INTERACTIV

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

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 permettent la progression jusqu'à la résolution finale.

Une expérience immersive !

COMPOSITION

- 7 panneaux
- 4 tablettes
- 8 casques audio avec 4 doubleurs pour composer des tandems
- une sélection de livres

À SAVOIR

Pas de connexion internet ni branchement requis

EXPOSITIONS
NUMÉRIQUES/
INTERACTIVES



Ados/adultes
À partir de 13 ans

30
min.

Préparation
pour 1 personne

20 m²

Surface

1 h

Animation



7 panneaux
autoportants
85 x 200 cm

RÉALISATION

Atelier In8
2018



EXPOSITIONS NUMÉRIQUES/ INTERACTIVES



Ados/adultes
À partir de 12 ans

30
min.

Préparation

20 m²

Fractionnable

45
min.

Durée d'une partie



7 panneaux
autoportants
215 x 85 cm

RÉALISATION

Atelier In8
2014

QUI A REFROIDI LEMAURE ?

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 permettent la progression jusqu'à la résolution finale. À mi-chemin entre la bande dessinée et le polar, plongez dans la peau d'un inspecteur stagiaire et résolvez cette affaire !

COMPOSITION

- 7 panneaux
- 4 tablettes
- 8 casques audio avec 4 doubleurs pour composer des tandems
- 1 livret pédagogique « Autopsie du polar »
- une sélection de livres

À SAVOIR

Pas de connexion internet ni branchement requis



À L'ÉCOLE DES SORCIÈRES

DESCRIPTION

Comment devenir une véritable sorcière ?

C'est tout l'objet de cette exposition qui évoque l'apprentissage d'un métier bien mystérieux...

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
- une sélection de livres
- des fiches d'activités
- des éléments de décoration (cape, chapeau, balai, araignées...)

À SAVOIR

Illustrations : Manuella Magni

Textes : Joël Bertrand

POUR ALLER PLUS LOIN

Organisez un atelier de fabrication de marionnettes de sorcières.

Décorez la bibliothèque, organisez un quiz sur les sorcières.

Proposez un atelier de cuisine et partagez un goûter ensorcelé...

EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Enfants

À partir de 7 ans

4 h

Préparation

12 m

Surface

2 h

Animation

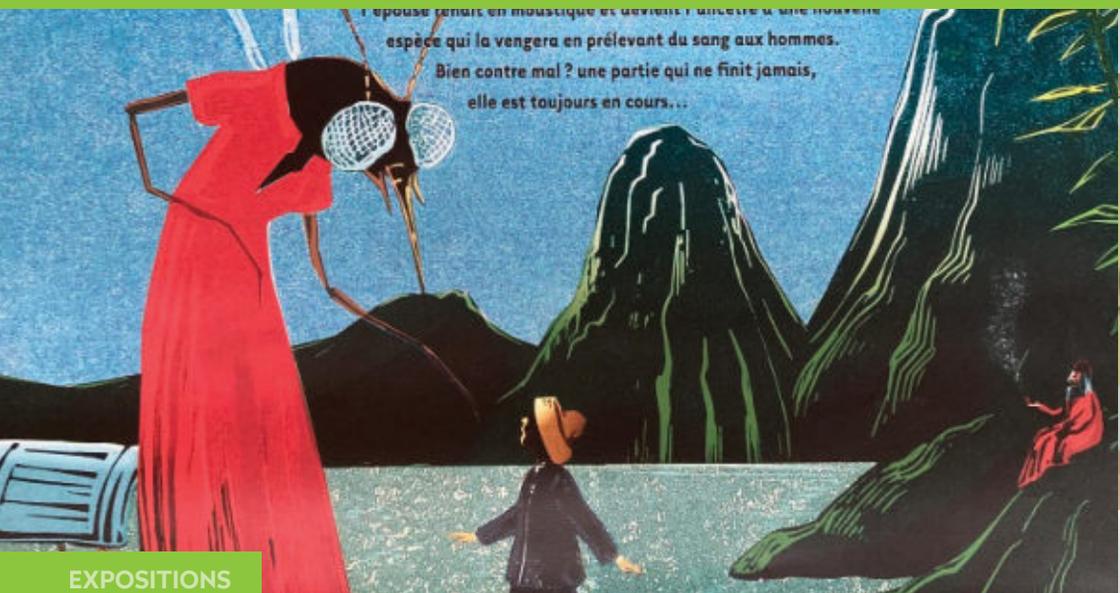


12 panneaux
120 x 60 cm
sur bâche souple
avec œilletons
(crochets fournis)

RÉALISATION

Voir page 1

2012



EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Enfants
À partir de 6 ans

1h30

Pour 2 personnes

12 m

Surface



13 panneaux
100 x 65 cm
sur bâche souple,
avec œillets
(crochets fournis)

RÉALISATION

Voir page 1
2014

AU BOUT DU CONTE

DESCRIPTION

Cette exposition propose de (re)découvrir ou relire 13 contes connus ou méconnus.

Mais 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 modulables
- une sélection de livres

À SAVOIR

Illustration en gravure par Odile Santi

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez des ateliers divers autour du conte (écriture autour des contes, pièce de théâtre, jeux...)

Empruntez les silhouettes et un castelet pour raconter des contes avec les ombres..

Invitez un conteur ou une conteuse.

Décorez la bibliothèque...



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. Nous en avons 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 sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Lisez un court texte et demandez aux enfants de l'associer à une illustration.
Ou proposez-leur d'écrire un court texte à partir d'une illustration choisie...

EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Enfants

1 h

Préparation

5 m

Surface



12 cadres (crochets fournis) à fixer sur des cimaises

RÉALISATION

la Maison est en carton
2013



FAIT DU VENT...

ME SUIS DIT QUE C'ÉTAIT
CAUSE DU FACTEUR. MON
A ÉTÉ PENDANT 40 ANS
C'ÉTAIT PLUTÔT DIFFICILE
ER.

splendeurs
et misères
du métier
de facteur
CHAPITRE I



voir page 1

P.7



EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Enfants

À partir de 6 ans

4 h

Pour 2 personnes

12 m

Surface



12 panneaux
100 x 70 cm
sur bâche souple
avec œillets
(crochets fournis)

RÉALISATION

Voir page 1
2006

PROMIS, JURÉ, ON S'ÉCRIRA

DESCRIPTION

Si les enfants d'aujourd'hui manipulent les les outils numériques 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
- une sélection de livres
- des fiches d'activités

POUR ALLER PLUS LOIN

Demandez aux lecteurs de vous écrire à la bibliothèque et exposez ces cartes postales.

Proposez un échange épistolaire avec une maison de retraite par exemple, ou une école à l'étranger.

Faites réaliser les cartons d'invitation pour le vernissage de l'exposition.

Proposez un jeu concours, un atelier d'art postal.

Installez une machine à écrire dans la bibliothèque.



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.

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

Elle est assez volumineuse mais très modulable.

COMPOSITION

- 18 panneaux
- une sélection de livres
- des fiches d'activités

POUR ALLER PLUS LOIN

Ornez la bibliothèque de galets, proposez des ateliers nature, land art ou création d'objets (carillon de la mer, porte-clés du pêcheur...)

EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Tout public

4 h

Pour 2 personnes

25 m

Surface



18 panneaux
120 x 80 cm
sur bâche souple
avec œillets
(crochets fournis)

RÉALISATION

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

2009



Le carnet de voyage est un carnet de bord ou de route que l'on mène et que l'on partage. On peut mentionner son carnet à ses proches, à ses enfants ou petits-enfants, à ses parents, ou à des enseignants dans une exposition. On peut aussi le garder secret comme un journal intime.

En bref...

C'est un carnet de voyage d'abord pour les parties avec pour ensuite s'en servir pour le plaisir.



EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Tout public

2 h

Pour 2 personnes

11 m

Surface



13 panneaux
70 x 50 cm
polychromes
plastifiés
semi-rigide
avec œillets
(crochets fournis)

RÉALISATION

Editions Sepia
2006

CARNETS DE VOYAGE MODE D'EMPLOI

DESCRIPTION

Découvrez la pratique du carnet de voyage ! Les douze panneaux situent ce mouvement artistique dans le temps, proposent mille et un conseils pour réaliser son propre carnet et suggèrent de nombreuses pistes pour voir des carnets contemporains.

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

- 13 panneaux
- une sélection de livres

SITE WEB RESSOURCE

<https://rendezvous-carnetdevoyage.com/>

POUR ALLER PLUS LOIN

Cette exposition prendra tout son sens grâce aux animations que vous pourrez mener à cette occasion. : lisez des livres de la sélection pour alimenter l'imaginaire des enfants, proposez un atelier de fabrication...



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

- 24 panneaux modulables
- une sélection de livres
- une pochette d'activité pour jouer avec les titres des photographies

POUR ALLER PLUS LOIN

Organisez un jeu-concours où le public doit inventer les légendes des photos de l'exposition.

EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Tout public

2 h

Pour 2 personnes

20 m

Surface



19 panneaux
60 x 90 cm

5 panneaux
90 x 60 cm
sur bâche souple
avec œilletons,
baguettes de
suspension en bois
(crochets fournis)

RÉALISATION

Brigitte Marcon
et Jean-Jacques Alcalay
2015



EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Tout public

2 h

Pour 2 personnes

10 m

Surface



12 panneaux
60 x 80 cm
sur bâche souple
avec œillets
(crochets fournis)

RÉALISATION

Marc Pouyet
2019

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 sélection de livre de Marc Pouyet d'autres artistes, des documents sur la thématique et un DVD

POUR ALLER PLUS LOIN

Organisez une balade dans le village ou dans la nature pour ramasser des éléments naturels.

Animez un atelier dans la bibliothèque ou à l'extérieur de créations collectives ou individuelles à partir d'éléments ramassés au préalable.

Invitez le public à créer des personnages ou animaux à partir d'éléments naturels et prenez-les en photo en extérieur.

Proposez une exposition de photos des créations du public (faites lors d'un atelier ou en dehors).

<http://www.marc-pouyet.net/>



LE MANGA

DESCRIPTION

Le manga existe depuis un siècle au Japon. Sa particularité est sa grande diversité de sujets : cuisine, sport, musique, etc. Il touche par conséquent des lecteurs de tout âge, de tout sexe et aux goûts multiples. De Hokusai à Tesuka, du Manhwa au Manhwa, découvrez les précurseurs, les séries cultes et les différences des pays d'Asie.

Cette exposition vous propose de découvrir les origines du manga (panneaux 1 et 2), ses différentes catégories (panneaux 3 à 6), qui correspondent à l'âge et au sexe de leurs lecteurs, ainsi que les spécificités des bandes dessinées venues de Corée et de Chine (panneaux 7 et 8).

COMPOSITION

- 8 panneaux
- une sélection de mangas (les premiers tomes de séries pour aborder une large palette de genres) et une sélection d'ouvrages de référence
- un livret d'activités

POUR ALLER PLUS LOIN

L'exposition est accompagnée d'un livret pédagogique avec une partie « jeu » destinée au jeune public et une partie « quiz » pour les plus grands. Il permet de transformer l'exposition en un véritable jeu de piste !

EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Tout public

3 h

Pour 2 personnes

12 m

Surface



8 panneaux
120 x 70 cm
sur bâche souple
tendue grâce
à des baguettes
de suspension
en aluminium
(crochets coulissants fournis)

RÉALISATION

Expositika
2007



EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Tout public

2 h

Pour 2 personnes

12 m

Surface



9 panneaux
120 x 80 cm
sur bâche souple
tendue grâce à des
baguettes en bois
en haut et en bas.
Les extrémités des
baguettes portent
des anneaux pour
l'accrochage
(crochets fournis)

RÉALISATION

Double Hélice
2013

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, 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, etc.

COMPOSITION

- 9 panneaux
- une sélection de livres

À SAVOIR

Conseil scientifique : Hubert Reeves, astrophysicien
Création graphique : Gilles Regnery



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 3e 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 Châteaudouble

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez un jeu de pistes avec les livres qui accompagnent l'exposition ! Ces ateliers sont fournis sur la clé USB pour impression. Ils sont à destination des GS, CP, CM.

Un exemplaire papier est fourni pour que vous puissiez faire des photocopies. Pour chaque niveau, les livres sont identifiés par une étiquette de couleur au dos du livre.

Si besoin, vous pouvez emprunter un vidéo-projecteur pour visionner le film (voir page 8).

EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Tout public

3 h

Pour 2 personnes

8 m

Surface



- 16 cadres
40 x 30 cm
- 1 affiche
- matériel
de projection
à prévoir

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2017



JE LEUR RESSORS IMMÉDIATEMENT MAIS LA BU LA TASSE.



DIAGNOSTIC : LE FILTRE DU ZOMM ET LA CELLULE SONT CASSÉS.



TOUTE MA FATIGUE NERVEUSE S'ENGOUFFRE DANS CETTE DÉCONVENUE POUR EN FAIRE UN IMMENSE ABATTEMENT. J'EN AI MARRE.



EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Ados/Adultes

4 h

Pour 2 personnes

15 m

Surface



14 panneaux
80 x 60 cm
sur bâche souple
avec œillets,
accrochage par
le haut avec une
cordelette

RÉALISATION

Bulle en tête
2012

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 qui puisent leur inspiration dans l'actualité et qui convoquent les ressources propres et spécifiques de la bande dessinée nous amènent à regarder de façon nouvelle le monde réel.

COMPOSITION

- 14 panneaux : 4 panneaux d'introduction proposent une définition de la bande dessinée de reportage puis dix panneaux présentent dix titres emblématiques de la bande dessinée de reportage.
- un questionnaire/quiz sur l'exposition
- un parcours-jeu à destination des jeunes (à partir de 14 ans)
- une mallette pédagogique
- une sélection de bandes dessinées de reportage

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez le parcours-jeu de l'exposition, ainsi que le questionnaire-quiz.
Proposez aux jeunes de faire les reporters dans le village, à l'aide des enregistreurs zoom (voir page 9).



NOUVEAU

CURIEUX JAPON

DESCRIPTION

En France, on associe souvent le Japon à l'univers des mangas (livres ou dessins animés). On l'associait déjà à l'imaginaire des estampes au XIX^e siècle. Avec cette exposition, allez plus loin ! Découvrez la culture et des éléments étonnants de la vie quotidienne de ce pays.

Et c'est avec l'adaptation du livre *La plus grande cuillère à riz du monde, ou 50 choses utiles et inutiles à connaître sur le Japon* de Pierre Sery, que Kinexpo a voulu partager les curiosités méconnues de la culture nipponne, tout en renversant les clichés.

En plus de 12 estampes, 6 panneaux abordent les thèmes suivants :

« Civilisation », « Monuments », « Cool Japan », « Traditions », « Travailler », « Coutumes ».

COMPOSITION

- 6 panneaux thématiques
- 12 panneaux d'estampes
- un livret pédagogique, des fiches de jeu à photocopier, et un manuel d'installation
- 4 buzzers
- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Un quiz interactif permet de partager un moment convivial autour de ces sujets.

D'autres pistes d'animation et un livret pédagogique sont à disposition dans un classeur. Quatre jeux, dont les règles sont assez simples à maîtriser, s'ajoutent à toutes les possibilités de médiation autour du Japon.

Mais aussi : décorez la bibliothèque, proposer un thé au public...

EXPOSITIONS
THÉMATIQUES
CLASSIQUES



Ados/Adultes

4 h

Pour 2 personnes

12 m

Surface

2 h

Animation



- 6 panneaux autoportants 85 cm x 2 m
- 12 panneaux d'estampes 42 x 42 cm à suspendre (crochets fournis)

RÉALISATION

Kinexpo
2021



EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Ados/Adultes

2 h

Pour 2 personnes

15 m

Surface



- 13 panneaux souples 68 x 68 cm avec œillets (crochets fournis)
- 12 affichettes plastifiées (A3)

RÉALISATION

EPI IliO
2014

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 pour découvrir la diversité des usages d'internet et 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) IliO 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 IliO fait partie d'un réseau de lieux d'initiation et de sensibilisation à internet, ouverts à tous sur l'ensemble du territoire.

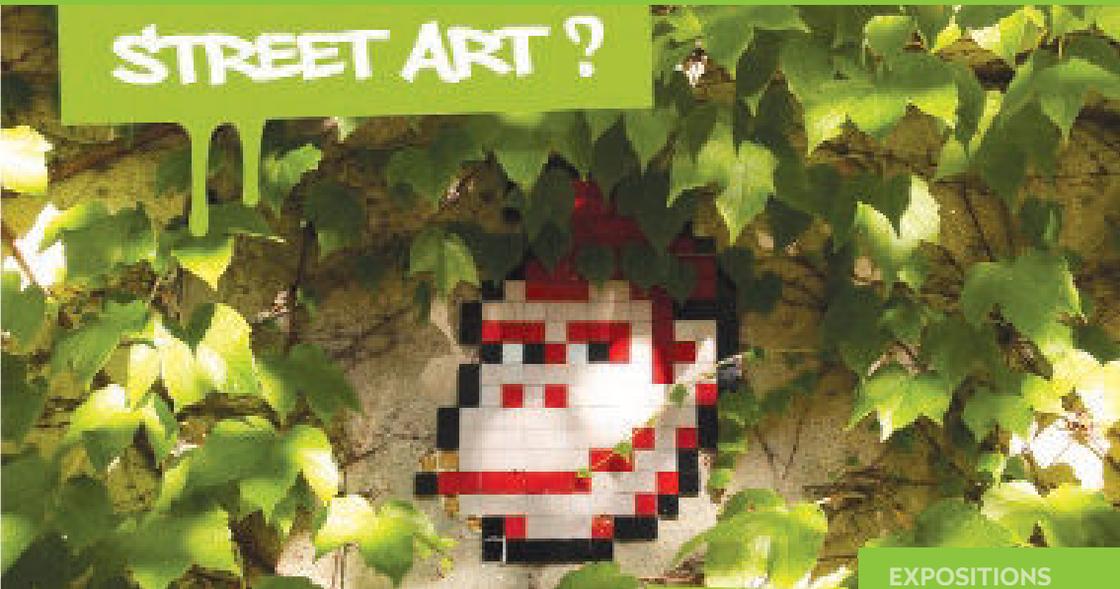
COMPOSITION

- 12 affiches et 13 panneaux modulables
- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez un(e) membre de l'association Photo/Photo ou de l'EPI IliO de Livron.

STREET ART ?



STREET ART

DESCRIPTION

Depuis les premiers graffitis de New York dans les années 1970 aux formes très variées qu'il peut prendre aujourd'hui, le Street art n'a cessé de susciter de la curiosité, des controverses voire des crispations. Il dérange, interpelle, étonne. Mais surtout, il se renouvelle continuellement.

Cette exposition aborde la variété des 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 ambigu de cet art : détérioration ? art engagé ? art dans la rue ? street culture ?

L'objectif n'étant pas d'apporter des réponses mais des clefs de compréhension et des ouvertures.

COMPOSITION

- 6 panneaux
- 16 photographies
- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez un atelier découverte des graffitis et de création de son propre tag.

Invitez un street-artiste pour un échange et une démonstration.

EXPOSITIONS THÉMATIQUES CLASSIQUES



Ados/Adultes

3 h

Pour 2 personnes

16 m

Surface



- 6 panneaux autoportants 85 x 200 cm
- 16 panneaux photographiques rigides format A2, avec crochets de suspension ou fils d'accroche

RÉALISATION

Kinexpo
2018

Des dodos



Il s'est levé
l'est approché
les gris l'ont rattrapé
ché



EXPOSITIONS
ORIGINALES



Tout-petits
À partir de 1 an

2 h

Pour 2 personnes

25 m²

Surface



7 panneaux en stadur
120 x 80 cm
imprimés en recto/
verso avec supports

RÉALISATION

Corinne Dreyfuss
2018

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 dont deux sont interactifs (l'un pour réaliser des portraits, l'autre pour y coller des pommes (gommettes))
- un tunnel de jeu, 6 dalles nuages, 6 coussins nuage, 3 coussins soleil, 4 bâtons de pluie, 3 bassines et 3 seaux, des balles multicolores, petit matériel à manipuler
- une sélection de livres



EXPOSITIONS
ORIGINALES

GRANDIMAGES LES 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 : Au jardin potager, La maison, Chez mémé, À la piscine, La nuit, Au muséum, Au jardin zoologique, Au cirque, La fête foraine, À l'opéra.

Retrouvez ces illustrations sur des paravents grand format et des paravents plus petits. Des dépliants (8 x 96 cm) 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, 5 petits paravents et 5 petits dépliants

■ Lot 2 :

5 grands paravents, 5 petits paravents et 5 petits dépliants

■ Lot 3 pour les petits espaces

10 petits paravents et 10 petits dépliants

Bonus : chaque grandimage contient au moins un personnage en train de lire... à vous de jouer !



Enfants

1h

Pour 2 personnes

25m²

Fractionnables



Des paravents qui se plient en 4 tels des accordéons, à poser au sol :
dimensions des grands 140 x 250 cm,
dimensions des petits 55 x 100 cm

RÉALISATION

la Maison
est en carton
2013



EXPOSITIONS
ORIGINALES

NOUVEAU



Enfants
À partir de 7 ans

4 h

Pour 2 personnes

12 m

Surface



Suspendre des fils de part et d'autre de la bibliothèque et y accrocher les affiches avec les pinces à linge fournies

RÉALISATION

Éditions
Rue du monde
2023

LA POÉSIE S'AFFICHE !

DESCRIPTION

Un petit tour du côté de la poésie pour la jeunesse avec cette exposition composée d'affiches à suspendre.

Issues de deux coffrets des éditions Rue du monde :

■ **Mon coffret à poèmes** (15 poèmes-affiches)

Drôles, fantaisistes, chaleureux, nous interpellant sur le monde ou nous invitant à la fraternité, ces tableaux poétiques sont à partager avec générosité et créativité.

■ **Affiche ton poème** (27 poèmes-affiches)

Des mots pour le cœur, l'esprit et les yeux, des poèmes-affiches qui disent aux enfants : « vous avez droit à cette étrange langue qui parle de l'essentiel : LA POÉSIE ». En prenant des couleurs, l'alphabet nous donne envie d'afficher à notre tour nos émotions, nos rêves et peut-être même notre POÈME.

COMPOSITION

- des affiches
- des pages jeux pour en inventer
- un chuchoteur de poème (tube en PVC)
- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez un typographe avec sa presse et ses lettres en bois ou un poète.

Prévoir un espace « Pioche-poèmes » : glisser des extraits de poèmes recopiés ou photocopiés, et inviter les visiteurs (de tout âge) à emporter ce qui leur plaît et à ajouter leurs propres extraits.

Utilisez les livres de la sélection pour proposer des ateliers d'écriture.



LE BIVOUAC

DESCRIPTION

Le Bivouac est une structure mobile innovante permettant de déployer hors les murs une bibliothèque intégrant des outils numériques.

Outil de médiation pour tous et partout, il permet de proposer des ateliers et animations numériques autour du livre, de la lecture et du jeu. Il peut être déployé en intérieur comme en extérieur.

3 espaces sont mis à disposition du public :

- découvrir : un espace de consultation de livres, de tablettes, liseuses...
- jouer : un espace pour les jeux vidéos et les jeux de société
- expérimenter : un espace pour des ateliers

En plus d'être très volumineux (le dispositif est transporté en camion), le Bivouac nécessite un accompagnement de plusieurs agents et une mobilisation importante de la part de la bibliothèque accueillante.

C'est pourquoi le prêt de cet outil est exceptionnel, et doit s'inscrire dans un projet plus large.

Contactez la médiathèque départementale pour en savoir plus.

EXPOSITIONS ORIGINALES



Tout public

4 h

Pour 4 personnes

25 m²

3 espaces



- 3 espaces de campement
- des valises pour les livres
- des assises et des tables
- des tapis
- du matériel pour les ateliers (tablettes, projecteur, console etc.)

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
et Inclusit Design
2019



EXPOSITIONS
ORIGINALES



Ados/Adultes

1h

Préparation

15m²

Surface



- 4 panneaux autoportants
- prévoir des tables pour disposer les instruments

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2023

NOUVEAU

DISCOMOBILE ET SI ON PRENAIT LE TEMPS ?

DESCRIPTION

La Discomobile relaxation propose de s'arrêter un moment pour écouter de la musique bien assis dans des transats, feuilleter des livres invitant à la contemplation et au bien-être, découvrir des instruments faciles à utiliser... La sélection musicale est éclectique car elle ne se réduit pas à la musique dite de relaxation ou de méditation. Les disothécaires de la MDD sont allés puiser dans une variété de genres, allant du paysage sonore à la musique classique, en passant par le jazz ou encore la musique électronique, qu'il est possible d'utiliser pour une sieste musicale.

COMPOSITION

- une sélection de livres et de cd
- des instruments de musique : un kalimba, un bol tibétain, un bâton de pluie et un hang
- un poste « Hörbert » pour diffuser de la musique libre de droit, et une enceinte Bluetooth qui garantit un son de qualité pour la sieste musicale
- et pour le décor et l'ambiance : quatre kakemonos illustrés d'un motif végétal, un beau tapis et deux transats

POUR ALLER PLUS LOIN

Empruntez la biblio-malle Bien-être



EXPOSITIONS
ORIGINALES



Ados/Adultes

15
min.

Préparation
2 personnes

1 m

Compatible avec
les petits espaces



L'installation est
simple mais la
structure est un peu
lourde, à porter
de préférence à
deux personnes

RÉALISATION

Double Hélice
2020

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 sélection de livres



EXPOSITIONS
ORIGINALES



Ados/Adultes



Préparation



Compatible avec
les petits espaces



- Très léger à installer et simple d'utilisation
- Prévoir des assises confortables à côté de la valise

RÉALISATION

Radio Saint Ferréol,
en partenariat
avec le 8FabLab
2021

NOUVEAU

LA VALISE SONORE

DESCRIPTION

La médiathèque départementale avait collaboré avec Radio Saint Ferréol (RSF) dans le cadre de la saison culturelle qui proposait des séances d'écoute appelées les « Oreillettes ». La médiathèque a ensuite souhaité poursuivre ce partenariat en passant commande à la radio cretoise d'un outil la « valise sonore » visant à faire découvrir la variété des créations sonores et radiophoniques. Curieuse par nature, RSF a composé une sélection de contenus créés par d'autres radios, associations ou auteurs, ainsi que quelques productions maison.

L'objet valise invite en lui-même au voyage, à la découverte, à la rencontre avec un ailleurs, qu'il soit géographique, historique, social, culturel... C'est une immersion dans le monde merveilleux de la création sonore !

COMPOSITION

- Une valise permettant d'écouter au casque des documentaires et des créations sonores préenregistrés (36 au total)
- Un mode d'emploi pour faire fonctionner la valise et naviguer dans les propositions
- 2 casques d'écoute
- Un fascicule présentant chaque documentaire, son genre, sa durée, pour faciliter le choix d'écoute
- 17 CD reprenant une partie des reportages de la valise (non destinés au prêt)
- Une sélection de livres
- 1 affiche présentant la Valise sonore au public de votre médiathèque

Enfants

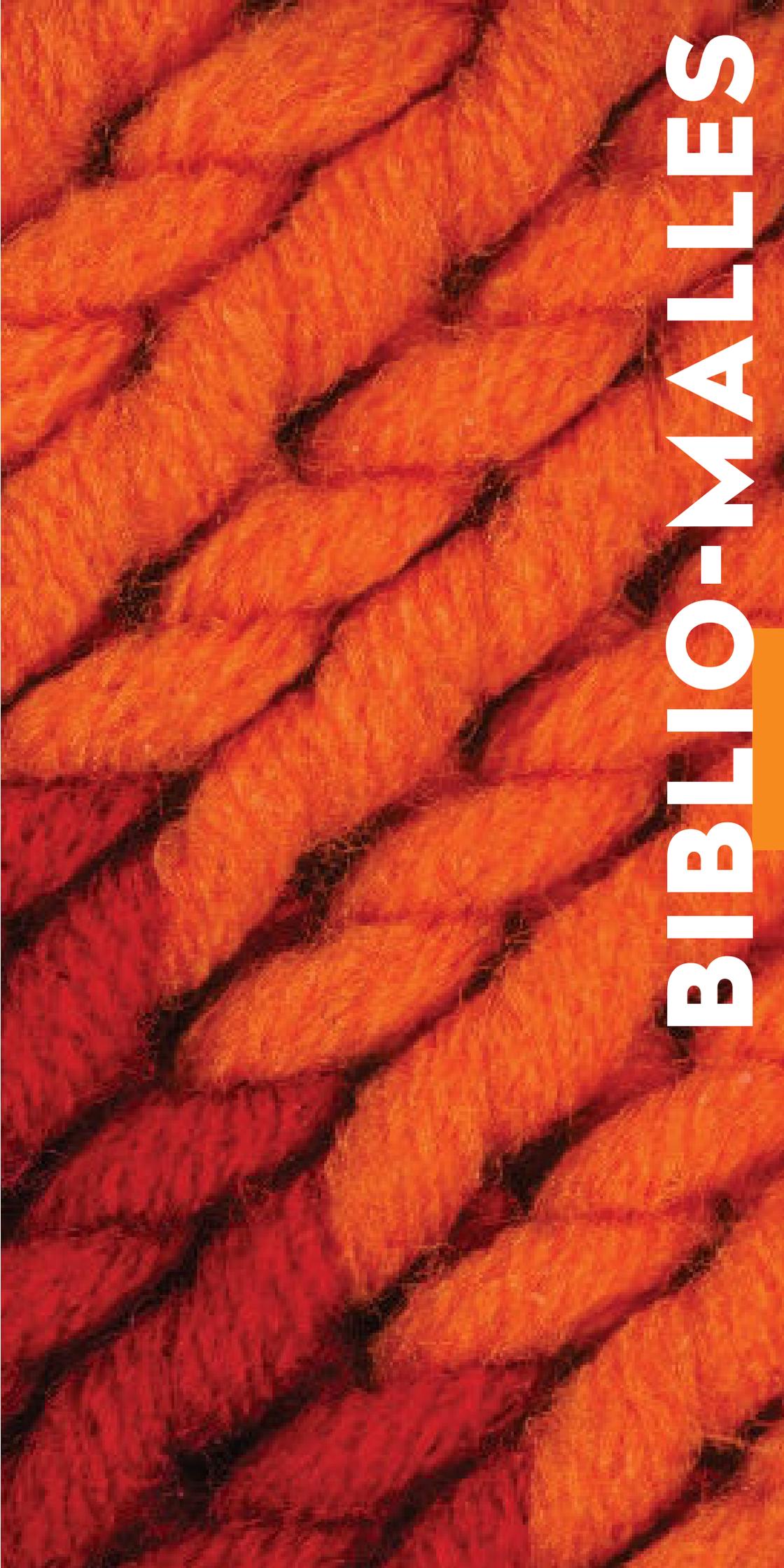
À la ferme
Abécédaires
Au-delà de nos différences
Babythèque
Ça décode un max : écritures, signes, codes **NOUVEAU**
Cherchez la p'tite bête !
Le cirque
Le corps humain
Drôles de livres nouvelle sélection
DYS **NOUVEAU**
L'eau
Émotions **NOUVEAU**
La gourmandise
Livres jeux
Maisons du monde
Noël
Les pirates
Les pompiers

Tout public

L'arbre
La calligraphie
Le carnaval
Craquez pour le chocolat
Elles et ils
Harry Potter **NOUVEAU**
Le Moyen-Âge
Oser raconter sans livres **NOUVEAU**

Ados/Adultes

À table !
Bien-être
Do It Yourself
Dystopies
Environnement
La Grande Guerre : 1914-1918
Jardins, jardinage
Kits lecture à voix haute **NOUVEAU**
Petites histoires dans la grande
Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?



BIBLIO-MALLES



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 3 ans

À LA FERME

DESCRIPTION

Une sélection de livres pour découvrir l'univers de la ferme : cultures, élevage, matériel.

Contes et albums complètent cette documentation.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

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...

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 !

COMPOSITION

- une sélection de livres
- un jeu « Images et mots »

POUR ALLER PLUS LOIN

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...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme

2016



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 6 ans

AU-DELÀ DE NOS DIFFÉRENCES

DESCRIPTION

Cette biblio-malle succède à celle intitulée Handicaps, changeons notre regard.

La thématique est élargie, au-delà des différences liées uniquement au handicap. Ainsi l'idée est de sensibiliser à tous les types de différences : sociales, de genre, de couleurs de peau... mais surtout de percevoir ce qui nous est commun : notre humanité.

Et finalement, être différents, ce n'est pas si mal que ça. Qu'en pensez-vous ?

COMPOSITION

- une sélection de livres
- le jeu Keski Hand17Familles
- des tablettes et l'alphabet en braille
- des lunettes de simulation qui permettent d'expérimenter les difficultés rencontrées par les personnes avec un handicap visuel.

POUR ALLER PLUS LOIN

Faites décoder des devinettes en braille.

Proposez aux enfants de faire un inventaire à la Prévert de toutes les différences entre les êtres (petit/grand, blanc/noir, riche/pauvre...).

Organisez des goûters philo sur le thème de la différence.

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES

BABYTHÈQUE



Tout-petits

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 !

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

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 !

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 9 ans

NOUVEAU

ÇA DÉCODE UN MAX ÉCRITURES, SIGNES, CODES

DESCRIPTION

Cette biblio-malle propose une sélection de documentaires et de fictions sur l'invention de l'écriture, les différents systèmes d'écriture ainsi que d'autres moyens de transmission plus récents.

Elle diffère de la biblio-malle Abécédaires en ce qu'elle dépasse largement les frontières de notre alphabet latin pour aller explorer les hiéroglyphes, les codes secrets, la transmission par sémaphore, les pictogrammes. ... tout ce qui se rapporte aux divers moyens de communiquer informations et idées.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- 4 jeux/supports d'ateliers

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez aux enfants de jouer avec l'alphabet.

De dessiner des lettres Kawaii.

D'inventer ou de colorier des pictogrammes.

D'écrire avec le guide des hiéroglyphes.

Initiez-les au codage informatique...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2022



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 6 ans

CHERCHEZ LA P'TITE BÊTE

DESCRIPTION

L'objectif de cette biblio-malle est de sensibiliser les enfants au monde souvent méconnu que sont les petites bêtes. Dès qu'on les évoque, nous vient souvent à l'esprit un monde de créatures qui grouillent, qui rampent, qui piquent et qui parfois font peur ! Avec des ailes, des pattes velues voire des crochets...

C'est un peuple étonnant, qui se compose essentiellement d'insectes, d'araignées, de serpents et de petits mammifères.

Comment protéger ces petites bêtes qui peuplent notre planète ?

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Collectez feuilles d'arbres, bouts de bois, cailloux, écorces, terre, sable, et proposez de créer des bêtes selon l'imagination de chaque enfant. Petite exposition à prévoir.

Faites découvrir les sons émis par les animaux en équipe (grillon, cigale, souris, mouche, moustique, bourdon, abeille, grenouille...).

Fabriquez des mangeoires et des nichoirs pour les oiseaux, les chauves-souris, etc.

Organisez un concours de photographies faites par les enfants (participation des parents) puis exposition.

Contactez les associations de protection de la nature...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



Enfants
À partir de 3 ans

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- deux livres audio
- une illustration grand format

POUR ALLER PLUS LOIN

La Drôme est un département riche en compagnies de spectacles, notamment de rue, lesquelles empruntent beaucoup aux disciplines du cirque (voltige aérienne, jonglage, etc.).

Ces compagnies sont aussi très souvent partenaires de manifestations locales (carnavals, fêtes de village, ...) ou de centres d'animations et participent pleinement à la vie culturelle de notre région.

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

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2016



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 3 ans

LE CORPS HUMAIN

DESCRIPTION

Partez à la découverte du corps humain ! Des pieds à la tête... puis, après avoir bien observé, vous découvrirez ce corps en action.

Et la santé dans tout ça ? Les bobos, la maladie et le soin de soi...

Se protéger c'est aussi savoir que notre corps nous appartient, c'est pourquoi la sélection comprend des ouvrages qui évoquent les violences sexuelles.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- des jeux

POUR ALLER PLUS LOIN

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...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 3 ans

DRÔLES DE LIVRES

DESCRIPTION

Parfois on ne se doute pas, on ouvre un livre... et puis quelle surprise ! On y trouve un château gigantesque, une œuvre 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...

Soulevez les volets, tournez la roue, tirez les languettes et découvrez ce qu'il se passe...

COMPOSITION

- une sélection de livres pop-up

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2019

POUR ALLER PLUS LOIN

Créez un livre animé.

Proposez un atelier bricolage avec les plus grands...



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 6 ans

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 ?

Vous trouverez, dans cette biblio-malle, 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.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- un bâton de pluie

POUR ALLER PLUS LOIN

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 !

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2017



NOUVEAU

ÉMOTIONS

BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 6 ans

DESCRIPTION

Notre cerveau est immature jusqu'à l'âge de 25 ans environ. Avant 5 ans, les enfants ont des difficultés à contrôler leurs émotions, qui sont naturellement décuplées. Mais après cet âge-là, de nombreuses étapes restent à franchir, en lien avec leur développement et les connexions neuronales en pleine formation.

L'objectif de cette malle est d'aider les enfants de 6 à 12 ans environ à développer leur intelligence émotionnelle, sans pour autant « tomber » dans le développement personnel :

- nommer des émotions, enrichir son vocabulaire
- comprendre d'où viennent les émotions (du point de vue scientifique)
- identifier, par le jeu, les émotions ressenties par d'autres personnes
- découvrir différentes manières de les représenter

COMPOSITION

- une sélection de livres
- des fiches d'activités
- le jeu « Feelings »

POUR ALLER PLUS LOIN

Faites un jeu de mime des émotions,

Décorez la bibliothèque avec des images en couleur d'œuvres connues qui représentent les principales émotions.

Proposez un atelier de masques, ou de « portrait intérieur »...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2022



BIBLIO-MALLES



Enfants

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez au public une visite chez un fabricant de nougat, un pâtissier, un épicier ou une coopérative.

Animez un atelier cuisine.

Décorez la bibliothèque...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020



BIBLIO-MALLES



Enfants

LIVRES JEUX

DESCRIPTION

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

COMPOSITION

- une sélection de livres jeux

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2015



BIBLIO-MALLES



Enfants
À partir de 5 ans

MAISONS DU MONDE

DESCRIPTION

Qui n'a pas dessiné une maison dans son enfance ?

Qui n'a jamais construit de cabanes, lieu refuge et rêvé de tous les enfants ?

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 sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES



Enfants

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- un puzzle cherche et trouve
- un memory de Noël
- un jeu « Sauvons Noël »

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposez des ateliers de fabrication de décorations de Noël et de petits cadeaux.

Proposez un atelier de dessin autour de la thématique pour les plus petit.

Réalisez un calendrier des coups de cœur...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES



Enfants

LES PIRATES

DESCRIPTION

Hissez la grand voile, la bibliothèque s'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.

COMPOSITION

- une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2016

POUR ALLER PLUS LOIN

Dessins, chants de marins, déguisements, course au trésor... beaucoup d'activités peuvent être proposées.



BIBLIO-MALLES

LES POMPIERS



Enfants

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

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.

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2017



Tout public
À partir de 3 ans

L'ARBRE

DESCRIPTION

Cette biblio-malle s'adresse aussi bien aux adultes qu'aux enfants. Constituée d'une vingtaine de livres réalisés par des scientifiques, des artistes, des thérapeutes et des philosophes du monde entier, elle mélange documentaires, fictions, ouvrages de référence et beaux livres illustrés pour apprendre à observer, jouer, se ressourcer, créer, soigner, cuisiner ou encore voyager...

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Plantez un arbre à poèmes dans votre bibliothèque.

Construisez des arbres généalogiques.

Exposez dessins, peintures, photographies d'arbres.

Proposez un circuit de découverte des arbres de la Drôme.

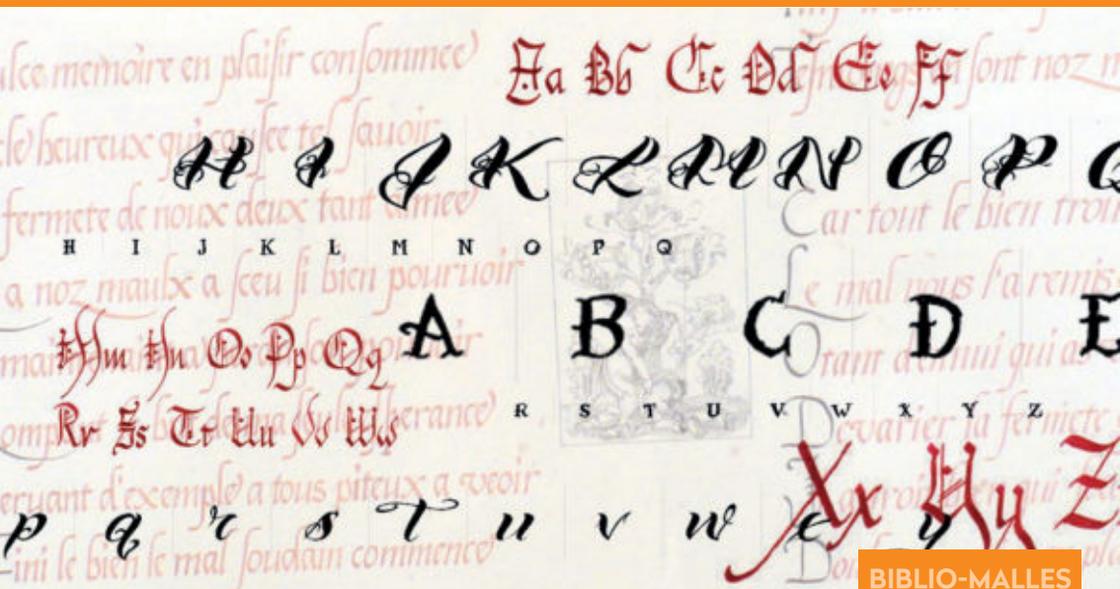
Organisez une cueillette du tilleul.

Participez à la fête de l'olive à Nyons...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme

2021



BIBLIO-MALLES

LA CALLIGRAPHIE



Tout public

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- du matériel de calligraphie

POUR ALLER PLUS LOIN

*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.*

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2016



BIBLIO-MALLES



Tout public

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.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- des masques à photocopier et à colorier

POUR ALLER PLUS LOIN

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...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020



BIBLIO-MALLES



Tout public

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

- une sélection de livres
- deux DVD
- du matériel pour décorer et animer

POUR ALLER PLUS LOIN

Organisez un goûter-lecture autour du chocolat.

Programmez un concours de recettes à base de chocolat.

Faites faire à des enfants un atelier bricolage : leur proposer de fabriquer des petites boîtes en papier pour emballer des bonbons de chocolat à offrir aux proches au moment de Pâques ou Noël ou d'anniversaires...

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 les filles et garçons.

Elle peut être utilisée notamment en écho à la Journée Internationale des Femmes (8 mars) et à la Journée Internationale pour 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 filles/garçons.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Cette sélection peut se suffire à elle-même et peut déjà esquisser un questionnement et initier un débat.

Pour permettre de valoriser cette sélection, il est néanmoins possible de trouver beaucoup de ressources numériques à vocation pédagogique puisque l'éducation nationale s'est emparée du sujet.

Voici une liste non exhaustive de sites proposant des ateliers et des notions sur l'égalité fille - garçon :

<http://eduscol.education.fr/cid53898/ressources-nationales-et-europeennes.html>

<http://www.onisep.fr/Equipes-educatives#Egalite-filles-garcons>

<http://www.genrimages.org>

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2018



NOUVEAU

BIBLIO-MALLES

HARRY POTTER



Tout public

DESCRIPTION

Cette biblio-malle pour tout public est une sélection d'objets et de livres ainsi que de nombreuses pistes d'animation autour de l'univers de Harry Potter.

COMPOSITION

- 3 baguettes : Voldemort, Dumbledore, Harry Potter
- 1 puzzle 3D
- 1 tissu brodé violet
- 1 carte du Maraudeur
- 1 Uno
- 1 Dobble
- 1 Choixpeau
- 1 présentoir en plexi + support (libérez Dolby)
- 7 visuels plastifiés (décoration)
- 3 livrets : Le tournoi des trois sorciers, La nuit des livres Harry Potter kit d'activités, Le tournoi des trois sorciers quiz
- une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2022



BIBLIO-MALLES



Tout public

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

- une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2015



NOUVEAU

BIBLIO-MALLES



Tout public

OSER RACONTER SANS LIVRES

DESCRIPTION

Cette biblio-malle est un support pour des personnes qui souhaitent essayer de raconter un conte ou simplement une histoire sans livre.

Si elle repose sur une base théorique du conte, c'est surtout un outil pour prendre plaisir petit à petit dans l'expression orale, être de plus en plus à l'aise avec la prise de parole, avec sa voix, s'entraîner à bien s'exprimer, à se faire confiance pour raconter sans livre.

La malle est construite sur 3 axes :

- un apport théorique du conte : documents techniques, typologie des contes, répertoire de formulettes, et des liens vers des ressources sur le web
- un répertoire fiable pour connaître des éditions, des collections, des conteurs, et histoires à structures simples à mémoriser
- des outils d'entraînement ludiques sous forme de jeux de dés et des pistes d'animations

Elle est adaptée à tout public malgré une sélection qui s'adresse essentiellement au public jeune.

COMPOSITION

- 1 jeu Dixit
- 1 jeu Comment j'ai adopté un gnou
- 1 jeu Rory's Story Cube
- 1 jeu Conter avec les 5 sens
- une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2022



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

À TABLE !

DESCRIPTION

La sélection de cette biblio-malle sur la cuisine livre à la fois bon nombre de recettes à déguster mais nous incite aussi à réfléchir, savoureusement, à ce qui compose notre assiette et à notre manière de l'appréhender...

De la cuisine punk au « faiminisme » en passant par le « steaksisme », les auteurs enrichissent de leur pensée, avec une pointe de piquant, une bonne dose d'intelligence et d'humour, les recettes saines et gourmandes de cette malle. Autant cultiver le goût du beau et du bon à table !

Et il y en a pour tous les goûts...

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Faites un concours de gâteau.

Proposez une lecture à voix haute (voir page 77).

Exposez des ustensiles de cuisine et partagez des recettes à afficher.

Et pourquoi pas transformer la bibliothèque en salle de banquet !

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

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 sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Empruntez la Discomobile « Et si on prenait le temps » et faites vivre aux usagers une sieste musicale ! (voir page 38)

Et aussi :

Proposez au public des mini ateliers de qi qong, yoga, tai chi, sophrologie, méditation... Cela peut intéresser un groupe qui cherche à trouver de nouveaux adhérents et permet une découverte sans engagement pour le public. Proposez le coloriage de mandalas...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2018



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

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 sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Proposer un atelier de « do it yourself » (faire par soi même) : avec par exemple l'Adil 26 (Agence information logement) ou avec une personne de votre entourage, qui a un vrai savoir-faire et qui est expérimentée, pour faire ses cosmétiques ou ses détergents.

Présenter le travail d'une association, d'un artiste, qui travaille dans le recyclage, «l'économie circulaire» c'est-à-dire la revalorisation d'objets usagers...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2018



BIBLIO-MALLES

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 sélection de livres



Ados/Adultes

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

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 ces 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...

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

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 !

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020



BIBLIO-MALLES

LA GRANDE GUERRE

1914-1918



Ados/Adultes

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 des aspects militaire, politique, financier, industriel, social ; affiches et journaux de la propagande ; lettres de poilus, chansons, gravures et fictions rendent compte de la vie au front.

Autant d'ouvrages qui apportent de nouveaux éclairages sur ce conflit mondial et le bouleversement subi par la société française.

COMPOSITION

- une sélection de livres
- des journaux d'époque
- un coffret de gravures d'Otto Dix

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2014



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

JARDINS, JARDINAGE

DESCRIPTION

Semer, planter, entretenir des végétaux afin de s'alimenter ou d'ornementer son environnement : vive le jardinage !

Cette biblio-malle présente une sélection d'ouvrages abordant tous les aspects du jardinage : cultures pour petits ou grands espaces, utilisation de matériaux de récupération, techniques écologiques, respectueuses de l'environnement et pratiques participatives ou collectives, à travers les jardins partagés.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez les passionnées de jardinage à venir partager leur expérience et leurs conseils.

Créez une grainothèque.

Proposez un atelier de création d'herbier.

Organisez une lecture thématique (légumes, fruits, arbres..) dans un jardin...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



NOUVEAU

LES KITS « LECTURE À VOIX HAUTE »

DESCRIPTION

Outil léger (un simple sac en toile de jute), on trouve dans chacun de ces kits un livret composé d'une sélection de textes sur un thème, et quelques livres, pour y piocher les textes de son choix. Il est possible d'utiliser uniquement le livret, pour une animation clé en main, ou de créer son propre déroulé.

Composés par la médiathèque, ils sont destinés à partager le plaisir de la lecture à voix haute auprès d'un public adulte, partager les textes « coups de cœur », ou proposer une lecture dans le cadre d'un événement (local, national...) comme la semaine bleue, le printemps des poètes, mardi gras, la semaine du goût, Noël etc.

COMPOSITION

- Kit 1 : La boîte à souvenirs
- Kit 2 : Mise en bouche
- Kit 3 : Silence, on tourne !
- Kit 4 : Potages et papotages
- Kit 5 : Veillées de Noël et de l'hiver
- Kit 6 : 50 nuances de rire

POUR ALLER PLUS LOIN

Pourquoi ne pas sortir de la bibliothèque, lire « Potages et papotages » dans un restaurant par exemple : tout est à imaginer !

Pour accompagner cette malle, vous pouvez décorer la bibliothèque, ou emprunter un fond de scène avec des projecteurs (voir page 8).

BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

**45
min.**

Animation

**2
pers.**

Moyen humain

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2022



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

PETITES HISTOIRES DANS LA GRANDE

DESCRIPTION

Pour cette sélection, l'objectif est de faire découvrir des auteurs, des titres, des faits peu connus à travers des romans récents. Quelques thèmes en lien avec l'actualité ont aussi été privilégiés : condition féminine, racisme, exil et immigration, liberté religieuse, révoltes sociales.

COMPOSITION

- une sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Invitez un auteur, un historien ou un conférencier.

Animez un moment jeu : jeu de société, chasse au trésor, jeu de rôle, escape game... le tout en costume d'époque, par exemple.

Proposez un atelier : réaliser une frise chronologique, un atelier de cuisine (avec dégustation, bien sûr !).

Organisez une projection d'une adaptation d'un roman historique...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme

2021



BIBLIO-MALLES



Ados/Adultes

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, 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 sélection de livres

POUR ALLER PLUS LOIN

Agrémentez vos tables de présentation d'objets en lien avec le voyage (gourde, boussole, cairn, chaussures de marche, sac à dos, etc).

Invitez des personnes qui voyagent beaucoup à venir parler de leurs périples et de porter la réflexion sur les différentes façons d'envisager le voyage.

Proposez un concours photo en rapport avec le voyage.

Organisez un concours d'écriture sur le thème du voyage : les lieux qui vous ont émus / votre voyage immobile...

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2018

BIBLIO-JEUX

L'art en jeux

Au pied du baobab

Bulles et héros

Entrée libre au musée

Farandole de jeux

Festival de jeux sonores **NOUVEAU**

Il était une fois les contes

Jeu de cubes, le petit monde de Véronique Vernette

Khéops

Pas de géant

Pas pareille

Pas sauvage

Pause Photo Prose **NOUVEAU**

Le petit Chaperon rouge

Pleine nuit

Pré-cinéma

Ramène ta science !

La vie privée des abeilles

ESCAPE GAME ADOS / ADULTES

Panique dans la bibliothèque : escape game

Panique dans la bibliothèque : escape game pour les groupes **NOUVEAU**

LUDO-MALLES

JEUX SUR CONSOLES / TABLETTES

Consoles

Tablettes



JEU X



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 5 ans

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...

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu a pour objectif une première découverte de l'art et de quelques musées par le biais du jeu. Il comporte 4 ateliers autonomes : le jeu du voleur, un jeu d'association, un jeu de memory et un jeu Klimt avec des 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
- une sélection de livres



Pour un groupe
jusqu'à
28 enfants

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 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
- une sélection de livres

BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 4 ans



Pour un groupe
jusqu'à
28 enfants

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2021



BIBLIO-JEU



Enfants
À partir de 4 ans

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 des bandes dessinées et le matériel



Pour un groupe
jusqu'à
28 enfants

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2013



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 4 ans

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
- une sélection de livres

■ Ateliers **MarMus'art** :

- des formes en mousse et des fonds de couleur
- des tableaux à recomposer
- des reproductions de tableaux et des chevalets
- 1 sac contenant le matériel
- une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2018



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 3 ans

FARANDOLE DE JEUX

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

Pour initier les plus jeunes au plaisir de la lecture !

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 des livres



Pour un groupe
**de 4 à
28 enfants**

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020



NOUVEAU

FESTIVAL DE JEUX SONORES

Avec ce biblio-jeu décliné en plusieurs kits, faites le plein d'activités divertissantes et variées autour des sons et de la musique !

DESCRIPTION

Ce biblio-jeu est constitué de 6 kits indépendants. Pour chacun, le but premier est de s'amuser !

Il est composé d'outils clé en main pour proposer aux enfants des ateliers manuels, des jeux de groupes, des expériences sonores et ludiques... qui permettent de découvrir le vaste monde de la musique.

COMPOSITION

- kit 1 : mise en son d'albums jeunesse (déroulés fournis)
- kit 2 : découverte d'instruments et de famille d'instruments (des jeux pour tous les âges, des quiz et des défis)
- kit 3 : des jeux autour de la vie des musiciens et des styles musicaux (des jeux pour tous les âges, des quiz et des défis)
- kit 4 : des ateliers pratiques (des guides pour la fabrication d'instruments avec des objets de récupération, des fiches pratiques pour peindre ou dessiner à partir de la musique)
- kit 5 : danse, corps, rythme (fiches « mouvement »)
- kit 6 : sur la voix (découvertes étranges, collectage, jeux de voix)

Composition pour chaque kit :

Une sélection de livres, des petits instruments de musique, des accessoires pour les jeux et des fiches d'activités clé en main et faciles à mener.

BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 4 ans



Animation



Pour un groupe
jusqu'à
16 enfants

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
courant 2024



BIBLIO-JEUX



Enfants

IL ÉTAIT UNE FOIS LES CONTES

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

*Le loup et la mésange, Raffara, 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 raconte son conte aux autres enfants. Le jeu *le domino des contes* se compose de quatre ateliers autonomes basés sur les illustrations.

COMPOSITION

■ Pour le jeu 7 familles des contes :

- 7 porte-photos
- cartes du jeu des 7 familles
- mots casés et solutions
- 1 sac contenant le matériel
- 1 caisse de livres

■ Pour le jeu le domino des contes

- 1 memory
- 1 loto
- 1 domino
- 8 illustrations
- 1 sac contenant le matériel
- 1 caisse de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2009



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 2 ans

JEU DE CUBES LE PETIT MONDE DE VÉRONIQUE VERNETTE

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

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.

Les images sont extraites de trois albums de Véronique Vernette :
Petite graine, Si le caïman, Un secret tout rond.

COMPOSITION

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

RÉALISATION

Editions
Points de suspension
2009



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 5 ans

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

Le biblio-jeu Khéops a pour objectif la découverte de la civilisation égyptienne au travers de jeux. Il comporte 8 ateliers indépendants.

COMPOSITION

- 1 loto*
- 1 mémoire 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 des livres et le matériel

* jeux en 2 exemplaires

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2013



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 6 ans

PAS DE GÉANT

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 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

- 1 tortue en tissu dans une housse dans laquelle se trouvent les différents ateliers
- 2 caisses contenant des livres

RÉALISATION

Association
La Plume d'Uruk
2019



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 5 ans

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 jeu 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

- 1 caméléon en tissu dans une housse dans laquelle se trouvent les différents ateliers
- 2 caisses contenant une sélection de livres

RÉALISATION

Association
La Plume d'Uruk
2012



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 6 ans

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 jeu 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
- Deux caisses contenant une sélection de livres

RÉALISATION

Association
La Plume d'Uruk
2012



BIBLIO-JEUX

NOUVEAU

PAUSE PHOTO PROSE



Enfants
À partir de 6 ans

4 h

Préparation

2 h

Animation



Pour un groupe
jusqu'à
35
participants

RÉALISATION

Les Rencontres d'Arles

Un jeu de plateau dédié à la lecture, l'interprétation des images et à la photographie, dans un contexte d'omniprésence de l'image.

DESCRIPTION

Conçu par Les Rencontres d'Arles, le jeu Pause Photo Prose propose de se questionner sur l'origine des photographies, leur polysémie, leurs usages. Mettre ensemble des mots sur des photos permet de sortir du simple « J'aime / j'aime pas » pour tendre vers une autonomie du regard, aiguïser son œil de citoyen, de consommateur d'image, se forger un point de vue personnel et le partager avec d'autres.

Animée par un ou plusieurs animateurs, une partie peut rassembler jusqu'à 35 participants.

Cet outil s'adresse à un public de tout âge, spécialiste ou néophyte. Aucune connaissance en photographie n'est requise.

Une partie se joue en trois manches et s'articule autour de 32 photographies. Le but est toujours de deviner ou de faire deviner une photo avec des moyens différents : mime, dessin, son, mots pendant la première phase du jeu, parole du photographe pendant la deuxième phase et contexte d'utilisation de la photo pendant la troisième phase.

COMPOSITION

- 1 livret d'accompagnement
- 1 livret d'accompagnement proposant des déclinaisons du jeu pour les 6-12 ans
- 5 kits de 32 cartes (3 à 7 participants par kit)
- 5 carnets d'images
- 5 dés
- 1 paquet de fiches de score



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 7 ans

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 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 une sélection de livres

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2011



BIBLIO-JEU



Enfants
À partir de 4 ans

PLEINE NUIT

*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 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 une sélection de 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.

Cette sélection de 6 appareils emblématiques de la période du pré-cinéma - le thaumatrope, la toupie fantoche, le zootrope, le praxinoscope, le phénakistiscope, le folioscope - permet d'observer et manipuler ces appareils anciens qui sont les premiers à animer les images.

Mais la valise Pré-cinéma est avant conçue pour permettre de fabriquer soi-même des images qui s'animent.

Les ateliers sont adaptés à différents niveaux, et permettent aussi bien le travail de groupe ou l'expérimentation en 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

BIBLIO-JEUX



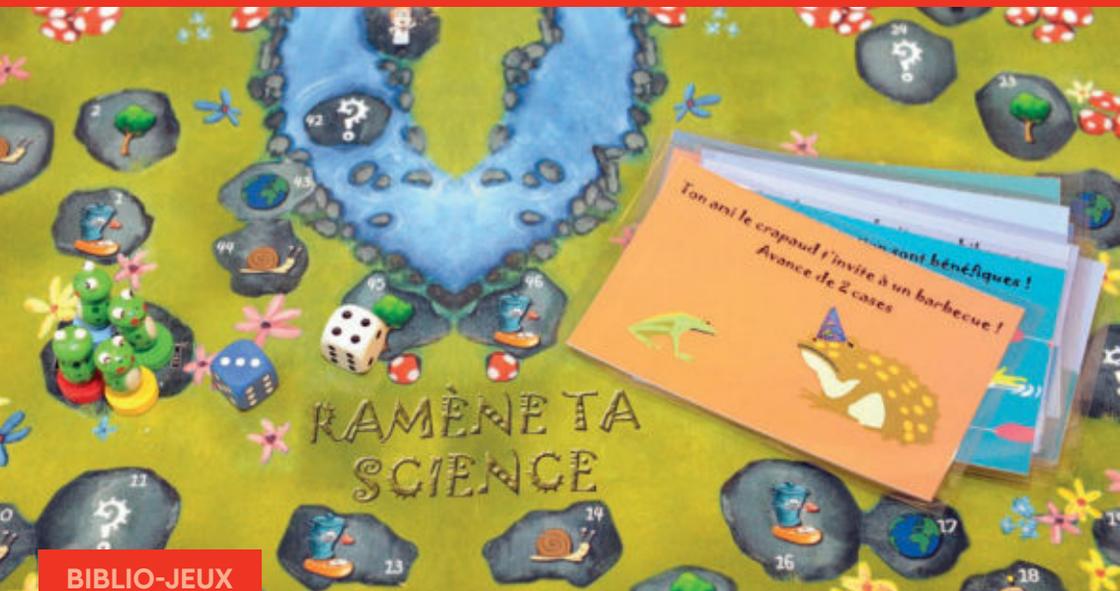
Enfants
À partir de 4 ans



Pour un groupe
jusqu'à
25 enfants

RÉALISATION

Praximage
2018



BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 9 ans

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, etc... dans un documentaire. Les questions et les documents tournent autour de 5 grands thèmes : nature, sciences de la terre, animaux, sciences et techniques et écologie.

COMPOSITION

- 1 plateau de jeu
- dés et pions grenouilles
- 1 boîte à questions et des livrets réponses
- 5 caisses contenant une sélection de 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.

COMPOSITION

- jeu la ruche : 1 jauge à miel en bois, des couvercles de miel dans un sac en tissu, 1 livret de 20 questions-réponses
- jeu les p'tites zabeilles : 4 planches d'illustration avec 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.
- un sac en tissu
- une sélection de livres

BIBLIO-JEUX



Enfants
À partir de 4 ans



Pour un groupe
jusqu'à
28 enfants

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2011



ESCAPE GAME



Ados/Adultes
À partir de 11 ans

2 h

Préparation

1 h

Animation



participants
2 à 5

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

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 idées vraies fausses idées en sciences » et des documents
- 2 pochettes contenant des documents, 2 guides du maître de jeu, 5 fiches pratiques

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2020

NOUVEAU

PANIQUE DANS LA BIBLIOTHÈQUE

GROUPE

La crédulité sera votre pire ennemie...

DESCRIPTION

Cet escape game pédagogique sur les fake news, créé dans le cadre de la Fête de la science en 2020, est une réédition de Panique dans la bibliothèque adaptée aux grands groupes. Il contient 4 parcours de jeu, accueillant chacun un groupe de joueurs, qui évoluent en parallèle.

La préparation étant plus conséquente, il est conseillé d'expérimenter dans un premier temps la première version du jeu pour les petits groupes.

Le scénario

Vous avez été engagés pour arrêter un groupe très dangereux : les Obscurantes. Ces individus sont des manipulateurs qui diffusent régulièrement de fausses informations scientifiques. Leur prochain coup aura lieu ce soir et provoquera la panique à l'échelle mondiale... Saurez-vous les arrêter à temps ?

COMPOSITION

- Parcours 1 : Thématique « Évolution et génétique » mené par les agents XY
- Parcours 2 : Thématique « Matière, physique et chimie » mené par les agents H2O
- Parcours 3 : Thématique « Histoire et société » mené par les agents SHS
- Parcours 4 : Thématique « Environnement » mené par les agents ECO

Chaque parcours comprends une enveloppe « TOP SECRET », les éléments et fournitures pour mener à bien sa mission.

ESCAPE GAME



Ados/Adultes
À partir de 11 ans

4 h

Préparation

90
min.

Animation



participants
jusqu'à
**20 joueurs
par groupe
de 5**

RÉALISATION

Médiathèque départe-
mentale de la Drôme
Délires d'encre
2023



LUDO-MALLES



Tout public

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 de 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 jeux, 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

- une vingtaine de jeux de société dans chaque ludo-malle

Descriptif ci-contre

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2015

LUDO-MALLE

1

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

LUDO-MALLE

2

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

LUDO-MALLE

3

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

LUDO-MALLE

4

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



JEUX



Tout public

LES CONSOLES DE 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 Switch, 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 sélection de jeux

■ Pack Wii U

- Une console Wii U et ses accessoires (manettes, caméra)
- Une TV
- Une sélection de jeux



participants
jusqu'à
**4 joueurs
ensemble**

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2023



LES JEUX SUR TABLETTES

DESCRIPTION

De nombreuses applications sont disponibles sur les tablettes, notamment pour la jeunesse.

La médiathèque départementale vous propose au choix :

- une flotte de 5 tablettes (ateliers, jeux)
 - une tablette à l'unité (heure du conte, jeu collectif)
- sur lesquelles vous trouverez une sélection d'applications à utiliser pour un atelier. Toutes ces applications fonctionnent sans connexion wifi.

À SAVOIR

Un kit de projection peut également être réservé pour projeter l'écran d'une tablette pour une utilisation en groupe (voir dans la rubrique « matériel à disposition pour les animations », page 8)

COMPOSITION

- 5 tablettes OU 1 tablette
- Une sélection de livres en lien avec une application
- Un adaptateur VGA et HDMI pour projeter l'écran d'une tablette

JEUX



Tout public



participants
jusqu'à
**28 joueurs
ensemble**

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2024

Tapis de lecture

Au lit, on lit ! **NOUVEAU**

La balade de l'escargot

Les couleurs

Dans un jardin

Les différences

La gourmandise

La maison de Ninon

Paysages marins

Outils singuliers

Histoires trop chou **NOUVEAU**

Histoires à la coque **NOUVEAU**

Les tort'histoires **NOUVEAU**

Contes en tissu

Bientôt l'hiver **NOUVEAU**

Boucle d'or et les trois ours

C'est moi le plus fort **NOUVEAU**

Chouette **NOUVEAU**

Comme chaque matin

Dans mon jardin **NOUVEAU**

La grenouille à grande bouche

Le machin

La moufle

Le petit bonhomme des bois

Sssi j'te mords, t'es mort !

Les trois boucs bougons **NOUVEAU**

Contes en sac

La chenille qui fait des trous

Le gros goûter

Un peu perdu

Super Cagoule

Théâtres d'ombres

Pochettes de silhouettes « Coco d'en haut » **NOUVEAU**

Outils numériques

Bornes Munki

Tablette (Heure du conte)



HISTOIRES ANIMÉES



Au lit ! On lit...

HISTOIRES ANIMÉES



Tout-petits

TAPIS DE LECTURE

DESCRIPTION

Les tapis de lecture sont des outils d'aide à l'animation conçus 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 doigts...

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

COMPOSITION

- un tapis de lecture
- des éléments pour raconter des histoires
- une sélection d'albums

DISPONIBLE

- Au lit ! On lit... **NOUVEAU**
- La balade de l'escargot
- Les couleurs
- Dans un jardin
- Les différences
- La gourmandise
- La maison de Ninon
- Paysages marin

RÉALISATION

Médiathèque
départementale de la
Drôme pour
« Au lit ! On lit... »

Association Nurse pour
tous les autres tapis



Histoires à la coque

NOUVEAU

OUTILS SINGULIERS

DESCRIPTION

Les outils singuliers ont tous ceci en commun :

- vous choisissez des histoires «coup de cœur» de votre fonds
- vous construisez votre déroulé, vos enchaînements, comme pour les tapis de lecture
- des éléments en lien avec vos histoires (non fournis), sont cachés et révélés aux tout-petits au fur et à mesure des récits, créant ainsi des lectures surprenantes et vivantes.

Et vous pouvez aussi les inviter à mettre en scène et à raconter leurs propres histoires !

OUTILS SINGULIERS DISPONIBLES

- Histoires à la coque
- Les tort'histoires
- Histoires trop chou



Histoires à la coque



Les tort'histoires



Histoires trop chou

HISTOIRES
ANIMÉES



Tout-petits

RÉALISATION

Médiathèque
départementale
de la Drôme
2023



HISTOIRES ANIMÉES



Enfants

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.

COMPOSITION

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

DISPONIBLE

- Bientôt l'hiver **NOUVEAU**
- Boucle d'or et les trois ours
- C'est moi le plus fort **NOUVEAU**
- Chouette **NOUVEAU**
- Comme chaque matin
- Dans mon jardin **NOUVEAU**
- La grenouille à grande bouche
- Le machin
- La moufle
- Le petit bonhomme des bois
- Sssi j'te mords, t'es mort !
- Les trois boucs bougons **NOUVEAU**



Bientôt l'hiver



C'est moi le plus fort



Chouette



Dans mon jardin



Les trois boucs bougons

RÉALISATION

Association
Passerel' insertion
Cœur de Line



HISTOIRES ANIMÉES



Enfants

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.

COMPOSITION

- un conte en sac
- l'album de référence

CONTES EN SAC DISPONIBLES

- La chenille qui fait des trous
- Le gros goûter
- Un peu perdu
- Super cagoule



Un peu perdu



Le gros goûter



Super cagoule



La chenille qui fait des trous

RÉALISATION

Association
Cœur de Line



HISTOIRES
ANIMÉES



Enfants
À partir de 5 ans

NOUVEAU

THÉÂTRE D'OMBRES

DESCRIPTION

On connaît tous les marionnettes, les jeux d'ombres qu'on réalise avec les doigts sur un mur, mais qu'est-ce qu'un théâtre d'ombres ?

La marionnette, réduite à deux dimensions, se place derrière l'écran du castelet, éclairé par une source de lumière.

Le théâtre d'ombres nécessite une période de prise en main avant de se lancer face au public : pour apprendre à gérer l'animation des silhouettes, pour connaître l'enchaînement des tableaux (les changements de décors) et bien sûr maîtriser le texte de l'histoire.

Il est aussi possible de proposer un atelier de création de silhouettes et de décors, d'inventer les histoires ou de fabriquer un castelet avec des matériaux de récupération.

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

COMPOSITION

- un théâtre d'ombre
- des pochettes avec un livret d'histoires, les silhouettes correspondantes et les baguettes de manipulation
- des livres avec des images découpées laser pour les projeter sur un mur
- un petit projecteur
- des livres pour jouer avec les ombres, d'éditeurs variés

POCHETTES DE SILHOUETTES DISPONIBLES

- Contes d'hiver
- Les contes des loups
- Les contes des hommes
- Les fables de la Fontaine
- Les contes merveilleux
- Les contes de la mer

RÉALISATION

Coco d'en Haut
et autres éditeurs
2023



BORNES D'ÉCOUTE MUNKI

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 Wi-Fi, 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 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
- une sélection d'albums

HISTOIRES
ANIMÉES



Enfants

RÉALISATION

Munki



HISTOIRES
ANIMÉES



Enfants

UNE TABLETTE POUR L'HEURE DU CONTE

DESCRIPTION

Traditionnellement, l'heure du conte est un moment pendant lequel les enfants se retrouvent pour écouter une même histoire, racontée le bibliothécaire. Cette lecture collective d'un album jeunesse est très appréciée des petits lecteurs.

Ici, la particularité réside dans le fait que l'histoire est non pas issue d'un livre papier, mais d'un livre numérique, en général projeté sur grand écran (un kit de projection peut être réservé à cet effet).

Lisez et racontez l'histoire comme avec un livre papier. Mais au lieu d'être face aux enfants avec le livre entre les mains, vous projetez les illustrations et le texte à l'écran. Selon les applications, le public peut faire des propositions pour avancer dans le récit, ou simplement profiter des enrichissements visuels et sonores.

Si vous l'avez, rien ne vous empêche également de présenter le livre dans sa version papier, en parallèle de la projection, pour une expérience plus complète et ainsi montrer que le même contenu peut prendre des formes différentes.

À SAVOIR

Toutes ces applications fonctionnent sans connexion wifi.

COMPOSITION

- 1 tablette
- Une sélection de livres en lien avec une application
- Un adaptateur VGA et HDMI pour projeter l'écran d'une tablette (vidéo-projecteur non fourni)

Fonds disponible

145 KAMISHIBAÏS

ET

7 BUTAÏS (THÉÂTRES EN BOIS)

+

4 KAMISHIBAÏS GÉANTS (54 X 32 CM)

ET

1 BUTAÏ GÉANT DE LITTLE URBAN

NOUVEAU

Retrouvez les kamishibaïs rangés
par thématiques et par âge en page 130

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.*

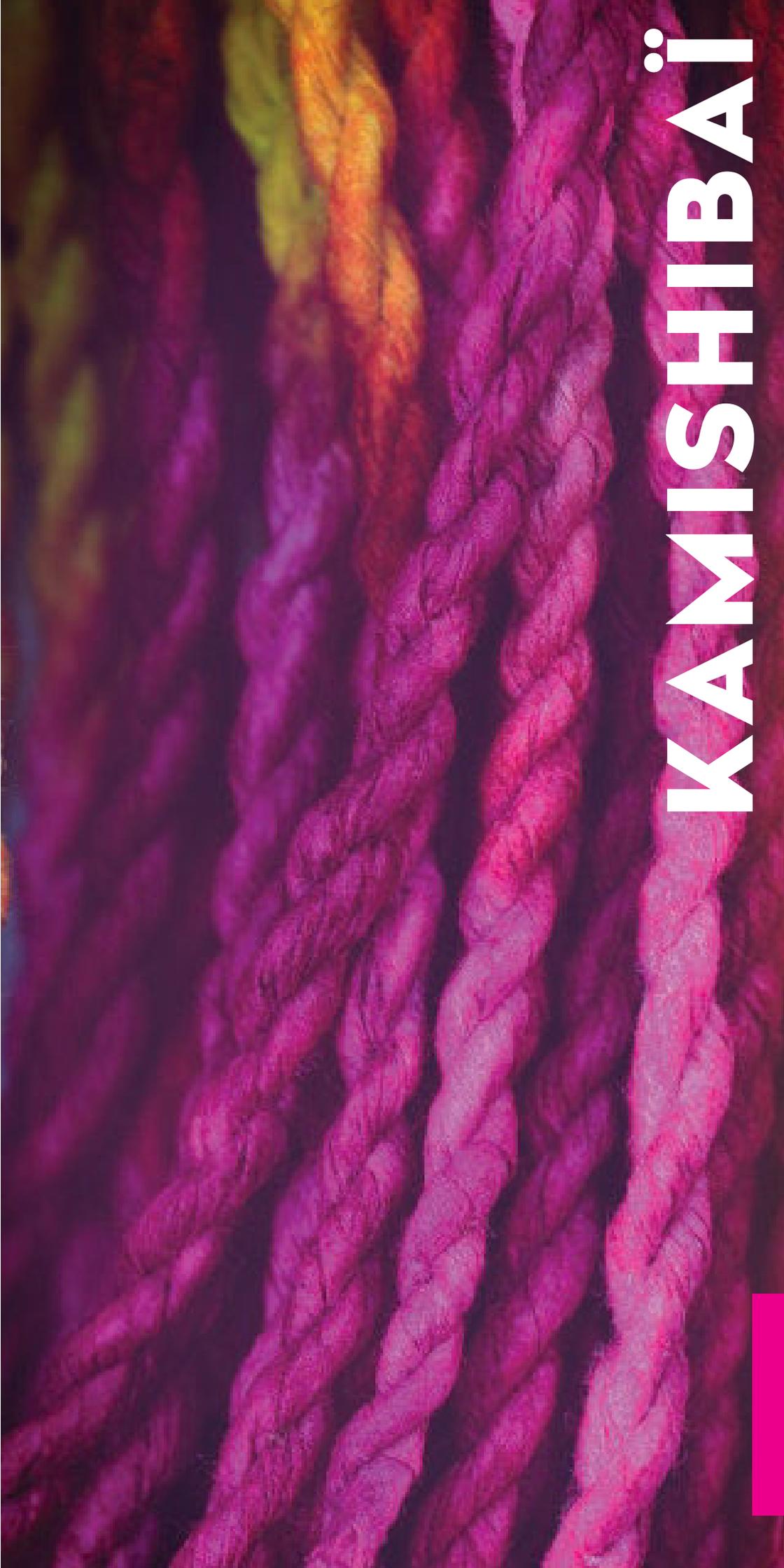
Il suffit d'en ressortir et de fermer les volets.

*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/>



KAMISHIBAI



KAMISHIBAÏ

Fonds disponible
149 kamishibaïs
et
7 butaïs
(théâtres en bois)
+
1 butaï géant

LE KAMISHIBAÏ OU THÉÂTRE D'IMAGES

Le kamishibaï 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 kamishibaï 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 « butaïs ».

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

Consultez les sites des éditeurs Callicéphale, Lirabelle, Grandir et Little Urban pour avoir plus d'informations sur un kamishibaï.

Les âges indiqués sont ceux donnés par les éditeurs : vous vous ferez peut-être votre propre idée !

À PARTIR DE 2 ANS

1, 2, 3 crotte alors ! *Callicéphale* **NOUVEAU**

La fourmi fait 1 crotte mini riquiqui. L'écureuil fait 2 crottes sous une feuille. Le chat fait 3 crottes et s'en va. Jusqu'à 10, je compte les cacas.

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 régalerait 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.

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.

Mamans poules *Lirabelle* **NOUVEAU**

Une poule rousse, une poule noire et une poule blanche pondent chacune un œuf. Trois œufs de trois couleurs différentes. Et quand les poussins briseront leur coquille, de quelle couleur seront-ils ?

Minette et ses chatons *Âne bûté*

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.

Neige *Lirabelle*

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

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.

Plurilingue : français, anglais et allemand

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...

Plurilingue : français, anglais et allemand

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.

Plurilingue : français, anglais, allemand et turc

La ronde des saisons *Âne bête*

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'aïe *Lirabelle*

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

Têtards, têtards de tétines *Lirabelle*

Les têtards têtards 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.

Tombe, tombe la pluie *Lirabelle* **NOUVEAU**

Pluie, vent, grêle, neige, grand soleil... Rien à faire : mon p'tit joue dehors par tous les temps...

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...

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.

Plurilingue : français, anglais, japonais et italien

À PARTIR DE 3 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 ?

AnimalLe jour où je suis devenu loup *Little Urban* **NOUVEAU GRAND FORMAT**

Être sauvage, être libre. Justement, ça fait un moment que Simon en a assez d'obéir aux ordres de tout le monde, sous prétexte qu'il est un enfant. Furieux, il décide de partir sans détour et sans retour pour vivre seul, en pleine nature.

Le bonheur des chouettes *Âne bôté*

Un couple de chouettes qui vit en harmonie, livre le secret de son bonheur aux habitants d'une basse-cour qui se chamaillent constamment. Paru en 1963, cet album livre un discours écologiste et montre que le bonheur se trouve dans les petites choses de la vie qu'il faut prendre le temps de savourer.

Chats mélangés *Âne bôté*

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

L'école des petits Marsus *Little Urban* **NOUVEAU** **GRAND FORMAT**

C'est le petit matin, les Petits Marsus se préparent pour l'école. Allez, hop hop hop, douche, petit déjeuner, un dernier bisou, les copains, les copines, les professeurs, la cantine... Un album pour aimer l'école.

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*

A 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.

Plurilingue : français, anglais et allemand

Mais que font les parents la nuit *Little Urban* **NOUVEAU** **GRAND FORMAT**

Et si la nuit, les parents faisaient la fête avec plein de copains ou mangeaient des gâteaux en cachette ? Mais que peuvent bien faire les parents la nuit ?

Mon voisin *Âne bôté*

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...

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.

La soupe des trois ours *Âne bôté*

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

Une souris verte / Quelle heure est-il ? *Callicéphale*

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

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.

Plurilingue : français, anglais et allemand

Taxi Baleine *Little Urban* **NOUVEAU** **GRAND FORMAT**

Grimpez sur le dos du taxi-baleine et embarquez pour un magnifique voyage, celui d'une famille qui s'agrandit.

À PARTIR DE 4 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.

Plurilingue : français et japonais

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.

Plurilingue : français et allemand

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.

Plurilingue : français et anglais

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 ?

Plurilingue : français et japonais

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...

Plurilingue : français et allemand

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.

Plurilingue : français et allemand

Cochon farci aux cacahuètes *Lirabelle* **NOUVEAU**

Comment farcir un cochon ?

Voici une recette où l'humour et l'inattendu sont une fois de plus au rendez-vous.

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.

La plainte 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.

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.

Plurilingue : français et anglais

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 !

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 serveur.

Plurilingue : français et japonais

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.

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.

Plurilingue : français, anglais et japonais

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 graine et l'oiseau *Grandir*

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

Plurilingue : français et anglais

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.

Plurilingue : français et anglais

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...

Plurilingue : français et allemand

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...

Plurilingue : français, anglais et allemand

Jean-Pierre la brebis *Âne bûché*

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...

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.

Plurilingue : français et italien

Là-haut sur la montagne *Lirabelle*

Un kamishibai 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.

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.

Plurilingue : français, espagnol et japonais

Le magicien à la barbe blanche *Lirabelle* **NOUVEAU**

Quel est donc ce magicien qui traverse la nuit dans son traîneau chargé de cadeaux ?

Un kamishibai participatif à la découverte d'un Noël enchanteur.

Plurilingue : français et anglais

Mémé jardin *Callicéphale* **NOUVEAU**

Mémé, le jardin, c'est sa passion. Au fil des saisons, elle nous fait découvrir les astuces du potager et les animaux qui y cohabitent. Une belle histoire de partage entre une grand-mère et son petit fils.

Le meilleur des cochons d'Inde *Âne bûché*

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 Pipiothèque *Âne bûché*

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 bûté*

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...

Plurilingue : Français et anglais

Petit bourgeon *Lirabelle*

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

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.

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 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.

Plurilingue : français, anglais, allemand et turc

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.

Plurilingue : français et anglais

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.

Plurilingue : français et anglais

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.

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 vélo de Valentine *Lirabelle*

Un kamishibai 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.

Plurilingue: français, anglais et japonais

À PARTIR DE 5 ANS**Un amour sucré-salé** *Lirabelle*

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

Plurilingue : français anglais

Un beau dimanche *Lirabelle* **NOUVEAU**

Il est des plaisirs simples qui restent des instants de bonheur gravés à jamais. En voici un, conté à hauteur d'enfant.

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.

Plurilingue : français anglais

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.

Deux *Lirabelle* **NOUVEAU**

Un album tout en délicatesse et en poésie pour parler du lien qui unit les jumeaux, un lien au présent et au futur.

Le Dragon courant d'air *Callicéphale* **NOUVEAU**

Paul Landouillette surveille avec beaucoup d'attention les trois ailes du château pour empêcher un dragon errant d'entrer. Un dragon à trois... À sept... Ou bien... Un dragon à douze têtes !

Ce kamishibai joue avec les trois portes du théâtre. Le narrateur est amené à ouvrir les portes du théâtre pour rythmer l'histoire.

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 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.

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.

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.

Le grand voyage *Callicéphale* **NOUVEAU**

La déforestation menace de plus en plus les pandas. Ils doivent fuir de plus en plus haut dans la montagne, les naissances se font rares. Mais certaines rencontres offrent l'espoir...

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.

Plurilingue : français et arabe

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...

Plurilingue : français et italien

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.

Plurilingue : français et anglais

Les oiseaux et l'arc-en-ciel *Lirabelle* **NOUVEAU**

Il y a très longtemps, avant que le monde soit monde, perruches, perroquets et cacatoès étaient noirs, gris ou blancs. Il y a très longtemps...

L'ours et la lune *Callicéphale* **NOUVEAU**

Dans le grand froid polaire, l'ours et la lune rêvent de voyage. Pourquoi ne pas quitter la banquise et parcourir la terre ? La lune se fait barque, et commence l'aventure. De riches rencontres ponctuent leur tour du monde.

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.

Plurilingue : français et anglais

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.

Plurilingue : français et anglais

La pomme et le hérisson *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.

Plurilingue : français et anglais

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.

Le 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.

Plurilingue : français et anglais

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'écouterait-elle ?

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 6 ANS**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 Dézécolle qui propose de lui donner des cours.

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.

Circus maximus *Callicéphale*

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

Les deux dormeurs *Grandir*

Une nuit bien remplie de tôt le soir à tard le matin... Un conte guérézé, 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*

Pour punir un couple de lui avoir volé de la salade, une sorcière prend leur enfant et l'enferme dans une tour. La longue tresse de Doucette sert d'échelle à la sorcière. Un jour, le fils du roi tente de la libérer.

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.

Plurilingue : français et persan

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.

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.

Ruby *Lirabelle* **NOUVEAU**

C'est l'histoire bouleversante de Ruby Bridges, la première enfant noire scolarisée dans une école de Blancs au temps de la ségrégation américaine.

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...

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.

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.

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.

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.

Oiseau bleu *Lirabelle* **NOUVEAU**

Un texte tout en subtilité, poétique à souhait et engagé, pour dénoncer au fil des pages l'ampleur du désastre qui se joue tout autour de notre Terre.

Plurilingue : français et anglais

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.

Plurilingue : français et anglais

Les six aveugles et l'éléphant *Callicéphale* **NOUVEAU**

Dans un village, l'arrivée d'un éléphant suscite l'attention de tous. Six aveugles qui n'avaient aucune idée de ce que pouvait être cet animal, furent amenés à en toucher chacun une partie différente. Ils annoncèrent leur verdict. Chacun détenait une part de la vérité...

Un si long été *Lirabelle* **NOUVEAU**

Après un long hiver, le soleil réveille les hommes du Grand Nord et libère les bateaux de pêche prisonniers de la glace. Niels se tourne vers l'horizon et se dit que peut-être, un jour, il fera trop chaud pour les ours polaires...

Plurilingue : français et anglais

À PARTIR DE 8 ANS**Deux sacrés grumeaux 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 ?

Matin brun *Callicéphale* **NOUVEAU**

Charlie et son copain vivent une époque trouble, celle de la montée d'un régime politique extrême : l'État brun...

**DÉCOUVERTE DU MONDE,
AUTONOMIE, VOYAGE**

À PARTIR DE 2 ANS

À la maison !
Têtards, tuteurs de tétines
Le voyage de l'escargot
Je pourrais être

À PARTIR DE 5 ANS

Le fil
Les fraises sauvages
Mon pays
Les musiciens de Brême

À PARTIR DE 7 ANS

La forêt blanche

À PARTIR DE 8 ANS

Deux sacrés grumeaux d'étoiles

**FAMILLE, RELATIONS
(GRANDS) PARENTS / ENFANTS,
NAISSANCE, FRATRIE,
DOUDOU, AMOUR**

À PARTIR DE 2 ANS

Bébé le Babouin
Bou
Minette et ses chatons

À PARTIR DE 3 ANS

Mais que font les parents la nuit
Taxi Baleine

À PARTIR DE 4 ANS

Mémé jardin

À PARTIR DE 5 ANS

Un amour sucré-salé
Un beau dimanche
C'est l'amour
Deux
En attendant
Germaine aux oiseaux

**AMITIÉ, DIFFÉRENCE,
ESTIME DE SOI, IDENTITÉ, ALTÉRITÉ**

À PARTIR DE 2 ANS

Mamans poules

À PARTIR DE 4 ANS

À la recherche de Maru
La longue trompe de Colongo
Petit poisson noir
Grenouille et pélican
Jean-Pierre la brebis
Le meilleur des cochons d'Inde
Monsieur Renard à la Pipiliothèque
Mouton cherche chaussure à son pied
L'œuf d'hérisson

À PARTIR DE 5 ANS

Histoire d'une taupe très très myope
Léon et Tourbillon
Ne pleure pas

À PARTIR DE 6 ANS

La boîte aux lettres de Gustave
Quel frère !
Ruby

À PARTIR DE 7 ANS

Piou-Piou et Cui-Cui

À PARTIR DE 8 ANS

Matin brun

NOËL

À PARTIR DE 3 ANS

La légende du sapin

À PARTIR DE 4 ANS

L'invité de Noël
Blanche planète
Le magicien à la barbe blanche
Un sapin

LES SAISONS, LE TEMPS QU'IL FAIT

À PARTIR DE 2 ANS

À travers la vitre
Neige
La ronde des saisons
Tombe, tombe la pluie
Une toute petite araignée

À PARTIR DE 3 ANS

Le bonheur des chouettes
Le lapin de printemps

À PARTIR DE 4 ANS

Chante-moi les saisons
La graine et l'oiseau
Petit bourgeon
Ribambelle

À PARTIR DE 5 ANS

Un beau dimanche

À PARTIR DE 7 ANS

Un si long été

**LA NATURE, L'ÉCOLOGIE,
LES ANIMAUX, LE JARDIN**

À PARTIR DE 2 ANS

Cache-cache
Dans mon jardin
Qu'est-ce que c'est ?
Toc toc toc

À PARTIR DE 4 ANS

Là-haut sur la montagne
Mémé jardin
Un, deux, pois
Vole, Hibou !

À PARTIR DE 5 ANS

Le grand voyage
La pomme et le hérisson

À PARTIR DE 7 ANS

Bayaya chasseur d'éléphants
Oiseau bleu

**LA MER, LES POISSONS,
LA PÊCHE, L'EAU**

À PARTIR DE 3 ANS

La pêche à la ligne
Sushi
Taxi Baleine

À PARTIR DE 4 ANS

Baleine, à l'aide !

Petite goutte
Petit poisson noir

À PARTIR DE 5 ANS

Quatre poissons rouges et un voile de Chine

À PARTIR DE 6 ANS

Goutte d'eau

CUISINE, RECETTE

À PARTIR DE 2 ANS

Au menu ce soir...
Comment le loup m'a mangé

À PARTIR DE 3 ANS

À l'heure du déjeuner

À PARTIR DE 4 ANS

Cochon farci aux cacahuètes
Dans mon omelette de riz
L'omelette de cochon

SOMMEIL, NUIT, RÊVE, CAUCHEMAR, PEUR

À PARTIR DE 2 ANS

Dans les draps de la nuit

À PARTIR DE 4 ANS

Anna la peureuse

À PARTIR DE 5 ANS

Les bêtes de Pérette
Le doudou tombé du ciel
La peur a de grands yeux
Le secret de la lune masquée

À PARTIR DE 6 ANS

Docteur Loup

À PARTIR DE 7 ANS

Piou-Piou et Cui-Cui

COULEURS

À PARTIR DE 2 ANS

Mamans poules

À PARTIR DE 3 ANS

Chats mélangés
Qui a vu l'ours ?
Le lapin de printemps

À PARTIR DE 5 ANS

Les oiseaux et l'arc-en-ciel

HISTOIRE DE L'ART

À PARTIR DE 5 ANS

L'Ours et la lune
Petit Noun

À PARTIR DE 7 ANS

La grande vague. Hokusai

COMPTINES, DEVINETTES, JEUX DE LANGUE

À PARTIR DE 2 ANS

Dans mon jardin
Derrière chez moi
Qu'est-ce que c'est ?
La soupe à l'aïe
Toc toc toc

À PARTIR DE 3 ANS

Qui se cache dans la nuit ?
La soupe des trois ours
Une souris verte

À PARTIR DE 4 ANS

La plainte de Mortimer
Là-haut sur la montagne
Qui vit ici ?

À PARTIR DE 6 ANS

La belle lisse poire du prince de Motordu

CONTE, FABLE

À PARTIR DE 4 ANS

La hache en or
Les trois plumes

À PARTIR DE 5 ANS

La chèvre furieuse
Les musiciens de Brême
Les oiseaux et l'arc-en-ciel
Poupée de sucre
Le rat de ville et le rat des champs
Tit' Fiyèt et le loup

À PARTIR DE 6 ANS

Chèvre et hérisson
Les deux dormeurs
Doucette (Grimm)

LA FÉE AUX 7 TÊTES

Les fées jalouses
Le gros mensonge
Le petit Chaperon rouge et le magicien

À PARTIR DE 7 ANS

Comment séduire une princesse en trois tours de clé !
La forêt blanche
L'homme caché
Les six aveugles et l'éléphant

CONTE EN RANDONNÉE

À PARTIR DE 2 ANS

Le machin

À PARTIR DE 4 ANS

La balade de Poule-Poulette
Cochon, rentre à la maison !
Coque de noix, bateau de roi
L'énorme crocodile
Je serai Empereur !
Le magicien à la barbe blanche
Qui est plus fort ?
Ribambelle
Le souci de la souris

À PARTIR DE 5 ANS

Histoire d'une taupe très très myope
La peur a de grands yeux

HISTOIRES À COMPTER

À PARTIR DE 3 ANS

1, 2, 3 crotte alors !
Dix petits bouts de carton

À PARTIR DE 4 ANS

Le Dragon courant d'air
Le vélo de Valentine



EXPO PARTENAIRES

LES ARCHIVES DÉPARTEMENTALES

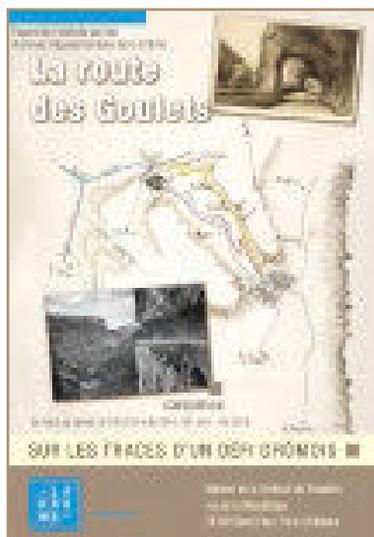
EXPOSITIONS SUR L'HISTOIRE DE LA DRÔME

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 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.

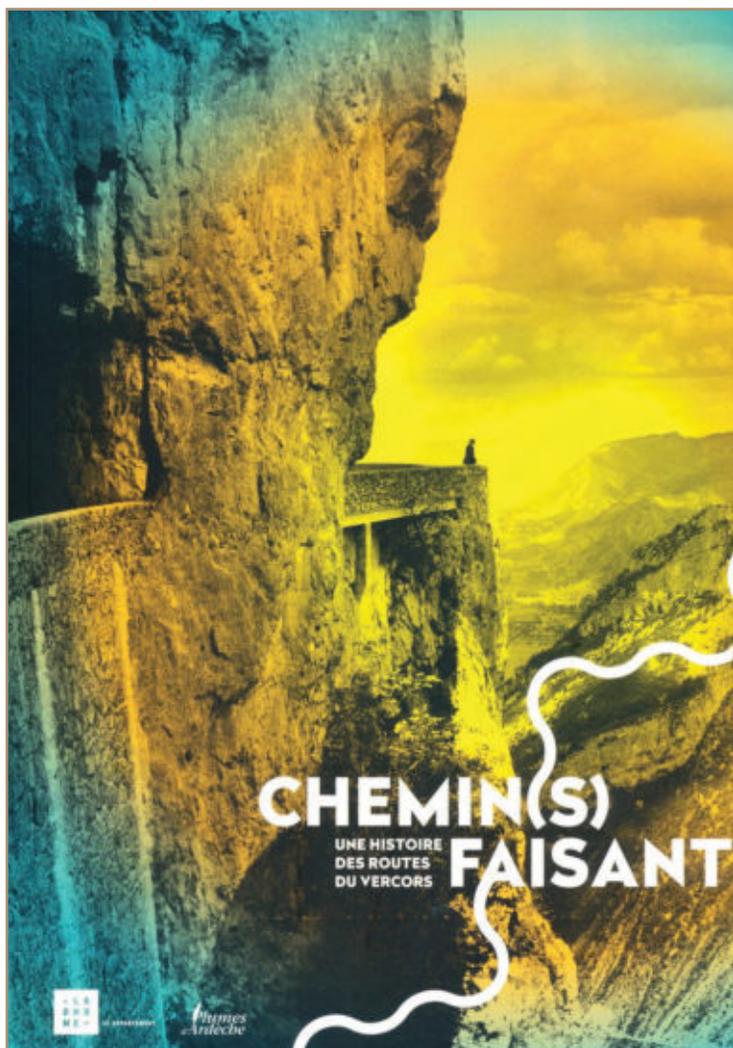
Cette exposition en 15 panneaux constitue un retour sur l'histoire d'une voie de communication qui a contribué au développement économique et touristique du Vercors.



1851 - LA DRÔME S'INSURGE ! LA RÉSISTANCE RÉPUBLICAINE 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.



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...

« 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.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS

Archives départementales de la Drôme, 14, rue de la Manutention 26000 Valence.

Tél. 04 75 82 44 80, fax 04 75 82 44 89

Courriel : archives@ladrome.fr

Site internet : archives.ladrome.fr

LA CONSERVATION DÉPARTEMENTALE DU PATRIMOINE

EXPOSITION SUR LE PATRIMOINE DE LA DRÔME

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...

EXPOSITION SUR LE THÈME DE L'ARCHÉOLOGIE

Constituée de 13 panneaux mobiles, cette exposition a été réalisée par les élèves des options Archéologie 6^e et 5^e du collège Do mistrau de Suze-la-Rousse.

Elle présente les différentes étapes d'un chantier de fouilles préventives, les découvertes faites et les métiers en lien avec l'archéologie.

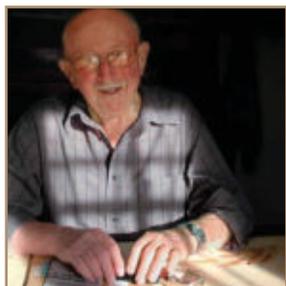


LES PATRIMOINES DE LA DRÔME

L'exposition présente les différentes typologies du patrimoine qui caractérisent. 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 pouvant être présentées indépendamment les unes des autres.

MÉTIERS D'ART ET PATRIMOINE

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. Ébénistes, tapissiers, tailleurs de pierre, restaurateurs de peintures, de sculptures, de textiles, de papiers ou d'objets d'art... Tous déploient leurs talents et leur créativité pour redonner vie à un objet et nous le transmettre. 30 photographies, la beauté des gestes, la minutie du travail 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 aux événements dans le Vercors. Les photographies de Jean-Pierre Bos associent portrait, objet, lieu et 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 ?

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>

MÉDIATHÈQUE INTERCOMMUNALE MONTÉLIMAR AGGLO

EXPOSITION LE POÈTE ALAIN BORNE

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, 16, Bd du Général de Gaulle 26200 Montélimar.

Tél. 04 75 92 22 62

Courriel : chantal.brunel@montelimar-agglo.fr

Site internet : mediatheque.montelimar-agglo.fr/alainborne.fr

LA FÊTE DU LIVRE JEUNESSE DE SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX

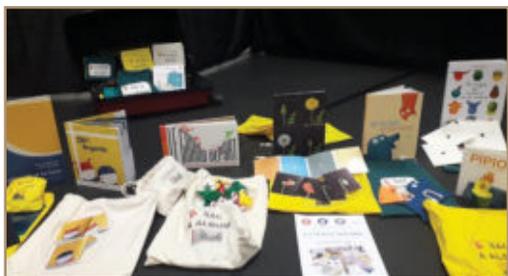
ILLUSTRATEURS JEUNESSE



EXPOSITIONS D'ILLUSTRATIONS SUR FOREX

Au fil des éditions de la fête du livre jeunesse, un fonds d'expositions s'est constitué à partir du travail des illustrateurs invités. Le prêt est accompagné du / des livre(s) dont sont tirées les images reproduites.

Sylvain Lamy, Audrey Calleja, Ianna Andréadis... pour découvrir toutes sortes de techniques !



LES MALLES PITCHOU

Exploitation de livres issus du prix littéraire Pitchou (pour les 0-3 ans) : Sélections 2020 et 2021 déclinées en malles. Elles contiennent des pistes de jeu, de lecture, avec du matériel de médiation en lien avec chaque album.



TAPIS LECTURE

Autour de la mare, au son du clapotis et des chuchotements, une sélection d'albums pour les 6 mois - 2 ans !



L'ARBRE À ÉCOUTE

Collectif, éd. Didier jeunesse : *Berceuses et Balladines jazz, Comptines de Cajou et de Coco, Comptines et berceuses de Vanille.*

Aux éditions Benjamins Media : *Salsa, Flic flac, Tipitipita.*

Aux éditions Trois Petits Points & Éd. Oui'Dire : *Comptines et contes pour les - 4 ans. Chansons et histoires pour les 6-11 ans.*



MODULE « BOÎTES SENSORIELLES »

Une exploration du bout des doigts pour les 3-6 ans !



3 CABANES ILLUSTRÉES

Dessus, dessous, devant, dedans de Fanny Pageaud,
Quatre pattes de Gaëtan Dorémus *Dans l'univers des livres* de Françoise Rogier



L'ARTOTHÈQUE

Plus de 100 illustrations originales encadrées, extraites de livres pour la jeunesse par des artistes de la région ARA. Dossier pédagogique et encadrement en cours de réalisation, une partie des œuvres est déjà proposée en prêt.



ATELIER AUTO-TAMPONNEUSE

Décliné de son album *Le Grand départ* de Sylvain Lamy (Prix Pitchou 2021). Un set de 44 tampons pour composer des VROUM à l'infini !



ATELIER MODULOGAPHE

Construits à partir de 3 formes géométriques simples, ce set de tampons constitue un dispositif pour créer une passerelle entre l'écriture et le dessin. Une création des Éd. PPAF.



2 IMAGIERS

Pour jouer à (se) raconter des histoires (3-6 ans) : *Un monde en chantier* de Nathalie Choux, *Comme une promenade* de Judith Gueyfier. Une création du SLPJ

LA FÊTE DU LIVRE JEUNESSE DE SAINT-PAUL-TROIS-CHÂTEAUX

ILLUSTRATEURS JEUNESSE



4 JEUX D'IMAGES

Jeux d'imagination autour de quatre univers d'artistes : Judith Gueyfier, Bernadette Gervais, Nathalie Choux, Olivier Douzou.
Une création du SLPJ.



LA MARELLE - TAPIS JEU

Chaque case permet de découvrir un livre différent, pour ne pas manquer une miette des histoires racontées entre enfants et parents !
Une création du SLPJ.



SÉLECTION D'OUVRAGES DES « LIVRES À SOI »

Bibliographie complète en littérature jeunesse accompagnée d'ateliers de médiation dans une étagère en carton : pop-up, imagiers et abécédaires, histoires en images, livres-jeux, histoires animées.
Une création du SLPJ.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS

Pour emprunter les autres outils du Pôle Ressources ou pour toute demande de renseignement complémentaire : **communication.slj26@gmail.com**

Le catalogue est actualisé au fil de l'année sur le site internet, dans la rubrique « Expositions et matériel en prêt » : www.fetedulivrejeunesse.fr

L'AUBERGE DES DAUPHINS

EXPOSITION LA MONTAGNE EN TÊTE



L'Auberge des Dauphins a invité Géraldine Alibeau, autrice illustratrice à créer une nouvelle exposition inspirée de son album « L'autre côté de la montagne » (Cambourakis, 2022).

Six étapes clés ponctuent le parcours composé à partir de reproductions de ses œuvres.

Première étape : on prépare le sac, on regarde la carte, on repère les panneaux directionnels.

Les visiteurs peuvent alors commencer la traversée de la forêt aux textures variées afin de rejoindre le refuge de l'Hermine.

Ici, les enfants sont invités à se déchausser pour s'installer confortablement et prendre le temps d'écouter une histoire ou parcourir les livres d'images.

Après la pause, le chemin se poursuit jusqu'au tapis de jeu des cairns avec ses galets en feutre que l'on peut empiler ou simplement caresser.

Il suffit maintenant de traverser la rivière, un tapis de jeu de marelle, avant de rebrousser chemin pour profiter du long panorama de la montagne.

POUR TOUS RENSEIGNEMENTS

L'Auberge des Dauphins / Forêt de Saoû

Tél. : 04 75 76 02 25 - Courriel : aubergedesdauphins@ladrome.fr

Site internet : <https://aubergedesdauphins.fr>

EXPO Exposition

BM Biblio-Malle

JX Jeux

HA Histoires Animées

KAM Kamishibai

MA Matériel

INDEX THÉMATIQUE

ART ET LOISIRS

ENFANTS	EXPO	Grandimages, paravents pour voir la vie en grand !	35
	EXPO	Les originaux, voyage au cœur de l'illustration jeunesse	21
	EXPO	La poésie s'affiche !	36
	EXPO	Promis, juré, on s'écrira	22
	BM	Le cirque	50
	BM	Émotions	55
	BM	Livres jeux	57
	BM	Noël	59
	JX	L'art en jeux	82
	JX	Entrée libre au musée	85
	JX	Festival de jeux sonores	87
	JX	Pause Photo Prose	94
	JX	Pré-cinéma	97
	HA	Bornes d'écoute pour enfants	113
TOUT PUBLIC	EXPO	L'art des origines révélé par la 3D	13
	EXPO	Carnets de voyage : mode d'emploi	24
	EXPO	Land art : créations de Marc Pouyet	26
	EXPO	Les grands peintres en Europe	36
	BM	La calligraphie	63
	BM	Le carnaval	64
	BM	Craquez pour le chocolat	65
	JX	Jeux vidéo	104
	ADOS/ADULTES	EXPO	Curieux Japon
EXPO		Discomobile - Et si on prenait le temps... ..	38
EXPO		Fais pas ci, fais pas ça !	32
EXPO		Street art	33
BM		À table !	70
BM		Bien-être	71
BM		Do It Yourself	72
BM		Jardins, jardinage	76
BM		Kits lecture à voix haute	77
BM		Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?	79

BANDE DESSINÉE

ENFANTS	EXPO	Anuki, l'exposition bande dessinée des tout-petits	12
	JX	Bulles et héros	84

TOUT PUBLIC	EXPO	Le manga	27
ADOS/ADULTES	EXPO	La bande dessinée de reportage	30

L'ÉCRITURE ET LE LIVRE

ENFANTS	EXPO	La poésie s'affiche !	36
	BM	Ça décode un max : écritures, signes, codes	48
TOUT PUBLIC	EXPO	Carnets de voyage : mode d'emploi	24
	EXPO	Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche	29
	BM	La calligraphie	63

FONDS LOCAL

TOUT PUBLIC	EXPO	L'art des origines révélé par la 3D	13
	EXPO	Autour du galet	23
	EXPO	Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche	29

HISTOIRE

ENFANTS	BM	Ça décode un max : écritures, signes, codes	48
	JX	Khéops	90
TOUT PUBLIC	EXPO	L'art des origines révélé par la 3D	13
	EXPO	Les grands peintres en Europe... ..	39
	BM	Le Moyen-Âge	68
ADOS/ADULTES	BM	La Grande Guerre : 1914-1918	75
	BM	Kits lecture à voix haute	77
	BM	Petites histoires dans la grande	78

LITTÉRATURE ET GENRES LITTÉRAIRES

ENFANTS	EXPO	Au bout du conte	20
	EXPO	La poésie s'affiche !	36
	JX	Il était une fois les contes	88
TOUT PUBLIC	EXPO	La cour des contes	14
ADOS/ADULTES	EXPO	Lux in tenebris	17
	EXPO	Qui a refroidi Lemaure ?	18
	BM	Dystopies	73
	BM	Petites histoires dans la grande	78

LITTÉRATURE JEUNESSE

ENFANTS	EXPO	À l'école des sorcières	19
	EXPO	Au bout du conte	20
	EXPO	Dans mes livres, il y a	34
	EXPO	Les originaux, voyage au cœur de l'illustration	21
JEUNESSE	EXPO	La poésie s'affiche !	36
	EXPO	Promis, juré, on s'écrira	22
	BM	Abécédaires	45

	BM	Babythèque.....	47
	BM	Drôles de livres	52
	BM	Dys.....	53
	BM	Émotions	55
	BM	La gourmandise.....	56
	BM	Harry Potter.....	27
	BM	Livres jeux.....	57
	BM	Oser raconter sans livres.....	69
	BM	Les pirates.....	60
	JX	Au pied du baobab	83
	JX	Farandole de jeux	86
	JX	Jeu de cubes, le petit monde de Véronique Vernette.....	89
	JX	Pas de géant.....	91
	JX	Pas pareille.....	92
	JX	Pas sauvage	93
	JX	Le petit Chaperon rouge	95
	JX	Pleine nuit	96
	HA	Contes en sac.....	111
	HA	Contes en tissu.....	110
	HA	Objets singuliers	109
	HA	Tapis de lecture.....	108
	HA	Théâtre d'ombres.....	112
	KAM	Kamishibai.....	116
TOUT PUBLIC	EXPO	Portraits d'illustrateurs Drôme-Ardèche	29
	EXPO	La cour des contes.....	14

MONDE

ENFANTS	BM	Maisons du monde	58
	JX	Au pied du baobab	83
ADOS/ADULTES	EXPO	La BD de reportage.....	30
	EXPO	Curieux Japon	31
	EXPO	La valise sonore	40
	BM	Petites histoires dans la grande.....	78
	BM	Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?.....	79

NATURE ET ANIMAUX

ENFANTS	BM	À la ferme.....	44
	BM	Cherchez la p'tite bête !	49
	BM	L'eau	54
	JX	La vie privée des abeilles	99
TOUT PUBLIC	EXPO	Autour du galet.....	23
	EXPO	Instants sauvages.....	25
	EXPO	Land art : créations de Marc Pouyet.....	26
	EXPO	Plumes et cie.....	15

	EXPO	Sauvons les abeilles !	16
	BM	L'arbre	62
ADOS/ADULTES	BM	Environnement.....	74
	BM	Jardins, jardinage.....	76

NUMÉRIQUE

	MA	Liseuses.....	8
	MA	Salons numériques.....	8
	EXPO	Le Bivouac	37
	EXPO	Expositions multimédia	13 à 18
	JX	Bornes d'écoute pour enfants.....	113
	JX	Jeux vidéo.....	104
	JX	Tablettes.....	105 et 114

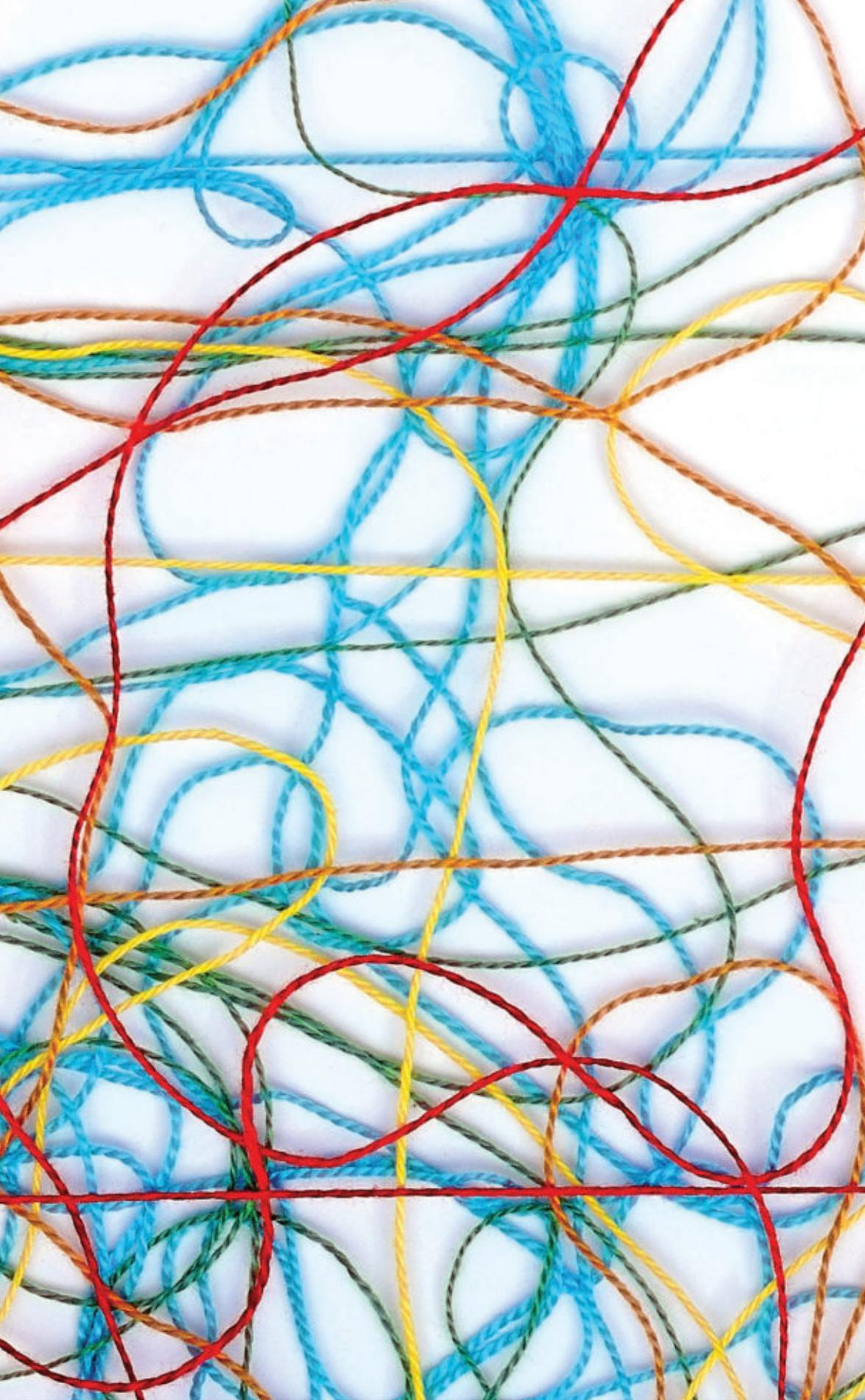
SCIENCES

ENFANTS	BM	Cherchez la p'tite bête !	49
	BM	Le corps humain	51
	BM	L'eau	54
	BM	Émotions	55
	JX	Pré-cinéma	97
	JX	Ramène ta science !	98
TOUT PUBLIC	EXPO	Notre berceau dans les étoiles	28
	EXPO	Sauvons les abeilles !	16
ADOS/ADULTES	JX	Panique dans la bibliothèque : escape game	100

SOCIÉTÉ

ENFANTS	BM	Au-delà de nos différences	46
	BM	Dys.....	53
	BM	Maisons du monde	58
	BM	Les pompiers.....	61
	JX	Pause Photo Prose.....	94
TOUT PUBLIC	BM	Craquez pour le chocolat.....	65
	BM	Elles et ils.....	66
	EXPO	Sauvons les abeilles !	16
ADOS/ADULTES	EXPO	La bande dessinée de reportage	30
	EXPO	Discomobile - Et si on prenait le temps... ..	38
	EXPO	Fais pas ci, fais pas ça !	32
	EXPO	Street art	33
	EXPO	La valise sonore	40
	BM	Bien-être.....	71
	BM	Do It Yourself.....	72
	BM	Environnement.....	74
	BM	Voyager : de l'usage à l'usure du monde ?.....	79





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