

## MALLE 4 : Lire autrement et le vivre ensemble

### Malle pédagogique « Tous différents »



#### LIVRE « COPAIN ? »

Lecture augmentée / Exclusion / Solitude

### Copain ?

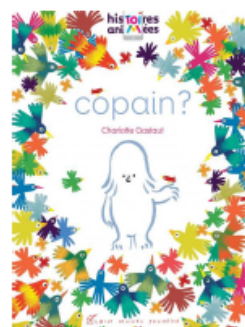
#### LIRE

*Yéti, petit personnage attachant, curieux et naïf comme un enfant, s'interroge : est-il seul ? Y a-t-il quelqu'un pour jouer avec lui ? Une histoire d'amitié, dans un monde enneigé qui va se révéler bien plus joyeux et mouvementé qu'il n'y paraît. Le rien devient quelqu'un, le vide devient plein, l'attente devient partage, et par une habile pirouette finale, imaginaire et réel se mêlent avec poésie.*

#### JOUER

L'album fait parti de la collection des livres illustrés utilisant une application ludique pour faire vivre le récit autrement.

« Copain ? » propose une façon de lire augmentée d'images animées et de sons. La lecture est plus interactive et permet de canaliser l'attention des enfants qui éprouvent plus de difficulté à rester concentrés.



*L'application est gratuite quand on possède le livre.  
Le livre peut être lu en dehors de sa version augmentée !*

## LIVRE « TOUT S'ÉCLAIRE »

Lire et jouer avec une source lumineuse

### Tout s'éclaire !

#### LIRE

*Tout s'éclaire ! est un livre interactif qui permet de découvrir le sens des images grâce à une source de lumière. Amusez-vous, cherchez l'endroit le plus judicieux où placer la lumière et tout s'éclairera ! Pour jouer deux fois plus, « Tout s'éclaire ! » est un livre qui se lit dans les deux sens !*



#### JOUER

##### Matériel

- Le livre objet
- 1 lampe torche

##### Comment jouer ?

Les pages du livre ont été découpées afin de l'adapter au plus grand nombre. L'illustration principale est posée à plat sur une table.

Demander à un partenaire de jeu de tenir l'image trouée à la verticale. Le lecteur promène sa lampe pour placer sa lumière au bon endroit. Tourner la page et échanger les rôles !



*Faire apparaître un bouquet !*

## LIVRE « CACHÉS DANS LES RÊVES » CHERCHE ET TROUVE

Stimuler et canaliser l'attention

### Les albums de Peggy Nille

#### LIRE ET JOUER

Dans la série de ses albums "Cherche et trouve" Peggy Nille nous fait plonger encore davantage dans son imaginaire pour créer des tableaux ou saynètes fantaisistes, aux folles architectures, où se cachent des créatures inventées telles que : le phœnix semeur de graines, le renard ailé, le coq explorateur ou la licorne qui lit ! S'inspirant librement des miniatures persanes ou des tapisseries du Moyen Age, c'est le terrain de jeu idéal pour une partie de cache-cache...



« Cachés dans les rêves » fait parti de la sélection « Lire autrement »

- ⇒ Ce livre est particulièrement adapté aux « Zèbres » et aux enfants qui ont besoin d'être stimulés pour se concentrer.



Deux loupes sont disponibles dans la pochette du livre afin de faciliter les recherches !

Cherche et trouve

## LIVRE « JEUX DE MIROIR »

Stimuler et canaliser l'attention

### Jeux de miroir

#### LIRE ET JOUER

*Ce livre permet, grâce à un miroir soulevé et tenu à la verticale à 90° degrés, de découvrir l'illustration étrange qui est sur chaque page, de faire apparaître l'image d'un objet ou d'un personnage à reconnaître.*

*Pour ce faire, il suffit de faire pivoter de la main chaque figure jusqu'à ce que l'image cesse d'être étrange mais que par effet de miroir, elle devienne lisible.*

*La surprise pour l'enfant ou pour l'adulte est aussi inattendue que totale.*

*Le procédé, plein d'inventivité, aiguise notre curiosité vers la page suivante.*



*Pour compléter le jeu sur la symétrie*

Jeux de miroir fait partie de la sélection  
LIRE AUTREMENT de la malle.

## LIVRE « MON PETIT FRERE INVISIBLE »

Différence / Fratrie

### Mon petit frère invisible ...

**Un petit garçon invisible, des dessins qui disparaissent... un livre magique !**

*Bien caché sous son gros carton, un petit garçon se promène dans la ville, convaincu d'être invisible et de pouvoir voir des choses invisibles aux autres.*



#### Comment jouer ?

- ⇒ Chausser la paire de lunettes magiques pour s'immerger dans le monde imaginaire et fantastique de ce petit héros.



Cet album fait partie de la sélection : « Lire autrement » pour donner accès à différentes manières de lire (avec des lunettes magiques !) et pour réfléchir à la place de la fratrie dans une famille qui est confrontée au handicap y compris parfois à celui de leur propres parents.

*Regarder autrement  
la différence !*

## LIVRE « CAHIER DE DESSIN ANIME – LA MER »

Dessins animés

### LA MER

LIRE

*Un cahier de coloriage qui se transforme en dessin animé !*



JOUER

Le cahier de dessin animé permet de mettre en place des ateliers pour tous, quelle que soit la compétence individuelle de chaque enfant.

C'est simple, il suffit de photocopier les différents dessins de la mer.

Les enfants choisissent leur modèle et le colorie à leur façon. Il est possible dépasser puisque l'application servant à animer le dessin « retaille » le coloriage en suivant les contours de la baleine, de la raie ...

Pour les enfants qui n'ont pas la capacité de se servir d'un feutre ou d'un crayon on peut remplacer le coloriage par du « tamponnage » de peinture, du collage de paillettes ...

Une fois l'œuvre réalisée, elle est prise en photo via l'application gratuite « Blinkbook »

Ouvrir l'application chercher « cahier de dessin animé la mer », repérer son animal marin et le prendre en photo. Il s'animerait de lui-même accompagné d'une histoire et d'une musique. **MAGIQUE !**

## LIVRE « MOI EN PYJAMARAMA »

Lire et jouer avec des illustrations qui s'animent

### Moi en pyjamarama

LIRE ET JOUER

*Léo rejoint son lit et s'aventure cette fois-ci dans son corps : les lumières scintillent sous les paupières, à l'intérieur de sa tête il perçoit des fourmillements. Il imagine des circulations, la pompe de son cœur, écoute sa respiration : cette mécanique est merveilleuse ...*

Cet album fait parti de la sélection

LIRE AUTREMENT



Au fil de « Moi en pyjamarama » nous jouons avec Léo dans une nouvelle aventure grâce au principe de l'ombro-cinéma :

⇒ une page transparente, amovible et striée, associée à l'album, permet au lecteur d'animer les illustrations qui prennent vie comme par magie.



## JOUER AVEC « FLAMINGO »

### Dancez maintenant ! **FLAMINGO**

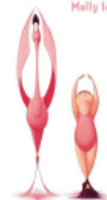
---

#### LIRE

*Lorsqu'une adorable petite baigneuse chaussée de palmes et coiffée d'un bonnet jaune se met à imiter les gesticulations d'un flamant rose, celui-ci se montre particulièrement moqueur ! Pourtant, lorsque la petite fille vexée lui tourne le dos, c'est lui qui fait le premier pas...  
Alors l'un tend la main (ou l'aile !) à l'autre, et les voilà partis dans une danse pleine de complicité...*

### FLAMINGO

Molly Ma



100 g 2014

#### JOUER

##### Matériel

Paires de palmes  
Planches d'illustrations danse + berlingot support de lecture

##### But du jeu :

Choisir un professeur de danse et constituer une équipe de danseurs.

Le professeur place les planches illustrées devant lui et montre la chorégraphie.

**Attention le professeur est un flamand rose et il pourra désigner dans son ballet des danseurs palmés !**

Le but de ce jeu est de montrer la difficulté de suivre et d'exécuter des mouvements quand on a des pieds différents !

