

A la recherche de Mistigri et Souricette, Miyauni



Par le jeu des couleurs et des formes, les auteurs de ce livre ont caché dans chaque page, Mistigri, un gros chat un peu pataud, et Souricette, une jolie petite souris coquette. Pour les retrouver dans les dédales du château, regarde attentivement les images de Mistigri et de Souricette en bas de chaque page, munis-toi du cache correspondant (chat ou souris), fais-le glisser sur toute la page jusqu'à retrouver le modèle identique. Un jeu de cache-cache de formes et de couleurs pour développer son sens de l'observation.

Une première initiation au jeu de cache-cache originale qui transformera votre enfant en véritable détective !

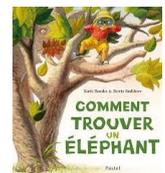
Chouette, Léna Mazilu



Un soir, une timide petite chouette trouve des lunettes et les pose sur son bec... C'est le début de l'histoire de Chouette !, voyage initiatique d'un volatile rondouillet et attachant. Au fil de ses aventures, au coeur d'une forêt la nuit, elle va peu à peu apprivoiser les ombres et les bruits, se faire des amis et se découvrir bien plus courageuse qu'elle ne le pensait ! Cet album fait partie de la collection « Histoires animées », une collection d'albums illustrés enrichis d'une application gratuite de réalité augmentée. Les livres peuvent se lire de manière autonome, et prennent vie en passant la tablette ou le smartphone au-dessus des pages.

Cet album offre une expérience de lecture unique grâce à l'application proposée par Albin Michel jeunesse, le lecteur plonge dans cet univers onirique qui s'anime sous ses doigts. Une histoire qui prend vie sous nos yeux pour notre plus grand plaisir !

Comment trouver un éléphant, Kate Banks

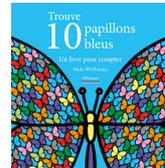


Le meilleur moment pour partir à la recherche d'un éléphant, c'est par un temps gris et maussade, quand tu t'ennuies un peu. Le meilleur endroit pour le trouver, c'est dans la nature sauvage. Glisse quelques provisions dans ton sac et prends tes jumelles ! Sois attentif aux

empreintes sur le sol, mais ne t'attends pas à le repérer au bruit de ses pas : les éléphants marchent sur la pointe des pieds...

N'hésitez pas à partir à la recherche de l'éléphant qui se fond parfaitement dans les illustrations de cet album... ouvrez bien vos yeux si vous ne voulez pas le rater !

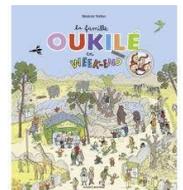
Trouve 10 papillons bleus – Un livre pour compter, Sam Williams



" Trouve une coccinelle rouge..." Un livre astucieux qui allie l'entraînement au comptage et le plaisir du jeu d'observation.

Un livre haut en couleurs qui allie l'apprentissage des premiers chiffres et le plaisir de chercher parmi tous les détails qui fourmillent sur chaque double-page... quand apprendre devient amusant !

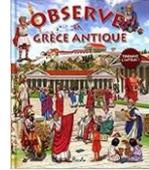
La famille Oukilé en week-end, Béatrice Veillon



Le but du jeu... ouvrir l'oeil ! et retrouver, dans vingt grandes scènes fourmillant de détails, où sont cachés monsieur et madame Oukilé, leurs enfants, Flore et Nestor, et le chien Opié. L'enfant cherche sur les double-pages chaque membre de la famille Oukilé, mais aussi plein d'autres détails qui sont indiqués dans le texte. Il s'amuse à repérer les gags et autres bizarreries dissimulés dans ces grands décors miniatures. Parmi les vingt lieux représentés : la mairie, le musée, l'aéroport, le marché, le centre commercial, le supermarché, la cafétéria, le centre sportif, le centre équestre, la station de ski, le carnaval, la fête foraine... 4 doubles pages de jeux terminent le livre, pour accompagner l'enfant dans sa découverte !

Suivez avec attention la famille Oukilé, amusez-vous à repérer chaque membre au milieu des différents décors truffés de détails. Un jeu de recherche et trouve amusant pour petits et grands !

Observe la Grèce antique, Francisca Valiente Observe la Grèce antique, Francisca Valiente



Un livre-jeu qui permet d'apprendre tout en s'amusant à retrouver des détails dans chaque double-page qui fourmille d'informations sur la Grèce antique.

Cet album s'adresse aux enfants à partir de 8 ans, car il mêle habilement le jeu d'observation et une multitude d'informations sur la Grèce antique. L'alliance entre de courts textes et de grandes illustrations fonctionne très bien, et le jeu devient le fil conducteur de l'apprentissage.

Qui est le coupable ? - Le château, Pascal Prévot



Voici un livre d'un genre nouveau qui multiplie le plaisir de lire en l'associant à celui de l'enquête et du jeu. Au château Mordoré, chacun des 15 personnages est tour à tour victime d'un affreux forfait : deux moutons ont été attachés aux cloches de frère Anselme, un malotru a peint un gros coeur rouge sur la robe de la princesse, les précieuses roses du prince des ténèbres ont été coupées, on a volé la baguette magique de la fée, les 6 frères du nain ont été kidnappés... A l'enfant de chercher le coupable selon les indices physiques rapportés par les témoins et distillés dans l'histoire : le coupable avait les oreilles pointues, on a retrouvé un cheveu noir... A chaque indice, le lecteur "élimine" les personnages qui ne correspondent pas. Dans l'exemple donné, il écarte ceux qui n'ont pas les oreilles pointues et ceux dont les cheveux ou les poils ne sont pas noirs. Jusqu'à ce qu'il ne reste qu'un seul personnage. Cette progression se fait très concrètement par un astucieux système de fenêtres à fermer sur la couverture qui reprend le principe du célèbre jeu "Qui est-ce ? "

Observation, réflexion, déduction et surtout amusement sont les maîtres-mots de ce livre !

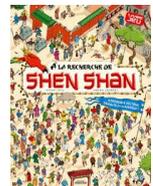
Qui quoi qui, Olivier Tallec



Chaque double-page présente une galerie de drôles de personnages et pose une question au lecteur : Qui a joué avec le chat ? Qui est amoureux ? Qui est allé aux toilettes trop tard ? Qui s'est déguisé ? À l'enfant d'observer l'image, de la scruter dans les moindres détails, pour deviner qui a fait quoi.

Rencontrez de drôles de personnages, observez chaque détail et faites appel à votre sens de la déduction. Un album amusant à lire en famille !

A la recherche de Shen Shan, Didier Lévy



Au secours ! A l'aide ! Litchi le perroquet est paniqué : une seconde d'inattention et Shen Shan, le petit orphelin dont il a la garde, a disparu sur la grande place de Ming-To. Pour le retrouver, Litchi va devoir surmonter dix épreuves. Mais il ne pourra y parvenir sans l'aide de l'Honorable Lecteur de ce livre-jeu... Alors ouvre vite le livre, Litchi t'attend !

Partez à l'aventure pour retrouver Shen Shan ! Observation et courage seront nécessaires pour relever tous les défis. Un livre amusant dans lequel l'enfant devient un véritable héros !