

Bibliographies



Jeux-mots

Profitez de ces livres et jeux jumelés !



FRENCH CULTURAL CENTER
ALLIANCE FRANÇAISE OF BOSTON

53 Marlborough Street Boston, MA 02116-2099 / T: 617.912.0417
librarian@frenchculturalcenter.org / www.FRENCHCULTURALCENTER.org





LE PETIT PRINCE : VOYAGE VERS LES ÉTOILES

LIVRE : *Le petit prince* d'Antoine de Saint-Éxupéry (JR SAI)

BD : Dessins de Joann Sfar (BD SFA ad)

Partez dans un extraordinaire voyage à bord de votre avion. Dans le sillage de la petite fille du film, volez de nuages en nuages et tenter de rejoindre le Petit Prince sur sa planète.



LE LIÈVRE ET LA TORTUE

LIVRE : *Le lièvre et la tortue* de Phillippe Boisseau (JI B album-cd)

Le lièvre et la tortue, premier jeu de parcours pour les enfants. Le but du jeu est d'être le premier joueur à terminer la course. Pendant la partie vous aurez des obstacles qui vous ralentiront ou vous feront avancer plus vite....



LE MÉMO DE ROULE GALETTE

LIVRE : *Roule galette...* de Natha Caputo (JI C)

Une vieille fait une galette et la met à refroidir. La galette se sauve par la fenêtre, roule sur le chemin, et échappe à la convoitise d'un lapin, d'un ours, d'un loup. Mais voici qu'arrive le renard...



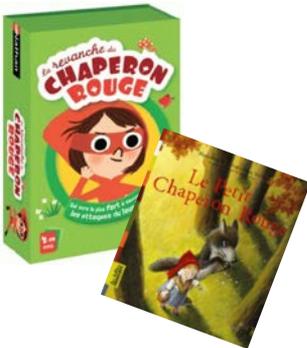
LE JEU DU LOUP et AU LOUP ! LIVRE : *Grrr !* de Jean Maubille (JI M)

Seras-tu assez courageux pour défier le loup qui rôde dans la forêt? Pour gagner, il faut mettre à l'abri tous les animaux avant que le loup ne les attrape pour les manger... Vite, vite !



LE CROQUE-COULEURS DE POP LIVRE : *Grrr !* de Jean Maubille (JI M)

Pop, le petit dinosaure, a perdu toutes ses couleurs ! Soyez le premier à retrouver les aliments et donnez-les à manger à Pop pour qu'il redevienne multicolore. Un jeu d'association et de mémorisation pour jouer en famille ou tout seul comme un grand !



LE REVANCHE DU CHAPERON ROUGE LIVRE : *Le Petit Chaperon Rouge* de Marie-Hélène Delval (JI D)

Un jour le Petit Chaperon Rouge s'est inscrite... à l'école des Ninjas! Maintenant, elle sait parer l'attaque du Loup aux grandes dents, aux grands yeux ou au grand nez. A ton tour de l'aider à gagner!



LUNII FABRIQUE À HISTOIRES

LIVRE : *Hou ! Hou ! Prince Charmant ?*
de Sylvie Misslin (JI M)

Avec la boîte Lunii, c'est à toi de choisir l'aventure ! L'auditeur fait ses sélections, puis Lunii raconte l'histoire. C'est un livre-jeu audio !



BLANCHE NEIGE

LIVRE : *Blanche Neige et les 77 nains*
de Davide Cali (JI C)

Un jeu de cartes basé sur les associations. Il faudra être réactif! Il y a des cartes nains, des cartes Blanche Neige, des cartes sorcière, et des cartes prince charmant. Chacun de ces protagonistes a une phrase clé.



LE LOTO DE LA PETITE POULE ROUGE

LIVRE : *La Petite Poule Rousse*
de Pierre Delye (JI D)

Une petite poule rouge grattait dans la cour quand elle déterra un beau grain de blé tout craquant. Qui va l'aider à planter cette graine ? Ni le canard, ni l'oie ! Et toi ?



LE JEU DES ROIS ET REINES

LIVRES : Les Rois Les Reines, séries d'Alex Sanders (JI S)

C'est le premier des joueurs qui arrivera au Château Gâteau qui gagnera ! Mais attention ! Les chemins du château sont semés de royales embûches... les pires souverains rôdent dans la forêt alentour ! Qui arrivera le premier au Château Gâteau du Roi MiamMiam ?



MÉMO RIGOLO

LIVRES : Le monde de Stéphanie Blake (JI B)

Retrouvez Simon, le célèbre lapin qui dit « caca boudin », dans un jeu de mémoire évolutif ! Les joueurs doivent constituer des paires de cartes identiques. Celui qui en obtient le plus grand nombre remporte la partie. Si vous êtes « Tlo fort ! », des pièges vous attendent... Surez-vous les déjouer ? Ouvrez l'oeil !



JEU DU LOUP QUI VOULAIT CHANGER DE COULEUR

LIVRE : Le loup qui voulait changer de couleur d'Oriane Lallemand (JI L)

Loup est coquet : chaque jour, il porte un nouvel accessoire ! Trouve le plus rapidement possible la carte associée aux différentes couleurs afin de remporter le plus de cartes ! Un jeu d'observation et de rapidité !



BLAKE ET MORTIMER : WITNESS

LIVRE : *Les aventures de Blake et Mortimer* (séries, BD JAC)

Meurtres mystérieux, savants fous, codes secrets, incarnez les célèbres personnages d'Edgar P. Jacobs et résolvez ces affaires étranges pour rétablir l'ordre et la justice. Mais prenez garde ! L'infâme Olrik rôde et tentera de contrecarrer vos plans.



LA BOÎTE DE LA LANGUE FRANÇAISE

LIVRE : *La grammaire est une chanson douce* d'Erik Orsenna (JR ORS)

Traquez l'intrus, repérez le mauvais accord, révisez vos conjugaisons, devinez l'origine des expressions, apprenez des mots rares et mettez-vous à l'argot !



LE JEU DE LA GRANDE LIBRAIRIE

LIVRE : *TOUTE LA BIBLIOTHÈQUE !*

Plus de 700 questions pour les mordus de littérature française et internationale ! Du roman au polar en passant par le théâtre, la jeunesse ou la BD... jouez avec les grands auteurs et œuvres de la littérature classique et contemporaine !

TIPS

- ✓ For further assistance, ask a librarian! We can help you locate material relevant to your specific interests.
- ✓ Check out our [online catalog](#) and our e-library [Culturethèque !](#)