

MAC VAL

Musée d'art contemporain
du Val-de-Marne

Centre de documentation

Du mardi au vendredi de 12 h à 18 h

Le samedi de 12 h à 19 h

Tél. 01 43 91 14 64

cdm.macval@macval.fr

<http://doc.macval.fr>

Jeux d'artistes : bibliographie sélective

SOMMAIRE

	<u>PAGE</u>
1. Références sur le jeu dans l'art	1
2. Jeux d'artistes	4
2.1. Editions courantes	4
2.2. Editions limitées	9
3. Livrets-jeux et jeux divers	13

1. Références sur le jeu dans l'art

BOELLERT, Arvid (dir.). *XII. Rohkunstbau : Kinderszenen - Child's Play 2005*. [Exposition du 26 juin au 28 août 2005].

Potsdam, Rohkunstbau, 2005. 143 p. : ill. ; 21 x 29 cm

Résumé : "The Rohkunstbau XII exhibition Kinderszenen Childs Play will entice audiences with fabulous fairy tale worlds filled with chimaeras, dwarves, dreams and nightmares. It will explore the childlike joy of discovery, but also the limits of childhood itself with fascinating scenes from the perspective of adults who have been inspired by a past that is not their own." (e-flux)

Cote : EE.ALL-POT-2005

BOISSIER, Jean-Louis. *Jouable : art, jeu et interactivité : Genève / Kyoto / Paris, Expositions / workshops / colloque*.

Genève, Haute école d'arts appliqués de Genève, Centre pour l'image contemporaine Saint-Gervais ; Paris, Ecole nationale supérieure des arts décoratifs, Ciren / Université Paris 8, 2004. 365 p. : ill. ; 21 cm

Résumé : "Jouable" est une série d'expositions, de workshops et de propositions théoriques, de publications papier et web, conçue et organisée conjointement par plusieurs établissements d'enseignement et de recherches artistiques, portant sur les implications créatives du numérique et de l'interactivité. La parenté et la diversité propres à une telle association d'ateliers et de laboratoires sont simultanément recherchées.

Cote : MED-2-BOI

BOLTANSKI, Christian. *20 règles et techniques utilisées en 1972 par un enfant de 9 ans = 20 regler og teknikker anvendt i 1972 af et barn pa 9 ar.*

In *Christian Boltanski : livres.*

Kobenhavn, Berg, 1975. 44 p. : ill. n.b. ; 17 cm

Descriptif : Tirage à 600 exemplaires : 101 reproductions photographiques noir et blanc. (In "*Christian Boltanski : Artist's Books 1969-2007*" de Bob Calle, 2008, p. 42) Facsimilé non numéroté, page de couverture plus claire que l'original.

Résumé : Pendant qu'il observait son neveu de 9 ans en train de jouer, l'artiste s'est souvenu des jeux de sa propre enfance qu'il avait plus ou moins oubliés : marelle, fléchettes, osselets...

Cote : Boîte G6

DEGUILLAUME, Marie-Pierre et GORGUET BALLESTEROS, Pascale (dir.). *Jeux et jouets dans les musées d'Île-de-France.*

Paris, Paris-Musées, 2004. 220 p. : ill. ; 27 cm

Résumé : Présente des jeux et des jouets extraits des collections de musées d'Ile de France qui ont un département ou qui sont spécialisés dans ce domaine comme le musée du jouet de Poissy, celui de la carte à jouer d'Issy-les-Moulineaux, celui de l'air et de l'espace du Bourget, etc. Avec des études sur ce sujet.

Cote : CF-PAR.MUS-2004

DOUZOU, Olivier. *Play.*

Nantes, MeMo, 2007. 219 p. : ill. ; 21 cm

Résumé : "Play" est une invitation à jouer, une porte entrouverte sur la chambre d'un petit garçon (des années 70) qui a entrepris de ranger ses jouets, tout en sachant qu'en le faisant, il va jouer encore très longtemps. Mais "Play", c'est aussi une réflexion profonde et sensible sur le rapport qu'il y a entre le jeu et la démarche créative. En dessinant cette liste de jouets, Olivier Douzou raconte son univers de créateur. Play permet aussi de découvrir des gouaches et des dessins inédits.

Cote : JEU-LA-DOU

ECCE HOMO LUDENS, le jeu dans l'art contemporain : exposition du 13 octobre 2011 au 5 février 2012.

Musée suisse du jeu, janvier 2012. 9 p.

Résumé : L'exposition met en évidence la manière dont la dimension ludique irrigue une partie importante de l'art du XXe siècle.

Dossier de presse consultable dans le portail documentaire (accès authentifié)

EHRHARD, Dominique. *9 jouets d'artistes.*

Paris, Les Grandes Personnes, 2018. 24 p. : ill. ; 19 cm

A partir de 8 ans

Résumé : Un album pop-up reproduisant neuf jouets imaginés par des artistes du XXe siècle, de l'arche de Noé de A. Hellé au poisson d'A. Calder en passant par les marionnettes de P. Klee.

Cote : JEU-A-ERH

ELKAR, Catherine et CHANG, Jeong-Ryeoul (dir.). *La collection du FRAC Bretagne : l'esprit du jeu : [exposition] 2010.8.26 - 10.24.*

Changwon, Gyeongnam Art Museum, 2010. 187 p. : ill. ; 28,5 cm

Résumé : "Pour répondre à l'invitation du Musée d'art Gyeongnam, l'exposition réalisée à partir de la collection du Frac Bretagne prend un chemin buissonnier pour s'intéresser aux relations nouées entre l'art et le jeu. Le jeu et l'art ont en commun d'être inséparables de l'activité humaine et de, l'un et l'autre, construire des mondes qui, pour un temps et un espace donnés, érigent leurs propres règles, soustraites à la loi commune. Le jeu en tant que vocabulaire, structure, modèle de fonctionnement, inspire la démarche de nombre d'artistes contemporains. L'esprit du jeu, souvent teinté d'humour, - et les notions qui lui sont attachées de plaisir, de gratuité, d'improductivité -

est celui qui relie l'âge adulte à l'enfance. Appropriation, décalage, simulacre, inversion des rôles en constituent certaines formes, l'artiste proposant au spectateur une interaction selon des gammes variées. L'esprit du jeu est aussi celui du divertissement, de l'amusement comme une autre facette de l'apprentissage." (extrait du communiqué de presse)

Cote : CF-CHAG.FRAC-2010

FRASER, Marie (dir.). *Le Ludique : [exposition du 27 septembre au 25 novembre 2001]*. Québec, Musée national des beaux-arts du Québec, 2001. 159 p. : ill. ; 29 cm

Résumé : *"Organisée dans le cadre de la Saison de la France au Québec, cette exposition nous fait découvrir les travaux de 19 artistes français et québécois. Dans un univers où la fantaisie côtoie le vertige, Le Ludique propose de s'interroger sur la société de consommation, la culture de masse et l'univers de l'enfance. Un ouvrage qui donne rendez-vous avec un art qui grimace, provoque, ironise et émeut." (site du musée)*

Cote : EE.CAN-QUE-2001

GROSTABUSSSIAT, Catherine. *L'art en jeu : créer, fabriquer, jouer : arts plastiques, cycle 1, cycle 2, cycle 3*.

Futuroscope, Canopé éditions, 2018. 215 p. : ill. en coul. ; 21 cm

(Agir)

Résumé : *Cet ouvrage pratique interroge les liens entre la notion de jeu, le domaine de la création artistique et la pédagogie de la créativité. Il propose à l'élève de créer et de vivre des situations de jeu ouvertes et variées, toutes associées aux arts plastiques, pour apprendre en jouant, jouer en créant. 18 ateliers testés en classe, du cycle 1 au cycle 3, l'engagent dans une démarche de recherche créative autour du jeu et du jouet. Dans chaque atelier se trouve : le contexte d'exploration et de production les objectifs visés en fonction du cycle des références artistiques et culturelles issues de domaines et d'époques variés le matériel et les outils nécessaires à la réalisation des photographies de séances et réalisations finales des élèves. Des annexes proposent des situations complémentaires de recherche créative pour favoriser l'expérimentation, développer des intentions, inviter l'élève à la prise de risque et à l'aventure. Un tableau des ateliers par cycle permet aux enseignants de se repérer simplement pour une mise en œuvre facilitée. Cet ouvrage contribue au parcours d'éducation artistique et culturelle et au parcours citoyen de l'élève. Il s'adresse autant aux enseignants et professeurs d'arts plastiques qu'aux médiateurs culturels, formateurs et artistes-intervenants.*

Cote : PRO-6.4-GRO

LASSUS, Bernard. *Jeux : images à re-regarder*.

Paris, Galilée, 1977. 129 p. : ill. n.b. ; 24 cm

(Ecritures/Figures)

Cote : ART-LASS-1977

MUHLEN, Kevin et KOX, Jo (dir.). *Ceci n'est pas un casino : [exposition du 1^{er} mai au 5 septembre 2010]*.

Luxembourg, Casino Luxembourg - Forum d'art contemporain, 2010. 177 p. : ill. ; 30 cm

Résumé : *L'exposition présente des pièces traitant de la thématique du jeu ! En effet, chaque oeuvre se présente telle une invitation au divertissement : sous forme de jeu vidéo, manège, terrain de jeu... Pourtant une réalité persiste : l'impossibilité de jouer. La célébration du 15e anniversaire du Casino Luxembourg ne s'exprime guère dans l'exposition, mais plutôt dans le catalogue, qui, outre une introduction sur l'exposition par les commissaires Kevin Muhlen et Jo Kox, contient des textes sur l'histoire du bâtiment et ses multiples usages, signés Marc Jeck, Paul Reiles et Didier Damiani ; une étude sur le jeu par le docteur en psychiatrie Paul Rauchs ; et une analyse du ludique dans l'histoire de l'art par Bettina Steinbrügge, historienne de l'art.*

Cote : EE-LUX-2010

MÜLLER-ALSBACH, Annja et SCHIKOWSKI, Frederik (dir.). *Spiel Objekte : die Kunst der Möglichkeiten*. [Exposition, Basel, Museum Tinguely, 19 février – 11 mai 2014].

Heidelberg, Kehrer Verlag, 2014. 3 vol. (208 p.) : ill. ; 28 cm

Résumé : "L'exposition « Objets ludiques - L'art des possibilités » montre environ 100 objets d'art dont les compositions peuvent être modifiées. Par le vaste choix des pièces exposées - signées entre autres Josef Albers, Gianni Colombo, Gerhard von Graevenitz, Jeppe Hein, Yayoi Kusama, Charlotte Posenenske, Dieter Roth, Grazia Varisco, Mary Vieira - cette manifestation entend raviver la diversité et l'histoire de l'objet d'art ludique. Certains travaux invitent à la participation ludique, notamment ceux du groupe d'artistes français GRAV (par exemple Julio Le Parc, François Morellet)." (site du musée)

Cote : EE.SUI-BAL-2014

ROMAGNY, Vincent (dir.). *Anthologie, aires de jeux d'artistes : [expositions, Vélizy-Villacoublay, Micro Onde - centre d'art contemporain de l'Onde, 10 avril – 4 juillet 2010 ; Quimper, Le Quartier - centre d'art contemporain, 2 juillet – 24 octobre 2010]*.

Gollion, Infolio éditions, 2010. 224 p. : ill. ; 23 cm

Résumé : Cette anthologie n'est pas un catalogue mais une boîte à outils qui prolonge deux expositions en réunissant des contributions de nature et de statut différents : interventions d'artistes, textes d'auteurs, documentation et fac-similés. Elle a pour tâche de tester, vérifier voire infirmer l'hypothèse du rapprochement des aires de jeux et des préoccupations d'artistes qui, loin de s'enfermer dans l'autonomie de leur art, pensent et travaillent les conditions du «vivre ensemble». Elle est animée par le souci de réunir des éléments de réponse face à un doute persistant : l'aire de jeux est-elle un espace de liberté ou de contrôle ?

Cote : EF-QUI.CAC-2010

2. Jeux d'artistes

1. Editions courantes

ANGELI, May. *Plumezépouils à la ferme*.

Saint-Berthevin, Bibliothèque départementale de la Mayenne, 2015. n.p. : ill. ; 14 x 20 x 3 cm

A partir de 2 ans

Descriptif : 40 cartes dans une boîte, imprimées en quadrichromie pour le recto et trichromie pour le verso : 36 cartes avec les 12 familles d'animaux (3 cartes par famille), 3 cartes explicatives (biographie, bibliographie, règle du jeu et pistes pédagogiques) et 1 carte de couverture. Format d'une carte : 10,5 x 15 cm, bouts arrondis. Réalisé à partir de 49 gravures sur bois de May Angeli. Edité à 600 exemplaires.

Résumé : Jeu conçu par la BDP de la Mayenne à l'occasion de l'exposition du même nom. Cette dernière avait pour ambition de faire découvrir au public la richesse et la force graphiques de la gravure sur bois.

Cote : JEU-LA-ANG

BARAOU & SARDON. *Coquetèle : bande dessinée en trois dés non ordonnés*.

Paris, L'Association, 2002. n.p. : ill. ; 17 cm (3 dés)

Résumé : Objet narratif et oubapien sous forme de trois dés qui, une fois jetés, présentent à chaque fois un nouveau strip de trois cases, basé sur un système cousin des "Mille Milliards de Poèmes" de Raymond Queneau.

Cote : JEU-A-BAR

BATAILLE, Marion. *AOZ*.

Paris, Les Trois Ourses ; Zapopan, Petra Ediciones, 2016. 26 cartes : ill. ; 39 x 13 cm (+ 1 boîte)

A partir de 4 ans

Résumé : "AOZ ou l'atelier du typographe. Marion Bataille se sert des règles de dessin des capitales romaines en usage dans les manuels de typographie pour créer cet alphabet de 26 cartes à animer." (3 Ourses)
Cote : JEU-LA-BAT

BERTIER, Anne. *Chiffres cache-cache*.
Paris, MeMo, 2008. [64] p. ; 25 x 25 cm (+ 40 cartes et 2 plateaux)
(Livres jeu)
A partir de 3 ans

Résumé : Un jeu d'imagination composé de 40 cartes « chiffre », de 2 plateaux et d'un livre. Laissez-vous guider par les figures proposées dans ce livre ou bien construisez vos propres compositions. Le but du jeu est de se laisser surprendre, de redécouvrir des signes que l'on pensait pourtant si bien connaître. Dans sa recherche sur le signe - chiffres ou lettres - Anne Bertier nous livre ici une de ses créations les plus abouties.
Cote : JEU-LA-BER

FORTIER, Natali. *Zoo le jeu*.
Saint-Berthevin, Bibliothèque départementale de la Mayenne, [2008]. 52 cartes : ill. ;
10x10 cm

Descriptif : Le Conseil général de la Mayenne et sa bibliothèque départementale favorisent l'accès à des oeuvres originales d'auteurs et illustrateurs de livres pour la jeunesse depuis 2003. Après Emmanuelle Houdart et Sara, Natali Fortier a « joué le jeu » en 2008 et réalisé un zoo extraordinaire dans lequel chaque personnage (10 animaux et 3 humains) est représenté graphiquement sur les 6 faces d'un gros cube en bois et fait également l'objet d'une sculpture fixée dans un cube en plexiglas.

Résumé : "Zoo le jeu est un jeu de mémoire et d'observation pour identifier et associer les 4 représentations d'un même personnage (une photographie de sculpture sur fond blanc, une ombre, deux graphismes différents). Il permet de jouer au Memory : en ne prenant que 2 cartes de chaque personnage, mélanger les cartes, les étaler face contre la table. A tour de rôle, chaque joueur retourne 2 cartes de son choix. Si elles représentent le même animal, il les ramasse et les conserve puis il rejoue ; si ce n'est pas le même animal, il les retourne face cachée à leur emplacement de départ. La partie se termine quand toutes les paires de cartes sont découvertes. Le gagnant est le joueur qui possède le plus de paires." (extrait de la règle du jeu)
Cote : JEU-LA-FOR

HOUDART, Emmanuelle. *Les émotions : jeu des 5 familles*.
Saint-Berthevin, BDP de la Mayenne, 2006. n.p. : ill. ; 16 cm (dans une boîte)
Descriptif : Jeu de familles de 20 images originales illustrant 5 familles d'émotions (la joie, la colère, la tristesse, la peur, le calme), édité à l'occasion de l'exposition organisée en octobre 2006 par la Galerie L'Art à la Page. Présentation dans une boîte transparente en plexiglas. Edité à 2000 exemplaires.
Cote : JEU-LA-HOU

JACKOWSKI, Amélie. *Cartes de la fortune de Madame Duberckowski : 46 cartes certifiées véritables = Madame Duberckowski's Fortune Telling Cards : 46 cards guaranteed authentic*.
Marseille, s.n., 2011, 2^e éd. n.p. : ill. ; 5,5 x 10,5 cm
Descriptif : 46 cartes couleur sous étui de carton (en papier Sirio Black Black de chez Fedrigoni, impression argent) + livret d'accompagnement. Impression en offset à l'Imprimerie La Platine. Tirage de 500 exemplaires numérotés + tirage de tête de 50 exemplaires réservés à l'auteur (A). Les jeux 1 à 111 contiennent une 47^e carte inédite. Chaque jeu est signé et numéroté : exemplaire n°172.
Résumé : « Ce jeu entièrement bilingue (français-anglais) d'auto-prédiction est une méthode inédite de divination par l'illustration. » (AJ)
Cote : Boîte JEU-LA-2

JARRIE, Martin. *Faites de beaux rêves*.

Paris, Christian Janicot, 2006. n.p. : ill. ; 39 x 27 x 4,5 cm (72 x 49 cm déplié)

Descriptif : Jeu d'artiste en forme de jeu de l'oie comportant 63 images inédites illustrant 63 rêves, 2 dés, 4 pions. Règle traditionnelle du jeu de l'oie et texte de l'artiste explicitant les symboles des cases du jeu. Présenté dans une boîte.

Résumé : "Le jeu de l'oie est un jeu de hasard populaire, dont l'origine remonte au XVI^e siècle. Véritable bande dessinée en spirale, avec son extraordinaire richesse iconographique, il raconte en images l'évolution des mœurs et des mentalités. Avec "Faites de beaux rêves", Martin Jarrie, artiste et illustrateur de renom, renouvelle cette longue tradition du jeu historié. Il donne à voir le monde des songes, un monde qu'il connaît bien : répertoriant l'ensemble des symboles qui peuplent l'univers du rêve, Martin Jarrie prête une vie nouvelle à ces figures et à ces formes fantasmagiques. Qui n'a pas rêvé de s'envoler, de repasser un examen d'école ou d'emprunter une route qui n'en finit jamais ?" (présentation du jeu par l'éditeur)

Cote : Boîte JEU-LA-3

KOMAGATA, Katsumi. *Block'n block*.

Tokyo, One Stroke, 1995. 5 blocs dans un coffret : 14 x 14 cm

Descriptif : Rassemblés dans une boîte en bois avec couvercle en plexiglas.

Résumé : Jeu contenant 5 bâtons de bois illustrés de formes géométriques que l'on peut assembler de différentes façons, permettant d'inventer personnages ou animaux ou autres formes abstraites.

Cote : JEU-LA-KOM

KOMAGATA, Katsumi. *Reverso : 4 puzzles recto verso pour jouer avec les formes et les couleurs*.

Paris, Ed. des Grandes Personnes, 2013 [8] p. : ill ; 21 cm

A partir de 3 ans

Résumé : Des puzzles réversibles au graphisme simple pour découvrir les couleurs, la perspective, les illusions d'optique.

Cote : JEU-LA-KOM

Laboratoire du pentagone : poésie & bande dessinée.

Tinqueux, Centre de Créations pour l'Enfance ; Troyes, Atelier OASP, 2017. n.p. : ill. ; 19 cm

Descriptif : Oeuvre collective réalisée par les artistes Nicolas André, Renaud Farace, Benoît Jacques, Étienne Lécroart, Olivier Philipponneau (pour le graphisme) et Frédéric Forte, Albane Gellé, Pierre Soletti, Laurence Vielle, Dorothée Volut (pour la poésie). Edité à 290 exemplaires. Boîte de 16 pentagones en carton et lettre signée Benoît Jacques, sérigraphiés couleur par l'atelier OASP.

Cote : JEU.ACT-LA-lab

MAGNANI, Julien. *Le jouet*.

Nantes, MeMo, 2011. [68] p. : ill. ; 21 cm (dans une boîte avec 110 pièces de plastique) (Livres en jeu)

A partir de 4 ans

Résumé : "« Écrire c'est construire » nous rappelle en exergue ce livre abécédaire accompagné de son jeu. Il s'agit ici de composer les 26 lettres de l'alphabet ou même de créer ses propres lettres, à partir des formes en plastique disponibles [des ronds, des carrés, des rectangles, rouges, bleus et blancs]. Un formidable jeu de construction, qui mêle architecture et graphisme. Bien que ces pièces soient plates, on a le même sentiment que celui qu'on aurait en fabriquant un Meccano. Tout s'imbrique, on s'étonne de pouvoir composer autant de lettres en utilisant un nombre réduit de formes de construction." (site de l'éditeur)

Cote : JEU-LA-MAG

MATTA, Ramuntcho. *Que votre moi 1.*

Saint-Etienne, Les Cahiers Intempestifs, Printer, 1998. n.p. : ill. ; 16 x 16 cm

A partir de 9 ans

Descriptif : Tirage de 2500 exemplaires - 1 CD audio de 65 mn accompagné d'un conte musical, 15 fiches d'oeuvres d'art, 1 puzzle géant et 1 cahier interactif (jeux, coloriage, littérature) dans un coffret.

Résumé : Cette revue d'art pour enfant propose une rencontre avec la musique, la littérature et l'art contemporain. Evolutif, il privilégie l'émotion dès la naissance ; interactif, il accompagne l'enfant jusqu'à l'âge adulte. - Fiches d'oeuvre d'art : Serena Carone, Jean-Marc Cerino, Franck Chalendar, Clerté, Jean Cortot, Peter Fletcher, Matej Kren, Jean Le Gac, Lézar, Chris Marker, Jackie Matisse, Annette Messenger, Nils-Udo, Jean-Michel Othoniel, Bernard Pagès. Puzzle géant : Victor Brauner, « Que votre « moi » soit le bienvenu dans le monde ». Cahier interactif : Colorier à partir de l'oeuvre de Clerté. Découvrir à partir des oeuvres de Jean-Marc Cerino et de Chris Marker. Dessiner à partir des oeuvres de Jackie Matisse et de Matej Kren. Imaginer à partir du tableau de Victor Brauner « Que votre « moi » soit le bienvenu dans le monde ». Littérature : Jean-Noël Blanc, La Ville et les Loups, Cachettes, Mots, La Gare, Figures, Trésor. CD-Audio : Joan La Barbara, Ramuntcho Matta, NoMad Steps, Lara Li, Kudsi Erguner, Wanyr Junior, Marc Battier, Arthur H, Don Cherry, Claudia Huidobro, Simon Spang-Hanssen, Mona Soyoc, Hervé Zénouda, Hector Zazou, Christian Boltanski, Michael Pope.

Cote : JEU-LA-MAT

MUNARI, Bruno. *ABC con fantasia.*

Mantova, Maurizio Corraini, 2008, nouv. éd. n.p. (26 segments en plastique dans 1 boîte en carton) : ill. ; 17x17 cm

A partir de 4 ans

Résumé : Edité pour la première fois en 1960, ce jeu est composé de 26 segments droits ou courbes, en matière plastique jaune ou orangée, avec lesquels on peut composer n'importe quelle lettre de l'alphabet majuscule. Les enfants peuvent ainsi découvrir peu à peu les éléments communs des lettres de l'alphabet, et ceux qui les différencient. Ils peuvent également utiliser ce jeu pour créer d'autres figures, qu'ils inventeront...

Cote : Boîte JEU-LA-MUN

MUNARI, Bruno. *Acona Biconbi.*

Mantova, Maurizio Corraini, 2007, nouv. éd. n.p. (10 disques) ; 23 x 23 cm

Résumé : A l'origine (première édition en 1961), "Acona biconbi" était conçu comme un travail de sculpture issu des recherches de Munari sur le thème des multiples. "Acona biconbi" a été fabriqué comme un jeu. Ses modules sont des disques circulaires, avec un trou au milieu, entaillés sur les côtés pour être joints librement. Le résultat est une structure tridimensionnelle complexe qui peut être changée en des combinaisons illimitées en fonction du nombre de disques et de leurs agencements.

Cote : Boîte JEU-LA-MUN

MUNARI, Bruno. *Guardiamoci negli occhi = Look into my eyes.*

Mantova, Maurizio Corraini, 2003, nouv. éd. n.p. (25 cartes) : ill. ; 21 cm

A partir de 7 ans

Résumé : La première édition de 250 exemplaires prévue en 1969 n'a jamais été mise en vente. "Regardons-nous dans les yeux. Nous sommes tous différents ...". De grandes cartes de différentes couleurs, des graphismes de visages très variés. Perforées à la place des yeux et de la bouche, elles peuvent servir de masques. Et elles ouvrent à des jeux aux combinaisons multiples pour explorer qui on est et qui est l'autre.

Cote : Boîte JEU-LA-MUN

POMMAUX, Yvan. *Labyrinthe.*

Saint-Berthevin, Bibliothèque départementale de la Mayenne, 2013. n.p. : ill. ; 19,5 cm

Descriptif : Edité à 1000 exemplaires à l'occasion de l'exposition au Musée de Jubelains. Jeu constitué de 12 cartes de 18 x 12 cm, pelliculées, sous coffret.

Résumé : "Placées en frise côte à côte dans n'importe quel ordre, elles reconstituent un labyrinthe avec comme fil conducteur un fil rouge, celui bien sûr d'Ariane. 479 001 600 possibilités de chemins, des surprises architecturales multiples, pour rencontrer 12 personnages-clés de la mythologie : Minos, le Minotaure, Thésée, Ariane, Icare, Orphée, Oedipe, Jason, Narcisse, Héraclès, Artémis, Persée / Pégase. Au recto de chaque carte : une scène de la mythologie, avec des éléments géographiques et architecturaux permettant de constituer le labyrinthe, image inédite d'Yvan Pommaux mais en lien avec les albums édités à L'Ecole des Loisirs. Au verso : le mythe raconté par Yvan Pommaux et une petite vignette ronde dans un angle représentant un détail de la scène du recto."
(site de la Librairie du Ciel)
Cote : JEU-A-POM

SAFIRSTEIN, Julie. *Mémo des feuilles : [jeu de mémoire] = Matching leaves.*
Nantes, MeMo, 2012. 32 cartes (dans une boîte + règle du jeu)

A partir de 4 ans

Résumé : "Un jeu de mémoire pour s'amuser avec seize variétés de feuilles et découvrir leur nom dans un joli livret-accordéon. Les formes simples et colorées font penser aux papiers découpés de Matisse. Un bel objet destiné aux tous-petits qui manient l'abstraction avec aisance et forme ainsi leur regard artistique par le biais du jeu. Un jeu d'artiste pour petits et grands, comprenant 32 cartes feuilles et une carte règle du jeu."
(site de l'éditeur)

Cote : JEU-A-SAF

SAFIRSTEIN, Julie. *Mémo des fleurs : [jeu de mémoire] = Matching flowers.*
Nantes, MeMo, 2012. 32 cartes (dans une boîte + règle du jeu)

A partir de 4 ans

Résumé : "Un jeu de mémoire pour s'amuser avec seize variétés de fleurs et découvrir leur nom dans un joli livret-accordéon. Les formes simples et colorées font penser aux papiers découpés de Matisse. Un bel objet destiné aux tous-petits qui manient l'abstraction avec aisance et forme ainsi leur regard artistique par le biais du jeu. Un jeu d'artiste pour petits et grands, comprenant 32 cartes fleurs et une carte règle du jeu."
(site de l'éditeur)

Cote : JEU-A-SAF

SARA. *Le petit théâtre de Sara.*

Saint-Berthevin, BDP de la Mayenne, 2007. n.p. : ill. ; 37,5 cm (avec un livret)

Descriptif : Tirage de 500 exemplaires. Edité à l'occasion de l'exposition conçue en octobre 2007 par Sara et Philippe Davaine avec la collaboration de L'Art à la Page. Coffret en sérigraphie contenant 3 décors et 6 personnages avec supports et livret de 3 pièces écrit par Sara. Technique : papiers déchirés.

Résumé : L'auteur-illustratrice Sara propose d'explorer la magie du théâtre. Elle a conçu les décors et les personnages de ce petit théâtre, comme tous ses livres, avec des papiers déchirés de couleur. Les cadrages très cinématographiques, les formes déchirées et les couleurs créent des atmosphères où chacun peut se laisser gagner par ses impressions, ses émotions. Petits et grands pourront à partir des 3 décors (la ville, le port, la forêt) et des 6 personnages (la voiture, le chien, le capitaine, la dame, le marin, l'ours) imaginer une infinité de scénarios.

Cote : Boîte JEU-LA-1

SENAC, Jean-Vincent. *Jeu de dominos.*

Paris, Jean-Vincent Sénac, 2002. n.p. (28 cartes) : ill. ; 11 cm (dans une boîte)

Cote : JEU-LA-SEN

VIDAL, Marc. *50 nouvelles illusions d'optique : étonnantes et variées.*

Brunoy, Marc Vidal, s.d. 25 p. : ill. ; 10 x 8 x 2 cm (cartes contenues dans une boîte)

A partir de 6 ans

Résumé : "Avec ces 50 nouvelles illusions, découvrez des images toujours aussi incroyables... Et oui notre vision nous joue encore des tours !" (Source : <http://www.marcvidal.com>)

Cote : JEU-LA-VID

VIDAL, Marc. *18 images magiques : véritables stéréogrammes.*

Brunoy, Marc Vidal, s.d. 9 p. : ill. ; 23 cm (cartes contenues dans une enveloppe)

A partir de 6 ans

Résumé : "Les stéréogrammes sont des images calculées à l'aide d'un ordinateur. D'apparence simple, elles dissimulent pourtant à l'intérieur, d'étonnantes images en relief. Regardez bien, vous allez réussir à rentrer dans l'image. Bonne chance !" (4e de couv.)

Cote : JEU-LA-VID

WERNER, Sharon et FORSS, Sarah. *Alphabeasties and other amazing types : alphabet flash cards and floor puzzles.*

Maplewood, Blue Apple Books, 2010. 26 cartes double-faces : ill. ; 21x12 cm

Descriptif : Abécédaire - imagier (recto) et puzzles géants (verso). 26 cartes jouant sur les lettres et les caractères typographiques par 2 designers du Minnesota.

Résumé : Livre puzzle à fabriquer à partir de cartes représentant des animaux construits avec les lettres de l'alphabet. Ainsi, l'alligator est fait avec des A, l'éléphant avec des E ou le zèbre avec des Z. Une autre façon des reconnaître des lettres.

Cote : JEU-LA-WER

2. Editions limitées

BAZIN, Gaby. *Coquille.*

S.l., s.n., 2019. n.p. : ill. 32 cm (dans un sac)

Descriptif : Ce jeu fait partir du projet "Voyage en alphabet", présenté pour son diplôme aux Arts Décoratifs de Paris : il a été créé avec une classe de primaire à Pantin. Pièces en bois de chêne massif (découpées à la scie et à la fraiseuse numérique), peinture acrylique. Dans un sac en tissu. Livret sérigraphié en 3 couleurs. Fabriqué en petite édition à la coopérative Pointcarré & à la Briche, à Saint-Denis. Exemplaire 08/30.

Résumé : "Coquille est un jeu typographique. À partir de ses 24 formes de base, les enfants peuvent reconstituer l'alphabet, écrire, dessiner ou construire en volume, mais aussi imaginer leurs propres lettres." (site de l'artiste)

Cote : Boîte JEU-LA-16

BEN. *La jungle de l'art.*

Tours, CCC – Centre de Création Contemporaine, 1990. n.p. : ill. ; 28 x 35 x 7 cm

Descriptif : Edité pour l'exposition du 2 décembre 1988 au 12 février 1989. Objet multiple sous forme de 250 cartes, objets divers contenus dans une boîte, avec un plateau, une affiche et une règle du jeu. Le tirage de tête de 50 exemplaires comprend en plus une sérigraphie sur toile signée et numérotée. Exemplaire n°000482/1100.

Cote : Boîte M11

BOUCHEÏ, Marina. *Jeu de cubes.*

s.l., s.n., s.d. n.p. (12 cubes dans une boîte) ; 17 x 13 cm

Descriptif : Différentes techniques de gravure : eau-forte, collographie, xylogravure, monotype etc... 4 exemplaires non numérotés : gravures choisies au hasard par l'artiste et donc chaque exemplaire est unique.

Résumé : "Le jeu de cubes fait partie d'un travail de réappropriation d'un puzzle pour enfant que je débarrasse de ses images ; je viens coller des gravures personnelles sur chaque face." (Marina Boucheï)

Cote : Boîte JEU-LA-2

BOURNAZEL, Diane de. *12 cartes à jouer en tous sens.*

S.l., s.n., 2007. n.p. : ill. ; 9x11x3 cm

Descriptif : Jeu de 12 cartes pelliculées imprimé par La Gutenberg à Tulle. Conditionné sous étui de papier. Tirage de 300 exemplaires.

Résumé : Pour faire et défaire le monde à l'infini, construire son labyrinthe et le moyen d'en sortir...

Cote : Boîte JEU-LA-2

CHAUSSON, Julia. *Paris memory.*

S.l., s.n., 2017. n.p. : ill. ; 7,5 x 7,5 cm

Descriptif : 24 paires + la règle du jeu. Papier cartonné 400 gr. et coins arrondis. Format des cartes : 6,5 x 6,5 cm. Boîtier noir. Edité à 100 exemplaires, signés et numérotés. Exemple n°26/100.

Cote : Boîte JEU-LA-11

DEMAEGDT, Agnès. *L'animal qui est en toi.*

Saint-Maur des Fossés, Atelier Myriagone, 2001. n.p. : ill. n.b. ; 18 cm

Descriptif : Ouvrage sérigraphié tiré à 100 exemplaires en mai 2011 à l'Atelier Myriagone, signé par l'artiste. Exemple 22/100.

Résumé : "Nos comportements sont facilement comparables à ceux des animaux. En partant de cette idée je me suis amusée, par un jeu de superpositions à former des "images-poèmes" mêlant l'homme et la bête. Composé d'un plateau couleur et de 10 feuillets mobiles transparents, cet ouvrage s'adresse autant aux petits qu'aux grands. Laissez glisser les feuillets sur le plateau et devenez créateur de nouvelles associations d'images et de mots amenant parfois à la surprise ou à l'absurde." (4e de couv.)

Cote : Boîte JEU-LA-2

GLOWINSKI, Hélène. *Alphabet.*

Paris, Les Ed. d'Avril, 2013. n.p. (140 cartes) : ill. n.b. ; 47 x 7,5 x 5,5 cm (dans une boîte)

Descriptif : Jeu d'artiste en sérigraphie (2 couleurs) sur carton museum blanc de 140 cartes : 70 cartes positives (lettres et chiffres noirs), 70 cartes négatives (lettres et chiffres blancs). Les lettres sont réparties selon leur fréquence d'utilisation dans la langue française. Jeu de lettres et de formes conçu à partir d'une typographie dessinée en lignes droites, imaginée pour être découpée au cutter dans du carton. Livret d'accompagnement donnant plusieurs pistes d'explorations et de jeux ("écrire, mêle-mêlé, mémo de lettres, mots croisés"...). On peut aussi simplement assembler lettres, formes et couleurs en laissant libre cours à son imagination. Boîte peinte conçue par l'artiste avec couvercle coulissant transparent laissant apparaître les cartes. Format d'une carte: 4 x 4 cm / épaisseur: 2 mm. Le dos de chaque carte est de la couleur du coffret. 3 versions : mauve, doré, rose. 30 exemplaires numérotés signés : 10 exemplaires dans chacune des 3 couleurs. Un des 10 exemplaires mauves, signé et numéroté 4/10.

Cote : Boîte JEU-LA-6

GLOWINSKI, Hélène. *Casse-tête : Racine & Chenille.*

Paris, Les Ed. d'Avril, 2013, 2^e éd. 10 x 10 x 6,5 cm (dans une boîte)

Descriptif : 20 cartes recto-verso. 2 casses-têtes : Racine en bleu marine et Chenille en orange. Placer 4 cartes en largeur, 5 en hauteur pour recomposer les motifs. Xylogravure imprimée à Malesherbes, Loiret. Modèles dans la boîte. Coffret noir comportant une gravure sur bois. Accompagné d'un modèle. Exemple signé et numéroté 9/18.

Cote : Boîte JEU-LA-4

GOURET, Eric. *Dé Re Ré.*

Nantes, AMAC, 2018. n.p. : ill. ; 21 cm

Descriptif : Jeu de tarot (80 cartes) et 1 pochette format vinyle regroupant deux affiches pliées. La création graphique est conçue par Ronan le Régent et Clémence Antier, atelier

informationCare. Edité à 600 exemplaires et 80 exemplaires de tête (avec une carte perforée, signée et numérotée par l'artiste). Exemplaire n°15.

Résumé : DÉ RE RÉ est la première monographie sur le travail d'Éric Gouret retraçant les quinze dernières années de sa production artistique. L'édition combine un jeu de tarot et une pochette regroupant deux affiches pliées avec : au recto les textes des critiques d'art Eva Prouteau et Stéphane Malfettes ; au verso une présentation visuelle des interventions pédagogiques menées avec le MAC VAL, et les parties de domino jouées avec les salariés de l'entreprise De Graët Consulting.

Cote : Boîte G13

GUILLIER, Alice et **GABILLET**, Maxime. *Memory.*

S.l., Morse, 2011. n.p. (2 x 20 cartes) : ill. ; 9 x 13 cm (dans un coffret)

Descriptif : Jeu de memory constitué de 2 x 20 cartes imprimées en sérigraphie (2 couleurs), boîte fabriquée manuellement et sérigraphiée. Livret contenant la règle du jeu. Exemplaire 13/70.

Cote : Boîte JEU-LA-4

HYBER, Fabrice. *Je s'aime.*

Paris, Bernard Chaveau éditeur, 2011. 112 p. (coffret) : ill. ; 45 x 45 cm

Descriptif : Tirage limité à 255 exemplaires. La photogravure a été confiée aux Artisans du Regard (Paris) et l'impression sur carte Invercote 330 g à l'imprimerie Escourbiac (81). La réalisation des boîtes cartonnées a été confiée à la société Océbur (Paris). L'impression des dessins en sérigraphie sur feutrine et sur feutre a été confiée à l'atelier de sérigraphie Eggemann (68). Exemplaire numéroté et signé par l'artiste. Exemplaire n°47/220.

Résumé : "Je s'aime" fonctionne comme un jeu ouvert dont les règles sont sujettes à modification et interprétation. Régulièrement l'artiste produit des « peintures homéopathiques », de vastes toiles où sont collées des notes, des esquisses, des annotations diverses et des dizaines de dessins. Une sorte de story-board autour de toutes ses activités. Pour la présente édition, Fabrice Hyber a choisi de donner à chacun le loisir de recomposer lui-même une peinture homéopathique. Soit en l'occurrence 112 dessins (20 x 20 cm) qui, comme autant de cartes à jouer, doivent se positionner sur un feutre (150 x 150 cm) imprimé recto verso et servant de tapis de jeu. Chaque joueur est ensuite libre de recomposer sa peinture, se servant des cartes comme autant de possibilités pour déborder le cadre du feutre, envahir les murs et contaminer les plafonds afin de construire une invitation au rêve et à l'imaginaire. Toujours fluctuante, "Je s'aime" est avant tout une formidable occasion de transformer chacun en artiste, en auteur libre d'une composition ouverte.

Cote : Boîte G10

LAFON, Martine et **MALLEZ**, Isabelle. *Jeu de coeur et de cour.*

Uzès, Post-Rodo, 2006. n.p. : ill. ; 6 x 5 cm

Descriptif : Livre d'artiste tiré à 30 exemplaires et comprenant 13 cartes de coeur gravées par Martine Lafon accompagnées d'un livret avec un texte d'Isabelle Mallez. Exemplaire signé et numéroté 10/30.

Cote : Boîte JEU-LA-4

MOYART, Nadège. *Emstrang Gram.*

S.l., s.n., 2019. n.p. : ill. ; 21 cm (dans une boîte)

Descriptif : Comptine en norois avec traduction en français. L'artiste reprend la célèbre comptine "Am tram gram pic..." dans une version ancienne (loup se dit gram en norois). Boîte : carton gris, aluminium perforé, format : 13,5 x 23 x 5 cm. Intérieur : papier usuel, vis de jonction, linogravure encre sanguine ou encre sépia naturelle, format : 18 x 21 cm (fermé), trois loups d'en moyenne 130 x 90 cm (déplié). 6 exemplaires (dont un hors commerce). Signé et numéroté sur la boîte et le livre : variation 4/5 (encre rouge).

Résumé : "3 loups enfermés dans les pages d'un livre et une boîte-cage mais que l'on peut reconstituer "grandeur nature" grâce à un jeu de rivets aisément dévissables."
(<http://www.artistesdulivre.com>)

Cote : Boîte JEU-LA-15

PETIT, Pierre. *En Petitland : jeu des sept artistes.*

Périgueux, ADDC, 2002. n.p. : ill. ; 11,5 cm (49 cartes dans un étui)

Descriptif : Jeu édité à l'occasion de l'exposition du 14 février au 7 mai 2002 à l'Espace culturel François Mitterrand de Périgueux.

Résumé : "49 cartes pour un voyage derrière la tête de chaque artiste et gagner une découverte de leurs idées, affinités et gourmandises."

Cote : Boîte G13

PETIT, Pierre. *Yo-Yo : le Yo-Yo de l'Art.*

[Paris], Petitland, [2005]. N.p. : 23 cm (pochette)

Descriptif : 1 yoyo jaune, 2 pims et 1 feuille avec la règle d'utilisation dans une pochette plastique transparente.

Résumé : "Les objets parcours et les objets multiples sont des objets de production industrielle qui ont pour but de questionner la relation qui existe entre leur statut d'objets et l'expérience qui, avec leur mise en circulation s'ensuivra. L'objet arrive avec sa charge de fonctionnalité ce qui lui confère un principe d'expérience dû à sa nature et à son origine. L'habitude de sa fonctionnalité industrielle lui attribue un code qui est défini avant sa mise en circulation. Imaginer une autre fonction, un autre parcours, implique un autre statut ; ce qui demande au possesseur de l'objet de se détacher de ses certitudes pour se donner une autre expérience de l'objet en faisant appel à son imagination. En proposant les objets parcours et les objets multiples PETITLAND interroge et propose des ruptures dans la constance de ce que des objets nous programmons les effets. Le devenir de l'objet dépendra de la capacité du possesseur à s'extraire de la fonctionnalité de l'objet et des effets en chaînes que l'objet induit pour lui procurer une autre logique d'existence qui impliquera la rupture des évidences." (issu du site Internet de Pierre Petit)

Cote : Boîte G13

PRESENCE PANCHOUNETTE. *Présence Panchounette : [exposition] 16 mars – 30 avril 1988.*

Paris, Centre National des Arts Plastiques (CNAP). 1988. 11 p. : ill. ; 18 x 22,5 cm

Descriptif : Mallette de plastique rose avec étiquette dorée contenant 20 cubes en bois, 6 planches des modèles à recomposer et 1 texte de 11 p. - Réalisé par France Jouets (19150 Cornil). Photocomposition : Compotel, Mérignac. Photogravure : Phograc, La Teste. Imprimé sur les presses de l'Imprimerie Pujol le 8 février 1988.

Cote : JEU-LA-PRE

VAN CAECKENBERGH, Patrick. *Les historiettes naturelles.*

Marseille, FRAC PACA, 2003. n.p. : ill. ; 28,5 cm

Descriptif : Livre d'artiste édité à l'occasion de l'exposition au FRAC PACA du 5 juillet au 20 septembre 2003.

Résumé : "Livre d'artiste de l'inclassable belge Patrick Van Caekenbergh. Un ouvrage tout cartonné sur le thème de l'hibernation : deux textes manuscrits - une lettre sur le bonheur d'hiberner et l'histoire d'un homme trouvé dans une pierre - et une planche-puzzle montrant, en coupe, les animaux hibernant sur fond de paysage hivernal." (extrait du site www.paris-art.com)

Cote : Boîte P5

3. Livres-jeux et jeux divers

BARBIER, Jean-François. *Contes à la carte.*

Paris, Thierry Magnier, 2011. 50 cartes : ill. ; 15 cm (dans une boîte)

Résumé : "Un jeu de 50 cartes divisées en trois catégories (8 lieux, 26 personnages - qui peuvent être héros, anti-héros ou aides des deux premiers - et 16 objets) à piocher pour inventer seul ou à plusieurs une infinité d'histoires semblables aux contes de fées traditionnels." (site de l'éditeur)

Cote : JEU-A-BAR

BRASSEUR, Philippe. *Eurêk'art ! : le livre-jeu du regard.*

[Paris], Palette, 2016. [60] p. : ill. ; 29 cm

Résumé : Un jeu de société sous la forme d'un ouvrage à bandes qui présente trente chefs-d'oeuvre de la peinture sur la partie haute du livre, à associer avec trente consignes créatives sur la partie basse, invitant à porter à haute voix un regard personnel et inattendu sur les oeuvres.

Cote : JEU-A-BRA

CARROLL, Henry. *Make Your Own Mondrian : A Modern Art Puzzle.*

London, Laurence King Publishing, 2019. n.p. : ill. ; 14,5 x 14,5 cm (+ 1 boîte)

A partir de 6 ans

Descriptif : 57 éléments dans une boîte.

Résumé : "Immerse yourself in a world of abstract equilibrium with 57 tiles inspired by the modernist master Piet Mondrian. Arrange the tiles to create table-top compositions of perfect balance, large or small." (éditeur)

Cote : JEU.ACT-A-CAR

CARTER, David A. et DIAZ, James. *De l'art en kit ! : une petite histoire de la sculpture avec 6 modèles d'artistes à créer.*

Paris, Seuil Jeunesse, 2014. 46 p. : ill. ; 27 x 27 cm (+ 10 planches de pièces prédécoupées)

A partir de 6 ans

Résumé : "Après une brève histoire de la sculpture et un panorama des plus grands artistes modernes dans ce domaine (A. Rodin, P. Picasso, N. Gabo, etc.), cet ouvrage propose de réaliser six sculptures en pièces prédécoupées, grâce à des explications et à des conseils." (Electre)

Cote : JEU-D5-SCU

CHEDRU, Delphine. *Cherche la petite bête !*

Paris, Naïve, 2008. [33] p. : ill. ; 30 cm

A partir de 3 ans

Résumé : "Le renard dans la nuit, le poussin égaré ou la coccinelle affamée... Tous ces animaux sont cachés dans des pages, se dissimulant sous les formes et les couleurs. Jouant sur la perception et le camouflage, D. Chedru encourage le lecteur à fouiller l'image pour découvrir l'intrus qui s'y est glissé. Un jeu d'illusion et de cache-cache qui suscite l'éveil des petits."

Cote : JEU-A-CHE

DE, Claire. *A toi de jouer.*

Paris, Ed. des Grandes Personnes, 2010. 144 p. : ill. ; 30 x 30 cm

A partir de 8 ans

Descriptif : Livre à jouer à spirale avec feuilles détachables, imprimé en 5 couleurs sur fond noir.

Résumé : Travail plastique et photographique réalisé à partir d'une collection de vaisselle en plastique jaune et orange (162 ustensiles de cuisine). Il propose aux enfants de nombreuses activités créatrices et également de réaliser leur propre exposition à partir du matériel papier fourni et initie à l'art contemporain et à la démarche artistique. 7

façons de jouer : observer (repérer les objets carrés ou ronds), combiner (construire personnages et statues), construire (notion de taille), transformer (hommage aux tableaux ou sculptures de Man Ray, Meret Oppenheim, Christo, Arman), titrer (écrire un texte), exposer (objets mis en situation) et "cocktailer" (objets mangés, cuits, moulés ou flambés).

Cote : JEU-A-DE

DEBERT, Pascale. *La maison de Tamara : un livre-maison de poupée.*

Paris, Albin Michel Jeunesse, 2011. n.p. : ill. ; 22 x 31 cm

A partir de 4 ans

Descriptif : *Contient un livre-maison qui se déplie, une enveloppe de planches prédécoupées pour les meubles et le journal de Tamara Karsavina.*

Résumé : *Une fois ouvert et installé, le dépliant forme les murs d'une maison dont les 4 pièces peuvent être décorées avec les 12 planches de mobilier et d'éléments prédécoupés contenus dans la pochette. Le journal intime raconte le quotidien parisien de celle qui habita cette maison en 1911 : Tamara Karsavina, une danseuse de ballets russes. (Electre).*

Cote : JEU-A-DEB

FOWLER, Gloria. *Memo art : jeu de mémoire.*

Paris, Palette..., 2015. 72 cartes : ill. ; 18 cm (+ 1 livret)

Résumé : *"Ce jeu de mémoire est une excellente introduction à l'histoire de l'art pour toute la famille. Grâce à 36 oeuvres d'artistes célèbres comme Warhol, Munch, Matisse, Picasso, van Gogh, Kandinsky, Flavin et bien d'autres, les enfants devront reformer les paires de tableaux. Les plus jeunes pourront jouer avec seulement quelques paires tandis que les plus grands pourront utiliser les 36 paires disponibles dans ce jeu. Pour corser le tout et gagner des points supplémentaires, il faut deviner le nom de l'artiste ! Inclus : un livret qui présente toutes les oeuvres d'art." (site de l'éditeur)*

Cote : JEU-A-FOW

GARCETTE, Pierre. *Rébus d'art.*

Paris, Ed. de La Martinière, 2012. 141 p. : ill. ; 19 cm

Résumé : *"Ivre d'art, Pierre Garcette a laissé derrière lui une oeuvre poétique dont ces rébus malicieux et pleins d'humour, souvent décalés. Un hommage personnel au panthéon des artistes qu'il admirait et dont les noms lui inspirèrent jeux et calembours. Sous ces dessins, derrière ces signes, se cachent tantôt Botticelli, Van Gogh ou Arcimboldo, tantôt Juan Miró, Paul Cézanne ou Pablo Picasso. Une centaine de ces «artistes en syllabes» sont rassemblés ici : à chacun de s'amuser à les décrypter..." (4e de couv.)*

Cote : JEU.ADO-A-GAR

HODGE, Susie et BURLEY, Paul. *L'art en boîte : 1 jeu de cartes + 1 livre pour découvrir l'art en s'amusant.*

Paris, Palette..., 2015. 60 p. : ill. ; 14 x 21 cm (dans une boîte)

A partir de 7 ans

Résumé : *Pour se familiariser avec des peintres, des mouvements et des genres picturaux majeurs, propose, dans une boîte fermée par un aimant, des cartes illustrées de peintures et un livret avec les règles de six jeux et des commentaires sur l'histoire de la peinture.*

Cote : JEU-A-HOD

Iconic Architecture : Card Game.

[Saint-Jean-de-Védas], Cinquopoints, [2013]. n.p. : ill. n.b. ; 10 cm (+ 1 boîte)

A partir de 6 ans

Descriptif : *42 cartes et 1 carte expliquant les règles en français et en anglais. Boîte imprimée en marquage à chaud sur papier de création noir certifié.*

Résumé : "ICONIC est une invitation à découvrir l'architecture contemporaine à travers un jeu connu de tous: le jeu des sept familles. Les projets présentés ont été réalisés dans le monde entier par de grandes figures de l'architecture et proposent une vision éclectique de cette discipline. Classés en 7 familles : programmes spectacles & événements, maison, tour, culture, religion, habitat collectif, musée, Ces réalisations ont été sélectionnées pour leur intérêt architectural, technique et culturel, et sont faciles à identifier. Le jeu est volontairement non pelliculé pour pouvoir être colorié au feutre ou au crayon de couleur." (Librairie Le Moniteur)
Cote : JEU.ACT-A-ico

Iconic Architecture : Family Card Game.

[Saint-Jean-de-Védas], Cinqpoints, s.d. n.p. : ill. n.b. ; 10 cm (+ 1 boîte)

A partir de 6 ans

Descriptif : 52 cartes et 2 cartes expliquant les règles en français et en anglais. Boîte imprimée en marquage à chaud sur papier de création noir certifié.

Résumé : "ICONIC est un jeu de cartes conçu comme une invitation à découvrir des projets emblématiques de l'architecture contemporaine à travers une règle connue de tous : le 7 familles. Les projets présentés ont été réalisés dans le monde entier par de grandes figures de l'architecture et proposent une vision éclectique de cette discipline. Classés en 8 familles de programmes spectacles & événements, maison, tour, culture, religion, habitat collectif, musée et ponts. Ces réalisations ont été sélectionnées pour leur diversité, leur intérêt architectural, technique et culturel ainsi que pour leur propension à être aisément identifiables." (éditeur)

Cote : JEU.ACT-A-ico

Identic Architecture : Memory Game.

[Saint-Jean-de-Védas], Cinqpoints, 2018. n.p. : ill. n.b. ; 13 x 13 cm (+ 1 boîte)

A partir de 6 ans.

Descriptif : 40 cartes (55x55 mm) et 1 notice expliquant les règles en français et en anglais. Boîte avec fond noir et fourreau imprimé en marquage à chaud sur papier certifié.

Résumé : "IDENTIC est un jeu de mémoire (memory) conçu comme une invitation à découvrir des projets emblématiques de l'architecture contemporaine à travers une règle connue de tous : le jeu de paires. Les projets présentés ont été réalisés dans le monde entier par de grandes figures de l'architecture et proposent une vision éclectique de cette discipline. Il s'agit d'un jeu de mémoire et d'observation, les cartes doivent être retournées par deux afin de reconstituer des paires. Le joueur ayant le plus grand nombre de paires gagne la partie. Pour apprendre à regarder et mémoriser quelques-unes des plus grandes oeuvres architecturales du monde." (éditeur).

Cote : JEU.ACT-A-ide

ITURRALDE, Laetitia. *7 familles au Musée d'Orsay : et leur livret de famille !*

Paris, Flammarion, 2015. 42 cartes : ill. ; 10 x 7 cm (+ 1 boîte)

(Muséobox)

A partir de 7 ans

Résumé : "Le traditionnel jeu de 7 familles, revu et corrigé : réunissez les impressionnistes, pointillistes, pompiers et autres membres des grands courants du 19e siècle issus des plus belles salles du musée d'Orsay ! Contient un livre, avec les reproductions complètes et les légendes de ces oeuvres phares, ainsi que des petits textes, à mi-chemin entre le haïku, la notice technique et la blague Carambar..." (4e de couv.)

Cote : JEU.ACT-A-ITU

ITURRALDE, Laetitia. *Chapeau Picasso ! : : minimémo et son minilivre.*

Paris, Flammarion, 2015. 64 cartes : ill. 12 x 13 cm (+ 1 boîte)

(Muséobox)

A partir de 3 ans

Résumé : *Un jeu de mémoire avec des cartes reproduisant des détails de peintures de Picasso. Chacune d'entre elles représente un personnage portant un couvre-chef. Le livret reproduit les oeuvres en entier, accompagnées d'une légende, d'une information historique ou d'une devinette. (Electre)*

Cote : JEU-A-ITU

Jeu de 9 familles typo' : dont 2 familles nombreuses, 1 superfamille et 1 joker.

Lyon, Ed. 205, 2015, 2^e éd. n.p. : ill. ; 10 cm (1 boîte)

Descriptif : *74 cartes imprimées sur Compétition 275 g dans une boîte plexi incassable.*

Résumé : *"Ce jeu est l'occasion de se familiariser, d'apprendre ou de comprendre la typographie et les spécificités des caractères sur la base de la classification de caractères Vox-Atypl établie par Maximilien Vox en 1962 qui est alors complétée au regard de la création typographique contemporaine. En une soixantaine de cartes, ce jeu dresse un tableau de l'histoire de la typographie depuis les premiers caractères typographiques jusqu'aux plus récents." (extrait du jeu).*

Cote : JEU.ACT-A-jeu

LOISY, Jean de. *Labyrinthe en valise.*

Metz, Centre Pompidou-Metz, 2011-2012. n.p. : ill. ; 8 x 8 cm

Résumé : *Ce jeu de cartes en prolongement de l'exposition Erre, variations labyrinthiques, qui s'est déroulé au Centre Pompidou-Metz du 12 septembre 2011 au 5 mars 2012. La boîte propose des énigmes, s'inspirant de la tradition des labyrinthes de jardins.*

Cote : JEU-A-LOI

LÜDEMANN, Lucas et STAHL, Joahannes. *Street art : apprendre en s'amusant : jeu de mémoire sur l'art.*

Cologne, H.F. Ullmann, 2013. [24] p. : ill. ; 22 cm (+ 24 paires de cartes)

(Jeu de mémoire)

Résumé : *Jeu de mémoire de 48 cartes avec 24 œuvres, photographiées à Londres ou en Allemagne., pour mieux comprendre l'univers du Street Art. Avec un livre-accordéon de 24 pages expliquant ce qu'est le Street Art.*

Cote : JEU-A-LUD

Make your own robot : 15 punch-out robots.

London, Laurence King, 2012. 15 p. : ill. ; 25 cm

Résumé : *Pour les enfants de 7 à 77 ans cette boîte propose une collection de 15 robots en carton à monter soi-même. Treize sont illustrés par des artistes avec des motifs contemporains aux couleurs acidulées et trois sont vierges pour pouvoir être décorés en toute liberté.*

Cote : JEU-A-mak

MELLIER, Fanette. *Jeu des 7 erreurs : Vasarely.*

Paris, Centre Pompidou, 2019. n.p. : ill. ; 28 cm

A partir de 4 ans

Résumé : *Un jeu des sept erreurs autour d'une dizaine d'oeuvres de Victor Vasarely afin de découvrir l'oeuvre de l'artiste de façon ludique.*

Cote : JEU.ACT-A-MEL

MILLARD, Fanny. *Basic Space : le premier livre maquette !*

Bordeaux, Extra éditeur d'espace, 2015. n.p. : ill. ; 12,5 x 12,5 cm (+ 1 étui)

Résumé : *"Inventé par une architecte passionnée par les livres, l'édition et le papier, BASIC SPACE propose au (jeune) lecteur de découvrir l'architecture en formant ses propres espaces, celui de sa chambre, de sa maison, de son école ou ... de ses rêves !"*

Cote : JEU.ACT-A-MIL

MUNARI, Bruno. *Tanta gente*.

Mantova, Maurizio Corraini, 2005, nouv. éd. n.p. : ill. ; 30 cm

A partir de 4 ans

Résumé : Publié par la galerie Danese à Milan en 1983. "C'est un livre-jeu formé de deux fascicules. Dans l'un, des feuilles de papier blanc, en couleur, transparent, rugueux ou lisse avec une amorce de dessin ou bien des phrases en suspens à compléter selon l'inspiration. Dans l'autre, tout autant de feuilles blanches, en couleur et transparentes, sans aucun dessin ou mot, elles serviront à enrichir le premier livre ou à en faire un, entièrement nouveau. L'enfant pourra à sa guise changer l'ordre des pages qui sont retenues par deux grosses pinces." (<http://www.universcience.fr/fr/accueil/>)

Cote : JEU-LA-MUN

MUSEUM OF MODERN ART. *Modern Play Family*.

San Francisco, Chronicle books, 2010. n.p. : ill. ; 12x12 cm

Descriptif : 4 plaques cartonnées +13 planches adhésives.

Résumé : Conçu par le MoMA (Museum of Modern Art) pour les enfants (mais pas seulement !), 7 personnages à monter (planches prédécoupées) avec leur panoplie de vêtements et d'accessoires repositionnables. Complète idéalement "Modern Play House".

Cote : JEU-A-MOM

MUSEUM OF MODERN ART. *Modern Play House*.

San Francisco, Chronicle books, 2010. n.p. : ill. ; 25x12 cm

Descriptif : 6 boîtes cartonnées, 6 planches cartonnées, 1 planche adhésive et 1 livret explicatif.

Résumé : Créé par le MoMA, Musée d'Art Moderne de New York, un ensemble de boîtes modulables, de meubles et d'éléments de décors à monter pour créer sa maison. Complète idéalement "Modern Play Family".

Cote : JEU-A-MOM

PARAIN, Nathalie. *Faites votre marché*.

Nantes, MeMo, 2012, nouv. éd. [27] p. : ill. ; 28 cm

Résumé : "Faites votre marché, publié aux éditions du Père Castor en 1935, s'inscrit dans une collection de livres-jeux qui exerçait les capacités de l'enfant, telles l'observation, la mémoire, la comparaison, la déduction, la lecture, l'imagination et le sens esthétique. Cet album enrichit le vocabulaire en nommant avec précision chaque objet. L'enfant peut tour à tour approvisionner les boutiques, vendre ou acheter les denrées et organiser des jeux de loto. Le réalisme des objets, marchandises ou outils, relatifs à chaque commerce, est magnifié par les couleurs vives et le trait précis de Nathalie Parain." (site de l'éditeur)

Cote : JEU-LA-PAR

Le petit théâtre d'ombres :

- *La Belle au Bois dormant*
- *Le Chat botté*
- *Le Petit Chaperon rouge*

Paris, Gallimard Jeunesse, 2009. 3 coffrets (livre + figurines)
(Giboulées)

A partir de 6 ans

Résumé : "Un petit théâtre à installer avec des figurines et des décors à disposer pour projeter avec une lampe des ombres et mettre en scène le conte. Contient le théâtre et une recharge avec un livre, cinq décors et des figurines."

Cote : JEU-A-FAU

SOMMER, Mikkel et CAHILL, James. *The Art Game : Artists' Trump Cards*.

London, Laurence King, 2014. n.p. (32 cartes dans une boîte) : ill. ; 11 cm

Résumé : "Ces cartes à jouer permettent aux amateurs d'art de tous les âges de jouer avec leurs artistes préférés les uns contre les autres pour découvrir qui règne sur le monde de l'art." (site de l'éditeur)

Cote : JEU-A-SOM

TULLET, Hervé. *Jeu de balles*.

Paris, Phaidon, 2014. n.p. : ill. ; 21 cm

(A toi de jouer !)

A partir de 3 ans

Résumé : Un album illustrant des jeux de balles, avec des formes découpées que l'enfant peut viser à l'aide d'une boulette en papier.

Cote : JEU-A-TUL

TULLET, Hervé. *Jeu de sculpture*.

Paris, Phaidon, 2012. [16] p. : ill. ; 21 cm

Résumé : Un livre que l'enfant transforme en sculpture en utilisant les formes prédécoupées. Des encoches et des trous dans le livre facilitent le travail de construction.

Cote : JEU-A-TUL

TULLET, Hervé. *Jeu de sculpture géant*.

Paris, Phaidon, 2014. 1 dépl. : ill. ; 44 cm

(A toi de jouer !)

A partir de 5 ans

Résumé : "Une version grand format du célèbre livre *Jeu de sculpture* permettant aux enfants de créer leur propre sculpture. En détachant des formes prédécoupées et en les glissant dans les fentes du livre à sculpter, l'enfant (à partir de 5 ans) construit sa propre oeuvre d'art. D'une conception unique, la sculpture, une fois dépliée, dépasse les 2 mètres de long. Interactif et amusant, *Jeu de sculpture* encourage les enfants à déployer leur créativité et à innover en ajoutant d'autres matériaux à leur sculpture." (site de l'éditeur).

Cote : JEU-A-TUL