

# L'exposition-jeux et la malle-jeux «l'ABéCéDaire» des Éditions l'Édune.

Une collection unique de 20 imagiers.



# L'exposition-jeux «l'ABÉCÉDAIRE»

Une collection unique de 20 imagiers.

Créée en 2009, la première version de l'exposition itinérante «l'ABÉCÉDAIRE» a connu un grand succès. Swann expo a conçu une nouvelle version de cette exposition, plus compacte, mieux adaptée à des lieux de présentation plus petits qui, jusque là, ne pouvaient pas l'accueillir en raison de son volume trop important.

Comme son illustre aînée, cette exposition est directement inspirée de la collection «l'ABÉCÉDAIRE» des éditions l'Édune. La malle expo-jeux que Swann a réalisé pour les Bibliothèques départementales en est son épine dorsale.

Entièrement basée sur le jeu, elle ouvre la porte à la découverte des univers graphiques des 21 illustrateurs choisis par Régis Lejonc, directeur de la collection.

Régis a donné un souffle nouveau à ce genre un peu poussiéreux. Décalé dans le ton comme dans l'illustration, chaque album de la collection est un petit chef d'œuvre de poésie et d'humour.

L'exposition «l'ABÉCÉDAIRE» concentre le foisonnement créatif de la collection au travers de 6 jeux qui font appels aux talents de déduction, de réflexion et de création de tous les enfants de 5 à 105 ans...

*Exposition réalisée en coproduction avec les éditions l'Édune*

*\* Max (1,80 m) est posé au coin de l'image pour donner l'échelle des éléments d'exposition*





Les jeux «ABCDessiné», «l'Étoile des mots», «Le mot caché», le jeu du «Rébus» et le «Croque image» sont présentés sur des tapis à poils longs.



Le jeu «ABCDessiné» a pour objectif de faire deviner aux joueurs un mot que l'un d'entre eux illustrera par un dessin réalisé sur le plateau de jeu/tableau effaçable.



Le jeu «l'Étoile des mots». Les lettres et les mots jouent avec les images. Deux plateaux pour deux niveaux de jeu différent : Débutants et joueurs confirmés.



Le jeu «Croque image». Ici, se sont les images qui chamboulent les mots.



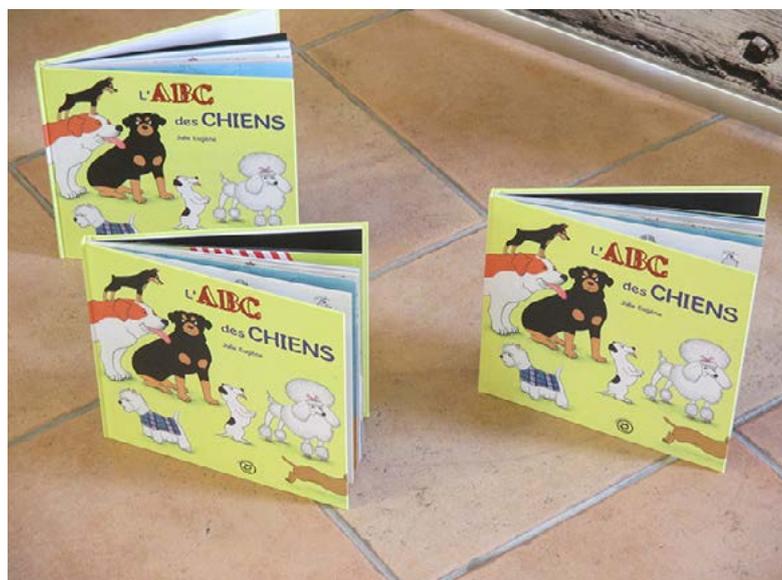
Le jeu «Le mot caché». Déduction, astuce et rapidité.



Le jeu du «Rébus». 26 fiches de jeu pour un rébus revisité à la sauce ABÉCéDaire.



La malle des jeux. Deux poignées de transport et deux roulettes permettent de la déplacer aisément. Les 4 tiroirs ouverts laissent entrevoir les logements des pièces des jeux. Les tiroirs de la malle sont prévus pour se retirer et se replacer facilement dans leur logement. Une collection complète des 20 albums de la collection «un ABÉCéDaire» des éditions l'Édune accompagne l'exposition-jeu.



Tout le temps de la présentation de l'exposition, 3 albums «l'ABC des chiens» de Julie Eugène, édité par les éditions l'Édune, sont à gagner. 1 album par catégorie d'âge des joueurs :

Catégorie «Moineau» :  
de 0 à 6 ans

Catégorie «Mouette» :  
de 7 à 10 ans

Catégorie «Albatros» :  
de 11 à 105 ans

## Exposition jeu «l'ABéCéDaire»

L'exposition itinérante «l'ABéCéDaire» s'inspire de la superbe collection de 20 imagiers, éditée par la maison d'édition l'Édune.

Un souffle nouveau a ébouriffé ce genre un peu poussiéreux. Décalé dans le ton, décalé dans l'illustration chaque album de la collection est un petit chef d'œuvre de poésie et d'humour.

Entièrement basée sur le jeu, cette exposition entraîne les enfants à la découverte des univers graphiques des 21 illustrateurs qui ont donné vie à ce fabuleux Abécédaire.

L'exposition «l'ABéCéDaire» concentre le foisonnement créatif de la collection au travers de 6 jeux qui font appels aux dons de déduction, de réflexion et de création de tous les enfants de 5 à 105 ans...

- . Le jeu de l'ABCdessiné
- . le jeu du Croque image
- . le jeu de l'Étoile des mots  
(en version «amateur» ou «professionnel».)
- . le jeu du Rébus
- . le jeu du Mot caché

et un jeu de déduction

- . le «KIDIKOI»

Ce jeu vous demandera de trouver les 30 mots illustrés par les 30 images réparties sur 5 banderoles. Il faudra remplir les cases vides d'une fiche disponible auprès de la bibliothécaire et la remettre pour correction et validation. Le vainqueur sera celle ou celui qui aura trouvé le plus de mots correspondant aux images.

3 albums «l'ABC des chiens» de Julie Eugène, édités par les éditions l'Édune, sont à gagner, 1 album par catégorie d'âge des joueurs :

- Catégorie «Moineau» : de 0 à 6 ans
- Catégorie «Mouette» : de 7 à 10 ans
- Catégorie «Albatros» : de 11 à 105 ans

# le jeu du KIDIKOI



image 25



image 26



image 27



image 28



image 29



image 30

C'est le jeu du «Kidikoi», présenté sur 5 grandes banderoles qui offre l'opportunité de gagner ces 3 albums. 30 images à découvrir avec quelques pièges à déjouer. Des fiches à disposition du public, une grille de correction. Chercher ou ne pas chercher les bonnes réponses dans les albums ? ce choix est laissé à la libre appréciation de chaque lieu qui reçoit l'exposition-jeu. Quoi qu'il en soit, les 3 albums seront à gagner...

la 5ème banderole du Kidikoi.

# L'exposition-jeux «l'ABéCéDaire»

*Cette version est destinée à la location et à la vente.*



L'exposition est livrée dans un conditionnement/palette H:100/ L:90/ l:67cm pour un poids de 90 kg

Les plans de remise en caisses des éléments de l'exposition sont imprimés sous les couvercles de fermeture des conditionnements.

Aucun outil n'est nécessaire pour le montage.

Une personne seule assemble et prépare l'exposition-jeu en 1 heure.

Contact :

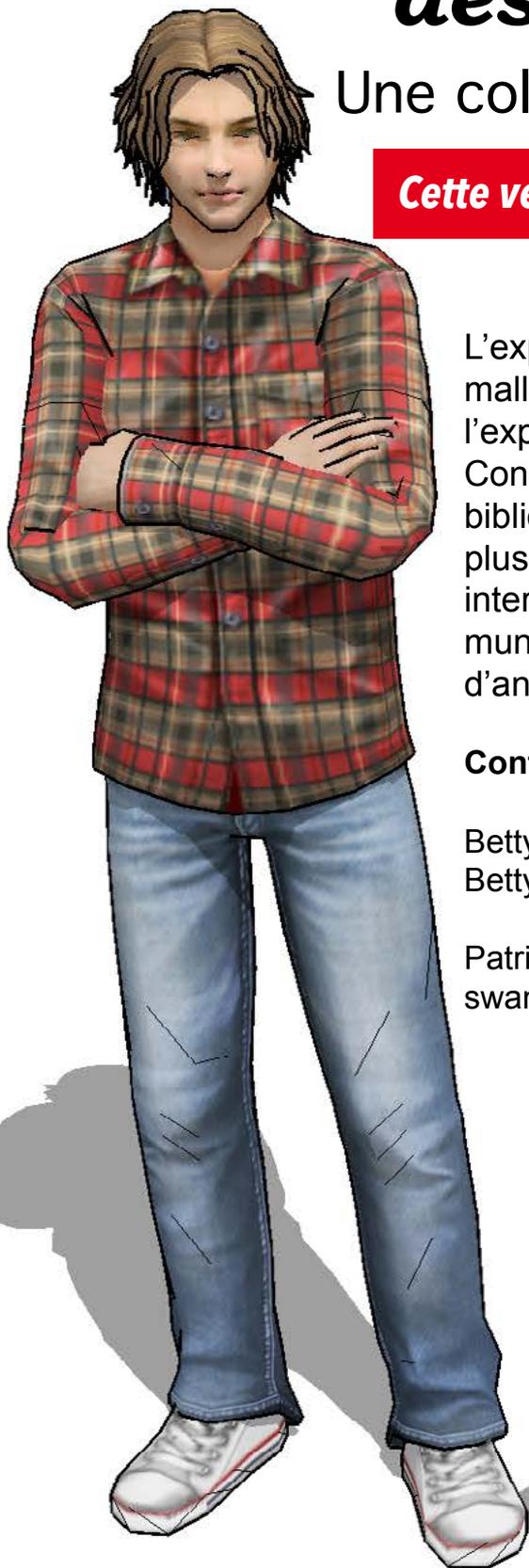
-Betty 05 56 96 98 38 / 06.84.54.02.72  
Betty.swannexpo@orange.fr

-Patrice 06 81 54 19 78  
swann.expo@orange.fr

# La malle «l'ABéCéDaire» des éditions l'Édune

Une collection unique de 20 imagiers.

***Cette version est destinée exclusivement à la vente.***

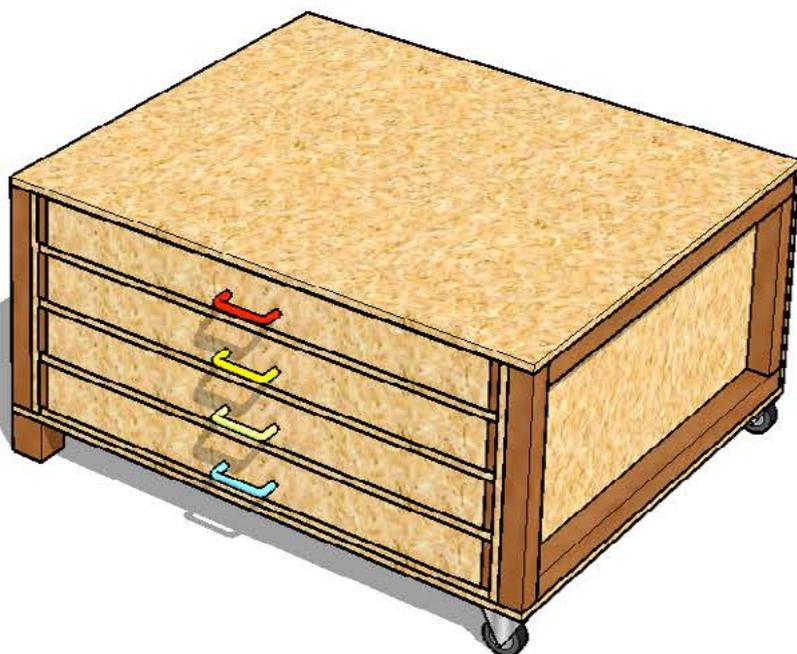


L'exposition «l'ABéCéDaire» se décline aussi en version malle-jeux pédagogique. On retrouve tous les jeux de l'exposition, excepté les banderoles du jeu le «Kidikoi». Conçue à l'origine pour alimenter le réseau des bibliothèques départementales, elle est de plus en plus acquise par des bibliothèques municipales, intercommunales, les centres d'animations ou les municipalités qui la font circuler dans leurs équipements d'animations, éducatifs et scolaires.

#### **Contacts et renseignements :**

Betty au 05 56 96 98 38 / 06.84.54.02.72  
Betty.swannexpo@orange.fr

Patrice au 06 81 54 19 78  
swann.expo@orange.fr





La malle fermée. Deux poignées de transport et deux roulettes permettent de la déplacer aisément.  
Les quatre tiroirs ouverts laissent entrevoir les jeux. Les tiroirs de la malle sont prévus pour se retirer et se replacer facilement dans leur logement.





Bien calées dans leurs alvéoles de rangement, les pièces des jeux sont faciles à ranger et on vérifie sur l'instant s'il n'en manque pas.





Tous les plateaux des jeux conçus spécialement pour la malle et l'exposition-jeux





Les sacs des pièces des jeux et le compartiment de rangement des 20 albums de la collection.





Par exemple, toutes les pièces du jeu «l'Étoile des mots» (ci dessus) et toutes les pièces du jeu du «Rébus» (ci dessous).

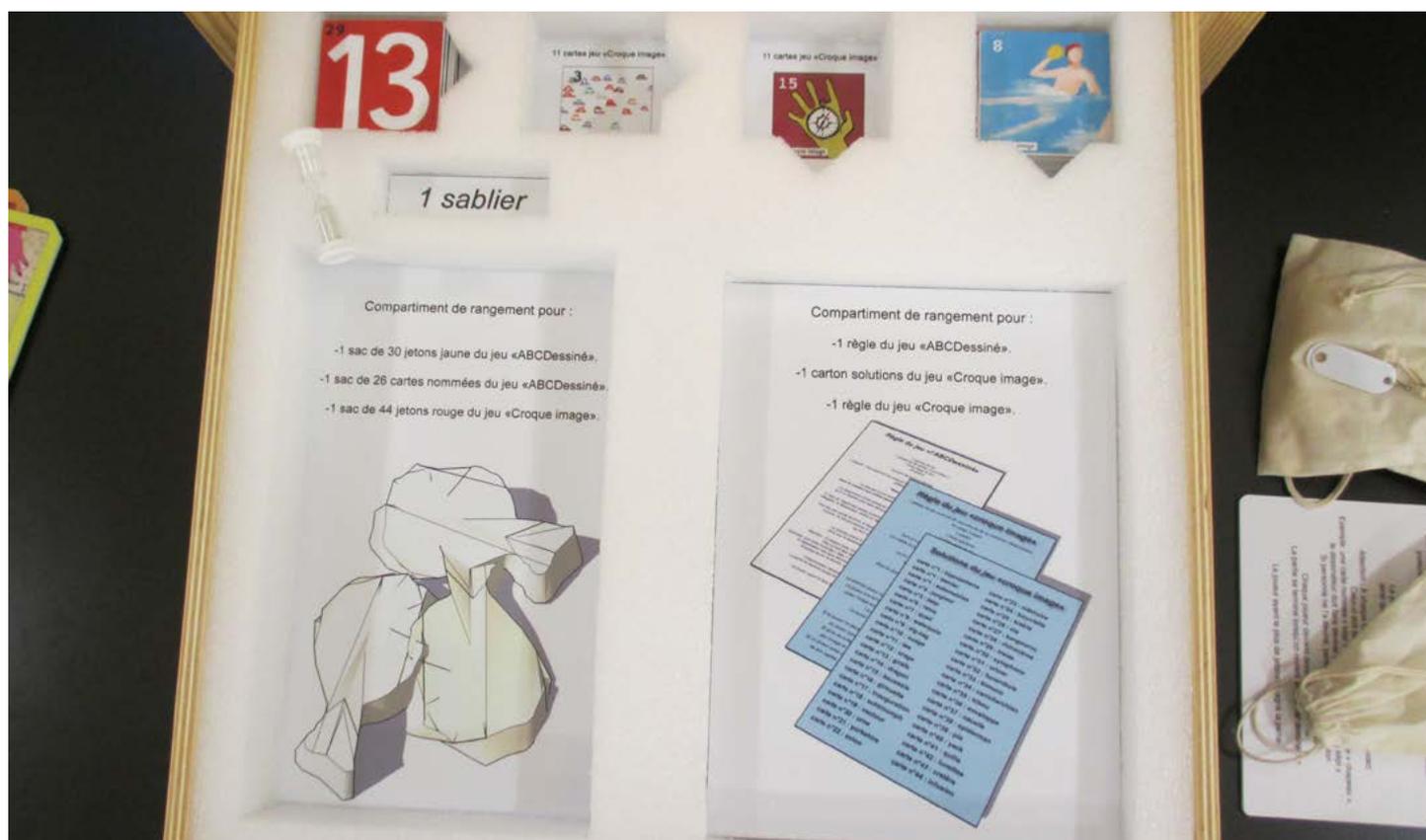




Pour faciliter le rangement des pièces des jeux, leurs espaces de stockage sont tous repérés dans les tiroirs.

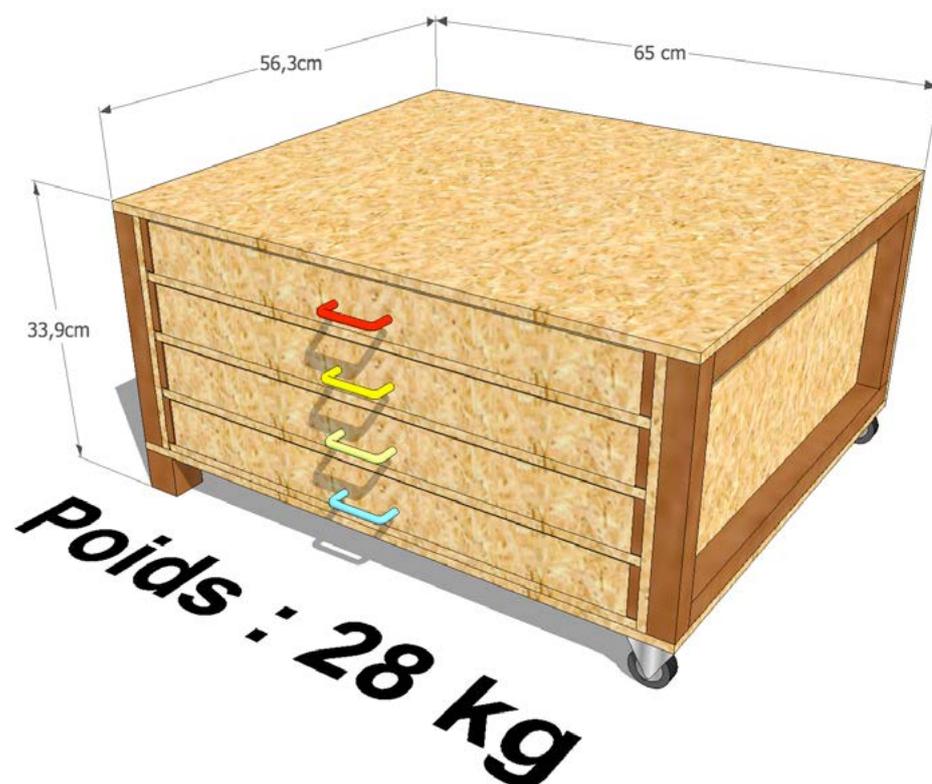
Ci-dessus, le plan de rangement de tous les plateaux de jeux.

Ci-dessous, le plan de rangement des pièces des jeux «ABC Dessiné» et «Croque image».





L'espace de stockage des 20 imagiers.



## La malle «l'ABéCéDaire» Fiche technique

La malle est livrée sur une petite palette en bois.

Elle est protégée par deux couches de carton alvéolaire et emballée dans un film de plastique étirable pour sécuriser ses manutentions lors de sa livraison.

Le coût du transport est compris dans le prix de vente de la malle.