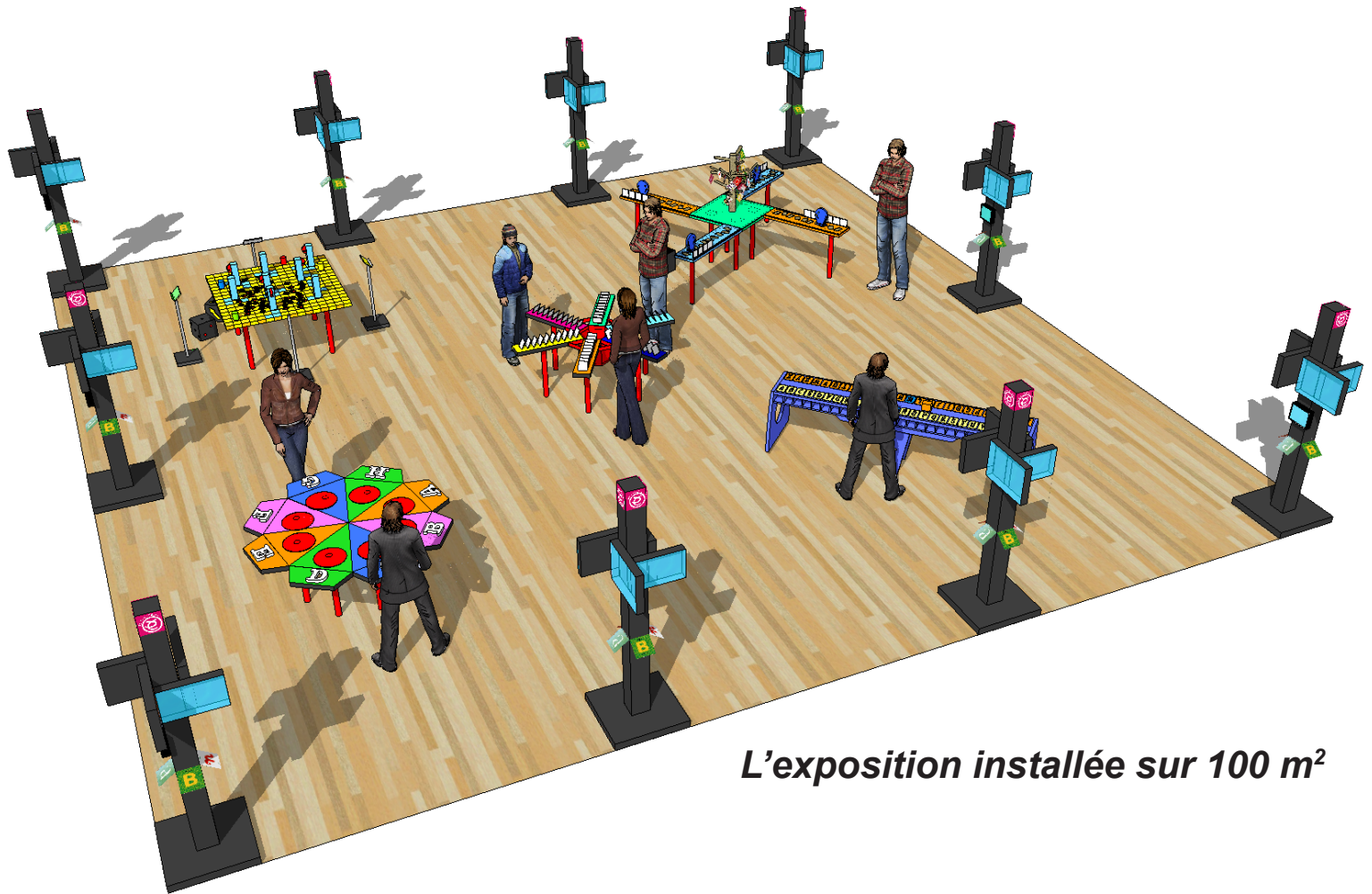


l'ABÉCÉDAIRE

l'exposition...



L'exposition installée sur 100 m²

Bien plus qu'une simple exposition statique, l'exposition **l'ABÉCÉDAIRE** est pensée et conçue comme un outil d'animation.

5 jeux géants invitent les visiteurs, enfants et adultes, à entrer dans l'alphabet.

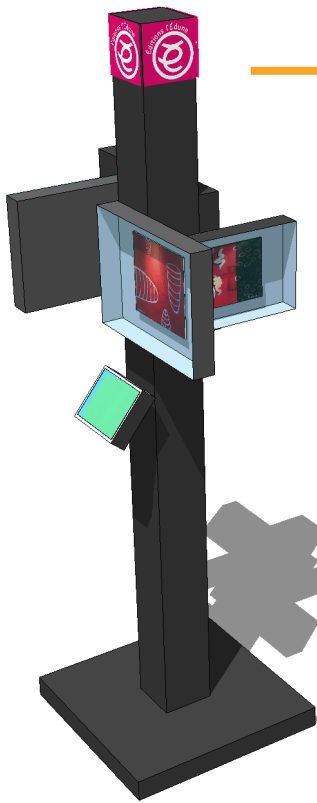
Les 20 albums de la collection **l'ABÉCÉDAIRE**, édité par les éditions l'Édune, sont le prétexte à une balade ludique dans ce monde foisonnant d'images et de lettres inspirées des extraordinaires univers créés par les 21 illustrateurs de la collection.

Les jeux de **l'arbre à lettres**, du **pique lettre**, de la **ligne d'alphabet**, du **mange lettres** et de **l'étoile des mots** offrent de multiples possibilités pour jouer avec les mots et les lettres.

10 totems disséminés dans l'exposition mettent en scène 40 illustrations originales, prétexte, elles aussi, à un jeu de piste et de découverte de la collection.

5 de ces totems sont équipés de bornes vidéo qui présentent le travail des illustrateurs et des entretiens avec l'éditeur et ces mêmes illustrateurs.

les Totems...



Les 10 totems reçoivent chacun 4 cadres d'illustrations originales. Seuls les noms des illustrations sont spécifiés sur le cartel qui les accompagne.

Le jeu consiste à retrouver le mot illustré dans la collection des 20 albums.

Une série de 40 plaquettes aimantées indiquant l'album, son auteur et le mot illustré et à la disposition des visiteurs qui n'ont plus qu'à les positionner à côté du cadre.

le Mange lettres...

Ce jeu consiste à découvrir un mot énigme qu'il faut ensuite reconstituer en allant à la pêche aux lettres sur un grand plateau à damier.

Mais les 8 mange lettres défendent farouchement leurs territoires en faisant obstacles à la progression des joueurs. Le jeu du mange lettre est un jeu de stratégie destiné aux plus grands (8-11 ans) mais les plus jeunes ont tôt fait de se l'approprier en réinterprétant les règles...



l'Arbre à lettres...

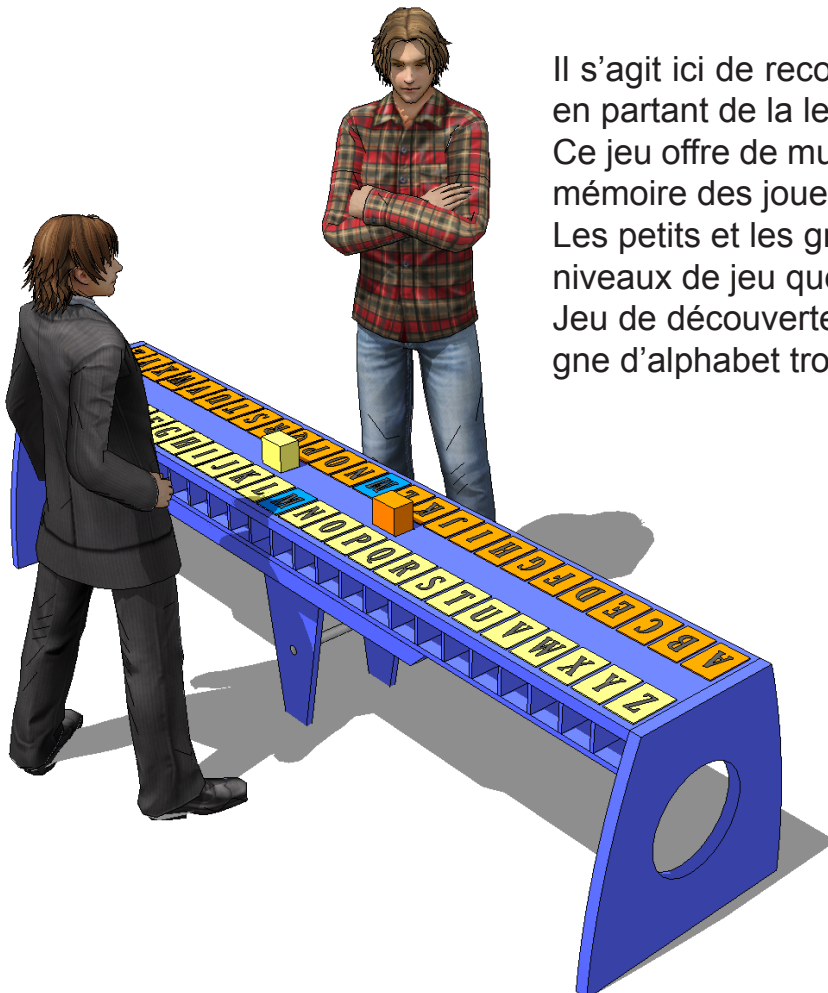


Les fruits de cet arbre sont des lettres que les joueurs vont devoir cueillir avant que les croques lettres n'arrivent sous ses ramures pour faire s'en faire un festin.

chaque joueur devra progresser sur le chemin qui le conduit vers l'arbre en lançant un gros dé qui décidera de sa vitesse de progression.

Les plus jeunes adorent ce jeu que les grands n'hésitent pas, là aussi, à pratiquer avec le même enthousiasme.

la Ligne d'alphabet...



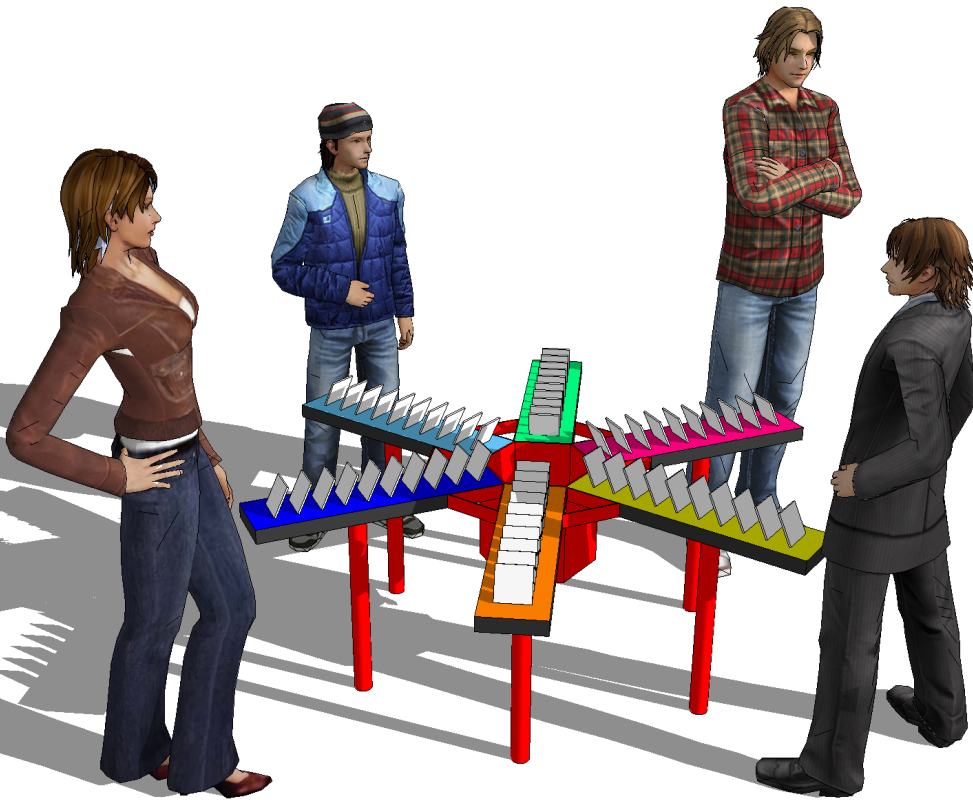
Il s'agit ici de reconstituer une ligne complète d'alphabet en partant de la lettre «N».

Ce jeu offre de multiples possibilités en faisant appel à la mémoire des joueurs.

Les petits et les grands seront comblés par les différents niveaux de jeu que permet la Ligne d'alphabet.

Jeu de découverte des lettres ou jeu de «mémoire» la Ligne d'alphabet trouve toujours son public, et ses fans...

l'Étoile des mots...



Un des jeux préféré des visiteurs de l'exposition.

Les joueurs pioches des cartes sur lesquelles ils retrouvent des illustrations tirées des albums de la collection.

Ces cartes ne comportent qu'une seule lettre : la première lettre du mot qu'ils devront deviner.

Commencent alors des parties endiablées dont il sera difficile de distraire les participants...

2 niveaux de jeu sont disponibles :

-1 jeu de 60 cartes marquées de la première lettre du mot à deviner.

-1 jeu de 60 cartes non marquées (beaucoup plus compliqué...)

le Pique lettre...



Les joueurs vont devoir mémoriser la position de 8 pions-lettre afin de progresser autour de la table de jeu.

Ils vont devoir conquérir le territoire de leurs adversaires pour que seul reste l'un d'entre eux.

Ce jeu peut se jouer dans un pur esprit de compétition mais il peut aussi être pratiqué de façon coopérative.

Tous les jeux de l'exposition sont accompagnés d'une banderole «règle du jeu» mais rien n'empêche les joueurs de créer leurs propres règles. Ceci est d'ailleurs fortement suggéré.

Près de 60 règles différentes ont déjà été inventées par les joueurs depuis la création de l'exposition...