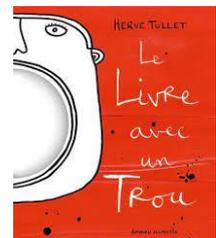
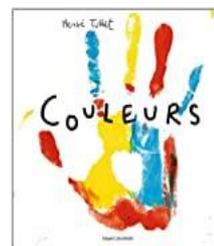
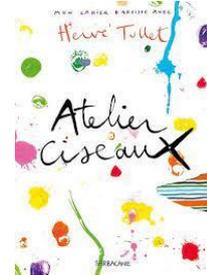
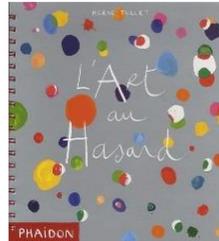
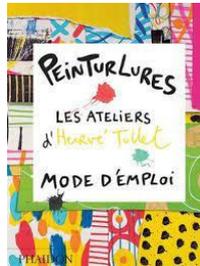




Malle thématique

Hervé Tullet



Une expo idéale

Conçu comme une exposition, un livre d'artiste animé dans lequel l'auteur joue avec les superpositions, les couleurs et les formes.

Peinturlures

L'illustrateur, qui anime des ateliers avec des enfants, donne des conseils pour organiser onze ateliers créatifs. Pour chacun, il présente le matériel à utiliser, propose des exemples de réalisations et des variantes.

Atelier Ciseaux

A partir d'esquisses de l'auteur, des jeux pour découper, associer, plier, déchirer, épingler les pièces et composer soi-même son tableau ou sa collection, en faisant apparaître de nouvelles formes sur le poster.

Sans titre

Plusieurs personnages se rendent chez l'auteur pour suivre l'élaboration d'une histoire.

Couleurs

Au fil des pages, des instructions pour frotter, tapoter et secouer les couleurs permettent d'observer les résultats de différents mélanges : vert, orange, violet, couleurs sombres ou claires, gris, etc.

Faut toujours pas confondre

Un imagier pour apprendre les contraires, et distinguer le vrai du faux, l'endroit de l'envers, les bonnes odeurs des mauvaises, le premier du dernier, le passé du futur, etc.

J'ai une idée !

Pour découvrir d'où viennent les idées ou ce à quoi elles servent.

Jeu les yeux fermés

Dans ce livre-jeu, l'enfant est invité à fermer les yeux et à poser son doigt sur une ligne en feutrine. Il se laisse guider et imagine des formes et des histoires.

Le livre avec un trou

Un livre, un trou et plein d'idées pour s'amuser ! Qu'y a-t'il dans ce trou ?... à toi de l'imaginer, et de le dessiner !

L'art au hasard

En mélangeant couleurs, modèles et formes, l'auteur propose un outil pour réaliser des dessins et autres activités créatrices.

Oh ! Un livre qui fait des sons

Au fil des pages, cet album invite à s'amuser, à faire des sons, à jouer avec sa voix et à chanter.

Un mémo / un jeu

Un jeu de mémoire et d'imagination. Mémoriser des formes et des motifs pour former des paires. Associer les cartes entre elles pour former des chemins. Admirer le résultat ! Un jeu 2-en-1 plein de surprises !