



ABécédinaire

EXPOSITIONS

La GRANDE & la PETITE

<http://labecedaire.editionsledune.fr>



9 rue des Frères Montgolfier - 33510 Andernos-les-bains
www.editionsledune.fr - Tél: 09 77 95 18 11
courriel : editionsledune@wanadoo.fr

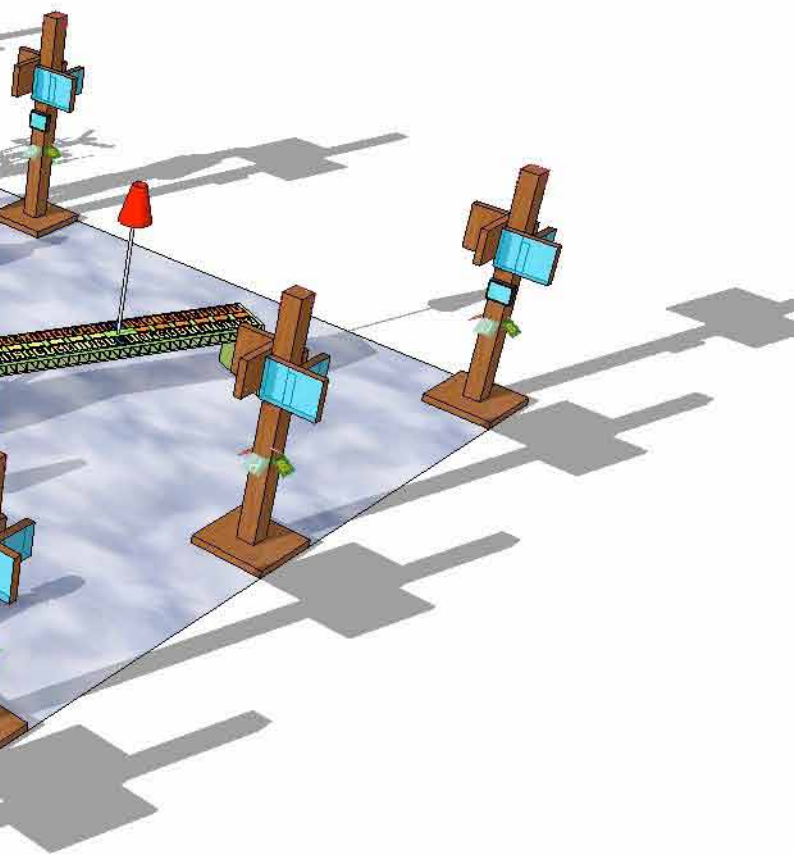


EXPOSITION INSTALLÉE SUR 100 M²



la **GRANDE** Exposition

ABéCéDaire



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

- 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.
- **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.
- **5 JEUX GÉANTS** invitent les visiteurs, enfants et adultes, à entrer dans l'alphabet. 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.



LES TOTEMS

- Les 10 totems reçoivent chacun **4 cadres d'illustrations originales.**
Seuls les noms des illustrateurs 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 est 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 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 « memory », 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 piochent 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...



**LOCATION DE
L'EXPOSITION :**

POUR 3 SEMAINES

→ 1 700 €

Port en SUS



4. POSTERS

→ 4 posters reprenant chacun 20 images tirées des 20 albums de la collection l'ABÉCÉDAIRE.

COMMENT ÇA MARCHE :

→ Il faut deviner le mot représenté et vérifier dans les albums.



3. JEU DE PUZZLE



→ Chaque couverture est reproduite au format sur un support PVC et découpée en 4 pièces.
Le jeu comprend donc 80 pièces.

COMMENT ÇA MARCHE :

→ Il faut reconstituer chaque couverture et ensuite l'alphabet.

5. VIDÉO

Sous forme de DVD.

Interview de 13 illustrateurs et de l'éditeur de la collection.

6. LIVRES

1 jeu de la collection de l'ABÉCÉDAIRE en prêt.

**LOCATION DE
L'EXPOSITION :**

POUR 4 SEMAINES

→ 1 000 €

Port en SUS

* soit 250 € par semaine.

Animation autour de

L'ABÉCÉDAIRE

Afin d'accompagner sa collection, les éditions l'Édune vous proposent une intervention complète en présence de l'éditeur et à l'usage des professionnels sur les abécédaires, compagnons de notre enfance et supports privilégiés des premiers apprentissages. Un moyen d'envisager l'objet dans une perspective historique et de porter un autre regard sur ce support visuel plébiscité tout au long du Moyen-Âge et dont l'Édune s'est aujourd'hui emparé pour en réinterpréter la forme.



Du latin abecedari, « lettre de l'alphabet », le terme abécédaire apparaît en France en 1529 et fait référence à une succession de lettres dans l'ordre alphabétique. Peu à peu, il prend un nouveau sens et désigne tout support destiné à l'apprentissage de l'alphabet, et ainsi de la lecture et de l'écriture.

Dès le XV^e siècle, l'utilisation des abécédaires se généralise et se répand. Dans un premier temps gravés sur des tablettes en bois, ils apparaissent ensuite sous une forme papier grâce à l'invention de l'imprimerie tandis qu'apparaissent les toutes premières illustrations. Leur usage se diversifie lui aussi, à l'exemple des *battledores* anglais, utilisés aussi bien pour les jeux de raquettes que pour l'apprentissage des lettres.

À l'image des bestiaires, la forme des abécédaires n'a depuis lors jamais cessé d'évoluer et d'occuper une place centrale dans l'imaginaire des plus jeunes. La collection l'ABÉCÉDAIRE de l'Édune s'inscrit dans cette histoire tout en prenant le pari de l'innovation. Nos abécédaires empruntent de nouvelles voies essentiellement tournées vers l'exploration graphique, le jeu, et l'imagination.

En effet, chaque album est conçu comme un univers à part entière, sans que la lettre ou le mot représenté soit forcément mentionné sur la page de l'illustration. Une manière de réinventer la forme traditionnelle de l'abécédaire tout en questionnant nos représentations du monde et du langage.

À l'heure où l'album est au centre de toutes les interrogations, l'abécédaire se veut un moyen de réconcilier l'image avec la lettre, et d'instaurer un espace de liberté livré à l'imaginaire des auteurs tout comme des lecteurs.

I. Les abécédaires à travers le temps

- Définition
- Les origines
- Les évolutions
- De nos jours

II. Les abécédaires chez l'Édune

L'accent sera porté sur le travail effectué sur la collection l'ABÉCÉDAIRE afin de mieux cerner la volonté d'innovation qui sous-tend tout le processus créatif de nos albums.
