

LES OUTILS

P É D A

G O G I

Q U E S

■

LES OUTILS PÉDAGOGIQUES • *Si toute action nouvelle peut être appréhendée comme geste d'apprentissage, il en est qui ont une valeur plus significative dans la vie d'un homme. Tout du moins, c'est ce que l'éducation scolaire nous enseigne. Apprendre à lire, compter, savoir reconnaître des formes simples, élaborer des constructions. Très jeune, il s'agit pour l'enfant d'amasser un certain nombre de connaissances pour lui permettre d'intégrer pleinement la société. Dans ce système pédagogique, il y a le maître et l'élève, mais il y a également l'objet et le livre. Avec quelques grands noms en références, Enzo Mari, Bruno Munari, Fredun Shapur, graphistes, designers et typographes s'attachent à dessiner les formes de l'apprentissage. Comment pense-t-on la construction mentale? La réponse trouve écho dans les choix de simplicité et de cohérence: géométrie et couleur, observation des gestes corporels, répétition, manipulation. Revue commentée de quelques objets pédagogiques.*

PAR CAROLINE BOUIGE



fig. 1

LES FORMES DU GAI SAVOIR

Depuis l'Antiquité, les objets se sont immiscés dans le système éducatif. Rehaussant l'autonomie de l'élève dans l'apprentissage, ils sont l'œuvre de pédagogues, de designers, d'artistes et de graphistes. En voici une revue commentée...

PAR ÉLOÏSA PÉREZ

Baser l'enseignement non plus sur l'affirmation de faits et de lois mais partir des éléments matériels pour atteindre l'abstraction, c'est en fait, à quelque niveau que ce soit, recourir à la "leçon des choses"⁰¹.

L'OBJET ÉDUCATIF, DE QUOI PARLE-T-ON ?

Au départ, tout objet est susceptible de devenir "éducatif" selon l'utilisation qui en est faite et ce, indépendamment d'une dimension pédagogique programmée ou non lors de sa conception. Chaque caractéristique matérielle qu'il possède peut être investie afin de concrétiser une idée. Si le recours aux objets dans l'enseignement ne surprend plus aujourd'hui, cela n'a pas toujours constitué une évidence. De plus, cette pratique diffère selon les méthodes, les niveaux et les disciplines. Hérité de la Grèce antique, et en particulier de Platon, le modèle d'éducation traditionnel a généralisé un mode de transmission des savoirs linéaire et oral, s'appuyant sur la figure instituée du maître ainsi que sur les capacités de mémorisation des élèves. Ce modèle considérait les objets exclusivement en tant que supports d'inscription des contenus à préserver, sans voir qu'un jour ils pourraient concurrencer la place du maître. Michel Serres raconte d'ailleurs comment s'est opéré ce changement de paradigme: *Jadis et naguère, le savoir avait pour support le corps même du savant, de laède ou du griot. Une bibliothèque vivante... Voilà le corps enseignant du pédagogue. Peu à peu, le savoir s'objectiva d'abord dans des rouleaux, vélin ou parchemins, supports d'écriture, puis, dès la Renaissance, dans les livres de papier, supports d'imprimerie, enfin, aujourd'hui, sur la Toile, support de messages et d'information⁰².*

Conçus dans un but pédagogique ou provenant d'un univers extérieur à l'École, les objets ont, au cours de l'histoire, entretenu un rapport dialectique avec l'enseignement, allant de la servitude à la substitution. Tantôt ils accompagnaient les acteurs

dans l'exercice de leurs fonctions, telle une gamme d'instruments dont chacun pouvait disposer selon les méthodes en usage. Tantôt les objets se voyaient investis d'un rôle central qui, par extension, diminuait celui du maître et encourageait l'autonomie des élèves à travers un mode d'acquisition des savoirs axé sur l'expérimentation et le faire. Les méthodes alternatives portées par des objets ont déplacé l'attention des élèves vers l'environnement de travail, pensé dès lors comme source de découverte et d'apprentissage (fig. 1-11). De fait, l'introduction d'éléments matériels dans l'acte pédagogique a conditionné des usages qui ont progressivement façonné le cadre scolaire et modifié les figures de l'apprenant et de l'apprenant. Dans une brève tentative d'inventaire empruntée à Georges Perec⁰³ souvenons-nous un instant d'une salle de classe... Les éléments qu'elle articule sont multiples et se déclinent en catégories stratifiées allant du mobilier aux outils scripteurs, lesquels cohabitent au sein d'un espace commun qui les met en tension. Ils constituent l'appareillage matériel et symbolique qui façonne depuis le plus jeune âge une vision à la fois personnelle et collective de l'école. Les objets opèrent en faveur de la construction de la forme scolaire, un genre identifiable qui possède des codes et des conventions. Pierre Mœglin y voit *les héritages d'époques différentes ayant chacune leur pédagogie, leur conception de l'éducation et les outils et médias qui y correspondent⁰⁴*. Ancrés dans une réalité économique, politique et sociale, les objets scolaires n'ont cessé d'évoluer selon trois paramètres précédemment énoncés: les méthodes, les disciplines enseignées et les niveaux d'instruction. N'oublions pas que la volonté éducative implique qu'il y ait matière à transmettre et que les supports cristallisent des interrogations d'ordre pédagogique et didactique posées à un moment donné quant au mode de transmission de ces contenus. Parce que certains objets subsistent à travers les époques, le paysage qu'ils dessinent est le



© PHOTO : AVEC L'AUTORISATION DE NORMAN BROGSTERMAN, WWW.INVENTINKINDERGARTEN.COM

fig. 2

fig. 3



© PHOTO : AVEC L'AUTORISATION DE NORMAN BROSTERMAN, WWW.INVENTINGKINDERGARTEN.COM

produit d'une accumulation de constantes et de variables. Outre leurs dimensions symbolique et fonctionnelle, les objets éducatifs possèdent des caractéristiques visuelles à travers lesquelles nous nous proposons de faire une lecture de la relation qui lie design graphique et pédagogie. Dans une approche matérialiste, l'apport du design graphique à la pratique éducative s'observe à travers les supports qui contextualisent ses formes. Nous l'abordons selon deux perspectives.

LA MATÉRIALITÉ PÉDAGOGIQUE

La première perspective formule l'hypothèse que le design graphique apparaît dans l'environnement scolaire comme un terrain d'expérimentation en réaction aux objets normalisants. Et ce dans la mesure où la forme visuelle fournit une dimension sur laquelle s'appuyer pour accompagner les enseignements. Cette perspective implique l'asservissement du design au contenu qu'il traduit. Les postures des pédagogues⁹⁵ à l'origine de méthodes alternatives vont dans ce sens. Notre propos n'est pas de détailler ces approches mais d'en saisir l'essentiel

afin de comprendre la part graphique et matérielle des objets qu'elles ont fait émerger. L'éducateur allemand Friedrich Fröbel est connu pour être à l'origine d'une pédagogie du jardin d'enfants, *Kindergarten*, et d'une théorie du jeu, pour laquelle il a conçu un matériel simple regroupé sous la notion de dons, *Gabe*. Au nombre de six (fig. 2-3), les dons sont au départ des jeux en bois, tricot, plastique et papier, permettant à l'enfant d'apprendre en autodidacte les notions de volume, de surface, de ligne et de point: les lois de la nature et les structures élémentaires qui portent le monde. Ainsi, *construire à l'aide de ces pièces de base abstraites (pures) permet de créer une multitude pratiquement inépuisable de formes que Fröbel a divisées en trois types: les formes de vie (Lebensformen), les formes de beauté (Schonheitsformen) et les formes de connaissance (Erkenntnisformen), groupements mathématiques*⁹⁶. Avant Fröbel, le principe d'apprentissage sensoriel avait été énoncé par Johann Heinrich Pestalozzi. Celui-ci a également trouvé écho au début du xx^e siècle dans la méthode développée par la pédagogue et médecin italienne Maria Montessori. S'appuyant sur la pratique d'observation de l'enfant, elle s'est attachée à comprendre ...



Il ressort des méthodes alternatives l'idée que le support peut à lui seul suffire à transmettre des informations, faisant alors l'économie d'un acteur pour les orchestrer



fig. 4



fig. 5

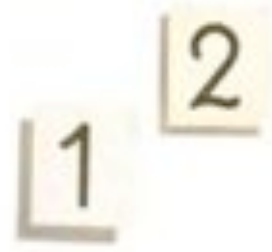


fig. 6



fig. 7



fig. 8



fig. 9

fig. 1, 4-9
L'entreprise allemande Vereinigte Spezialmöbelfabriken a assuré la fabrication et la diffusion du matériel Montessori en Allemagne entre 1913 et 1935. Aujourd'hui, seules trois entreprises dans le monde sont autorisées par l'Association Montessori Internationale à reproduire ce matériel.
fig. 1 Chiffres rugueux.
fig. 4 & 6 Encastresments géométriques.
fig. 5 Barres numériques rouge et bleu.
fig. 7 Barres rouges. **fig. 8** Cadres d'habillage.
fig. 9 Chiffres rugueux.

©PHOTOS : MOBILIERS - VEREINIGTE SPEZIALMÖBELFABRIKEN.

ce qui le différenciait de l'adulte. Son matériel sensoriel (fig. 1, 4-9) se décline en un vaste spectre de supports pensés en adéquation avec les périodes de développement infantiles et classés selon des facultés isolées qu'ils cherchaient à stimuler et à faire comprendre. Il donne à l'enfant les moyens d'ordonner les informations sensibles qu'il possède et celles qu'il acquiert: *Le jeune explorateur n'est jamais oisif. Tout l'attire. Il dérobe leurs qualités aux objets qu'il observe: formes, textures, couleurs, poids, mesures, composition, usages. De tout cela, il construit son être mental. Ainsi, à force de toucher, brandir, comparer, mouvoir, défaire et refaire, il poursuit son travail*⁹⁷. Parce que ces objets mobilisent les forces intérieures de l'enfant, ses envies et ses besoins, ils permettent d'aborder des concepts abstraits et rendent concrètes pour les plus jeunes des notions complexes. Tout comme pour le matériel de Fröbel, la forme et la matérialité apparaissent ici comme les moyens d'orienter l'enfant vers un attribut particulier de l'objet et d'en favoriser l'acquisition et la mise en relation ultérieure avec d'autres concepts: les barres rouges (fig. 7) donnent l'idée de longueur, la tour rose de largeur, les barres numériques rouge et bleu (fig. 5) le classement, les lettres et chiffres rugueux (fig. 1, 9) le mouvement, les encastrement géométriques (fig. 4, 6) la discrimination visuelle des formes, les plaquettes de couleur aiguisent la perception des nuances, les cadres d'habillage (fig. 8) la motricité...

LES SUPPORTS DE LA MÉDIATION

Il ressort des méthodes alternatives l'idée que le support peut à lui seul suffire à transmettre des informations, faisant alors l'économie d'un acteur pour les orchestrer. De ce constat découle notre deuxième hypothèse, qui est d'avancer que le design graphique opère comme son propre médiateur au sein de l'environnement scolaire. Nous pouvons donc considérer la média-

«
L'introduction
d'éléments
matériels dans
l'acte pédagogique [...] a modifié les figures de l'apprenant et de l'appreneur.

»

tion comme une approche éducative, visant à sensibiliser un public non initié à ses logiques et à démocratiser une discipline. En tant que praticien, Bruno Munari prolonge les théories portées par les pédagogies citées, formulant la problématique en ces termes: *Peut-on communiquer visuellement et tactilement, uniquement avec les moyens de production et de fabrication d'un livre? C'est-à-dire, le livre en tant qu'objet, indépendamment des textes imprimés, peut-il communiquer quelque chose? Et quelle chose*⁹⁸? Il répond par une série d'objets, les *Prélivres* (fig. 10) et les *Livres illisibles*, destinés aux très jeunes lecteurs, dans lesquels le message est d'ordre sensoriel. Voilà une constante qui va animer pédagogues et designers, dont le dialogue invisible relève davantage des concepts que des pratiques: la part de la matière, l'entrée en jeu et en savoir avec l'enfant pour qui les codes sémantiques sont encore ...



fig. 10

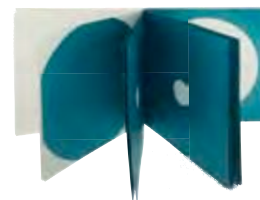
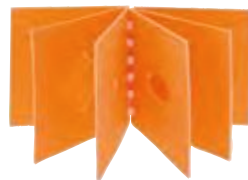
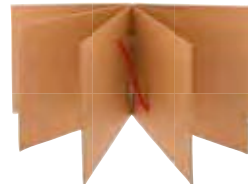


fig. 10. Bruno Munari, *Prélivres*, Danese, 1980. Réédition Corraini, 2008.

fig. 11. Katsumi Komagata, *Block'n block, One Stroke*, 2005.

fig. 12. Katsumi Komagata, *Little Eyes*, Kaisei-sha, 1990-1992.

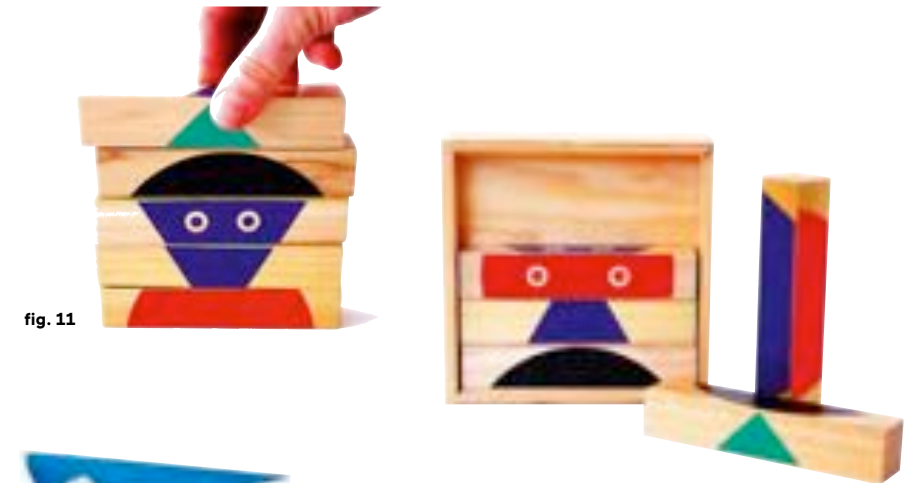


fig. 11

fig. 12

© PHOTOS : ANAIS BEAULIEU / LES TROIS OURSES - KATSUMI KOMAGATA.

fig. 13
Antonio Ladrillo, *Dots, Lines, Colors*,
éditions du Livre, 2014.



El Lissitzky, Charles et Ray Eames , Paul Rand, Enzo Mari et Katsumi Komagata [...] ont fait de la jeunesse un terreau de création, se livrant par l'illustration et le volume à des jeux d'une poésie sensorielle

inexistants. S'inscrivent dans cette filiation des concepteurs d'époques et disciplines différentes, nous retiendrons les figures d'El Lissitzky, Charles et Ray Eames, Paul Rand, Enzo Mari, Katsumi Komagata (fig. 11-12), Paul Cox... qui ont fait de la jeunesse un terrain de création, se livrant par l'illustration et le volume à des jeux d'une poésie sensorielle capables d'éveiller et d'entretenir la curiosité de chaque être pouvant en faire l'expérience⁰⁹. Après avoir introduit des objets destinés aux jeunes enfants, passons aux supports de médiation du design graphique pour les collégiens. Le kit pédagogique *Série graphique: connaître et pratiquer le design graphique au collège*, coédité par le Centre national des arts plastiques et le réseau Canopé, s'adresse à un public de scolaires sous la forme de cinq posters thématiques qui présentent la couleur, la typographie (fig. 15), l'image, la visualisation de données et la mise en page (fig. 14), le tout accompagné d'un document qui regroupe des textes écrits par des spécialistes et illustrés par une iconographie historique. Ce projet affiche une volonté de sensibilisation et d'accès à la discipline qui répond à un manque manifeste en la matière. En effet, il s'inscrit dans un contexte marqué par la présence d'objets d'apprentissage tels que le manuel scolaire. Dans ce type d'ouvrages fluctuent deux types de tendances: l'asservissement du design graphique au contenu et la normalisation du contenu par l'objet. L'expérience montre combien la mise à disposition de supports adaptés n'est valable qu'à condition qu'ils soient correctement utilisés. La grammaire visuelle qui se dégage des manuels scolaires traduit une situation qui dépasse le cadre de ce support. La pluralité d'usages qui lui sont réservés induit une mise en page illustrative et un graphisme qui provoquent une condensation sémiotique élevée, résultat de l'accumulation de stratégies de distinction des contenus opérant sur plusieurs niveaux. Parce que l'École a pour responsabilité de former l'esprit critique

des enfants, il est essentiel de proposer des outils capables de faire le contrepoint aux contenus visuels auxquels ils sont confrontés au quotidien. Dans cette logique, toute initiative pour diffuser du matériel capable d'expliquer aux élèves et aux enseignants les logiques visuelles qu'ils mobilisent et dans lesquelles ils évoluent ne peut qu'être saluée. Nous y voyons surtout le moyen d'instaurer un dialogue constructif entre deux disciplines fondamentalement complémentaires, au carrefour de la théorie et de la pratique. •

- ⁰¹ André Michelet, "Le matériel pédagogique" in *Histoire mondiale de l'éducation*, tome 4. Presses universitaires de France, 1981, p. 203.
- ⁰² Michel Serres, *Petite Poucette. Les nouveaux défis de l'éducation*. Conférence donnée lors de la séance solennelle, à l'Académie française, 1^{er} mars 2011.
- ⁰³ Georges Perec, *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien*. Christian Bourgois éditeur, 1975.
- ⁰⁴ Pierre Mœglin, *Outils et médias éducatifs. Une approche communicationnelle*. Presses universitaires de Grenoble, 2005, p. 41.
- ⁰⁵ Jean-Jacques Rousseau, Johann Heinrich Pestalozzi, Friedrich Fröbel, John Dewey, Ovide Decroly, Maria Montessori, Célestin Freinet...
- ⁰⁶ Helmut Heiland, "Friedrich Fröbel (1782-1852)", dans *Quinze pédagogues. Idées principales et textes choisis*, sous la direction de Jean Houssaye. Éditions Fabert, 2013, p. 138.
- ⁰⁷ E. M. Standing, *Maria Montessori, sa vie, son œuvre*, Desclée de Brouwer, 1972, 1995 (édition française), p. 72.
- ⁰⁸ Bruno Munari, "Un libro illeggibile" dans *Da cosa nasce cosa, appunti per una metodologia progettuale*. Laterza, 1996, 2009 (14^e édition), p. 217.
- ⁰⁹ Les exemples ne manquent pas pour appuyer cette démarche: *Op-Up, 10* et *Numéro* de Marion Bataille, *Dans la lune*, de Fanette Mellier, *Volume 1* de Coline Irwin, *Dots, colors, lines* d'Antonio Ladrillo... Et dans une perspective centrée sur la lettre et le jeu: *Alphabo*, jeu en bois de construction alphabétique conçu par Lamireaud en 1926, *ABC con fantasia* de Bruno Munari, *Le Jouet* de Julien Magnani, *De A à Z: jouer avec l'alphabet*, conçu et produit par les éditions Deux-Cent-Cinq...

L'association Les Trois Ours œuvre depuis 1988 à la médiation d'artistes engagés pour la jeunesse. Elle a notamment contribué à la diffusion des ouvrages réédités de Bruno Munari. Née d'une volonté partagée par ses trois fondatrices, Annie Mirabel, Élisabeth Lortic et Odile Belkeddar, l'association prend la forme d'une bibliothèque idéale, un espace galerie au cœur de Paris. Elle organise encore des ateliers autour du livre et de sa fabrication.

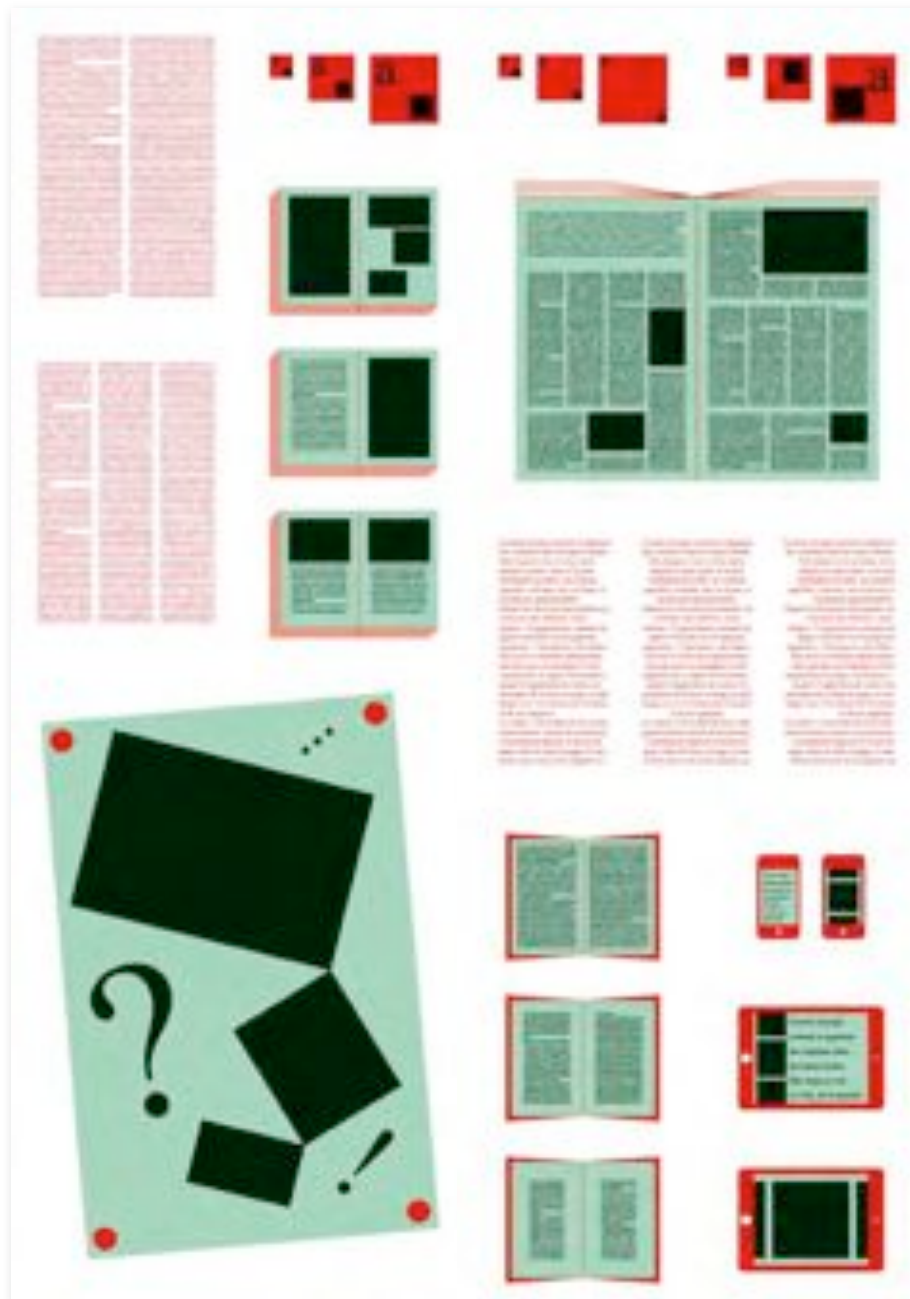


fig. 14



fig. 15

fig. 14-15
Série graphique: connaître et pratiquer le design graphique au collège, CNAP / Canopé, 2015. Conception graphique : Fanette Mellier.

L'APPRENTISSAGE DE L'ÉCRITURE

Familiariser et décomplexer

Après de longs mois d'observation dans une classe de maternelle petite section, Éloïsa Pérez débute, en avril 2014, des ateliers d'acquisition de l'écriture avec les enfants. Elle conçoit alors des outils adaptés aux besoins qu'elle a identifiés, en fonction de leurs gestes, de leurs gribouillis, tracés et premiers essais d'écriture. Trois types d'accessoires sont mis à la disposition de l'enfant pour le familiariser avec le dessin de lettres: un répertoire de formes à manipuler (1), une planchette en plastique dans laquelle replacer des formes prévues à cet effet, comme un puzzle (2), et un pochoir pour s'exercer au tracé. Ils activent deux logiques différentes d'acquisition de l'écriture. D'une part, celle de la compréhension des lettres capitales, qui convoquent quatre éléments géométriques de base (courbes, droites...). L'acquisition de ces formes est favorisée par les assemblages et constructions de l'enfant (1 et 2). D'autre part, l'expérience du tracé des lettres cursives, qui s'inculque plus aisément dans le développement du geste graphique, et l'aisance à manier un outil (2 et 3). *Je propose des supports qui peuvent être complémentaires à la méthode que l'enseignant met en pratique. Ce système d'objets manipulables permet de générer un environnement cohérent et propice à l'acquisition du geste graphique*

*avant que les automatismes ne s'installent. Ils deviennent ainsi les supports d'une pédagogie dédramatisée où l'acquisition de l'écriture tient plus de l'entraînement, du jeu, que de la performance. Après une trentaine d'ateliers, la graphiste entend développer une application sur tablette à l'usage des classes de maternelle et des professeurs. Si l'ensemble du projet d'Éloïsa Pérez est conçu au sein de l'Atelier national de recherche typographique (ANRT, voir *Étapes* 222), ce prolongement est pensé en collaboration avec le laboratoire de sciences cognitives de l'École des Mines. Dans la perspective du développement de l'usage des tablettes numériques dans l'Éducation nationale, la graphiste pense pouvoir, à travers le numérique, procéder à un enregistrement des gestes du tracé personnel de chaque enfant. Avec ces données, il serait alors possible d'analyser les avantages et inconvénients des modèles d'acquisition de l'écriture et les repenser. Parce qu'elle est normalisée à tous les niveaux scolaires, que ce soit dans la pédagogie ou dans les supports, l'écriture induit et conditionne une manière de raisonner. C'est pour cette raison que je cherche à créer des outils et des manières de faire adaptés et propices au développement des capacités de chaque enfant.* • MM



Diplômée de l'ENSAD Paris avec un travail sur le manuel scolaire, Éloïsa Pérez poursuit ses recherches pédagogiques à l'ANRT Nancy, en se penchant sur l'acquisition des gestes de l'écriture. Également inscrite au CELSA, elle prolonge ses explorations sur l'apprentissage en collaboration avec le laboratoire de sciences cognitives de l'École des Mines.



↑ ↑ **Learning forms, support éducatif 1.** Onze formes en plastique, pour autant de couleurs, utilisées lors d'un atelier avec des enfants âgés de 3 à 4 ans en octobre 2014.

↑ ↖ **Learning forms, support éducatif 2.** Planchette en plastique, 297 x 210 mm, ajourée. Elle sert à l'acquisition et à la reconnaissance des formes.

← **Learning forms, support éducatif 3.** Un des cinq modules de pochoirs, 297 x 105 mm. Il permet l'exercice du geste et la compréhension du dessin des cursives.

LITTÉRATURE JEUNESSE

MAGAZINES JEUNESSE

Georges, drôle de magazine pour enfants
Éditions Grain de sel
→ www.magazinegeorges.com

Biscoto, le journal plus fort que costaud
→ www.biscotajournal.com

LIVRES D'ACTIVITÉS

Black Color Book avec Koralie & Supakitch
Anne Gautier et Sarah Mattera, éditions Pyramyd
→ www.pyramyd-editions.com

Black Color Book avec l'Atlas, Anne Gautier et Sarah Mattera, éditions Pyramyd
→ www.pyramyd-editions.com

Atelier pour enfants
Junko Nakamura et Odile Chambaut, éditions MeMo
→ www.editions-memo.fr/atelier-pour-enfants

Chez Lili
Lili Scratchy, éditions Les Fourmis rouges
→ editionslesfourmisrouges.com

AUTOUR DES DESIGNERS

Lire et jouer avec Enzo Mari
Éditions Les Trois Ourses, 2000, 45 pages, 150 x 150 mm.

Le catalogue de l'exposition consacrée aux jeux, livres et mobilier pour enfants créés par le designer et graphiste milanais Enzo Mari comprend une interview et des esquisses issues des archives du design de l'université de Parme.



Les Livres de... Katsumi Komagata
Éditions Les Trois Ourses, 2013, 176 pages, 170 x 225 mm, 45€.

Panorama des livres pour enfants conçus par le graphiste Katsumi Komagata, *Les Livres de...* réunit le travail du papier et de ses mises en volume d'une trentaine d'albums.



Les Livres de Bruno Munari
Giorgio Maffei, éditions Les Trois Ourses, 2009, 287 pages, 240 x 170 mm, 42€
Édition française du catalogue des œuvres du designer et artiste milanais Bruno Munari, *Les Livres de Bruno Munari* proposent un parcours chronologique constitué de couvertures, pages et extraits choisis de textes de ses livres illustrés, livres d'artiste, livres théoriques et pédagogiques s'étalant de 1929 à 1999.



L'Art du design
Bruno Munari, éditions Pyramyd, 2012, 256 pages, 115 x 180 mm, 14,90€.

Recueil de textes et de réflexions sur le design et le designer, accompagnés de croquis et d'illustrations, cet ouvrage fait le tour de la pratique : design visuel, design industriel, design graphique et design de recherche.



Design et communication visuelle
Bruno Munari, éditions Pyramyd, 2014, 372 pages, 115 x 180 mm, 15,68€

Témoignage de son année d'enseignement en communication visuelle à Harvard, en 1967, cet ouvrage réunit la correspondance de Bruno Munari avec un quotidien milanais et les notes personnelles du designer, ses cours illustrés de schémas et d'exemples.



Quand les artistes créent pour les enfants des objets livres pour imaginer

Bruno Munari, Autrement, 2008, 96 pages, 115 x 180 mm, 20€
Numéro hors série de la revue Mook consacrée aux livres d'artistes pour enfants. Des livres jeux, jouets, formes, sculptures ou matières, issus de la collection de l'association Les Trois Ourses sont répertoriés dans cet ouvrage.



Fredun Shapur playing with design

Mira Shapur et Amy F. Ogata, édition Piquoq, 2013, 112 pages, 285 x 220 mm, 35€

La première monographie bilingue de Fredun Shapur présente une sélection de jouets, d'illustrations pour livres d'enfants et de réalisations graphiques, notamment la célèbre identité de Creative Playthings, réalisée par le designer Sud-Africain.



QUELQUES LIEUX



LIBRAIRIES

Séries graphiques
à Strasbourg
→ www.series-graphiques.com

Le Monte-en-l'air
à Paris
→ www.montenlair.wordpress.com

Les Trois Ourses
à Paris
→ www.lestroisourses.com

Comptines
à Bordeaux
→ www.librairiecomptines.hautetfort.com



↑ **Librairie Les Trois Ourses.**

↑ **16 animaux**, Enzo Mari.

→ **Little Eyes**, Katsumi Komagata & Kaisei-Sha, 1990.

ÉVÉNEMENTS

PRIX – ÉDITION JEUNESSE

Salon du livre et de la presse jeunesse
à Montreuil
→ salon-livre-presse-jeunesse.net

"Littérature jeunesse et débats de société font-ils bon ménage?"
Colloque, jeudi 18 juin 2015, cinéma Le Méliès, à Montreuil,
→ www.salon-livre-presse-jeunesse.net/colloque-2015

Festival international de la bande dessinée d'Angoulême, Prix jeunesse
→ www.bdagouleme.com

Foire du livre pour enfants de Bologne
→ www.bookfair.bolognafiere.it

FORMATIONS ET ATELIERS

Formation à la pédagogie Montessori, toute l'année
→ www.formation-montessori.fr

Studio Fotokino
à Marseille, toute l'année
→ www.fotokino.org/Ateliers

La Petite École des Trois Ourses
à Paris, toute l'année
Atelier avec Katsumi Komagata
Atelier avec Bruno Munari
→ lestroisourses.com/petite-ecole

Ateliers Peekabook
à Paris
→ www.infopeekabook.blogspot.fr

Éditions du livre
à Strasbourg, toute l'année
→ www.editionsdulivre.com

La Gaîté lyrique
à Paris, toute l'année
→ www.gaite-lyrique.net/ateliers

HACKATHONS EN FAMILLE

KIDS HACK DAY
→ www.kidshackday.com

Ateliers pour enfants au local hacker club de Stockholm
→ www.yennengaprogess.se/projekt/kidshackday

Open Bidouille Camp
Brest, 23 et 24 mai, Saint-Brieuc, 6 juin, Bordeaux, 6 et 7 juin
→ www.openbidouille.net

HackIDemia
Ateliers toute l'année
→ www.hackidemia.com/ateliers

