

NOUVEAUTÉS LIVRES JEUX

**NOTRE SÉLECTION DE TITRES
DISPONIBLES EN SEPTEMBRE 2025
DANS LES 11 BIBLIOTHÈQUES
MUNICIPALES DE RENNES**



Les animaux

Bayard Jeunesse

Un tout carton avec six grands décors à déplier, issus du magazine Popi, dans lesquels il faut retrouver des animaux : la jungle, la ferme, la prairie, la banquise, la forêt et les petites bêtes.



Le livre de mes émotions. Bonne nuit !

Couturier, Stéphanie
(1978-....)

Gründ

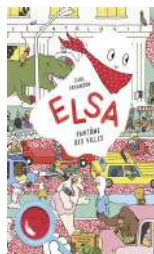
A l'heure d'aller au lit, Alma ne se sent pas fatiguée. Le jeune lecteur est invité à retrouver les objets dont la petite fille a besoin pour bien dormir grâce à une torche magique à déplacer, dans le noir, sur les décors. Chaque double page comprend un cherche et trouve.



Mon cherche et trouve des formes et couleurs : les saisons

Béchet, Vincent
Tourbillon

Un cherche et trouve tout-carton sur le thème des saisons pour jouer avec les formes et les couleurs tout en découvrant la transformation de la nature.



Elsa, fantôme des villes

Johanson, Carl
Albin Michel-Jeunesse

Lorsqu'elle s'aperçoit que la vieille maison qu'elle hante à la campagne est vide, une famille de fantômes décide de déménager en ville. Mais dans cet endroit délirant et plein de bizarreries, Petit-Frère se perd. Elsa, sa soeur, fait tout pour le retrouver. Un album avec une loupe magique avec laquelle l'enfant cherche des éléments cachés dans les pages.



Simon cherche et trouve

Blake, Stephanie (1968-....)
Ecole des loisirs

Un cherche et trouve mettant en scène Simon le lapin et ses camarades au musée.



Le voyage de Polatouche : cherche et touche

Coutroutsios, Marine
Sens dessus dessous

Polatouche, l'écureuil volant, s'élance de son nid. Un grand périple débute alors pour lui, par-dessus les forêts, les océans ou les montagnes. Avec des éléments à repérer et à toucher pour aider Polatouche dans son aventure.



Il y a un monstre dans mon pays

Deneufchatel, Kévin
Actes Sud jeunesse

Un cherche et trouve qui mêle monstres, géographie et anecdotes en mettant en scène onze créatures emblématiques du cinéma, de la littérature ou des croyances populaires liées à des pays.



Plouf-plouf ! : à toi de jouer ! Qui va se cacher ?

Coppo, Marianna
Sens dessus dessous

Neuf animaux, chacun d'une couleur différente, sont dans leur maison. A chaque double page, l'enfant actionne une tirette pour essayer de deviner quel animal va disparaître. Un tout-carton pour apprendre les couleurs et développer la logique, la motricité ainsi que la déduction du jeune lecteur.



Dinosaures : cherche & trouve : 400 éléments à trouver

Auzou

Quatorze illustrations riches en détails sur le thème des dinosaures, dans lesquelles l'enfant s'amuse à retrouver divers éléments.



A la chasse aux dinosaures !

Dong, Yanan (1991-....)
Glénat Jeunesse

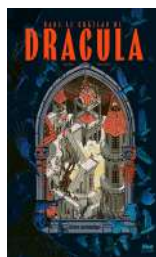
Une découverte immersive de l'univers des dinosaures à la suite de Lilou, au fil d'un labyrinthe ludique de dix énigmes à résoudre, animé de pop-up.



Divine plongée dans la mythologie grecque

Eparvier, Hervé
Tourbillon

En vacances à Athènes, le héros rencontre Hermès qui lui confie la mission de retrouver une pomme d'or dans le jardin des Hespérides afin de calmer la colère de Zeus. Sur chaque double page, le lecteur doit résoudre des jeux et choisir la suite de l'histoire. Avec les solutions en fin d'ouvrage.



Dans le château de Dracula : un livre-jeu fantastique !

Fern, Sam
Glénat Jeunesse

Retenu prisonnier dans le château du comte Dracula, le lecteur doit résoudre des énigmes en lien avec des classiques de la littérature fantastique grâce aux indices laissés par Abraham Van Helsing.



DéTECTIVE Samson sur les îles

Gorelik, Katerina (1980-....)
Saltimbanque

Le détective Samson prend une journée de repos pour pêcher. Mais son flair d'enquêteur le mène d'île en île pour résoudre de nouvelles affaires. L'enfant est invité à l'aider en cherchant les objets ou les personnages égarés dans les décors.



Les couleurs : cherche et trouve des tout-petits

Fehrl, Kathrin
Auzou éveil

Un tout-carton proposant neuf scènes illustrées sur le thème des couleurs dans lesquelles sept éléments sont à retrouver.



Les animaux de la mer : cherche, trouve et compte

Giordano, Marzia
Lito

Plus de 200 animaux marins à trouver dans de grands décors.



Cherche et trouve : les animaux du monde

Ferrari, Camille
Fleurus

Douze animaux à retrouver dans de grandes scènes représentant différents milieux naturels de la planète : la forêt amazonienne, la savane africaine, la grande barrière de corail, le cercle polaire arctique, la forêt boréale canadienne, la steppe d'Asie centrale, la jungle de Sumatra, entre autres. Avec des informations sur plus de 250 animaux.



Gruffalo et compagnie : cherche et trouve : plus de 120 éléments à chercher ! A toi de jouer !

Gallimard-Jeunesse

Quatorze grandes scènes immersives dans lesquelles l'enfant est invité à trouver plus de 120 personnages et détails.



Cherche et trouve dans les rêves de monsieur Monsieur

Georgette (1979-....)
Nathan Jeunesse

Monsieur Monsieur s'est endormi dans son bureau et il traverse dans ses rêves des univers magiques sous la terre, dans l'espace, au milieu des bonbons et même au temps des dinosaures, dans lesquels l'enfant s'amuse à compter et à trouver des éléments différents.



Ferme

Gaiaudi, Sara
Nuinui jeunesse

Un cherche et trouve sur le thème de la ferme avec, sur chaque double page, quinze éléments et un personnage spécial à retrouver dans sept décors illustrés : le potager, l'étang, l'enclos, le poulailler, le moulin, l'entrepôt et l'étable.



Chevaleresse

Goupil, François (1985-....)
Sarbacane

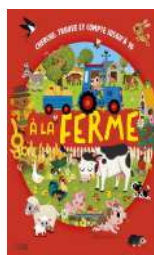
Jeune et intrépide, Anna rêve de devenir chevaleresse, mais ne sait pas comment s'y prendre. Lorsqu'un avis de recherche pour retrouver dix biens volés au roi et à la reine paraît, elle relève le défi. Dix épreuves l'attendent, mais elle peut compter sur l'aide de ses trois camarades, Thierry la souris, Margot l'escargot et Jacquouille la grenouille, ainsi que du jeune lecteur.



Où est Charlie ? : le défi top chrono

Handford, Martin (1956-....)
Gründ

De grandes scènes pour retrouver Charlie, ses amis et plus d'une centaine d'objets en un temps limité.



A la ferme

Iossa, Federica
Lito

Sur chacune des huit grandes scènes, l'enfant doit chercher et compter jusqu'à dix animaux ou petits éléments.



Cherche et touche à l'école Chocolat

Johanson, Carl

Sens dessus dessous

A l'école Chocolat, les lapins apprennent à confectionner du chocolat. A la veille de Pâques, c'est le jour des grands préparatifs. De l'atelier de pâtisserie à l'entrepôt souterrain, de la salle de classe à la cour de récréation, il faut fabriquer les surprises, les emballer puis les cacher. Des grandes scènes avec des éléments à repérer et à toucher.



Le grand voyage des petits minuscules : livre-jeu

Misslin, Sylvie (1963-....)

Amaterra

Les petits minuscules se lancent dans un périple jusque chez les Tougrand, car ils ont besoin de matériel afin de préparer leur futur voyage. En chemin, Romarin et Capucine rencontrent une taupe affamée, un oiseau, entre autres. Un récit dans lequel l'enfant doit choisir entre deux propositions à chaque double page pour continuer l'aventure.



Les 4 petites sorcières

Kawai, Mina (1989-....)

Kaléidoscope

Quatre petites sorcières emménagent sur la Colline-aux-Balais, où elles transforment une bicoque en maison de leur rêve.



Histoires merveilleuses à inventer

Nille, Peggy (1972-....)

Actes Sud jeunesse

Un album dans lequel le jeune lecteur peut imaginer l'histoire d'une page à l'autre, grâce à la présence de rabats qui transforment les décors et les personnages.



Bonne chance Bob ! : un livre-jeu à lire dans les deux sens

Lairla, Sergio

Sens dessus dessous

Deux protagonistes qui ne se croisent jamais, Bob de La Chance et Bob Pas de Chance, voient leurs histoires s'influencer selon les actions de l'un ou de l'autre.



Devine qui je suis : dinosaur

Prévot, Pascal (1961-....)
Milan jeunesse

Le lecteur doit retrouver qui se cache derrière les faits et anecdotes racontés dans ces quinze scènes de vie illustrées. En enquêtant, il trie les informations et découvre différents dinosaures de manière ludique : stégosaure, sarcosuchus, tupandactyle, tyrannosaure, tricératops, ankylosaures, entre autres.



Mène l'enquête à Paris : cinq personnages ont disparu ! Retrouve leurs traces : livre jeu

Romero Marino, Soledad
Saltimbanque

Cinq personnages ont disparu dans Paris. Le lecteur est invité à retrouver leurs traces à travers dix lieux emblématiques de la capitale : tour Eiffel, musée du Louvre, gare du Nord, café de Flore, entre autres. Il doit suivre pour cela les indices disséminés dans les pages avec, à la fin du livre, une carte de Paris et un rabat pour noter ses conclusions.



Cherche et trouve la poire géante

Strid, Jakob Martin
(1972-....)
Pocket jeunesse

Des objets et des animaux à retrouver dans de grandes scènes issues de l'univers de l'album La fabuleuse histoire de la poire géante.



Chiens couture

Schoch, Irène (1972-....)
Ed. des Grandes personnes

Douze chiens stylés à la personnalité vestimentaire très affirmée, dont les cinq parties peuvent être combinées grâce aux pages découpées.



Le grand livre jeu des monstres : un cherche et trouve terrifiant

Subirana, Joan (1969-....)
De La Martinière Jeunesse

Un cherche et trouve mettant en scène les créatures les plus effrayantes de la culture populaire dans des illustrations fourmillant de détails, avec trois niveaux de difficulté : retrouver certains objets, retrouver des détails commençant par une certaine lettre et retrouver des objets ou des personnages de l'histoire cachés.