

# **NOUVEAUTÉS IMAGIERS ET LIVRES JEUX**

**NOTRE SÉLECTION DE TITRES  
DISPONIBLES EN JUIN 2026 DANS  
LES 11 BIBLIOTHÈQUES  
MUNICIPALES DE RENNES**



## ABC de la tendresse

Roberts, Cintia  
La Martinière Jeunesse

Chaque lettre est associée à un mot ainsi qu'à une marque d'affection. Des jeux sur les sons, la langue et les images pour illustrer et exprimer les sentiments.



## Cache-cache dans la maison

Ohmura, Tomoko  
Ecole des loisirs

Au fil des pages, de pièce en pièce, le jeune lecteur s'amuse à chercher trois, sept, dix, jusqu'à cinquante grenouilles qui jouent à cache-cache dans la maison. Dérangées par un habitant, elles bondissent de leur cachette.



## Explorons de A à Z

Crews, Donald  
MeMo

Initialement publié en 1967, un abécédaire conceptuel abordant des concepts abstraits et jouant avec les formes, les couleurs, les tailles, les positions et les quantités.



## Compte avec nous !

Mantegazza, Giovanna  
Glénat Jeunesse

Un album cartonné percé d'un trou qui décroît de page en page, formant un effet de perspective, pour apprendre à compter de un à dix.



## L'alphabet de l'amour

Alfonsi, Gioia  
Sassi Junior

De A à Z, une découverte des mots de l'amour, qui se dissimule dans les petits instants du quotidien : étreinte, douceur, famille, patience, tendresse, etc.



## Dans la maison de Petite Souris : un imagier à manipuler

Dieudonné, Cléa  
Agrume

Le matin, Petite Souris prend son petit déjeuner. Elle enfle ensuite son tablier pour préparer un bon gâteau, puis sort dans son jardin. Au fil de sa journée, l'enfant l'accompagne dans chaque pièce de sa maison et soulève des flaps pour découvrir les objets du quotidien, jusqu'au coucher.

Cliquez sur les vignettes pour retrouver les références des ouvrages sur notre catalogue

mes petits imagiers



la maison



## La maison

Coat, Janik (1972-....)

La Partie

Un imagier coloré, dont les illustrations sont réalisées au pochoir, invitant à découvrir les mots de la maison tout en jouant avec les analogies sur chaque double page.

mes petits imagiers



la montagne

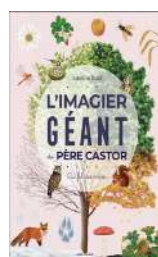


## La montagne

Coat, Janik (1972-....)

La Partie

Un imagier coloré, dont les illustrations sont réalisées au pochoir, invitant à découvrir les mots de la montagne tout en jouant avec les analogies sur chaque double page.



## L'imagier géant du Père Castor : au fil des mois

Ruel, Adeline (1977-....)

Père Castor-Flammarion

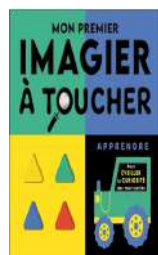
Une invitation à découvrir la nature qui change au fil des mois à travers 120 curiosités classées par mois : le houx en décembre, la naissance du lapereau en avril, l'aubergine en juillet, le brame du cerf en septembre, etc.



## 1000 mots : Un imagier photos

le Ballon

Avec ce grand imagier photos de 1000 mots, tu vas pouvoir t'amuser pendant des heures. Les photos sont organisées par thèmes, ce qui te permettra d'apprendre plein de nouvelles choses !



## Mon premier imagier à toucher : apprendre

Weerasekera, Rebecca

1 2 3 Soleil

Un imagier à toucher pour découvrir les premiers mots et éveiller les sens grâce à des flaps, des pages évidées et un miroir.



## Le grand air

Othats, Margaux (1989-....)

La Partie

Au fil des saisons, une enfant adapte ses aventures et ses jeux, à travers huit verbes de mouvement, dont un intrus.



### **Le grand Tamour : une enquête de Cherch et Trouv**

Cousseau, Alex (1974-....)  
Casterman

Cherch a envie de trouver le grand Tamour, mais il ne sait pas à quoi il ressemble. Trouv l'aide dans sa quête. Une histoire et un jeu ludique sur le thème de la recherche du grand amour.



### **4096 monstres : méli-mélo**

DGP studio  
Nuinui jeunesse

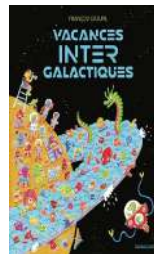
Des rabats à mélanger et à combiner pour créer jusqu'à 4.096 monstres. Les textes qui accompagnent les images permettent d'inventer des histoires pour chacun d'entre eux.



### **La Bête de Hurlaivent : une enquête de la FBI à faire frissonner de rire !**

Cluzel, Valérie  
Flammarion-Jeunesse

Treize énigmes à résoudre pour aider l'inspecteur Loupiot de la Fédération des bestioles intrépides (FBI), à démasquer le loup-garou qui menace les habitants de la forêt de Hurlaivent. Avec des labyrinthes, des recherches et des messages codés.



### **Vacances intergalactiques**

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

La famille Looping part en vacances dans l'espace. Les parents et les trois enfants empruntent la grande ceinture d'astéroïdes, se baignent sur l'anneau de Saturne, visitent la planète maraîchère aux fleurs porte-bonheur. Mais ils doivent faire attention aux neuf grincheux qui aiment saboter les vacances des autres et repérer les quatre gardes de la galaxie cachés.



### **Le grand cherche et trouve de Facteur Souris**

Dubuc, Marianne (1980-....)  
Casterman

A la fin de sa tournée, Facteur Souris se rend compte qu'il a perdu son pantalon, sa casquette, sa chemise, son sac, ses enveloppes, son chariot et son camion. Le jeune lecteur l'aide à retrouver ces dix objets dans des doubles pages.

Cliquez sur les vignettes pour retrouver les références des ouvrages sur notre catalogue



### Les bébés animaux : recherche et trouve des tout-petits

Gurrea, Susana  
Auzou éveil

Neuf planches foisonnantes de détails dans lesquelles les jeunes lecteurs s'amuse à retrouver sept éléments cachés pour découvrir les bébés animaux de divers milieux : la forêt, la ferme, la jungle, la savane, l'océan, la banquise, etc.



### Creuse et trouve des dinosaures

Goswami, Anjali  
Gallimard-Jeunesse

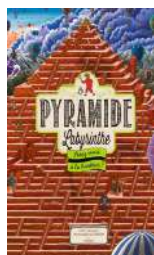
Un album animé avec des trous pour jouer au paléontologue en partant à la recherche de traces de dinosaures, puis en devinant à quelle créature préhistorique correspond chaque fossile grâce à l'étude des caractéristiques de chaque espèce. A la fin, un dépliant géant fait apparaître l'immense diplodocus.



### Cherche et trouve : de 1900 à nos jours

Jugla, Cécile  
Nathan Jeunesse

Plus de cent objets du quotidien à retrouver dans des scènes tirées d'époques différentes depuis 1900 : une salle de bain du début du XXe siècle, un frigidaire des années 1950, un matin de Noël en 2001, entre autres. Les détails historiques permettent d'observer les transformations survenues au cours du siècle, jusqu'aux années 2020.



### La pyramide labyrinthe : serez-vous à la hauteur ?

Kamigaki, Hiro (1966-....)  
Milan

Pierre, un célèbre détective, et Carmen, son acolyte, ont pour mission de retrouver Monsieur X avant qu'il ne dérobe le trésor de la pyramide. Avec des labyrinthes à résoudre et des objets à repérer sur les pages.



### **P'tit Loup : mon tout premier cherche et trouve : les métiers**

Lallemand, Orianne  
(1972-....)

Auzou éveil

Un tout-carton silhouetté avec huit grandes scènes dans lesquelles des éléments sont à retrouver pour découvrir les métiers : le chantier, la cuisine, la ville, les fouilles archéologiques, les pompiers, entre autres.

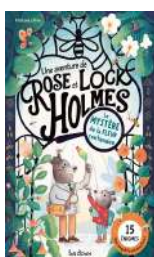


### **Cherche et trouve dans la forêt des sortilèges**

Montoya, Manu (1990-....)

Albin Michel-Jeunesse

Pour célébrer Halloween, Blaireau organise une fête avec les habitants de la forêt des sortilèges. Mais, au cours de la soirée, une ombre surgit soudainement du fond des bois. Neuf éléments cachés sont à retrouver dans les dix grandes scènes.



### **Le mystère de la fleur centenaire : une aventure de Rose et Lock Holmes**

Litten, Kristyna

La Doux

L'agave ursus, une plante extrêmement rare qui ne fleurit que tous les cent ans, a disparu du jardin botanique. Rose et son grand-père, le célèbre détective Lock Holmes, cherchent des indices pour élucider cette affaire. Un récit interactif avec quinze énigmes à résoudre.



### **Une journée bien remplie dans les bois : cherche et trouve + de 100 animaux disséminés dans les images !**

Piercey, Rachel

Gallimard-Jeunesse

Ourson et ses amis guident le lecteur à la découverte des métiers des habitants de la forêt, de l'aube à la tombée de la nuit. Une histoire avec des textes courts et quinze grandes scènes dans lesquelles l'enfant doit retrouver divers éléments. Des informations et des activités sur les arbres, ainsi que des conseils pour organiser sa propre fête complètent l'ouvrage.



## **Super méga bazar. Super méga bazar à la maison !**

Ramadier, Cédric (1968-....)

Ecole des loisirs

A chaque page, une pièce où l'enfant cherche un doudou perdu dans le bazar. Avec des pop-up.



## **Le grand livre jeu du merveilleux : un cherche et trouve fantastique**

Subirana, Joan (1969-....)

La Martinière Jeunesse

Un cherche et trouve tout-carton mettant en scène des créatures magiques, tels que des dragons, des licornes, des monstres mythologiques ou des sorcières, dans des illustrations détaillées, avec trois niveaux de difficulté : retrouver certains objets, repérer des détails commençant par une certaine lettre et identifier des éléments qui sortent du contexte.