

# Supports ludiques de médiation culturelle en salle de cinéma

## Repères bibliographiques généraux

Bellour, R., *Le Corps du cinéma : hypnoses, émotions, animalités*, Paris : P.O.L., 2009.

Brougère, G., *Jeu et éducation*, 1995.

Bruner, J. S., *Le développement de l'enfant : savoir faire, savoir dire*, PUF, 1991.

Didi-Huberman Georges, *Quelle émotion ! Quelle émotion ?* Paris : Bayard, 2013.

Huizinga, J., *Homo Ludens, une étude sur la fonction sociale du jeu*, 1938.

Henriot, J., *Sous couleur de jouer : la métaphore ludique*, 1989.

Caillois, R., *Les jeux et les hommes*, 1957.

Winnicott, D. W., *Jeu et réalité. L'espace potentiel*, Paris, Gallimard, 1971.

## Quelques jeux d'éducation à l'image

### Applis

*Albert*, Chloé Mazlo

*Ciné-puzzles*, Forum des Images

*Framed*, Loveshack

*Keezy*, Keezy Corp.

*L'Atelier Cinéma*, Centre National de la Cinématographie et de l'image animée

*Papers, Please*, Lucas Pope

*Spot*, David Wiesner

### Jeux de société

*Cin'aimani*, Ciné-Tilt

*Dessine !* d'Hervé Tullet

*L'Atelier Cinéma*, Centre National de la Cinématographie et de l'image animée

*Les mots du Clic*, Stimultania

*Les yeux dans les poches*, Louise Legal / Festival Ciné Latino

*Pause-Photo-Prose*, Rencontres photographiques d'Arles

*Plus and Minus*, Bruno Munari (Les 3 ourses)

*Rory's StoryCubes*, StoryCubes

*Scroubabble*, l'OUBAPO

### Voir aussi

Le site de l'Office National du Film (Canda) propose diverses créations interactives gratuites  
Cinémas 93 (*Mes yeux parlent à mes oreilles, Ciné-Rébus, Drôles de Maisons...*)

UFFEJ BRETAGNE / L'œil Vagabond (<http://uffejbretagne.net/ateliers/jeux-de-cinema/>)

Voir également <http://upopi.ciclic.fr/vocabulaire/>

Voir aussi l'étoilement proposé sur la plateforme pédagogique NANOUK