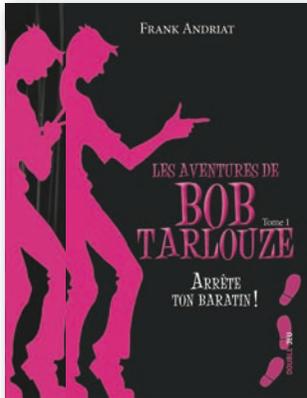


La collection **Double jeu**

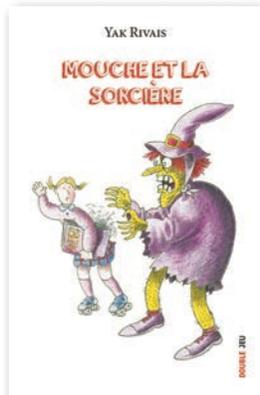


*Les Aventures de
Bob Tarlouze, tomes 1 et 2*
Frank ANDRIAT

Bob Tarlouze a hérité d'un nom qu'il porte en souriant. Loin d'en faire une maladie, comme son père, Fernand Tarlouze, supporter de l'Olympique de Marseille, il se concentre sur les affaires policières qui animent son entourage.
Dès 12 ans

Le Pianiste, la sirène et le chevalier
Jean-Luc CORNETTE

Rotterdam, 1781. Lulu, pianiste prodige en tournée, décide de fuir un père violent. Le long des quais, il rencontrera des amis extraordinaires qui l'aideront à découvrir la force de l'amitié et l'espoir en le lendemain.
Dès 11 ans



Mouche et la sorcière
Yak RIVAIS

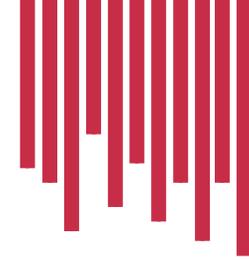
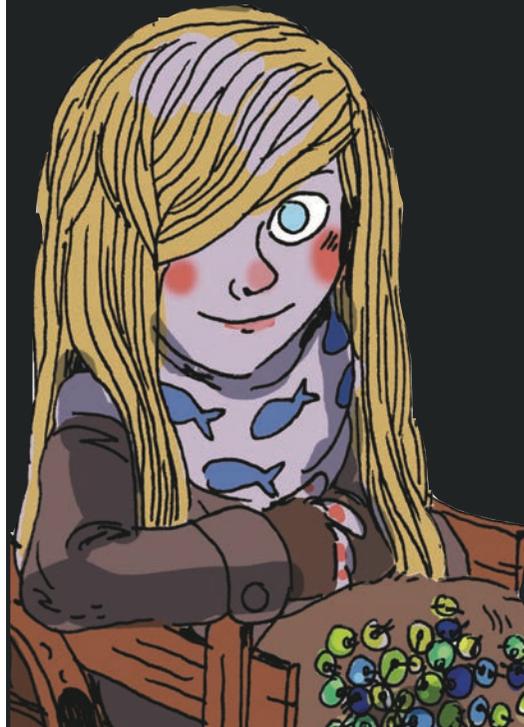
La petite Mouche reste seule, la journée, lorsque ses parents sont au travail. Mais pendant ce temps, la sorcière échafaude des plans pour dévorer sa délicieuse voisine. Un bras de fer s'engage entre elles deux. Qui l'emportera? Devinez...
Dès 8 ans

...et bien d'autres chez **Ker**

Vous souhaitez nous contacter afin d'en savoir plus ou de participer au programme **Double jeu**? Rien de plus simple!

Ker éditions
Rue de la Source 7
1435 Héவில்
Belgique
(0032) (0)498 080 030
kerditions@kerditions.eu
www.kerditions.eu

Rejoignez-nous sur facebook.com/kerditions
Suivez-nous sur twitter.com/kerditions



PROGRAMME PÉDAGOGIQUE **Double jeu**

Frank Andriat
Jean-Luc Cornette
Vincent Engel
Marie-Aude Murail
Claude Raucy
Yak Rivais

...


ker éditions



Comment former l'esprit critique? Comment éveiller la soif d'apprendre? Comment éduquer de futurs citoyens?

Une réponse: en faisant découvrir aux élèves, dès leur plus jeune âge, **le plaisir de la lecture**. Des enfants, puis des adolescents qui aiment la lecture seront des adultes lecteurs et donc, le plus souvent, des citoyens critiques et avides de savoir.

Alors qu'il y a quelques décennies encore, le plaisir de la lecture était répandu parmi les écoliers et les collégiens, la concurrence des téléphones, tablettes et autres médias connectés a fait reculer l'attrait pour la lecture, qui demande un investissement intellectuel plus profond.

C'est pour y remédier que les éditions Ker ont lancé le programme **Double jeu**, dont l'ambition est de faire (re)découvrir aux élèves **depuis les primaires jusqu'au secondaire supérieur** le plaisir si particulier de la lecture à travers une expérience totale, tout au long de l'année scolaire, à la découverte du monde complexe et riche de la littérature et du livre. Au menu: trois grands modules à combiner **à la carte**, au gré de vos envies et de vos propres projets!

Le principe: proposer aux élèves des livres amusants, agréables à lire et des activités impliquant des intervenants extérieurs. De manière à ce que tous deviennent des acteurs engagés de leur lecture.



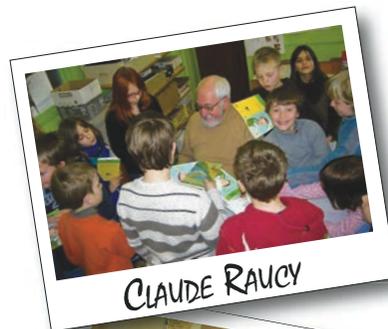
DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Chacun des titres des éditions Ker destinés à une exploitation en classe s'accompagne d'un **dossier pédagogique** particulièrement développé (activités de découverte de l'œuvre, idées de débat, pistes d'écriture, expositions, films, bibliographie, etc.) téléchargeable gratuitement sur le site des éditions (section professeurs).

MODULE 1

LA VISITE DE L'AUTEUR

Inviter l'auteur en classe est une étape majeure dans la découverte par les élèves de l'univers du livre. Ils peuvent par ce biais lui poser leurs questions, mais aussi **mieux comprendre le travail de création**, les valeurs et l'histoire qui se cachent derrière ce qu'ils ont lu.



CLAUDE RAUCY



MARIE-AUDE MURAIL

MODULE 2

LA VISITE DE L'ÉDITEUR

Un éditeur à l'école! Drôle d'idée? Indispensable, si on souhaite découvrir tout le travail qui se réalise entre l'écriture et la sortie en librairie. Dans une **approche interactive**, un éditeur viendra discuter avec les élèves des techniques de travail littéraire d'un texte ou encore de la réalisation d'une couverture attractive tout en intégrant à sa présentation les technologies d'édition les plus récentes (e.g. réalité augmentée).



FRANK ANDRIAT



YAK RIVAIS

MODULE 3

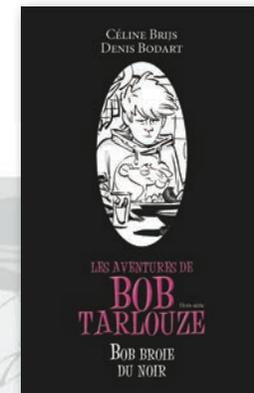
LES ATELIERS D'ÉCRITURE

Avec l'aide facultative d'un animateur professionnel, les élèves sont invités à rédiger, seuls ou en petits groupes, **une nouvelle** située dans l'univers découvert au fil du roman de la collection **Double jeu** sélectionné. Dans le cas où la venue d'animateurs se révélerait difficile à organiser, des formations spécifiques à destination des professeurs de français sont envisageables.

OPTION 1

PUBLICATION D'UN LIVRE

Ker éditions offre la possibilité de publier, à l'échelle de l'école, un recueil des nouvelles rédigées par les élèves au cours des ateliers d'écriture. En fin d'année, l'école peut organiser une après-midi de lancement du livre, avec convocation de la presse locale et dédicace des élèves. Une manière de **motiver la classe** d'un bout à l'autre de l'année.



OPTION 2

INVITATION D'UN ILLUSTRATEUR

Des illustrateurs de bande dessinée de grande renommée comme Denis Bodart (Green Manor), Thomas Gilbert (Bjorn le Morphir), Alain Mauricet (Boulard) et bien d'autres participent au programme **Double jeu**. Leurs propositions: illustrer certaines des nouvelles écrites par les élèves, animer un **atelier d'illustration**... Et vous, pourquoi souhaiteriez-vous les inviter en classe?