

La fenêtre aux histoires : sélection d'albums illustrés

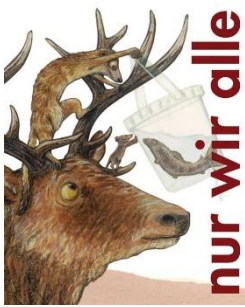
Un bocal rempli de souvenirs



Dans le monde de Lina, les gens collectionnent des souvenirs plutôt que de l'argent. Leurs richesses sont leurs plus beaux souvenirs, qui prennent la forme de pièces de monnaie conservées comme un trésor. Lina possède trois pièces, mais d'où viennent-elles ? Et comment en obtenir davantage ? Elles ne poussent pas sous les buissons et Lina n'en trouve pas non plus dans les arbres. La fillette se tourne alors vers les habitantes et habitants de son village, qui lui donnent de précieux conseils. Lina parviendra-t-elle à trouver une nouvelle pièce ?

Texte : Vanessa Schmitthäuser ; illustrations : Ekaterina Winter, 2024

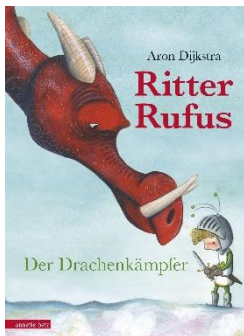
Juste nous tous



Un cerf (qui s'ennuie un peu), une souris (en quête d'équilibre), un poisson (qui trouve sa voix tant il veut faire partie du groupe), un suricate (particulièrement excité) et un ours (probablement affamé) : tous ont leur rôle à jouer dans cette histoire. Lorsque le seau où se trouve le poisson se met à fuir, ils unissent leurs forces pour le sauver – et la chance finit par leur sourire. De cette mésaventure naît un véritable esprit de communauté, et la souris acquiesce : « Jouer ? Juste nous tous ! Ce serait quelque chose... »

Texte : Lorenz Pauli ; illustrations : Kathrin Schärer, 2012

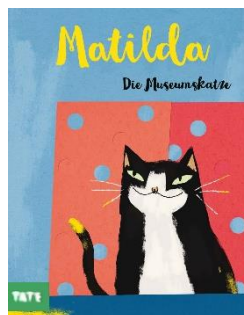
Chevalier Rufus



Parfois, mieux vaut jouer que se battre – et une victoire (ou trois) n'en est que plus savoureuse ! Un vrai chevalier doit affronter des dragons : c'est du moins ce que pense Rufus. Il défie donc l'invincible Bruchhorn. Mais celui-ci n'a aucune envie de combattre et invente toutes sortes d'excuses pour se débarrasser de Rufus. Que va faire le petit chevalier ? Finira-t-il par livrer bataille et triompher du dragon ?

Texte et illustrations : Aron Dijkstra, 2017

Matilda, la chatte du musée



Il était une fois un grand musée, dans une grande ville, rempli d'œuvres d'art célèbres et importantes. Et une petite chatte somnolente qui ne semblait pas s'intéresser à tout cela. Mais la nuit venue, Mathilda s'éveille. Elle se promène alors parmi les tableaux renommés, philosophe sur la signification des peintures et des sculptures et pose mille questions : comment devient-on artiste ? Par où commencer ? Et qu'est-ce que l'art, au juste ? Au fil de ses explorations, l'imprévu survient : Mathilda aperçoit une souris ! Au musée, l'aventure peut commencer.

Texte et illustrations : Jono Ganz, 2023