



**Philéas &  
Autobule**  
*Les enfants philosophes*

# BIBLIOGRAPHIES

## Bibliographie du N°27 - A quoi tu joues ?

### Adultes

Gilles Brougère, *Jeu et éducation*, éd. L'Harmattan, 1995.  
Roger Caillois, *Le jeu et les hommes*, éd. Folio, 1992.  
Jean-Louis Cazaux, *Guide des échecs exotiques et insolites*, éd. Chiron, 2000.  
Stéphane Chauvier, *Qu'est-ce qu'un jeu ?*, éd. Vrin, 2007.  
Colas Duflo, *Jouer et philosopher*, éd. PUF, 1997 (consultable sur Internet).  
Colas Duflo, *Le jeu : de Pascal à Schiller*, éd. PUF, 1997 (consultable sur Internet).  
Pierre Francastel, *Bruegel*, éd. Hazan, 1995.  
Jean-Louis Harter, *Le jeu, essai de déstructuration*, éd. L'Harmattan, 2002.  
Jacques Henriot, *Sous couleur de jouer*, éd. José Corti, 1989.  
Patrice Huerre, *Place au jeu ! : Jouer pour apprendre à vivre*, éd. Nathan, 2007.  
Johan Huizinga, *Homo ludens*, éd. Gallimard, 1998.  
Mathieu Triclot, *Philosophie des jeux vidéo*, éd. Zones, 2011 (<http://www.editions-zones.fr/spip.php?article135>)

### Sites Internet, blogs et articles abordant la problématique des jeux vidéo :

<http://www.pedagojeux.fr/>  
<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/usages-jeux-video>  
<http://www.iwsm.be/cahier/UPTIC.pdf>  
<http://www.cairn.info/revue-enfances-et-psy-2006-2-page-125.htm>  
<http://vincent-le-corre.fr/?p=326>  
[http://www.lemonde.fr/week-end/article/2011/02/11/quand-le-jeu-video-fait-du-bien\\_1467596\\_1477893.html](http://www.lemonde.fr/week-end/article/2011/02/11/quand-le-jeu-video-fait-du-bien_1467596_1477893.html)  
<http://www.courrierinternational.com/chronique/2007/04/17/violence-et-jeux-video-une-association-a-ne-pas-diaboliser>  
[http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id\\_article=15191](http://www.scienceshumaines.com/index.php?lg=fr&id_article=15191)  
<http://fr.lespinasse.pagesperso-orange.fr/ateljvid.html>  
[http://www.omnsh.org/article.php3?id\\_article=129](http://www.omnsh.org/article.php3?id_article=129)  
<http://www.securikids.fr/parents/maison/les-ecrans/818-quel-ecran-pour-quel-enfant>  
<http://etab.ac-poitiers.fr/COLL-MONTMOREAU/spip.php?article660>  
<http://www.squiggle.be/>  
[http://www.belgianentertainment.be/index.php/fr/bea\\_nieuws\\_detail/chiffres\\_du\\_marche\\_du\\_jeu\\_video\\_de\\_la\\_musique\\_et\\_de\\_la\\_video\\_pour\\_2010/](http://www.belgianentertainment.be/index.php/fr/bea_nieuws_detail/chiffres_du_marche_du_jeu_video_de_la_musique_et_de_la_video_pour_2010/)  
<http://www.afjv.com/index.php>  
<http://www.pegi.info/>  
<http://cyberdependance.fr/>

### Enfants

« *Art et jeu* », Dada n°79, éd. Mango, 2001.  
Collectif, Copain, 200 activités, éd. Milan, 2011.



**Philéas &  
Autobule**  
*Les enfants philosophes*

# BIBLIOGRAPHIES

Nicolas Ancion, *J'arrête quand je veux !*, éd. Jourdan jeunesse, 2009.  
Hubert Ben Kemoun et Thomas Ehretsman, *Le maître du temps*, éd. Nathan, coll. Demi-lune, 2004.  
Marc Ducos, *Jeu de piste à Volubilis*, éd. Sarbacane, 2006.  
Stéphane Frattini, *Copain des jeux*, éd. Milan, 2011.  
Guillaume Guéraud, *Ça va mal finir*, éd. Thierry Magnier, 2007.  
Martin Handford, Souchon Monique, Souchon-Garrigue Hélène, *Où est passé Charlie*, éd. Gründ, 2008.  
Jean Jakobowicz, *Quiz des personnages célèbres*, éd. Larousse, 2010.  
Sophie Koechlin, *Agent Secret*, éd. Deux Coqs d'Or, 2011.  
Christian Lehmann, *No pasarán, le jeu*, éd. L'école des Loisirs, 1996.  
Christian Lehmann, *Andreas, le retour*, éd. L'école des Loisirs, 2005.  
*Midam, Game Over* (4 tomes), éd. Dupuis.  
Denis Pic Lelièvre, *Je ne sais pas quoi faire ! 1001 idées pour ne jamais s'ennuyer*, éd. Casterman, 2008.  
*Pronto, Dinos parano : 3 grandes enquêtes*, éd. Actes Sud Junior, 2011.  
Yak Rivais, LFHÉ la sorcière, éd. L'école des Loisirs, 1999.  
Didier Schmitt, *Jouets de la campagne*, éd. Milan, 2004.

## Livres dont vous êtes le héros :

Collection « *Loup Solitaire* », Joe Dever, éd. Gallimard.  
Collection « *Vivez l'aventure* », Jean-Luc Bizien, éd. Gründ.  
Collection « *Aventures sur mesure* », collectif, éd. Hachette.