
Le grand jeu. Un livre jeu d'aventure Astérix.

ATTENTION : CETTE COLLECTION EST TEMPORAIREMENT INDISPONIBLE À LA CONSULTATION. MERCI DE VOTRE COMPRÉHENSION

Numéro d'inventaire : 2013.00205

Auteur(s) : René Goscinny

Albert Uderzo

Type de document : publication jeunesse

Éditeur : Albert René Éditions Goscinny & Uderzo (26 avenue Victor Hugo 75116 Paris Paris)

Mention d'édition : 1ères édition

Imprimeur : Printer Industria Grafica

Date de création : 1989

Collection : Alea Jacta Est ! ; 4

Inscriptions :

- nom d'illustrateur inscrit : Uderzo (Albert)

Description : Livre broché à couverture de carton pelliculé, illustrée en couleurs; reprise titre au dos.

Mesures : hauteur : 290 mm ; largeur : 220 mm

Notes : - Livre interactif à partir des aventures d'Astérix. Texte en paragraphes numérotés à utiliser à partir d'un grand "tableau de hasard" en 3e page de couverture. Mention d'un site minitel (3615 ASTERIX) où le lecteur perdu peut trouver des indices. - "Les livres interactifs, appelés aussi "livres dont vous êtes le héros" dès lors qu'ils furent produits à des fins récréatives et destinés à la jeunesse, reposent sur le principe de l'enseignement programmé. En fonction des choix qu'il effectue dans un parcours d'apprentissage, l'apprenant, ou le lecteur, découvre peu à peu de nouvelles notions ou est confronté à de nouvelles situations qui le font progresser vers un but prédéfini. En France, ce genre littéraire a connu un certain succès commercial dans les années 1980 et au début des années 1990, en parallèle au développement des jeux de rôles, avant d'être supplantés par le développement des jeux vidéo-informatiques.".

Mots-clés : Jeux et jouets d'imitation

Littérature de jeunesse (y compris les contes et légendes), publicité relative à la littérature de jeunesse

Filière : Elémentaire et post-élémentaire

Niveau : non précisée

Autres descriptions : Langue : Français

Nombre de pages : n.p.

Commentaire pagination : 68 pages

ill. en coul.

ISBN / ISSN : 2864970287