

## Be biche or not be biche. Livre-jeu éthologique sur la biche et les cervidés.

**Numéro d'inventaire** : 2013.00215 (1-2)

**Auteur(s)** : Yann Brebion

Sylvain Burban

Jacques Leroy

**Type de document** : travail d'élève

**Éditeur** : IPSA (Institut de psychologie et sociologie appliquées) (Angers)

**Collection** : Travaux de neurosciences sous la direction de Claude Bourlès

**Description** : 2 livrets reliés par une spirale de plastique rouge, à couverture de carton blanc, imprimée en noir sur le plat supérieur.

**Mesures** : hauteur : 297 mm ; largeur : 210 mm

**Notes** : - Livre programmé (en paragraphes numérotés) créé par 3 étudiants de Licence de Psychologie à l'IPSA (Institut de psychologie et sociologie appliquées) de l'Université catholique de l'Ouest, à Angers. Sous la direction de Claude BOURLES. - (1) Méthodologie et (2) Livre-jeu lui-même - "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

Jeux et jouets scientifiques (jouets maquettes, jeux de sciences, etc.)

**Filière** : Université

**Niveau** : Supérieur

**Autres descriptions** : Langue : Français

Nombre de pages : 31

Commentaire pagination : 8 p + 23 p

Mention d'illustration

ill.