

# DES LIVRES QUI PRENNENT VIE

Les livres augmentés dans l'édition jeunesse



## **Abstract**

Augmented books are a new approach compared to traditional books. This study aims to show the role of the young reader faced with this type of book. It intends to demonstrate how the graphic designer, in collaboration with the author and publisher, responds to the needs of children.

Based on a definition by Florence Rio, this study highlights the characteristics of the augmented book and its contribution to children. It was also based on numerous examples of books that have been marketed and on articles by professionals. These writings focus on the fields of interactivity (user interface and user experience) and the reading process in children.

Creating an augmented book is challenging and creative, it's necessary to take into account both the paper medium and the digital medium which must interact with each other. This research indicates that a six to ten years old child gets through several phases of reading before becoming completely independent with books. Indeed, reading is not acquired like speaking, it's learned. Finally, interactions bring a playful dimension to the book.

As a conclusion, if this young audience can sometimes be unwilling to practice reading, the ambivalence between play and learning makes it possible to downplay the moment of reading. Thanks to the digital medium, the additions can help and accompany children to have a more complete understanding of the story. This allows them to gain maturity and responsibility.



## **Livre papier ou livre numérique?**

Ce débat anime les médias depuis un bon nombre d'années. Mais au fond, pourquoi choisir lorsqu'on peut avoir un livre augmenté qui réunit ces deux facettes. En perpétuelle évolution, le livre augmenté cherche encore sa place dans l'édition jeunesse et il a tout pour plaire : interactivités, animations, illustrations, ambiances sonores. Très intéressant dans la construction et le développement des enfants, il sait satisfaire les parents qui veulent leur proposer une activité à la fois ludique et didactique.

**Quel est le rôle du jeune lecteur dans les livres augmentés et comment le designer graphique, en collaboration avec l'auteur et l'éditeur, arrive-t-il à répondre aux besoins des enfants?**

# Le livre augmenté: ses objectifs et ses contraintes

## Chapitre 1

Le livre augmenté a pour objectif d'allier les qualités d'un livre papier aux prouesses que peut réaliser le numérique. Il fait souvent intervenir la réalité augmentée qui est une technique permettant d'incruster des éléments virtuels dans notre réalité<sup>1</sup>.

Le but est donc de pouvoir entrer en interaction avec les éléments et de bouger autour de l'objet physique. Une interaction désigne une action réciproque de deux ou plusieurs éléments, dans notre cas, c'est donc un lien, un dialogue entre l'utilisateur et le livre augmenté.

Les contenus sont variés : vidéo, musique, animation, quizz, documentaire, jeux<sup>2</sup>. Tout ceci permet de dépasser le contenu de l'objet physique et de le rendre interactif. Le CD-ROM, le lien hypertexte puis ensuite le QR code représentent les premières formes d'une extension, qu'elle soit narrative, à but publicitaire ou pour servir une information.

En ce qui concerne la réalité augmentée dans l'édition, Florence Rio<sup>3</sup> différencie le livre enrichi du livre augmenté : « le "livre enrichi" est avant tout un livre "numérique", accessible sur un support de lecture numérique » auquel on peut ajouter des effets sonores et visuels (par exemple : un e-book). Le livre augmenté, quant à lui, « renvoie à un univers transmédiatique qui associe à un livre format papier des dispositifs virtuels et technologiques de différents genres (jeu vidéo, blogs, site internet, RA [réalité augmentée], etc.) ». Cela permet d'avoir des extensions narratives, des animations et interactions entre le lecteur et l'objet.

1. Cet ajout est calculé en temps réel grâce à un système informatique de détection et de calcul de l'espace avec l'appareil photo d'un téléphone ou d'une tablette.

2. La réalité augmentée peut également intervenir dans plusieurs domaines tels que l'éducation, les sciences, le tourisme ou le patrimoine, la politique, la publicité, l'industrie ou encore dans le domaine de l'édition.

3. RIO Florence, Maître de conférences au Département Information et communication de l'IUT de Tourcoing, Université de Lille.

Le processus de création d'un livre augmenté n'est pas simple et souvent plus compliqué que celui d'un livre traditionnel. En effet, il faut à la fois prendre en compte le support papier et le support numérique qui doivent interagir l'un avec l'autre.

Le designer graphique, l'éditeur et l'auteur doivent donc travailler ensemble pour relever diverses contraintes :

Le papier doit être de préférence épais et mat afin d'éviter les brillances et donc les « interférences » avec la technologie qui doit reconnaître le dessin.

Les illustrations doivent avoir un niveau de détails assez élevé. Plus il y a de détails, plus les points d'accroche sont nombreux, plus la technologie ira vite pour reconnaître le dessin.

Les parties d'un personnage ou d'un élément doivent pouvoir se décomposer afin de les animer indépendamment les unes des autres.

Le livre doit se tenir de préférence à plat, sans se refermer, afin de laisser l'utilisateur prendre en main plus facilement le téléphone ou la tablette.

Les deux supports sont ainsi plus stables.

Cette série de contraintes peut au premier abord effrayer et compliquer le travail de chacun. Il doit y avoir un équilibre, une collaboration entre l'objet physique et la technologie. De plus, le prix d'une application de réalité augmentée est souvent coûteux et difficile à rentabiliser. Il faut donc prendre des risques pour réaliser un livre augmenté mais cela en vaut généralement la peine car cela donne très souvent un résultat singulier et surprenant, qui est très apprécié, en particulier chez les enfants.

# De quelle manière le jeune lecteur interagit-il avec le livre augmenté?

## Chapitre 2

Il est intéressant de noter que la lecture ne s'acquiert pas comme l'oral, elle s'apprend. De six à dix ans, un enfant a plusieurs phases de lecture avant de devenir complètement autonome face aux livres<sup>4</sup>.

La lecture et la compréhension d'un texte sont des activités cognitives complexes dans lesquelles la concentration, la persévérance et la patience sont des qualités indispensables pour s'améliorer. Il est donc difficile pour un jeune lecteur, de se concentrer à la fois sur un livre et sur un support numérique. Il est nécessaire qu'il identifie bien ce que chaque support lui apporte.

A cet âge, il est fortement recommandé d'accompagner l'enfant durant sa lecture car elle est plus lente que celle d'un adulte. Relire plusieurs fois la même phrase, lire lentement, la formuler autrement sont des éléments qui peuvent l'aider à avoir une compréhension plus complète du livre avec lequel il est en train d'interagir.

Les interfaces d'un livre augmenté peuvent être diverses. Elles se concentrent principalement sur l'écran du téléphone ou de la tablette. Généralement, nous pensons aux utilisateurs en temps que personnes autonomes. Dans notre cas, les parents ont une grande influence sur l'expérience de leur enfant. Donc, l'expérience utilisateur (en anglais : UX de User eXperience) doit aussi tenir compte des préoccupations des parents (apprentissage, autonomie, aspect ludique et créatif).

Un enfant entre six et dix ans commence à comprendre la signification des symboles et des formes. Sans pour autant avoir des pensées abstraites complètes. Le design d'interface (UI de User Interface) doit donc être intuitif. L'action d'un enfant sur un support numérique copie souvent celle qu'il aurait pu réaliser dans la vie courante. Les gestes avec le doigt sont différents selon les adultes et les enfants<sup>5</sup>. Surtout que leur motricité n'est pas encore totalement développée. Il est donc préférable d'exagérer la visibilité de certaines fonctionnalités afin de les rendre plus ergonomiques et utilisables. Les enfants exploitent les habitudes et les méthodes qu'ils ont compris. L'UX et l'UI doivent donc jouer avec des concepts de répétabilité et de familiarité.

Ces interactions permettent d'amener au livre une dimension ludique. Si ce jeune public peut être parfois réticent à l'idée de pratiquer la lecture, l'ambivalence entre jeu et apprentissage permet de dédramatiser la lecture et de progresser tout en s'amusant. Les ajouts, grâce au support numérique, peuvent les aider et les accompagner à avoir une compréhension plus complète de l'histoire. Les aspects visuels et sonores sont donc très importants.

**4.** Pour les enfants, la plus difficile à acquérir et à automatiser, c'est l'identification des phonèmes. Ils sont non porteurs de sens et la langue française en contient 37. Pour plus de détails, voir en annexe le résumé sur le processus de lecture chez l'enfant.

**5.** Pour un adulte nous tapons l'écran et nous relâchons. Un enfant tape et maintient. Intuitivement, il utilise ce geste pour déplacer des objets.

En effet, la lecture d'un livre augmenté nous transporte dans une expérience multisensorielle. Dans un premier temps, la vue nous permet d'apprécier la couverture du livre puis une fois ouvert, les textes, les illustrations ou encore les différences de textures (papiers, tissus, etc.). Le support numérique attire également le regard avec ses animations et la mise en page qui peut se mouvoir. Ainsi, le premier sens convoqué est la vue.

Dans un deuxième temps, le lecteur interagit avec le livre, il le touche, l'ouvre et le referme. C'est le second dialogue qu'il a envers un livre augmenté. Pour compléter, le numérique apporte une expérience du toucher différente, en faisant glisser le doigt sur l'écran par exemple. Le lien physique est donc créé entre l'enfant et l'objet.

Nous n'oublierons pas l'ouïe, qui peut fasciner les enfants et les plonger davantage dans la narration. Comme énoncées précédemment, les ambiances sonores peuvent soutenir et aider la compréhension de l'enfant, durant sa lecture. Les sons ou la musique sont très appréciés par ce jeune public. Ils n'ont aucun mal à demander chaque soir la lecture d'une même histoire ou d'écouter en boucle la même musique. De plus, les sons permettent de transmettre plus facilement les émotions d'un personnage.

Cet aspect multisensoriel<sup>6</sup> du livre augmenté engage donc le corps dans la narration et fait participer le lecteur.

<sup>6</sup>. Le goût et l'odorat, quant à eux, sont rarements convoqués car ils sont plus difficiles à mettre en place.



# Un avenir pour le livre augmenté

## Chapitre 3

Dans la lecture augmentée, on peut caractériser la narration comme transmédia. Ce terme est issu du concept anglais «transmédia storytelling<sup>7</sup>». La narration transmédia se différencie de la narration classique par la diversité des contenus et la profondeur narrative de l'univers qu'elle exploite. Il s'agit de combiner plusieurs médias qui développent une expérience riche et cohérente. Chaque média utilisé a ainsi un contenu différent et autonome par rapport aux autres. Les contenus augmentés ne doivent pas simplement accompagner l'histoire, mais doivent apporter des éléments en plus, que l'on ne peut trouver que via ce procédé. Si l'appareil numérique ne doit pas être support de lecture, le support papier ne doit pas non plus être un support pour la réalité augmentée. Il doit y avoir un équilibre, une collaboration entre l'objet physique et numérique.

De manière générale, le livre augmenté est bien reçu par le public et témoigne d'une grande créativité. Cependant, son enrichissement pourrait se développer davantage car il se contente encore trop souvent d'animations graphiques, certes intéressantes et agréables, mais peu convaincantes en ce qui concerne l'apport à la narration. Pour cela, il faut continuer de progresser dans la conception de ce type de livre afin d'impliquer réellement son lecteur. Dépasser l'effet «gadget» pour aller plus loin dans l'utilité du livre augmenté. Le lecteur doit pouvoir se sentir impliqué dans la narration, il doit être acteur de l'histoire et non spectateur.

**7.** Né en 1958 à Atlanta, JENKINS Henry est un chercheur et essayiste américain spécialisé dans le domaine des nouveaux médias. En 2003, il a théorisé la "narration transmédia".

**8.** DRILLON Anne-Fleur (auteur) et LEFÈVRE Clément (illustrations) *Adopte un Tetrok*, Éditions Margot, album jeunesse paru le 6 novembre 2015.

L'interactivité suscite déjà l'attention du lecteur car le corps participe. Il y a une prise en main physique des objets (livre et support numérique) mais cela ne suffit pas. L'aspect psychique doit, lui aussi, être convoqué comme l'imaginaire, la réflexion ou la créativité. C'est justement le rôle du designer qui participe aux différents niveaux de conception du livre augmenté.

Dans *Adopte un Tetrok*<sup>8</sup>, paru en 2015, le jeu complète l'histoire (**fig.1**). Celui-ci présente un petit monstre nommé Tetrok qui aime manger des fruits. Le support papier permet d'introduire l'espèce, de connaître ses habitudes, comme une sorte de manuel d'utilisation. Grâce à la réalité augmentée, l'enfant peut attraper son propre Tetrok pour ensuite s'en occuper, l'élever et le nourrir avec les éléments qu'il trouvera cachés dans les pages du livre. Cela lui donne une responsabilité, il se sent alors concerné et actif dans la narration. Ici, les deux supports se complètent et développent un contenu différent sur le même univers. L'alternance entre le livre et le support numérique se poursuit régulièrement car ils ont tous les deux une utilité.



## **En conclusion**

Le livre augmenté représente donc une nouvelle approche en ce qui concerne la narration et la lecture. Cependant, il faut encore apprivoiser cet objet et le rendre utile au-delà d'une simple utilisation gadget. Les deux supports, papier et numérique, doivent se compléter, s'harmoniser pour créer une expérience personnalisée et réussir à plonger son lecteur dans la narration. Aujourd'hui, garder l'attention d'un jeune lecteur n'est pas simple, il est primordial de prendre en compte son âge durant le processus de création afin de répondre correctement à ses attentes et ses besoins.

## Annexe

### Bienvenue dans le monde des Tetrok

Une série de livres qui mêlent lecture et jeu. Celle-ci nous présente, dans chacun des ouvrages, un Tetrok avec ses origines, ses habitudes alimentaires, son comportement. L'application permet d'animer les illustrations et d'introduire la notion de jeu puisque l'enfant peut attraper un Tetrok et l'élever, le nourrir. Il trouvera tout ce dont il a besoin pour s'en occuper grâce aux éléments cachés dans les pages du livre.

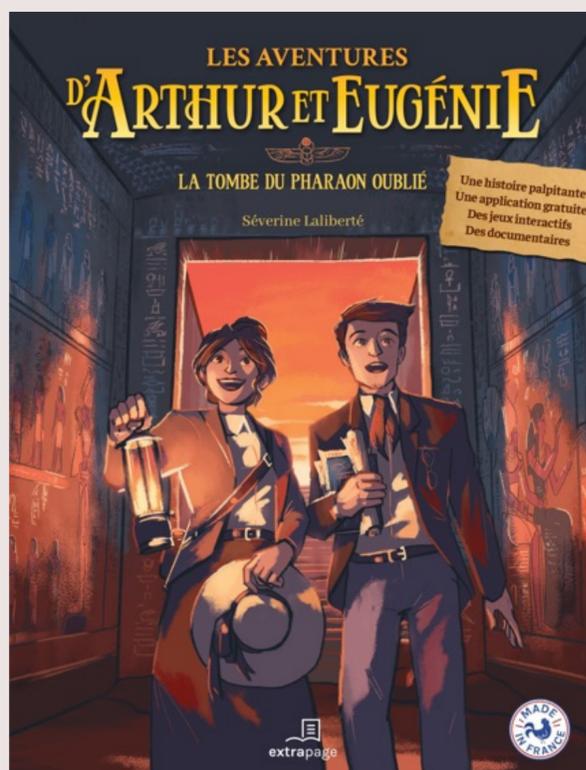
Lien de la vidéo de présentation officielle :  
[https://youtu.be/Bs-nKMvL\\_o4](https://youtu.be/Bs-nKMvL_o4)



Fig.1 DRILLON Anne-Fleur (auteur) et LEFÈVRE Clément (illustrations), *Adopte un Tetrok*, Éditions Margot, album jeunesse, novembre 2015.



Équipe Extrapage en collaboration avec GRANIER David (compositeur et musicien), *Les Musicats: Extra Pop Talent*, album jeunesse, octobre 2019.  
<https://youtu.be/Jewr360py-8>



Équipe Extrapage avec LALIBERTÉ Séverine (archéologue et auteur), *Les aventures d'Arthur et Eugénie*, album jeunesse, décembre 2019.  
<https://youtu.be/0PXThxPj0Bg>

## La maison d'édition Extrapage

Extrapage est une maison d'édition indépendante qui publie des ouvrages jeunesse alliant papier et numérique. Ce qui la différencie des autres maisons, c'est de proposer un support pour tablette inclus dans les livres à monter soi-même. Cela permet de tenir l'appareil verticalement et d'avoir ses mains libres pour manipuler le livre plus facilement.

Dans *Les Musicats*, l'enfant découvre la musique en accompagnant six chats loufoques dans leur aventure. Pour tenter de sauver leur école, ils participent à un concours de musique et c'est GRANIER David, célèbre musicien qui rythme les pages avec des sons spécialement conçus pour cette édition.

Dans *Les aventures d'Arthur et Eugénie*, les personnages partent sur les traces d'une mystérieuse tombe perdue dans la Vallée des Rois en Égypte. Tout au long de l'histoire, l'enfant peut aider ces protagonistes à résoudre des énigmes, des casse-têtes ou des défis.



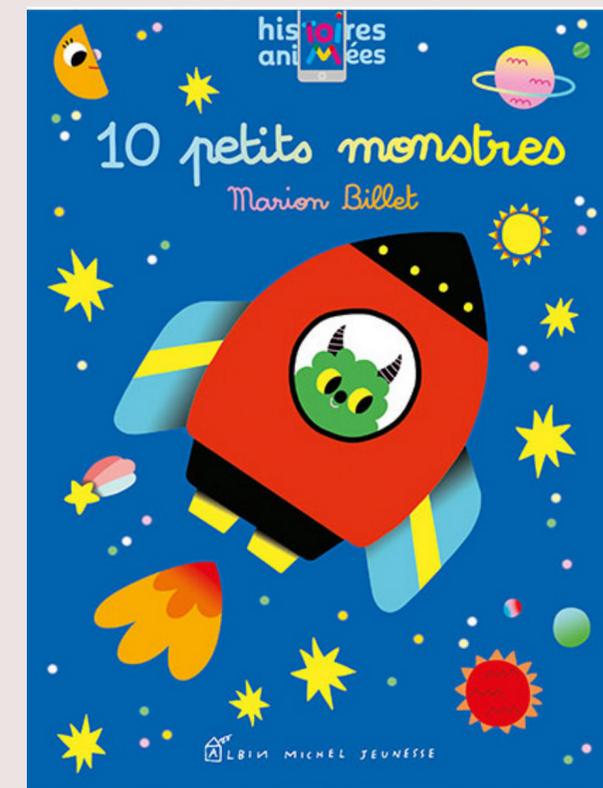
## La collection Histoires Animées de Albin Michel Jeunesse

Lancés en mai 2016, ces albums illustrés à destination des enfants de trois à six ans s'accompagnent d'une application pour smartphone ou tablette. Elle ajoute un contenu sonore, visuel et interactif. Des bruitages s'activent et le texte peut même être lu. Cependant, les livres peuvent tout à fait se lire sans l'application. Cette grande maison d'édition a permis de démocratiser le livre augmenté dans l'édition jeunesse.

L'un des plus connus nommé *Chouette !* de MAZILU Léna raconte l'histoire d'une chouette qui trouve des lunettes, elle traverse la forêt pour les rendre à Mr ours. C'est alors que les étoiles prennent vie, les animaux disparaissent et les bruits de la forêt font peur.



MAZILU Léna, *Chouette !*, album jeunesse, mai 2016.  
<http://histoiresanimees.albin-michel.fr/>



BILLET Marion, *10 petits monstres*, album jeunesse, mars 2017.



## La maison fantôme

La collection Zephyr par les Éditions Volumique utilise la réalité augmentée pour introduire du jeu dans un livre. Chaque titre est constitué d'un livre illustré et d'un objet en papier à poser sur la tablette. Il permet d'interagir avec le jeu vidéo. Ainsi l'histoire ne prend pas fin avec la dernière page du livre mais continue sur la tablette.

*La maison fantôme* est le dernier ouvrage de la collection Zephyr. Lorsqu'un orage éclate, la famille fantôme qui vivait paisiblement dans cette maison s'enfuit. L'enfant doit alors attraper le plus vite possible ces mystérieux habitants pour les sauver.

Éditions Volumique, *La maison fantôme*, album jeunesse, septembre 2015.  
<https://volumique.com/v2/portfolio/la-maison-fantome/>

## Résumé sur le processus de lecture et de compréhension chez l'enfant

Cet article nous propose une analyse des procédures qui permettent à un lecteur habile de lire un texte et d'en comprendre le sens mais aussi comment ce processus prend forme et évolue dans l'univers d'un enfant.

En français, nous réalisons une correspondance entre une lettre ou un groupe de lettres (graphème) à un son de la langue (phonème). Les phonèmes sont des éléments sonores de langage qui permettent d'établir des différences de sons. Par exemple, "bal" et "bar". Ces phonèmes sont non porteurs de sens et au total, nous en avons 37 dans la langue française. Dans la plupart des écritures occidentales, et donc en français également, les systèmes de correspondances entre graphèmes et phonèmes sont complexes. En effet, nous avons plusieurs façons de prononcer une lettre et également d'écrire un son.

Durant la lecture, notre œil fait rarement un balayage fluide du texte. Celui-ci s'arrête sur certains points et se déplace plutôt par saccade. Pour un adulte, les fixations se déplacent entre 7 à 9 caractères (soit 1,2 mots). Chez l'enfant, cette distance est plus petite (environ 0,5 mots) et il lui arrive souvent de faire des retours en arrière. De plus, un lecteur non-expérimenté aura tendance à suivre sa lecture avec des mouvements de la tête et c'est seulement lorsqu'il devient expérimenté que seuls les yeux se déplacent.

Nous distinguons deux types de "mauvais lecteurs":

- Le premier a une bonne compréhension orale mais présente des difficultés à reconnaître les mots. Sa difficulté est donc spécifique à la lecture. C'est cette non-reconnaissance des mots qui entraîne une incompréhension de la lecture.
- Le second présente des difficultés à la fois à l'écrit et à l'oral. Ici, c'est d'abord l'oral qui lui pose problème et provoque par enchaînement une difficulté de lecture.

De manière générale, la lecture ne s'acquiert pas comme l'oral, elle s'apprend. Chez l'enfant, nous pouvons repérer trois phases d'apprentissage de la lecture:

- La phase logographique, où l'enfant reconnaît globalement le mot grâce à des indices visuels. Pour lui, le mot est comme un objet, un dessin. Il n'est pas traité comme une séquence de lettres qui entraîne des sons.
- La phase alphabétique, où l'enfant commence à assimiler les liens entre l'aspect visuel et le son. L'écriture permet de développer plus facilement cette compétence.
- La phase orthographique, où l'enfant devient apte à reconnaître un mot comme une entité, grâce au lexique orthographique accumulé (mémoire photographique des mots). On abandonne progressivement le passage par les sons en se constituant un dictionnaire mental qui associe rapidement la forme orthographique et le sens du mot qui lui correspond.

Cependant, avoir un bon niveau de décodage ne suffit pas pour comprendre un texte. Le contexte, le titre, la forme du texte, la hiérarchisation, la structure sont des éléments qui permettent une lecture plus facile, une fois que l'enfant en prend conscience. Une personne ayant déjà des connaissances sur un thème arrivera plus facilement à comprendre un texte et à décrypter l'implicite. Les inférences sont souvent source de difficultés pour les lecteurs peu expérimentés. Le contenu d'un texte interagit avec les connaissances du lecteur, qui lui permet de comprendre plus aisément. En retour, la lecture permet au lecteur d'élargir sa base de connaissances. Autrement dit, plus il lit, plus il sera confronté à des mots ou situations qu'il ne connaît pas, plus il sera expérimenté dans le domaine de la lecture et de l'implicite.

Pour résoudre ce problème et s'améliorer à la compréhension d'un texte, il est préférable d'être actif pendant la lecture, de se poser des questions. Naturellement, l'enfant n'a pas cette attitude, c'est pourquoi il est important qu'il soit accompagné. Soit en lui posant directement des questions sur sa compréhension, soit en montrant comment nous avons examiné le texte afin de le comprendre.

Pour conclure, le décodage et la compréhension chez les enfants sont des activités cognitives complexes dans lesquelles la concentration et la persévérance sont indispensables. Un lecteur novice aura une lecture plus lente. Il faut lui apprendre à analyser, s'interroger et ne surtout pas hésiter à relire plusieurs fois la même phrase jusqu'à sa compréhension totale. L'enfant doit être aidé afin de construire des modèles mentaux unifiés et ainsi s'améliorer pour devenir autonome dans sa lecture.

TOTEREAU Corinne (professeur d'IUFM), L'acte de lire, article, octobre 2004.  
<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/maternelle74/spip.php?article31>

Le site n'est malheureusement plus accessible depuis décembre 2022.  
Voici donc un autre lien où j'ai pu retrouver cet article:  
<https://docplayer.fr/21576281-Corinne-totereau-animation-pedagogique-cluses-iufm-bonneville-13-10-2004-l-approche-cognitive-de-la-lecture.html>

## Bibliographie & Sitographie

### La réalité augmentée :

- WIKIPÉDIA, «Réalité augmentée». [https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9\\_augment%C3%A9](https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_augment%C3%A9)
- WIKIPÉDIA, «La transmédiatité selon Henry Jenkins», 2003. <https://fr.wikipedia.org/wiki/Transm%C3%A9diatit%C3%A9>
- WIKIPÉDIA, «Henry Jenkins». [https://fr.wikipedia.org/wiki/Henry\\_Jenkins](https://fr.wikipedia.org/wiki/Henry_Jenkins)
- RIO Florence. «Le livre augmenté: pour une innovation technique et narrative», Mémoires du livre / Studies in Book Culture, volume 5, number 2, printemps 2014. <https://id.erudit.org/iderudit/1024782ar>
- Magazine Étapes, *Réalités augmentées*, n°247, Design graphique et culture visuelle, jan-fev 2019, Lecture p.104 à p.171.
- Magazine Étapes, *Dessin et storytelling*, n°242, Design graphique et culture visuelle, mar-avr 2018, Lecture p.116 à p.171.
- BARDIÈRE Yves, «Immersion fictionnelle et apprentissage des langues en contexte Wmilitaro-maritime», lecture de l'introduction, du 1e point (1.1 et 1.2) et du point 3.4. <https://journals.openedition.org/ml/255>
- DE CHALONGE Mathilde, «La réalité augmentée envahit les livres», avril 2016. <https://actualitte.com/article/33948/adaptation/la-realite-augmentee-envahit-les-livres>
- MARIÈKE, «Les challenges du livre augmenté pour les maisons d'édition jeunesse», mars 2015. <https://www.mecanismes-dhistoires.fr/le-challenge-du-livre-augmente-pour-les-maisons-dedition-jeunesse/>
- LABORDERIE Arnaud, «Le livre augmenté: un nouveau paradigme du livre?», bibliothèque nationale de France, 2020. <https://hal-bnf.archives-ouvertes.fr/hal-02880072/document>

### L'UI / UX pour les enfants :

- VERMOT HUGO, «Le design UX pour les enfants», janvier 2016. <https://newflux.fr/2016/01/04/design-ux-les-enfants/>
- GHAZARYAN Armen, «How to Create User-Centric Apps for Kids», février 2014. <https://designmodo.com/create-user-centric-apps-kids/>

### Le marché du livre jeunesse :

- LECHARBONNIER Édith, «Le livre jeunesse joue dans la cour des grands», La Revue des médias, mai 2016, mis à jour en janvier 2020. <https://larevuedesmedias.ina.fr/le-livre-jeunesse-joue-dans-la-cour-des-grands>
- Growth from Knowledge, «Édition Jeunesse: déjà plus de 65 millions de livres achetés en 2022», novembre 2022. <https://www.gfk.com/fr/insights/edition-jeunesse-deja-plus-de-65-millions-de-livres-achetes>

### La lecture chez les enfants :

- Équipe Naître et grandir, «Favoriser le développement de votre enfant grâce aux livres», vidéos, décembre 2020. <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/langage/fiche.aspx?doc=favoriser-developpement-enfant-grace-aux-livres>
- Équipe Naître et grandir, «Apprendre à lire: comment motiver son enfant», janvier 2016. <https://naitreetgrandir.com/fr/etape/5-8-ans/langage/fiche.aspx?doc=apprendre-lire-motiver-enfant>



**Chloé Cerutti**  
3<sup>e</sup> année de DN MADe Graphisme  
Supports connectés  
2022-2023