

HISTOIRES ANIMÉES EN REALITE AUGMENTEE



PUBLIC

- A partir de 5 ans
- 10 enfants maximum



DURÉE

- Atelier : 1h



SUPPORTS

- albums papier
- tablettes

OBJECTIFS

- Etre capable d'utiliser la tablette
- Découvrir le principe des illustrations interactives
- Imaginer



PRATIQUE

- 1 animateur
- Préparation amont : 30 min

EN BREF

Un atelier ludique basé sur l'effet de surprise. En groupe, projetez sur écran les pages. Lisez une première fois l'album puis une seconde fois en invitant cette fois-ci les enfants à survoler les pages du livre avec la tablette. A tour de rôle, ils pourront agir sur les personnages et les décors par le toucher, la caresse, la chatouille, etc.

Exploitations possibles :

- faire appel à l'imaginaire des enfants en amont. A eux de découvrir quelles images peuvent apparaître une fois le principe de l'animation comprise.
- proposer d'autres albums des illustrateurs.

MATERIEL

- 1 ou 4 tablettes
- Les albums :
 - Il est l'heure d'aller au lit maintenant ! / Edouard Manceau
 - Chouette ! / Léna Mazibu
 - Peur du noir moi ? / Magali Le Huche
 - 10 petits monstres / Marion Billet

BON A SAVOIR

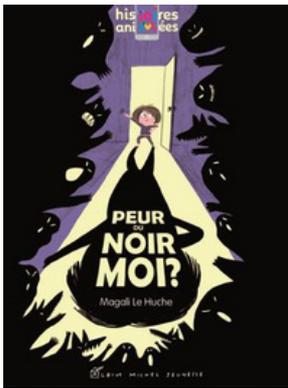


Ouvrez cette application pour retrouver les albums

- Vérifier son matériel : chargement de la tablette, branchements, son...
- 1 application gratuite par album
- L'album est indispensable à l'utilisation de l'application
- Il est nécessaire de tourner très doucement les pages pour éviter un chevauchement des images numériques.

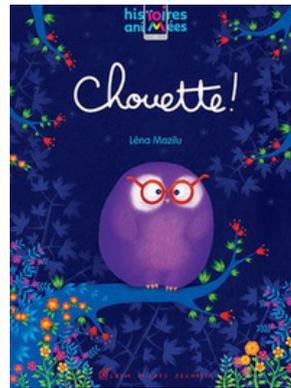
LES ALBUMS EN REALITE AUGMENTEE

Peur du noir moi ? / Magali Le Huche



Clara se réveille. Il fait noir. Elle a soif, mais elle a peur aussi. Sa chambre, le salon, la cuisine sont pleins de formes bizarres, bruyantes et inquiétantes...

Chouette ! / Léna Mazilu



Un soir, une timide petite chouette trouve des lunettes et les pose sur son bec... Début de l'histoire de Chouette ! voyage d'un volatile rondouillet et attachant. Au fil de ses aventures, au coeur d'une forêt la nuit, elle va peu à peu apprivoiser les ombres et les bruits...

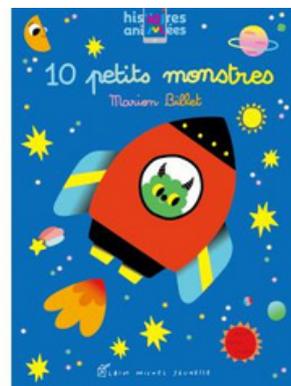
Il est l'heure d'aller au lit maintenant ! / Edouard Manceau



Un enfant facétieux s'invente des histoires pour retarder le plus possible l'heure du coucher.



10 petits monstres / Marion Billet



Ce matin, le chat-monstre de Petit Monstre a disparu. Vite, il quitte sa planète pop et file à sa recherche dans une fusée étincelante. Il parcourt le cosmos, fouille les planètes voisines et rencontre de drôles de zozos extraterrestres aux idées farfelues. Quelle aventure !

La sorcière à roulettes



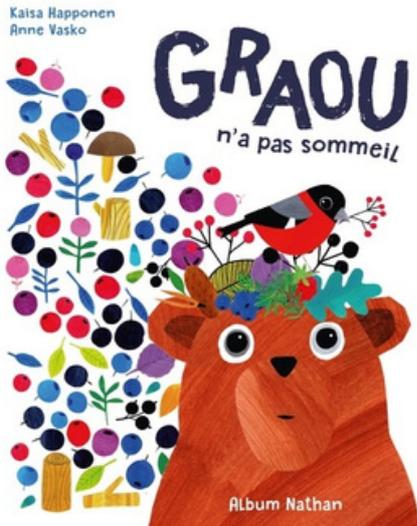
Une petite fille est effrayée à chaque passage devant chez elle de la sorcière à roulettes. Quand celle-ci vient frapper à la porte pour demander une pièce, l'enfant se cache. Elle surmonte enfin sa peur et lui donne de quoi acheter du lait.

Ce livre fonctionne avec une autre appli : Laplikili.



PLONGER DANS LA REALITE AUGMENTEE

Graou n'a pas sommeil / Kaisa Happonen ; illustrations Anne Vasko



Dans la forêt, tous les ours dorment sauf Graou. La petite ourse s'ennuie et décide de sortir de la grotte...

1. Lisez d'abord le livre.

2. Ouvrez l'**appli Graou** et scannez les pages du livre avec la tablette. Lorsque le petit oiseau est présent, il y a une animation : touchez-le du doigt, il bouge. Et s'il s'envole, suivez-le avec la tablette, retouchez-le une seconde fois et vous verrez un nouveau décor apparaître ! (Attention, pour sortir du décor, touchez la patte d'ours en haut à gauche, puis la flèche de retour en arrière). N'hésitez pas à vous détacher du livre et à bouger... mais attention à ne pas vous cogner.



La petite danseuse : un conte en réalité augmentée / France télévisions

La statue de la Petite Danseuse de 14 ans d'Edgar Degas prend vie chez vous et vous entraîne dans un voyage fantastique à travers les tableaux du musée d'Orsay.



Marie s'est éprise du jeune prince impérial Eugène. Pour le libérer de son monde sculpté et figé, elle doit réunir les ingrédients d'une potion magique...

Aidez-là à réunir les ingrédients de la potion cachés dans les œuvres en résolvant les devinettes.

En suivant sa silhouette ludique, découvrez les petits mondes créés par les artistes... drôles, bizarres, mythologiques ou carrément terrifiants !

Conçue pour les enfants **de 6 à 8 ans**, cette application est gratuite.