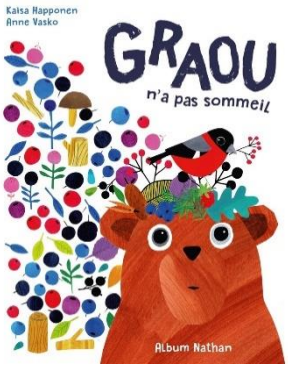
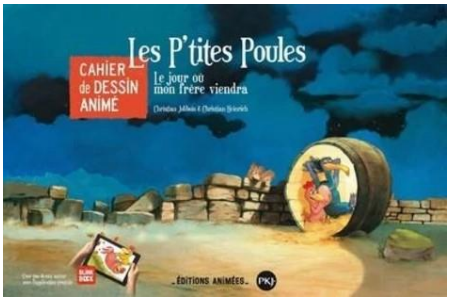
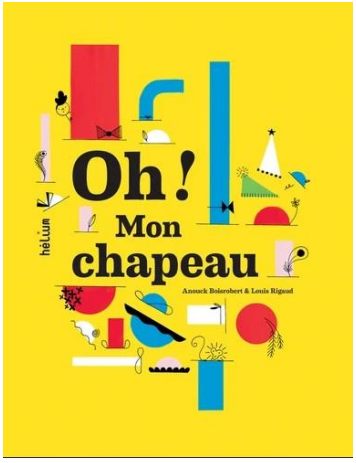
PÔLE MÉTROPOLE
DE LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON

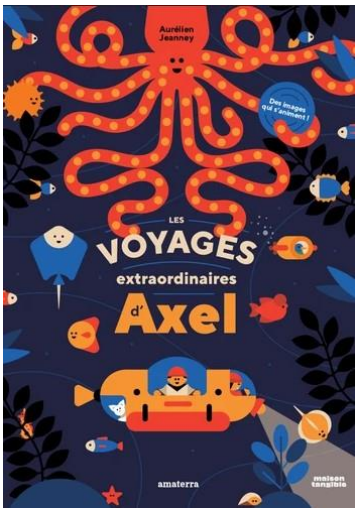
Descriptif de la VT 49

Des histoires, des livres-jeux, des coloriages, du dessin et une comptine …









DES HISTOIRES

Graou n'a pas sommeil (Nathan) :

Vidéo de présentation :

https://www.youtube.com/watch?v=-myE14cOQf0

Age : dès 3 ans
Durée : 10-15 mn

1 livre et 1 APPLI

Résumé :

Dans la forêt, tous les ours dorment. Tous sauf Graou. Le temps est long au milieu des ours qui ronflent. Pourquoi faut-il dormir ? Parce que tous les autres le font ? Graou décide de sortir de la tanière…

Avec ce livre et une tablette, on peux aussi plonger dans l'univers de Graou. Comme Graou, on peut suivre l'oiseau (écoutez-le, il vous guide !), jouer dans les feuilles, chercher l'écureuil qui monte dans l'arbre, dessiner la Grande Ourse, jouer de la musique avec les fleurs et les étoiles…

5 albums de la collection « Histoires animées »
Ed. Albin Michel

Les éditions Albin Michel explorent les interactions entre livre et tablette au travers de sa collection ««« Histoires animées ». Chaque page du livre, une fois scannée par l'application, s'enrichit de sons et d'animations à découvrir en touchant les différents éléments à l'écran.

Age : 4 – 6 ans
Durée de l'animation : environ 10-15 mn

5 albums : Chouette, Copain ?, Il est l'heure d'aller au lit maintenant !, 10 petits monstres
+ l'APPLI Histoires animées

histoires animées

Comment cela fonctionne ?
Le principe, c'est que lorsque vous passez la tablette ou le téléphone au-dessus des pages, l'histoire prend vie : les personnages, aussi bien que les décors s'animent et réagissent quand vous appuyez sur l'écran de l'appareil, et des bruitages accompagnent la découverte de l'histoire.
Lancer l'application et sélectionner le livre souhaité.
Placer l'iPad à une vingtaine de centimètres du livre et explorer les éléments à l'écran pour déclencher les différentes animations et enrichir l'histoire.
Il est possible de projeter l'écran de l'iPad via un vidéoprojecteur pour faciliter la présentation à un groupe.

Fiche projet sur une heure du conte numérique :
http://www.lapetitebibliothequeronde.com/Ressources/Dossiersthematiques/Multimedia-Numerique/Fiches-Projet/L-heure-duconte-numerique

Dessine-moi le vent
EJT-Labo, Label : Promenons-nous dans les bois

Vidéo de présentation :
https://vimeo.com/250420667

Résumé

Quand Leila décrit à Nahel ce qu'elle a vu au cours de ses voyages, il prend ses crayons et dessine la scène. Plus tard, grâce à la curiosité de votre enfant, ces dessins prendront vie et vous emmèneront dans l'imaginaire de nos deux héros. Vous aiderez alors un enfant à faire voler son cerf-volant, une petite chenille à devenir papillon, un courant d'air à faire de la musique et un manège à reprendre vie !

Age : à partir de 4 ans
Durée : 10-15 mn

Mode d'emploi :

Lorsque vous repérez le signe, sur une page du livre, lancez l'appli et survolez le dessin de Nahel avec la tablette.

La tablette, positionnée au-dessus du livre, permet dans un premier temps d'ajouter des éléments visuels (par exemple, un envol de mouettes, donnant l'impression que les personnages sortent du livre), puis en zoomant sur le dessin de Nahel, de lui donner vie et profondeur.

Ulysse et le grimoire de l'univers

Ed. Laplikili

Vidéo de présentation :

https://www.youtube.com/watch?v=KYM0bAogH8I

Age : 6- 10 ans

Durée : 20-30 mn

Résumé

Cupida, la Sorcière de l'Univers, expulse Ulysse très loin de la Terre. Au matin, le jeune panda bleu s'éveille. Stupeur ! Il est sur un p'tit bout de terre, sans une seule fleur ! Triste, sans aucun ami, il mange sans appétit. Que va-t-il devenir ? Il ne sait pas quoi faire. Tout seul, arrivera-t-il à vaincre la sorcière ?

Un album poétique et interactif qui emmène les petits aventuriers à la découverte du Système solaire !

Comment ça marche ?

Ouvrir l'appli et la tester en passant la tablette sur l'icône page 2-3. Il faut lire l'histoire dans l'ordre et en pas hésiter à aller voir le grimoire …

Voir également le dossier pédagogique proposé par Laplikili.

La vallée des moulins

Ed. Alice jeunesse

Age : dès 5 ans

Résumé

Dans la vallée des Moulins, les machines ont progressivement remplacé les hommes. Elles font en sorte que tout soit parfait pour tout le monde… au point que tous les hommes ont oublié ce que c'était de rêver… Tous, sauf deux personnes. L'homme-oiseau rêve de s'envoler, mais il a beau inventer sans cesse de nouvelles techniques, pas moyen d'y arriver… Anna, la couturière, elle, aimerait tant coudre des habits en dentelle de mer avec des boutons d'étoile plutôt que se contenter de faire des retouches : elle rêve secrètement de somptueux costumes. Ensemble, ils vont montrer aux autres villageois qu'il faut croire en ses rêves et que les machines ne peuvent pas remplacer tout… En tout cas, elles ne peuvent pas fabriquer la beauté de ce que l'on crée soi-même à force de persévérance.

Une histoire et un jeu des pissenlits !

La grande fabrique de mots

Ed. Alice jeunesse

Vidéo de présentation :

https://www.youtube.com/watch?v=ZtRLUrLTue0

Age : 5-9 ans

Résumé

Il existe un pays où les gens ne parlent presque pas. Dans cet étrange pays, il faut acheter les mots et les avaler pour pouvoir les prononcer. Le petit Philéas a besoin de mots pour ouvrir son coeur à la jolie Cybelle. Mais lesquels choisir ? Car, pour tout ce qu'il a envie de dire à Cybelle, il y en a pour une fortune ! Il ne faut pas se tromper... Un texte poétique d'Agnès de Lestrade, illustré avec talent et fantaisie par Valeria Docampo. Un régal pour les yeux et les oreilles ! Une ode à la magie des mots et une très belle histoire d'amour.

L'application issue de l'album papier éponyme d'Agnès de Lestrade et de Valeria Docampo, met en scène un étrange pays de rouges et de gris, où l'on doit acheter et avaler les mots pour pouvoir les prononcer. Ce conte, si moderne, est magnifiquement illustré. Il propose une découverte intelligente en deux temps de l'histoire – la lecture puis le jeu animé.

Moi j'attends

Ed. Sarbacane

Vidéo de présentation :

https://www.youtube.com/watch?v=xjjkuQHUXjc

Age : dès 7 ans

Résumé

C'est une histoire simple et aigre douce, une histoire qui touche à tout âge, que l'on a envie de garder en soi comme un secret, une histoire porteuse de plein d'émotions, une histoire que, finalement, on veut partager avec tout le monde : c'est l'histoire d'un homme qui parcourt le fil de la vie.

Le livre animé interactif « Moi J'attends » est une adaptation tactile du roman graphique de Serge Bloch et David Cali publié aux Editions Sarbacane. C'est un court-métrage d'animation interactif, tout en poésie, qui permet à l'utilisateur d'interagir avec l'histoire. Cette expérience inédite mélange une combinaison de séquences vidéo issues du court métrage éponyme et d'animations spécifiques développées pour les interactions.
De la page d'accueil à la page de fin, l'utilisateur est invité à faire avancer l'histoire. Le fil conducteur de l'expérience est matérialisé par un fil rouge que l'on retrouve dans chaque plan. C'est ce fil rouge que l'on doit tirer, dénouer, donner aux personnages, à chaque moment clé de leur existence,...

L'application est multilingue.

Les voyages extraordinaires d'Axel

Ed. Amaterra

Vidéo de présentation :

https://vimeo.com/379005652

Age : dès 4 ans

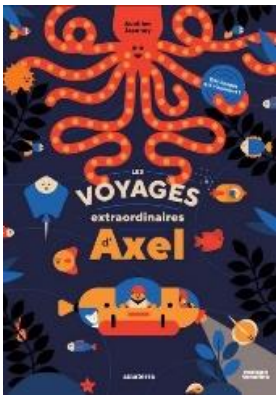
Résumé :

Un documentaire dans lequel les images s'animent grâce à la réalité augmentée !

Alex est un jeune garçon à l'âme d'explorateur, féru de science et d'histoire. Tour à tour chimiste, astronaute, scaphandrier ou randonneur, il part à la découverte des merveilles de notre univers.
Il est accompagné de sa meilleure amie Soon, de la chatte Zelda et de l'oiseau savant Archimède. Ensemble, ils découvrent les fonds marins, l'espace, le monde des animaux sauvages, la ferme ou encore la ville du futur.

Grâce à l'application *Les voyages extraordinaires d'Axel*, les images prennent vie comme par magie quand on les survole avec un téléphone ou une tablette.

La réalité augmentée apporte une vraie touche de poésie supplémentaire.



LIVRES-JEUX

Collection Zéphyr

Editions volumiques

Les histoires sont courtes et servent principalement à introduire l'univers des jeux, imaginés comme la suite de l'histoire. Une fois placé sur l'iPad, les *paper toys* (figurines en papier) n'interagissent pas véritablement avec l'écran mais donnent une vision un peu différente des traditionnels jeux sur tablette.

Age : 4 – 6 ans
Durée de l'animation : environ 5 mn
Nombre de joueurs : seul ou à plusieurs en mode

4 livres + 4 *paper toys* (1 par livre : ballon, fusée, maison)
+ 4 applications (1 par livre/*paper toy*)

LA SOUCOUPE VOLANTE

Présentation de l'ouvrage :
http://volumique.com/v2/portfolio/la-soucoupe-volante-zephyr/

Mode d'emploi :

Faire voler la soucoupe en glissant le doigt dans la direction souhaitée.
Explorer le paysage pour capturer dans votre rayon les objets
présentés dans le rond à gauche.
Une fois les objets dans le rayon, ils sont aspirés automatiquement.
En haut à gauche, une barre de progression se remplit au fur et à mesure, indiquant l'avancement dans le jeu.

LA FUSÉE

Présentation de l'ouvrage :
http://volumique.com/v2/portfolio/la-fusee-zephyr/

Mode d'emploi :
Déplacer la fusée avec le doigt
pour la faire atterrir dans les cratères
et découvrir leurs habitants.
L'ordre des cratères est indiqué
en haut de l'écran.

LE SAFARI EN BALLON

Mode d'emploi :
Faire voler le ballon en glissant le doigt
dans la direction souhaitée.
Explorer la savane pour photographier les animaux présentés à gauche. Une fois les animaux dans le cadre, cliquer sur l'appareil photo (en bas à gauche) pour prendre la photo.

LE BALLON

Collection « Adopte un Tétrok »
Ed. Margot

Vidéo de présentation :
https://www.youtube.com/watch?v=hJ4a9fYRGtw

Age : 6-8 ans
1 joueur
Durée : 5-20 mn

3 livres le cyclopass, le kryzélif et le narborok
+ APPLI Tétrok

Mode d'emploi

Ouvrir l'application et placer la tablette devant les pages du livre contenant l'icône du projecteur. Après avoir capturé un tétrok et attrapé divers objets au fil des pages du livre, explorer le monde des tétroks : les faire jouer, les nourrir, cultiver le potager…
La première page du livre contient toutes les explications pour utiliser le livre et l'application.

PÔLE MÉTROPOLE
DE LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON

COLORIAGES ET DESSIN

Collection « Cahier de dessin animé » chez Éditions animées :
Video de présentation :
https://youtu.be/2_EV0kfFQOM?si=QS9Gs0rn5keYF5ph

L'idée de la collection est de transformer les coloriages en dessin animé. Sur chaque page se trouvent des personnages ou des décors qui peuvent être coloriés avant d'être photographiés.
Une fois les différents éléments enregistrés, l'application crée un petit film à partir des dessins, tout en présentant une version audio de l'histoire.

Pour ce **Cahier de Dessin Animé**, **Claire Faÿ** a choisi d'illustrer deux contes d'**Andersen** en proposant 8 coloriages pour chaque histoire.

Le Rossignol & L'Empereur – À travers ce conte réaliste situé dans un monde imaginaire, les enfants découvrirons des personnages fantastiques : un Empereur au palais magnifique, un Chancelier à la recherche d'un curieux petit oiseau et un Rossignol au chant merveilleux….

Le Vilain Petit Canard – Les enfants pourront suivre les aventures du Vilain Petit Canard dans un monde peu accueillant et au regard critique sur la différence. Un voyage sur la quête d'identité…

Une fois coloriés, les dessins de ces contes pourront être transformés, grâce à l'application **BlinkBook**, en dessins animés !

Age : 4 – 8 ans
Durée de l'animation : 15-20 mn de coloriage
Nombre de joueurs : seul ou à plusieurs en mode collaboratif. Puis 1-2 mn de film.

Autres titres disponibles dans la VT

1 cahier de dessin animé « Contes d'Andersen »
1 cahier de dessin animé « les fables de la Fontaine »
1 cahier de dessin animé « les contes russes »

1 cahier de dessin animé « Les Milles et une nuits »
1 cahier de dessin animé « les p'tites poules »
1 cahier de dessin animé « Le Petit prince »

+ APPLI Blink book

Mode d'emploi

Lancer l'application et sélectionner le coloriage.
Dans l'ordre de haut en bas puis de gauche à droite, les dessins entre crochets noirs correspondent aux pages du livre, les dessins sans crochet correspondent au film entier.
Cliquer sur le premier dessin (en haut à gauche correspondant à la première page du livre). Cliquer sur l'appareil photo (au milieu à gauche) et aligner les crochets avant de déclencher l'enregistrement (clic sur l'appareil photo à gauche).
Recommencer avec la deuxième image (à gauche en bas) puis la troisième (deuxième colonne en haut) et ainsi de suite jusqu'à la fin de l'histoire.
Une fois terminée, l'histoire se déclenche. Elle peut être enregistrée sur l'iPad avec l'icône en bas à gauche (flèche qui rentre dans un rectangle) ou exportée par mail ou sur les réseaux sociaux avec l'icône en haut à gauche (flèche qui sort d'un rectangle). Une fois le film terminé, sélectionner le moyen d'export et cliquer sur « share ».

Oh mon chapeau !

Ed. Hélium

Vidéo de présentation :

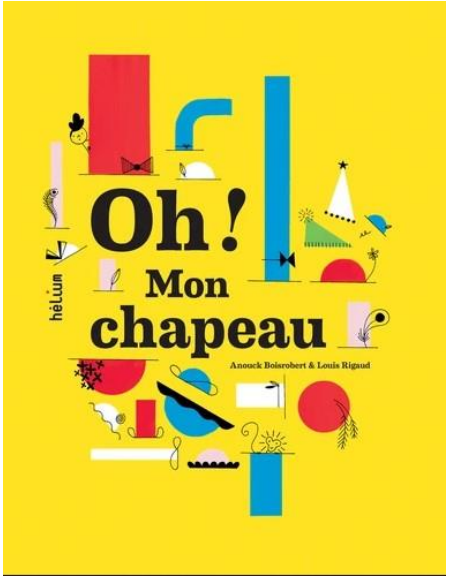
https://vimeo.com/184992370

Age : dès 3 ans

Résumé :

Devenir un grand artiste dès 3 ans, c'est possible ! L'enfant dispose de différents blocs qui, une fois placés sur le tableau blanc, s'animent, s'emboitent, s'adaptent… La surprise est toujours au rendez-vous, à chaque clic, à chaque pièce, à chaque déplacement. À utiliser sans hésiter !

Un livre et une appli de dessin magique



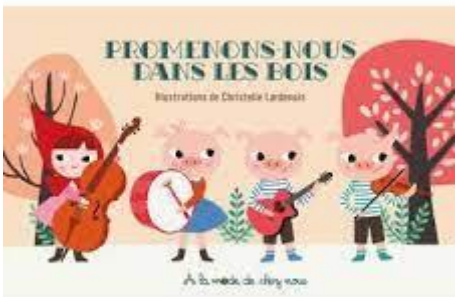
PÔLE MÉTROPOLE
DE LA BIBLIOTHÈQUE MUNICIPALE DE LYON

UNE COMPTINE : « Promenons-nous dans les bois »

Ed. Perroquet bleu et à la mode de chez nous

Présentation : https://rouen.fr/initiative/2019/livre-application-a-mode-chez-nous

Age : dès 4 ans

Résumé : Une version illustrée de la célèbre comptine.

Ce qu'on trouve dans l'appli :
le clip d'illustrations animées et sa version karaoké
une table de mixage permettant de découvrir les différents instruments de la comptine tout en s'amusant
un imagier vocal regroupant tous les mots
une activité pour apprendre la comptine numérique comme à l'école
une mini encyclopédie permettant de découvrir un instrument de musique et un style musical
un livre interactif
une surprise
une fonction « Hologramme » permettant de donner vie aux différents supports **A la mode de chez nous** grâce à la technologie de la réalité augmentée !