

CA BOUGE DANS LES HISTOIRES !

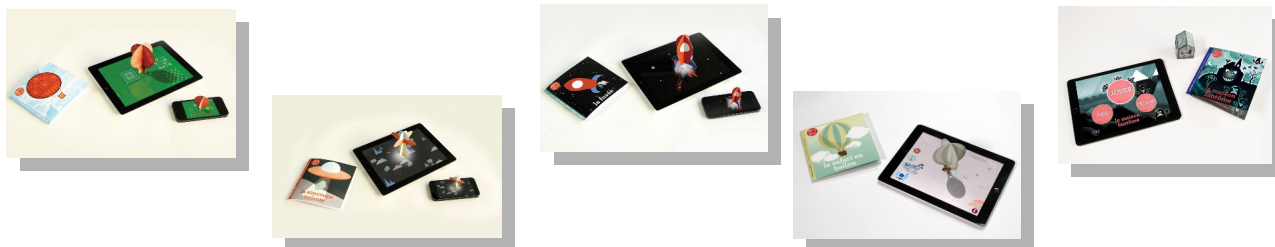
IMMERSION NUMÉRIQUE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE

Une sélection d'histoires qui s'animent en réalité augmentée pour des temps de lectures en groupe (vidéoprojecteur et enceinte fournis) ou individuelles.

La réalité augmentée est un procédé technique qui permet de créer l'illusion que des objets virtuels sont présents dans notre monde physique. Ainsi, grâce aux applications associées aux livres, vous pouvez mettre en mouvement les images des histoires à travers votre tablette.

Toutes les applications s'utilisent hors connexion Internet et nécessitent d'accéder à l'appareil photo de la tablette pour pouvoir lire les illustrations et les animer.

Collection Zephyr : Le ballon - La soucoupe volante - La fusée -Le safari en ballon – La maison hantée.



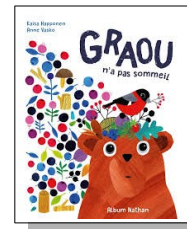
Cette collection est basée sur un nouveau type de jeu utilisant à la fois un livre et une tablette. Chaque titre est constitué d'un livre illustré et d'un objet en papier à poser sur la tablette et qui permet d'interagir avec un jeu vidéo. Chaque livre raconte une histoire qui permet de contextualiser le jeu associé et ainsi l'histoire ne prend pas fin avec la dernière page du livre mais continue sur la tablette...

Poser la maquette sur la tablette puis se promener dans les paysages de l'écran avec l'engin volant.

- Le ballon : trouver et atteindre le cœur de chaque cible.
- La soucoupe volante et la fusée : trouver les éléments demandés.
- Le safari en ballon : chercher les animaux affichés dans le menu à gauche. Une fois trouvé, laisser le ballon atterrir dessus puis photographier l'animal.
- La maison fantôme : reconnaître les fantômes et placer votre piège devant la bonne porte afin de l'attraper. Chaque fantôme possède son propre son et son propre comportement .

Graou n'a pas sommeil

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...



3 types d'actions dans l'histoire :

- Certaines pages de l'album n'ont pas d'interaction numérique. Elles sont reconnaissables lorsque l'on présente la tablette devant par le logo d'un livre avec les pages qui se tournent en bas de l'écran,
- Certains décors apparaissent en relief sur l'écran de la tablette avec de petites animations du bout du doigt (faire tomber des feuilles, faire picorer un oiseau, ...)
- Lancer des jeux à partir du petit oiseau rouge qui vole au-dessus de certaines pages. L'oiseau n'est pas forcément visible au premier abord car il est en dehors du champ du livre, mais on l'entend chanter et des feuilles tombent pour permettre de le localiser. Il faut aller le chercher en levant la tablette, l'oiseau est fondu dans l'environnement de votre salle. Tapotez dessus pour que le décor animé s'installe dans la tablette et que le jeu puisse démarrer. Une fois le jeu réussi vous êtes invité à tourner la page pour découvrir la suite de l'histoire. Si vous êtes bloqué dans le jeu, il est possible depuis la patte d'ours en haut à gauche de passer à la page suivante.
- Jeu n°1 depuis la première page de l'histoire : se balader dans la forêt, explorer et trouver l'entrée de la grotte. Se laisser guider par l'oiseau en tapotant dessus.
- Jeu n°2 p.15-16 : faire apparaître les lucioles multicolores et les mettre chacune dans leurs terriers correspondants.
- Jeu n°3 dernières double pages de l'histoire : faire apparaître les étoiles musicales dans le ciel et les relier dans le bon ordre pour composer une mélodie.

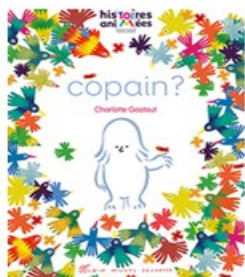
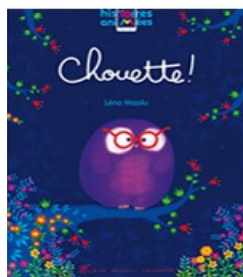
Collection Histoires animées des éditions Albin Michel

Histoires animées est une collection de livres pour enfants (3-6 ans) qui invente une nouvelle façon de lire, en mêlant papier et écran. En passant simplement la tablette ou le smartphone au-dessus du livre, les pages s'animent comme par magie!

Les oiseaux s'envolent, les chats ronronnent, les fantômes s'agitent, les voitures vrombissent et roulent... Les images prennent vie !

L'application permet aussi d'interagir avec les personnages et les décors du livre, et d'écouter l'histoire, lue par un comédien.

Histoires animées est une expérience multi-sensorielle d'éveil à la lecture et au numérique, par des interactions ludiques et poétiques.



Ulysse et le grimoire de l'univers / application Décollage immédiat

Voici le premier ouvrage d'une trilogie spécialement imaginée pour les enfants de 6 à 10 ans.

Découvrez le jeune panda Ulysse et aidez-le à défier la Sorcière de l'Univers. Les enfants auront le plaisir de filmer les différentes illustrations et de les voir s'animer sous leurs yeux, tout en apportant une aide précieuse à Ulysse dans son aventure.

Armés de leur tablette les enfants découvrent différentes interactions et ambiances sonores pour une immersion totale dans l'univers du livre. Ils relèvent les défis cachés dans l'album : construire une fusée, faire sa valise ou encore dévoiler les écritures du grimoire.

Des photos et des vidéos issues notamment des archives de la [NASA](https://www.nasa.gov/) enrichissent le volet documentaire.

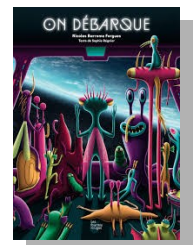


Plusieurs modes d'utilisation de l'application :

- - Écouter l'histoire : bandeau au bas de la page d'accueil ;
- - Lire l'histoire et scanner les illustrations qui s'animent en réalité augmentée ;
- - Jouer en aidant Ulysse à construire sa fusée en se laissant guider dans l'album.
- - S'informer sur le système solaire avec la carte jointe en fin d'album ;

On débarque

Dans une lointaine Galaxie vivent les Bifrons, des extraterrestres fêtards et insoucians. À force de faire n'importe quoi de leur planète, celle-ci se meurt : il n'y a plus rien à manger... Les Bifrons partent donc à la recherche d'une planète accueillante, où ils pourront vivre sans se soucier du manque. Clovis Chanchan, un humain qui est aussi chimiste et inventeur, va les entraîner dans un grand voyage sur la Terre. Les Bifrons ravis, et convaincus, décident que c'est sur cette planète que leur espèce trouvera refuge... Ils débarquent ! Le ton joyeux du texte nous embarque dans ce tour de France intrépide et foutraque. Les collages des illustrations sur des prises de vue réelles, accentuent l'humour décalé de ce faux documentaire, ode à notre chère Terre en péril...



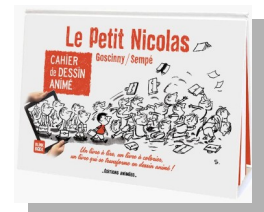
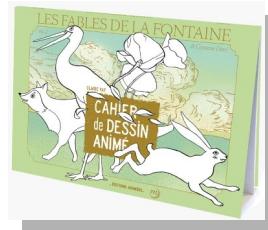
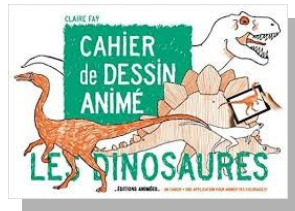
Découvrez en réalité augmentée les bébés larves qui se cachent dans les pages du livre.

Cahier de coloriages : Contes d'Andersen - Fables de La Fontaine - Les dinosaures - Le petit Nicolas / application Blink Book



Des cahiers de coloriages qui se transforment en dessins animés. 16 dessins à colorier, 16 épisodes de dessin animé à créer, 8 minutes de film d'animation.

Les 4 cahiers ont préalablement été téléchargés, il faut simplement choisir celui que l'on a colorié. Il est possible de créer un nouvel utilisateur depuis la flèche à côté du nom en haut de l'écran, choisir un nouveau compte.



Attention, merci de photocopier les feuilles fournies pour les colorier et de ne pas utiliser les pages originales des cahiers afin qu'ils restent exploitables par la suite.

Alaska : parce qu'on n'est pas frileux

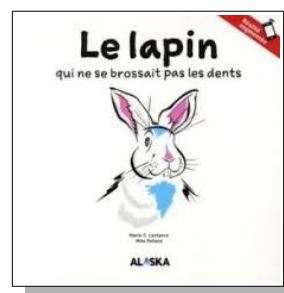
Les Éditions Alaska ont été fondées en 2016 par cinq complices : Ghislain Dufresne et Marie-C. Lachance (tous deux sortis de l'École nationale de l'humour), Mike Pelland (issu des milieux télévisuel et cinématographique), Isabelle Froment (qui vient des milieux de l'animation culturelle, du cinéma et de la production télé) et Jean-Philippe Gaudet (graphiste). 2 histoires animalières très drôles :



- « Le coq qui avait perdu son cri » : le coq qui a perdu son cri nous raconte l'histoire de Clément qui, grâce à son grand-père, saura assumer sa différence.
- « Le lapin qui ne se brossait pas les dents ». Léo, un lapin en apparence tout à fait normal, mais pour lequel, vous aurez compris, ça se gâte rapidement!

Lorsque le lecteur scanne les illustrations avec son appareil, celles-ci s'animent comme par magie avec sons de basse-cour par-ci, cris d'animaux par-là, environnements sonores ailleurs ou chansons délirantes.

Seules les illustrations agrémenter d'un logo de livre retourné peuvent s'animer. Une fois l'application ouverte, il suffit de présenter la tablette devant la page pour lancer la lecture des images.



Dessine-moi le vent

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, à l'aide d'une tablette numérique, ces dessins prennent vie et vous emmènent dans l'imaginaire de Leila et Nahel. 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 redémarrer !



Depuis la page d'accueil, appuyer sur l'écran en bas à gauche pour activer la lecture des illustrations en réalité augmentée.

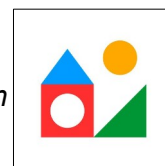
Seules les illustrations agrémentées d'un logo de tablette peuvent s'animer.

La flèche en haut à gauche permet de naviguer dans les chapitres du livre.

La maison dans ce bandeau de chapitres permet de revenir à la page d'accueil à tout moment.

Les Voyages extraordinaires d'Axel

Les Voyages extraordinaires d'Axel est un projet de littérature scientifique jeunesse écrit, illustré et animé par Aurélien Jeanney. Co-édité par [Amaterra](#) (le livre) et [Maison Tangible](#) (l'application), le projet se veut un véritable pont ludique entre imprimé et digital.



Axel, Soon et leurs deux compagnons Archimède l'oiseau-savant et Zelda la chatte maladroite, partent à l'aventure dans les fonds marins, l'espace, la savane ou la ville du futur. L'occasion pour l'enfant de découvrir plein d'anecdotes scientifiques étonnantes et rigolotes.

Il suffit de survoler les pages du livre avec la tablette et tout s'anime comme par magie !

La pluie à midi.

Joe est un petit poisson qui rêve de devenir un requin, le plus grand héros des mers. Un jour, il trouve un aileron dans l'océan. Il l'arbore fièrement. Mais une tempête éclate et l'emporte au loin...



Le livre aux pages découpées enchante petits et grands.

Le lecteur accompagne

Joe dans sa quête de soi à travers la recherche de son aileron. Il s'y trouve des ailerons en papier à détacher que l'utilisateur pourra utiliser avec l'application. L'écran est ainsi utilisé comme une métaphore de la surface de l'eau où les ailerons des animaux dépassent.



À travers un océan interactif, des séquences animées et des jeux, l'application invite le joueur à vivre l'histoire. Tous les poissons qui peuplent l'océan sont à collecter et il faut aider Joe à retrouver son aileron perdu à travers quatre jeux.

Pour toujours plus d'aventures, l'application évolue selon la météo près de l'utilisateur et le moment de la journée.

Dernière mise à jour le 10 août 2023

