

FICHE MÉDIATION : Chasseur de monstres en réalité augmentée

OBJECTIFS

- Prolonger l'expérience de la lecture.
- Appréhender l'usage de la tablette.
- Vivre une aventure «hors les pages».

PUBLIC

- 7 à 10 ans
- 2/3 enfants par tablette

DURÉE

- Heure du conte: 30min
- Recherche et trouve : 20min

MATÉRIEL

- Vidéoprojecteur, tablette, enceinte pour la projection
- Tablettes pour la chasse

CONTEXTE

- Accueils de groupes scolaires, centres de loisirs...
- Animation vacances

BUDGET

- applications gratuites
- Cartes de monstres

PRATIQUE

- 1 médiateur

EN BREF

Votre bibliothèque va être envahie par des monstres issus des mythes et légendes des 5 continents. Certains sont sympathiques voire amusants mais c'est encombrant un monstre, alors vingt-cinq !

Nous vous proposons d'organiser une quête en réalité augmentée pour les capturer, en apprendre plus sur leurs habitudes et origines et ramener un peu de quiétude dans la bibliothèque.

Voici une appli parfaite pour prolonger une heure du conte « monstrueuse »

AU PRÉALABLE

Prenez le temps de bien tester les applications.

Ces applications proposent aux enfants une grande aventure autour du monde à la recherche de monstres et créatures mythiques, comme le Big Foot aux Etats Unis, le Yéti au Népal, l'Alicanto au Chili ou la Vouivre en France.

Pour vous initier, un site Internet est disponible pour se promener autour du monde, localiser les créatures et découvrir leurs principales caractéristiques. Vous y trouverez aussi les cartes-monstres à télécharger et imprimer pour organiser votre quête :

<https://curiouscrittersclub.com/fr/accueil>

Une application en réalité augmentée à utiliser avec les cartes-monstres à télécharger et imprimer



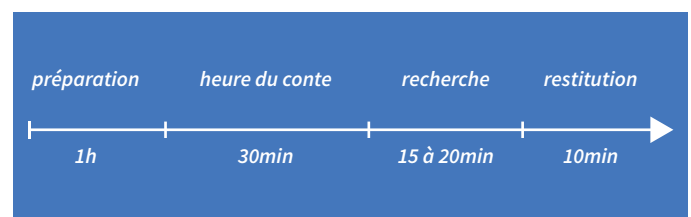
Appli



<https://apps.apple.com/fr/app/cr%C3%A9ature-myst%C3%A9rieuse-d%C3%A9couvrir/id1231274107>



<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.yoozoobooks.ccdiscoveryar>



POUR ALLER PLUS LOIN / ASSOCIER

Mini bibliographie :

Max et les Maximonstres de Maurice Sendak, L'École des Loisirs, 2015 (Paru la première fois en 1973)

Cet album illustré pour enfants, grand classique de la littérature enfantine, n'a pas pris une ride. Il relate les aventures imaginaires de Max, un petit garçon qui se retrouve dans une mystérieuse jungle, au pays des Maximonstres, après avoir été puni de souper par sa mère. Un film a été adapté à partir de cet album par Spike Jonze.

La couleur des émotions de Anna Llenas, Quatre Fleuves, 2014

Ce livre animé permet aux enfants de découvrir et de reconnaître les émotions qui parfois les submergent à travers plusieurs petits monstres : rouge pour la colère, noir pour la peur, vert pour la sérénité et jaune pour la joie.

Totems de Mathilde Bourgon, Gautier Langureau éditeur, 2016

En six doubles pages, l'auteure explore l'univers de la magie ancestrale à travers des pop-up colorés et particulièrement soignés. Une très belle source d'inspiration pour imaginer à votre tour des monstres en relief.

Monstres de Dario Cestaro, Prisma, 2011

Dans les pages de cet ouvrage de pop-up se cache un monde rempli d'épouvante, peuplé de fantastiques animaux aquatiques, de monstres mangelivres, de dragons et d'animaux sortis de la nuit d'Halloween.

La Grande Galerie des monstres de Aude Le Pichon, Seuil Jeunesse, 2019

Une invitation à entrer sur le territoire des monstres et à découvrir leurs nombreuses facettes : dragon, monstre marin, démon, ogre, géant, hybride, la créature monstrueuse se dévoile dans ses moindres détails grâce à 38 fiches signalétiques. Comme dans des cartes Pokémon, on découvrira le long du livre les types, forces, faiblesses, du Sphinx de Gustave Moreau, du Saturne de Goya ou de la Gargouille de Viollet-le-Duc...

D'AUTRES APPLICATIONS :

Créez des monstres avec Tinybop <https://apps.apple.com/fr/app/les-monstres-par-tinybop/id1040968715>

Pour les plus petits (4-6 ans) <https://apps.apple.com/fr/app/sago-mini-monsters/id824281761>

Un premier livre interactif racontant l'histoire de deux amis qui enquêtent sur un serpent de mer canadien pendant leurs vacances.



**Club des créatures mystérieuses :
Le Mystère Du Caddy**



<https://apps.apple.com/fr/app/club-des-cr%C3%A9atures-myst%C3%A9rieuses-le-myst%C3%A8re-du-caddy/id1273590503>



<https://play.google.com/store/apps/details?id=nz.yoo.zoo.caddy>

Un second livre interactif narre les aventures de 3 amis à la recherche d'un impressionnant aigle géant dans les forêts de Nouvelle-Zélande



créatures mystérieuses: L'aigle



<https://apps.apple.com/fr/app/cr%C3%A9atures-myst%C3%A9rieuses-laigle/id1273590120>



<https://play.google.com/store/apps/details?id=nz.yoo.zoo.gianteagle>

Préparez la séance en positionnant les cartes à des endroits stratégiques de la bibliothèque (dans les livres comme des marque-pages, dans les rayonnages, sur la banque de prêt, etc...) pour que la quête ne soit ni trop facile ni trop longue.

Prévoir une sélection d'albums et documentaires sur le sujet.

DÉROULÉ

Commencer par la lecture sur grand écran de l'un des deux livres applicatifs.

Proposez ensuite aux jeunes lecteurs de montrer leurs talents d'explorateurs pour devenir des membres à part entière du club en leur expliquant comment utiliser l'appareil photo (application de réalité augmentée) qui va permettre de capturer les monstres : On cherche, on trouve, on scanne et on prend la photo au bon moment !

Définissez le temps de recherche, puis répartissez les participants en plusieurs groupes (2 à 4 enfants par tablette).

La quête est lancée ! 25 monstres sont à découvrir.

Quand le temps de recherche est écoulé les groupes se rassemblent pour partager leurs découvertes et élire le monstre du mois !

Vous pouvez fabriquer des badges pour renforcer le jeu de rôle.