

# Malle Livres Numériques Jeunesse Interactifs

Médiathèque départementale du Morbihan



**Modalités de prêt** : 1 mois

**Transport** : livraison par navette sous réserve de vos besoins d'explications techniques concernant l'utilisation du matériel, dans ce cas : enlèvement et retour par vos soins à votre antenne MDM.

**Utilisation** : aucun des éléments de la malle n'est empruntable par vos lecteurs, utilisation exclusivement en **animation et/ou consultation sur place** (dans ce cas, un membre de votre équipe doit pouvoir en assurer la médiation et la surveillance)

## Inventaire

La malle comprend :

- Une tablette IPAD
- Un cordon d'alimentation
- 21 livres (malles Caudan et Noyal-P.), 20 livres (malles Vannes et Caro)
- Un dossier d'accompagnement comprenant : manuel d'utilisation, descriptif et suggestions d'animation.

SI BESOIN :

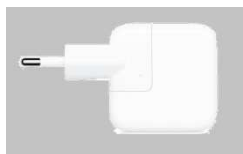
- Un adaptateur AV/HDMI (pour raccordement vidéo-projecteur)

**Assurance** : 400 € . Tout matériel détérioré ou perdu devra être remplacé.

**La malle doit être rendue complète, la tablette chargée et éteinte.**

# Manuel d'utilisation de la tablette

## 1. Mise en charge de la tablette



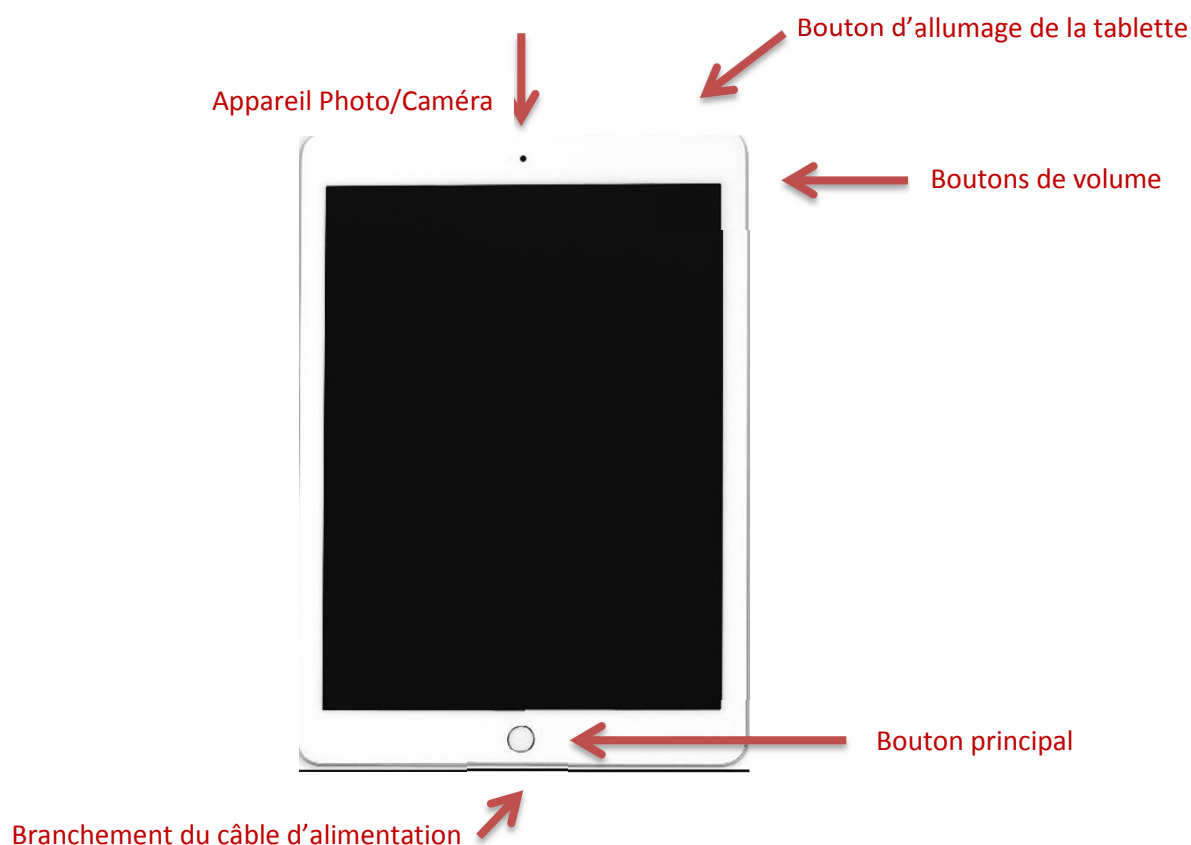
- pour charger la tablette, brancher le câble d'alimentation sur la tablette, au milieu en bas de la tablette (voir schéma) et le raccorder au secteur.

**ATTENTION** : le temps de charge est assez long, veillez à anticiper. Si la tablette est éteinte lorsque vous la mettez en charge, vous verrez seulement apparaître un indicateur de charge au milieu de votre écran.

## 2. Allumer/éteindre la tablette

- pour allumer la tablette, positionnez l'appareil à la verticale comme indiqué ci-dessous et appuyez plusieurs secondes sur le bouton situé en haut à droite de la tablette.

- pour l'éteindre, procéder de la même façon.



A l'allumage, l'écran d'accueil apparaît et vous demande un code de déverrouillage.

Code de déverrouillage : **depart**

Ce code vous sera redemandé en cas d'inactivité prolongée de la tablette. **Merci de ne pas le communiquer.**

### 3. Ouverture/Fermeture des applications

Après validation du code, l'écran principal apparaît.  
Ouvrez le dossier-Icône nommé « **MALLE Liv.Num.** ».

Les icônes des applications associées aux livres présents dans la malle apparaissent. Cliquez sur l'icône de l'application que vous souhaitez utiliser et laissez-vous guider.

Dans certains cas, une application pourra vous demander accès à l'appareil photo ou à la fonction sons de la tablette. Acceptez. Cela vous permettra de scanner les pages des livres à réalité Augmentée ou d'entendre la bande-son associée à une application.

**PAR CONTRE, refusez les propositions d'envois de notifications.**

**Quitter une application** : appuyer une fois sur le bouton principal. La fenêtre se ferme **mais attention, l'application reste ouverte même si vous ne la voyez plus à l'écran.**

**Pour quitter définitivement une application** et ainsi, économiser les batteries de la tablette, **appuyer 2 fois de suite** sur le bouton principal. Vous verrez apparaître en escalier toutes les applications restées ouvertes.

Il vous suffit de les faire glisser latéralement vers l'extérieur de la tablette pour les fermer complètement.

### 4. Réglages du volume

Actionner les boutons latéraux, haut ou bas pour augmenter ou diminuer le volume. (voir schéma)

### 5. Configuration de la tablette

La tablette que vous avez en main a été configurée pour **une utilisation clé en main.**

Les applications associées à la Malle et aux livres sont déjà téléchargées. Vous n'avez plus qu'à les utiliser.

**Vous ne devez en aucun cas :**

- Modifier les réglages de base de la tablette
- Entrer ou modifier des mots de passe de compte, etc...

**Sous peine de bloquer totalement les accès et l'usage de la tablette.**

Si vous avez des doutes ou rencontrez des difficultés, contactez la personne en charge de la malle sur votre site MDM de référence.

## Livres / Applications

### Teo & Léonie

**Domaine** : aventures/ documentaire

**Age** : à partir de 8 ans



**Les livres** : *Téo et Léonie voyagent à travers le temps grâce à un collier magique et ... Léonard de Vinci. Ils vivent de nombreuses aventures, l'occasion pour eux de découvrir les grandes époques et personnages de l'Histoire.*

Tome I : Le collier magique

Voyage à la Renaissance : François 1<sup>er</sup>, Léonard de Vinci

Malles Caudan/ NP

Tome II : L'aube des temps

Voyage au temps de la Préhistoire et avant, volcans, dinosaures, etc...

Malles Caudan/ NP

Tome III : Le Secret des Terres Noires

Pirates, corsaires, des Caraïbes à l'Afrique Noire

Malles Caudan/ NP

Tome IV : Le Trésor d'Anubis

Egypte ancienne

Malles Caro/Vannes

Tome V : Les Fantômes d'Argile

Chez les Incas

Malles Caro/Vannes

**Les applications** : lecture des livres au préalable

Une appli par tome contenant :

- ⇒ le livre numérique : illustrations, pas d'interactivité, livre lu
- ⇒ Lecture en réalité augmentée : scanner les pages du livre et découvrir des fenêtres explicatives sur l'Histoire.
- ⇒ Des jeux en lien avec l'histoire et l'Histoire !

**Animations possibles** :

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur ou écoute sur l'appli, puis manipulation de l'appli et du livre à tour de rôle par les enfants
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)

## Dessine-moi le vent, Damien PONS

**Domaine :** Album jeunesse, livre et application interactive

**Age :** A partir de 6 ans



**Le livre :** *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.*

**L'application :** permet de déclencher en réalité augmentée 4 tableaux en dessin animé interactif, foisonnant d'éléments à découvrir ! Au gré du vent, les dessins de Nahel prennent de la profondeur et s'animent. Vous aiderez alors un touriste 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 ! Univers musical et sonore entièrement créé pour ce livre

**Animations possibles :**

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur ou écoute sur l'appli, puis manipulation de l'appli et du livre à tour de rôle par les enfants
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)

## Alex Astro

**Domaine :** Album Jeunesse, livre et appli réalité augmentée

**Age :** A partir de 5 ans



**Le livre :** *Tout seul, Alex trouve parfois le jardin un peu effrayant, mais jamais quand il est avec son meilleur ami Charlie le cochon d'Inde ! Ensemble, ils osent vraiment tout ! Mais un beau jour, Charlie ne se réveille pas. « Charlie est maintenant une étoile qui brille dans le ciel », explique Maman. Charlie manque terriblement à Alex. Mais, soudain, le petit garçon a une idée : et s'il rendait visite à son meilleur ami ? Pour cela, une seule solution : devenir astronaute !*

**L'application :** elle fait apparaître Alex ou Charlie en réalité augmentée sur 4 pages du livre

**Animations possibles :**

- ⇒ Lecture du livre par l'animateur puis manipulation de l'appli et du livre par l'enfant. Moins riche pour une animation en groupe mais possible.
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)

## Livres à lire avec l'appli Histoires Animées

**Domaine :** Albums pour la jeunesse, livres numériques en réalité augmentée.

**Age :** A partir de 5 ans

### Les livres

*Chouette !* de Léna Mazilu - Un soir, une timide petite chouette trouve des lunettes... Ainsi débute le voyage initiatique de ce volatile rondouillet et attachant.

*Copain ?* de Charlotte Gastaut - Yéti, petit personnage curieux et naïf, s'interroge : est-il seul ? Y a-t-il quelqu'un pour jouer avec lui ? Une histoire d'amitié qui va se révéler joyeuse et mouvementée.

*Il est l'heure d'aller au lit maintenant !* d'Édouard Manceau - Dans ce livre, il y a un petit malin qui imagine, mille choses joyeuses et farfelues pour repousser l'heure du coucher. Avec une tablette ou un smartphone, tu peux entrer dans l'histoire, l'animer, et devenir complice de ce coquin-là...

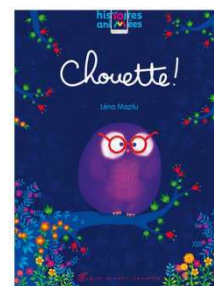
*Peur du noir, moi ?* de Magali Le Huche - Dans ce livre, page après page, Clara défie les ombres et les bruits de la nuit. Avec une tablette ou un smartphone, tu peux entrer dans l'histoire, l'animer, et aider Clara à être plus forte que ses peurs...

*10 petits monstres*, de Marion Billet - ce livre, Bob l'extraterrestre cherche son chat-monstre chéri dans toute la galaxie. Avec une tablette ou un smartphone, tu peux entrer dans l'histoire, l'animer, et accompagner Bob dans son enquête cosmique...

**L'application :** une pour chaque titre. Illustrations interactives en réalité augmentée

### Animations possibles :

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur, puis manipulation de l'appli et du livre à tour de rôle par les enfants
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)



## Tetrok

**Domaine** : Jeu et livre associé

**Age** : A partir de 5 ans



### Les livres

*Le Cyclopass* : Tétrok à la grosse bille ronde, descendant des cyclopes du Nord, le cyclopass est un grand amateur de fruits. Il aime aussi la musique, les bons bains chauds, sauter sur son lit et se cacher. Tu penses que ce Tétrok est fait pour toi ? Alors n'hésite pas, adopte un cyclopass ! Grâce à l'application, tu pourras élever ton cyclopass. Récupère de la nourriture et des objets dans le livre, affronte des Tétrok sauvages qui t'aideront à faire évoluer ton compagnon... et bien plus encore !

*Le Narborok*

*Le Kryzelif*

**L'application** : jeu qui s'appuie sur les livres, car il faut capturer (scanner) ses Tetrok, et récupérer objets, nourriture, etc... dans les pages du livre, pour pouvoir évoluer dans le jeu.

Des explications sont données au début de chaque livre.

### Animations possibles :

- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)
- ⇒ Utilisation en groupe, à tester, car jeu-aventure qui peut durer longtemps et implique un seul enfant à la fois pour manipuler la tablette.

## La Grande Fabrique de mots

**Agnès de Lestrade, Valeria Docampo**

**Domaine** : Album jeunesse, livre et application interactive

**Age** : A partir de 6 ans



**Le livre** : *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 cœur 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 ! ...*

**L'application** : le livre en version animée interactive et ludique.

### Animations possibles :

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur, puis manipulation de l'appli et du livre à tour de rôle par les enfants
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)

## La Vallée des Moulins

Noelia Blanco, Valeria Docampo

**Domaine :** Album jeunesse, livre et application interactive

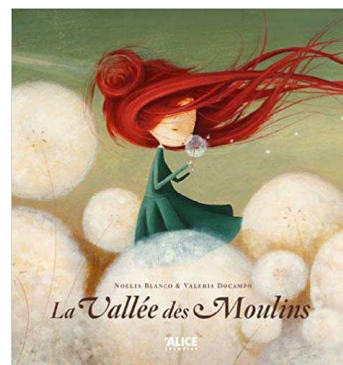
**Age :** A partir de 6 ans

**Le livre :** *Dans la Vallée des Moulins, vivaient des hommes, des femmes et des enfants semblables à tous les autres. Puis, un jour, les machines parfaites sont arrivées. Il suffisait alors aux habitants de la Vallée d'appuyer sur un bouton pour vivre dans un monde parfait. C'est ainsi que tous cessèrent de rêver. Tous ?*

**L'application :** le livre en version animée interactive et ludique.

**Animations possibles :**

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur, puis manipulation de l'appli et du livre à tour de rôle par les enfants
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)



## Livres & Ebooks à lire avec l'Appli IBooks

**Domaine :** Albums et contes pour la jeunesse, livres numériques avec illustrations animées de la « Chouette du cinéma ». Sensibilisation au cinéma d'animation.

**Age :** A partir de 5 ans

**Les livres**

*La Moufle*, A. Demuyneck, C. Robach, Conte

*Le pingouin*, A. Demuyneck, P. Hecquet, Album

*La loi du plus fort*, A. Demuyneck, P. Hecquet, Album

*La soupe au caillou*, C. Robach, Conte

*Le parfum de la carotte*, A. Demuyneck, R. Durin, P. Jadoul, Album

*La galette court toujours*, A. Demuyneck, P. Hecquet, Album

**Les ebooks :** un pour chaque titre. Narration et illustrations animées. Pas d'interactivité. Jeux à la fin de l'histoire.

**Animations possibles :**

- ⇒ En groupe (avec projection sur écran, 10 enfants maxi) lecture du livre par l'animateur ou écoute sur l'appli
- ⇒ En accès libre (avec adulte pour médiation)

