

# Les animations Souris Grise Catalogue 2016-2017



---

## Les animations pour les enfants

---

- Salon de lecture du futur
- Hologramme toi !
- Anima : l'animation de dessin en temps réel
- Court-métrage sur tablette
- Viens créer ta BD numérique !
- Internet en mode billes
- Jeux oniriques et poétiques
- Coloriage et découpage numérique
- Tablette à marionnettes

---

## Les ateliers pour les adultes

---

- Accompagnement à la parentalité numérique
- Initiation tablettes et seniors



# Les animations pour les enfants

## Salon de lecture du futur

Bienvenue dans le salon de lecture du futur : ici, nous allons découvrir d'autres manières de lire ou de s'amuser avec les livres. Des livres de papier se prolongent sur tablette, d'autres s'animent en réalité augmentée et d'autres encore se transforment en numérique. Parfois on lit assis ou allongé sur des coussins, parfois on lit debout ou en marchant !

Ce salon de lecture s'adapte à l'âge des enfants présents.

- ❖ Âge : 2-12 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes, livres papier, applications et jeux



## Hologramme toi !



En première partie, on filme ! Les enfants passent tour à tour devant la caméra placée devant un fond noir. L'animateur enregistre leurs mouvements - pas de danse, sourires ou grimaces en tout genre – ou l'animation de l'objet de leur choix. Une fois la captation terminée, la seconde partie de l'atelier s'organise. Chaque participant construit son projecteur à hologramme. Une fois la pyramide prête, elle est placée au centre de la tablette.... Un hologramme en sort !

- ❖ Âge : 7- 14 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes, applications, feuilles plastifiées

## Anima : l'animation de dessin en temps réel

Anima est un atelier de dessin interactif et créatif. Créé par Marc avec une technologie unique, cet atelier propose aux enfants d'utiliser le papier et les crayons pour créer des animaux qui sont mis en mouvement et contrôlés en temps réel par des manettes et différents types de capteurs.

Le dessin est à la base de cet atelier mais il est tout à fait possible de le réaliser avec des compositions végétales ou de la pâte à modeler.

- ❖ Âge : 7-12 ans
- ❖ Matériel fourni : feuilles de papier et crayons, un ordinateur, un scanner



# Les animations pour les enfants

21

## Court-métrage sur tablette



Durant cet atelier, les enfants vont s'initier au monde du cinéma en réalisant leur premier court-métrage. Il est temps d'organiser l'équipe de tournage ! Mais avant toute chose, les scénaristes se mettent au travail : l'équipe choisit ensemble le thème, le genre, les protagonistes et le déroulé. Ensuite, ça tourne ! L'un tient la tablette, d'autres déplacent les personnages. Puis, on affine l'ensemble, on rajoute sons, musiques, titres et intertitres.

- ❖ Âge : 8-14 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes, applications, petits instruments

## Viens créer ta BD numérique !

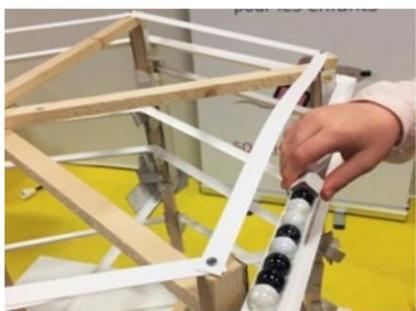
Au cours de cet atelier, les participants vont créer leur propre BD numérique.

Une fois le thème et scénario choisi, les participants vont créer de A à Z leurs planches. Ils vont décider de la disposition des cases, y placer leurs dessins ou leurs photos, rajouter des bulles de texte et des onomatopées et même glisser du son dans les planches. Cet atelier se mène en petits groupes, chaque équipe créant ensemble une BD numérique.

- ❖ Âge : 8-14 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes, applications



## Internet en mode bille



Découverte du fonctionnement d'Internet à l'aide d'un circuit de billes géant. Deux groupes codent chacun un message à envoyer à l'autre à l'aide de billes blanches et noires transmises grâce au circuit. On donne le top départ : les billes roulent et atteignent leur correspondant. Les équipes les récupèrent et « déchiffrent » lettre par lettre le message grâce à un tableau simplifié du code ASCII.

- ❖ Âge : 6-12 ans
- ❖ Matériel fourni : le circuit de billes Tabletus, tableau de codage, ardoise pour coder et décoder



# Les animations pour les enfants

3

## Jeux oniriques et poétiques

Accompagner Alice au pays d'Escher, escalader des escaliers éphémères, traverser en locomotive des rêves bleutés, suivre la voie d'un lutin bouddhiste, créer un monde forestier : ces jeux étonnants, aux rythmes lents, ravissent les enfants et leurs parents. Une belle occasion de montrer des créations graphiques atypiques et de lier l'expérience de jeu à d'autres ressources, des livres ou des films. La sélection se fera en fonction de l'âge des participants.

- ❖ Âge : 3-12 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes, applications, livres, feuilles, crayons, et gommettes pour les plus jeunes



## Coloriage et découpage numérique



Vive la créativité ! Le coloriage se réinvente sur tablette. Les enfants commencent par colorier leur libellule, dragon, train ou poney, s'appliquant pour magnifier leurs animaux bientôt fantastiques... Car une fois les couleurs terminées, on regarde les créations s'animer au travers de la tablette. Et puisque tout est possible, on peut aussi inverser l'expérience ! Cette fois, les enfants commencent leur travail créatif sur la tablette pour imprimer des objets de papier.

- ❖ Âge : 4-12 ans pour le coloriage / 7-12 ans pour les paper toys
- ❖ Matériel fourni : tablettes, coloriages, feuilles et applications

## Tablette à marionnettes

Créer, dessiner et inventer ! Dans cet atelier, les enfants vont créer une histoire animée à l'aide de marionnettes numériques. A partir de personnages déjà dessinés ou à dessiner, ils vont donner vie à l'écran, scènes après scènes, à la narration qu'ils auront créée. Trois enfants pourront en même temps animer leurs personnages articulés, les faire bouger et parler. En fonction du temps d'atelier et de l'âge des enfants participants, on peut construire une histoire très complète.

- ❖ Âge : 6-10 ans
- ❖ Matériel fourni : tablettes tactiles, applications



## Accompagnement à la parentalité numérique



L'atelier Tabletus permet de donner des repères aux parents sur le numérique et l'enfant et leur propose une méthode pratique et positive pour mieux gérer les écrans. L'objectif est d'aider les parents à se poser les bonnes questions sur le numérique et à en tirer profit au quotidien sans se laisser envahir par les écrans.

Les participants vont prendre conscience de leurs pratiques numériques. On échange ensuite sur les principales problématiques rencontrées par les parents participants. Puis l'animateur propose des solutions, concrètes, pour acquérir les 5 bons réflexes de la méthode Tabletus : Partager – Alternner – Choisir - Temporaliser et Eduquer.

- ❖ Format : rencontre d'1h à 2h comprenant, à la demande, des découvertes de ressources numériques : beaux albums, applications éducatives ou culturelles, jeux oniriques familiaux, etc.
- ❖ Atelier destiné en priorité aux parents d'enfants de moins de 12 ans
- ❖ En fonction des lieux d'accueil, il est possible de prévoir dans le même temps une animation pour les enfants pendant les échanges avec les parents

---

## Initiation tablettes et seniors

Un atelier pratique et ludique pour permettre aux seniors de découvrir et de prendre en main l'iPad.

Au programme : explication par des schémas simples de l'environnement tablette, premières manipulations et découvertes d'applications pour se familiariser aux principaux gestes.

Si cet atelier se déroule de manière régulière, une exploration progressive de toutes les fonctionnalités de l'iPad est proposée (utilisation de l'appareil photo, téléchargement d'applications, enregistrement sonore et vidéo...).



- ❖ Atelier destiné aux seniors ou aux adultes novices en termes d'usage tactile
- ❖ Atelier d'1h à 2h
- ❖ Matériel fourni : tablettes tactiles, applications variées

