FICHE ANIMATION · 1 ANIMATEUR

Mon histoire augmentée

Chaque enfant choisit un album de la bibliothèque et en fait sa propre histoire, racontée par sa voix et déclenchée en montrant les illustrations à la caméra.

1 h 30	10 enfants	1 adulte	2 images
+ 1 h de préparation la veille	8–11 ans, en 5 binômes	animateur seul	animées par enfant, maximum

Lieu	Espace jeunesse, 5 tables-postes visibles depuis le centre de la salle
Outil	Kit Livre Augmenté (appli web **bibliogironde.github.io/Kit-AR-Livre-Augmente** ou appli de bureau)
Production	1 livre augmenté par enfant : 2 illustrations qui parlent ou font du bruit

Objectifs

- **Lire et regarder autrement** : observer une illustration en détail pour y trouver une autre histoire que celle du texte.
- **Raconter** : écrire puis dire à voix haute un court récit (5 phrases maximum par image).
- **Créer avec le numérique** : photographier, enregistrer sa voix, associer un son à une image, tester en réalité augmentée.
- **Faire découvrir le fonds** : chaque enfant repart avec l'envie d'emprunter l'album qu'il a détourné.

Règle du jeu

2 illustrations, 2 sons par enfant — pas de vidéo

Déclencheur	Contenu	Durée max
Image 1 : la voix	L'enfant raconte le début de son histoire	30 s
Image 2 : au choix	La suite racontée avec sa voix, **ou** un bruitage choisi dans la banque de sons préparée	30 s

- Les images se choisissent **parmi les pages marquées d'une gommette** (testées la veille : elles sont reconnues à coup sûr).
- **3 essais d'enregistrement maximum**, une seule prise gardée.
- Pas de vidéo : seul, l'animateur ne peut pas encadrer un tournage en même temps que les postes.

Pourquoi limiter : 10 enfants × 2 sons = 20 enregistrements en 35 minutes de production, soit 17 minutes de poste par enfant. Moins de pages, c'est aussi une meilleure reconnaissance : deux illustrations trop semblables se confondent.

Matériel

Matériel	Qté	Remarque
Ordinateur portable avec webcam, ou tablette	5	Appli installée ou ouverte une fois avec Internet (elle marche ensuite hors connexion)
Casque-micro (ou micro USB)	5	Un par poste : on enregistre à sa place, sans coin séparé
Webcam sur pied (type GorillaPod)	1 à 5	Pour un ordinateur : caméra au-dessus du livre posé à plat
Albums présélectionnés	15–20	3 à 4 doubles pages marquées d'une gommette dans chacun
Gommettes	1 planche	Pour marquer les pages validées
Banque de bruitages	15–20 sons	Porte, pluie, rire, loup, orage, pas, vent… importés sur chaque poste
Panneau « On enregistre »	5	Posé sur la table pendant un enregistrement : les voisins se taisent
Gobelet rouge	5	Posé sur le poste quand le binôme a besoin d'aide
Carte mission (page 5)	5	À chaque poste, imprimée en A4
Fiche enfant (page 4)	12	2 de rab
Vidéoprojecteur ou grand écran	1	Démo d'ouverture et restitution
Lampe d'appoint, crayons, post-it	—	Lumière homogène, sans reflet sur papier glacé

Disposition : un cercle au centre pour l'accueil et la restitution, les 5 postes le long des murs, tous visibles depuis le centre.

Préparation

Une semaine avant

- ☐ Présélectionner 15 à 20 albums aux illustrations détaillées et contrastées (éviter aplats, ciels unis, papier très brillant).
- ☐ Faire signer l'autorisation d'enregistrement de la voix par les familles.
- ☐ Préparer le livre de démonstration : une page qui parle, une page avec un bruitage (et une vidéo si vous en avez une prête : l'effet « magique » marche très bien).
- ☐ Rassembler ou enregistrer la banque de 15 à 20 bruitages.

La veille (environ 1 h)

- ☐ Tester 3 à 4 doubles pages par album dans l'appli et coller une gommette sur celles reconnues.
- ☐ Installer l'appli sur les 5 postes, autoriser caméra et micro, suivi « équilibré ».
- ☐ Créer les 10 livres au prénom des enfants inscrits (2 par poste).
- ☐ Importer la banque de bruitages sur les 5 postes.
- ☐ Imprimer fiches enfant et cartes mission ; recharger les appareils.

Le jour J (30 min avant)

- ☐ Installer postes, casques, panneaux et gobelets ; tester un micro.
- ☐ Disposer les albums face visible.
- ☐ Lancer la démo une fois sur le grand écran.

Déroulé minuté

Horaire	Étape	Les enfants	L'animateur
0:00 – 0:10	**Accueil et démo**	Découvrent le livre de démo : on montre la page, elle parle	Présente la règle des 2 images, le gobelet rouge et le panneau ; forme les 5 binômes
0:10 – 0:20	**Choisir son album et ses 2 images**	Choisissent 1 album et 2 pages à gommette, marquées d'un post-it	Circule, aide les indécis ; vérifie que les 2 pages sont bien différentes
0:20 – 0:35	**Écrire son histoire**	Remplissent la fiche ; 5 phrases max par image ; lisent à leur binôme qui chronomètre (≤ 30 s)	Passe de binôme en binôme, aide à l'écriture
0:35 – 1:10	**Produire** (17 min par enfant)	Suivent la carte mission : photo des 2 images, enregistrement au casque, choix du bruitage, test	Circule et répond aux gobelets rouges dans l'ordre ; vérifie chaque livre testé
1:10 – 1:25	**Restitution**	Chacun présente son livre au grand écran : 1 min par enfant	Projette, enchaîne les passages, fait applaudir
1:25 – 1:30	**Clôture**	Disent ce qu'ils ont préféré ; empruntent leur album s'ils le souhaitent	Recueille les retours ; exporte les livres **après** le départ des enfants (10 min)

Dans le binôme : l'un tient le livre et cadre, l'autre manipule l'appli ; on inverse à mi-temps (0:52). Pendant qu'un enfant enregistre, l'autre pose le panneau « On enregistre » et attend en silence.

Tenir seul : les bons réflexes

- **Toujours au centre de la salle** entre deux interventions : tous les postes restent dans votre champ de vision.
- **Gobelet rouge = file d'attente** : on répond dans l'ordre, 1 minute maximum par intervention ; si c'est plus long, on y revient.
- **Les pages à gommette** évitent l'essentiel des pannes : refusez une page non marquée pendant la séance.
- **Le premier binôme qui a fini** devient « expert » et aide un autre poste.
- Si le groupe vient avec un enseignant ou un animateur de centre de loisirs, confiez-lui l'aide à l'écriture : c'est là qu'un second adulte aide le plus. Vérifiez le taux d'encadrement exigé par la structure qui envoie les enfants.

Mon histoire en 2 images

Je choisis un album, 2 pages à gommette, et j'invente MON histoire.

Mon prénom : ..... **Mon binôme :** .....

Mon album : .....

Page de l'image 1 : ..... **Page de l'image 2 :** .....

Le titre de MON histoire : .....

Image 1 — je raconte avec ma voix

30 secondes, 5 phrases maximum.

Qui est là ?

.....

Où sommes-nous ?

.....

Que se passe-t-il ?

.....

.....

.....

Image 2 — je choisis UNE seule chose

La suite avec ma voix | Un bruitage de la banque de sons

Ce que l'on entend :

.....

.....

.....

Ma fin :

.....

.....

Je coche quand c'est fait :

☐ Image 1 photographiée	☐ Voix enregistrée	☐ Image 2 photographiée	☐ Son ajouté	☐ Testé avec la caméra

Carte mission

À suivre dans l'ordre, avec ton binôme. Vous échangez les rôles à mi-temps.

1. **Ouvre ton livre** dans « Mes livres » : il porte ton prénom. Clique sur **Modifier**.

2. **+ Ajouter une page**, puis 📷 **Photographier**. Le livre est à plat, la page remplit l'écran, pas de reflet.

3. **Recadre** : fais glisser les coins orange autour de l'image seule, sans le texte. Puis **Valider**.

4. Choisis 🔊 **Jouer un son**, puis ● **Enregistrer**. Pose le panneau « On enregistre ». Attends 1 seconde, puis lis ta fiche, près du micro.

5. Écoute-toi. Pas content ? Recommence (3 essais maximum). Puis **Enregistrer** la page.

6. Recommence les étapes 2 à 5 pour l'**image 2** : ta voix, ou un bruitage choisi dans la liste.

7. ▶ **Lire en réalité augmentée**, puis **Démarrer** : montre tes 2 pages à la caméra. Ça parle ? Bravo, c'est fini !

Besoin d'aide ?
Pose le gobelet rouge sur ta table. L'animateur arrive.

Fini en avance ?
Deviens « expert » : va aider un autre binôme.

Aide-mémoire technique (animateur)

1. **Mes livres → + Nouveau livre** : titre = prénom de l'enfant (créés la veille).
2. **+ Ajouter une page → Photographier** : livre à plat, caméra au-dessus ; recadrer sur l'image seule en faisant glisser coins et côtés.
3. **Jouer un son → ● Enregistrer** : parler près du micro, attendre 1 seconde avant de commencer.
4. Bruitage : choisir le son dans la liste déroulante de la page (banque importée la veille par **Studio son → Importer des sons**).
5. Si besoin, **Studio son → Monter** pour couper le silence du début et de la fin, puis **Enregistrer dans la sonothèque**.
6. **▶ Lire en réalité augmentée** : la première fois, l'analyse prend quelques secondes par image.

Réglage de lecture, en haut de l'écran : suivi **équilibré** par défaut ; **réactif** si le son tarde à se déclencher ; **stable** si la détection clignote.

Si ça coince

Situation	Solution
L'illustration n'est pas reconnue	Re-photographier de plus près, mieux éclairée, recadrer serré ; sinon prendre une autre page à gommette
Un enfant n'arrive pas à écrire	Il raconte à l'oral, son binôme note 3 mots-clés qu'il suit en enregistrant
Un enfant veut plus de 2 sons	Rappeler la règle ; proposer une 2e séance
Retard sur l'horaire	Le 2e déclencheur devient un bruitage (30 s gagnées par enfant) ; restitution à 30 s par enfant
Seulement 3 postes	2 groupes : pendant que l'un produit (2 × 17 min), l'autre dessine la couverture de son histoire

Variante 7–8 ans : une seule image (la voix), écriture remplacée par 3 mots-clés dessinés. **Variante 2 séances** : séance 1 = choix et écriture ; séance 2 = production et restitution.

Après l'atelier

- **Garder les livres** : exporter chaque livre en .zip (**Exporter / partager**) dans un dossier de l'atelier ; ils se rouvrent sur n'importe quel poste avec « Importer un livre ».
- **Montrer aux familles** : laisser un poste en consultation à côté des albums pendant une ou deux semaines.
- **Droits** : les photos d'illustrations et les voix d'enfants restent dans la bibliothèque. Ne pas publier les .zip en ligne ni générer de QR code public : les illustrations appartiennent aux éditeurs, et la diffusion des voix demande l'accord des familles.
- **Bilan** : nombre d'enfants, albums choisis (et empruntés ensuite), temps réel de chaque étape, pages non reconnues, nombre de gobelets rouges — pour ajuster la prochaine séance.