





# Quand les livres s'animent...

## Qu'est-ce que la réalité augmentée ?

C'est une technologie qui permet d'incruster sur un support physique de façon réaliste et en temps réel des informations visuelles et auditives à partir d'une tablette, d'un smartphone. Ces informations sont des éléments supplémentaires comme des images, du texte, des objets en 2D ou en 3D, de la musique, des sons, ...

La réalité augmentée combine le réel et le virtuel de façon interactive.

## Quelle est la différence entre la réalité augmentée et la réalité virtuelle ?

La réalité virtuelle correspond à une immersion totale dans un environnement virtuel (avec, par exemple, un casque de réalité virtuelle comme le PSVR) alors que la réalité augmentée combine le réel et le virtuel, ce que vous allez découvrir dans cette malle.

## Pourquoi la réalité augmentée ?

Pour créer des passerelles entre les ressources physiques et les ressources numériques, des échanges avec les usagers, des expériences de lectures à la fois visuelles et auditives.

Pour la valorisation et l'enrichissement des fonds, pour une médiation créative et participative.

Pour capter l'attention du public autour du livre en proposant de découvrir des surprises.

## Que faire avec cette valise de réalité augmentée ?

Ci-dessous, vous trouverez un descriptif succinct des différentes applications de réalité augmentée proposées par la DLP.

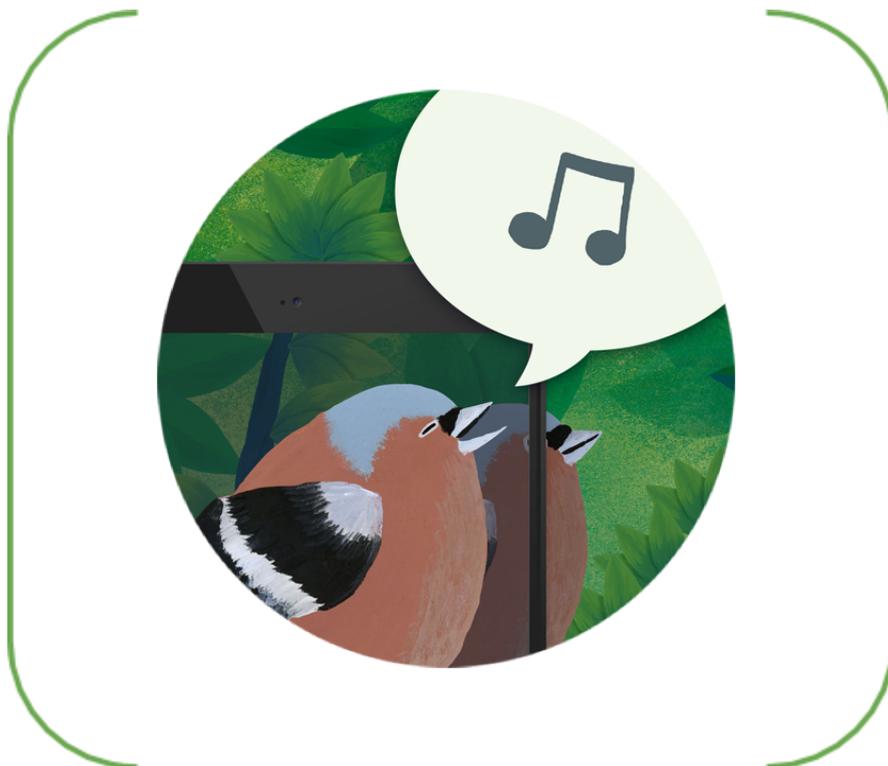
Rappel : n'oubliez pas de bien tester la réalité augmentée afin de faciliter la prise en main auprès de vos usagers.

**Il est important que les pages des livres soient bien aplaties afin que l'effet visuel ne soit pas oscillant.**

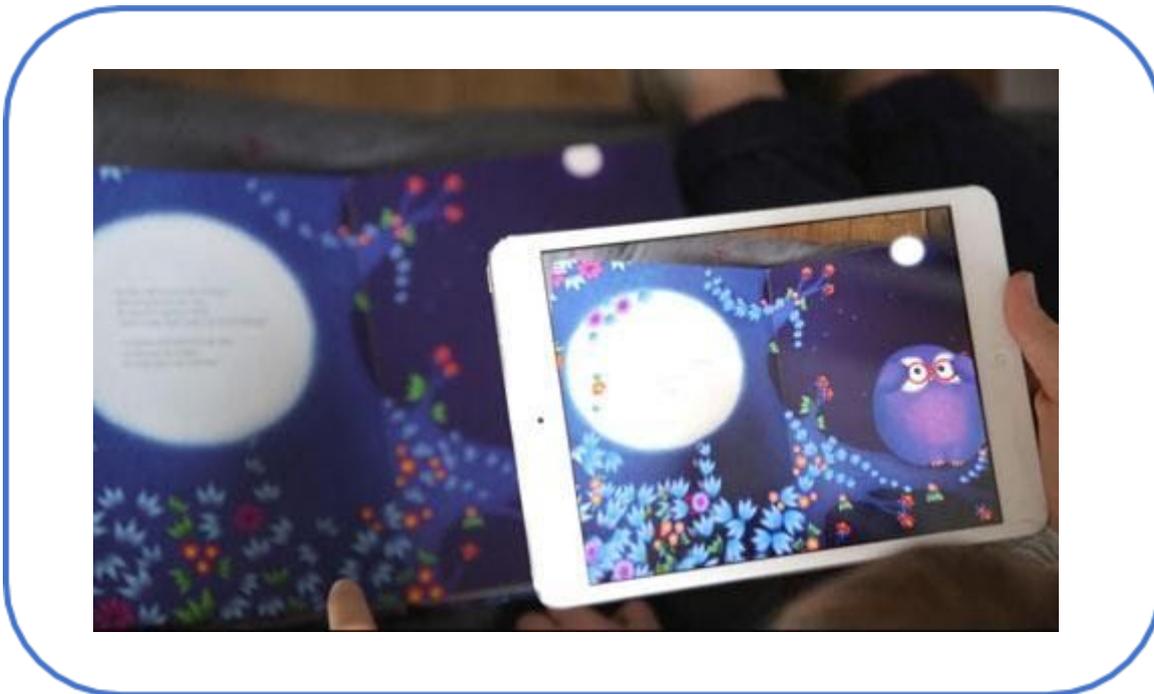
***Écoute les oiseaux* avec Birdie Memory de Léna Mazilu, Yoann Guény, Maxime Zucca**



Avec le documentaire *Écoute les oiseaux*, découvrez les oiseaux et leurs caractéristiques en dépliant les pages du livre comme un accordéon. Ce leporello est une mise en bouche pour la découverte des chants des oiseaux. Emparez-vous d'une tablette, suivez le tutoriel puis scannez chaque oiseau pour qu'il prenne vie sous vos yeux et... chante ! Lorsque vous pensez connaître les chants, testez-vous tous ensemble en jouant au memory proposé sur l'application.



## Les histoires animées d'Albin Michel



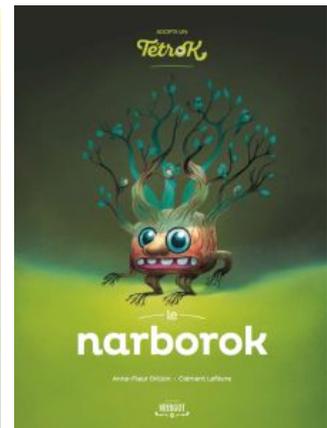
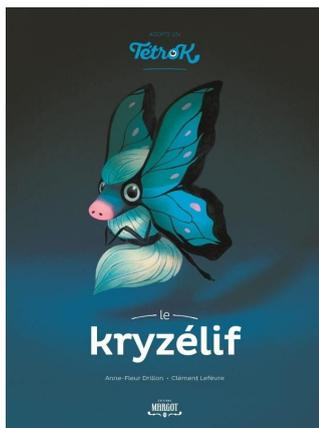
Faites découvrir la réalité augmentée avec des ateliers de lectures interactives grâce aux *Histoires animées* d'Albin Michel : *Chouette*, *Copains*, *Peur du noir moi ?*, *Il est l'heure d'aller au lit maintenant*, *10 petits monstres*.



## Les Tétrok



Apportez une touche ludique avec les *Tétrok* : chaque livre contient une créature à capturer, à élever, à nourrir, à distraire et à faire évoluer en affrontant d'autres Tétrok pour remporter des trophées. Les livres aideront les enfants à savoir comment nourrir son Tétrok, comment l'occuper, comment le faire grandir.



## La collection Zéphyr des éditions Volumiques



Avec les albums de la collection Zéphyr, passez du livre à l'application grâce à un élément cartonné à poser sur votre tablette. Vous retrouverez une application pour chaque titre : *Le ballon*, *La fusée*, *Le safari en ballon*, *La soucoupe volante*. Avec le doigt, faites s'envoler votre ballon pour prendre en photo des animaux sauvages, votre soucoupe volante pour absorber des arbres et des voitures,

...

Après chaque utilisation, pensez à vérifier les éléments cartonnés qui sont conservés dans une pochette en fin de chaque livre.



## Des applications autour de la réalité augmentée



*Le trésor d'Augustin* vous permet de créer une chasse au trésor en réalité augmentée dans un univers dédié aux plus jeunes. Si vous souhaitez mettre en place une animation "Chasse au trésor numérique" dans votre bibliothèque, vous pouvez contacter vos référents.

*Aurasma* vous permet de créer des jeux de piste mais également d'intégrer la réalité augmentée dans vos expositions, dans vos sélections thématiques, dans vos animations, etc.



## Les coloriages augmentés

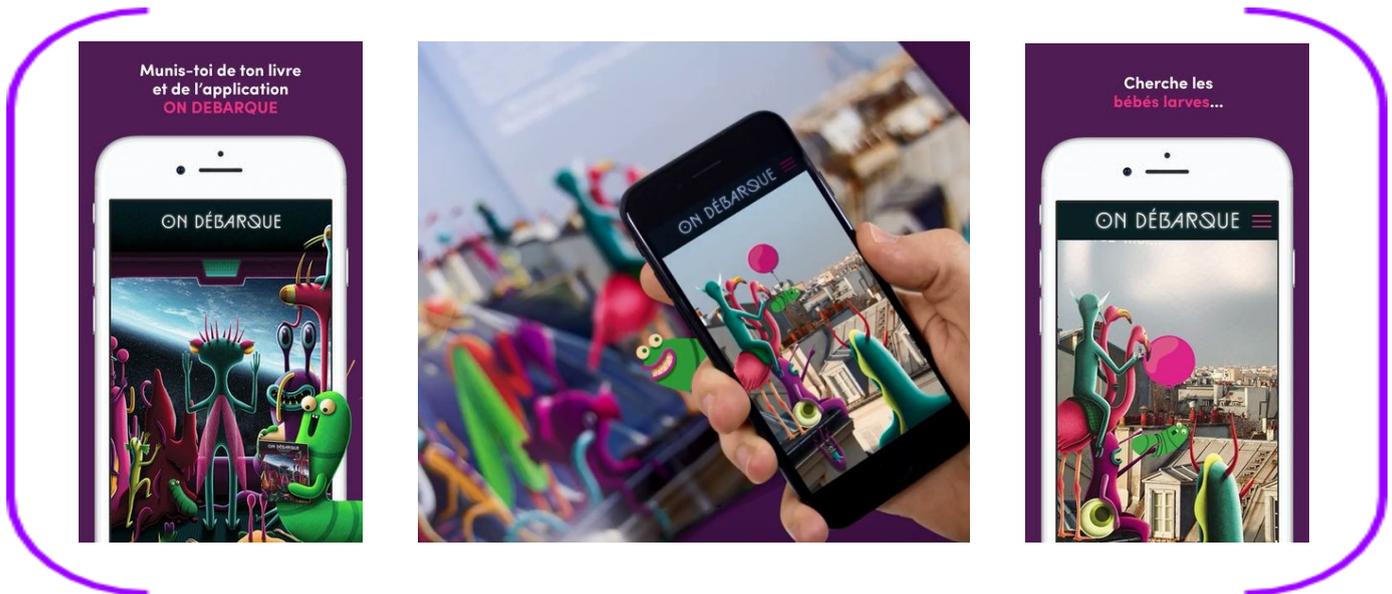


Apportez une touche d'animation supplémentaire en donnant vie à des dessins grâce aux applications *Blinkbook* et *Quiver*. La DLP fournit des dessins pour ces applications **mais n'oubliez pas de faire des photocopies.**

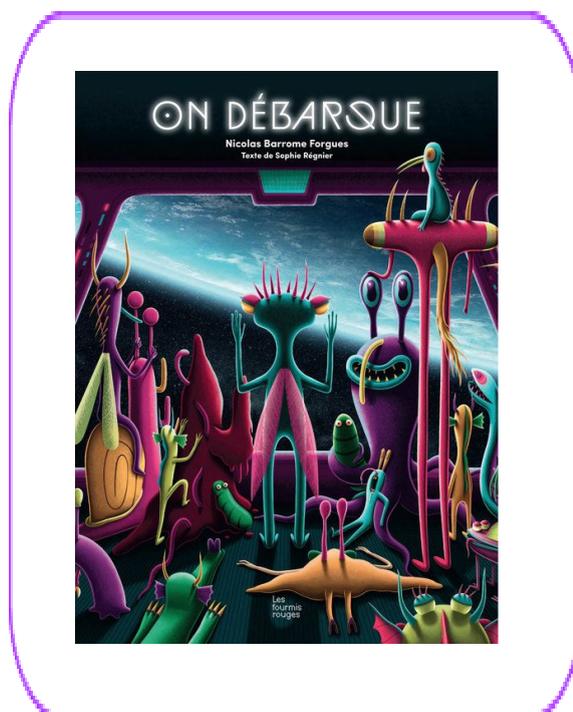
Avec *BlinkBook*, donnez de la couleur aux aventures du Petit Nicolas, aux contes d'Andersen, à l'art de Picasso, aux fables de Jean de la Fontaine,...



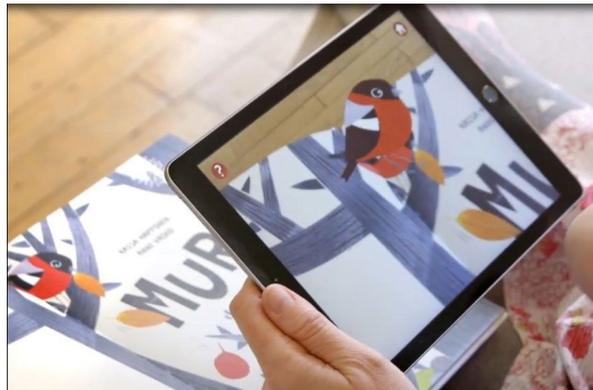
## On débarque de Nicolas Barrome Forgues et Sophie Régnier



Les éditions Les fourmis rouges ont également fait l'expérience de la réalité augmentée. Le ton joyeux du texte nous embarque dans un tour de France un peu particulier. Les auteurs ont souhaité faire vivre les bébés larves des Bifrons (les futurs gentils envahisseurs de la planète Terre !) sur chaque double-page du livre. L'expérience est rapide et permet d'appréhender cette innovation avec des extraterrestres. Que demander de plus ?



## ***Graou n'a pas sommeil*** de Kaisa Happonen et Anne Vasko



La réalité augmentée est mise à l'honneur dans ce duo livre-appli ! L'hiver approche et Graou doit hiberner comme les autres ours mais sa curiosité l'emporte et, alors que tout le monde dort, la voilà qui sort de sa tanière pour découvrir la neige. L'application fait vivre les personnages de l'histoire : l'oiseau s'envole, Graou découvre son reflet,... La musique originale, composée pour l'application, accompagne joliment le tout.

**Conseil d'animation** : en groupe, commencez par lire le livre seul. Prenez la tablette puis scannez la couverture pour faire s'envoler l'oiseau (sur l'épaule d'un spectateur par exemple). Identifiez bien chaque page possédant des interactions avant l'animation afin de faciliter le déroulé.



# Ulysse et le Grimoire de l'Univers de Vicky et Christina Lumineau



*Ulysse et le grimoire de l'univers* de Vicky & Christina Lumineau retrace l'histoire d'un jeune panda partant à la découverte de l'espace. Commencez par découvrir l'album, lire l'histoire puis, après cette étape, prenez la tablette pour jouer avec Ulysse et progresser dans l'espace. De la lecture, de l'interactivité, des jeux, de la réalité augmentée : goûtez à l'approche multiple du livre sur différents supports.