

POUR VOUS
LE DÉPARTEMENT AGIT !



Sans ? décoder

DANS LE RÉTRO

CATALOGUE DES
FICHES ACTIONS

2025

SOMMAIRE

KIDS VS PARENTS	01
LA PS5 EN MODE RETRO	02
LA PS4 EN MODE RETRO	03
BANDE DE DESSINATEURS	04
QUAND L'IA RÉINVENTE LES CONTES	05
DESMASQUEZ LES FUGITIFS	06
DESSINE TON JEU	07
IL ÉTAIT UNE FOIS... DES ROBOTS	08
COLORIAGES ANIMÉS	09
PIXEL ET PINCEAUX	10
LA COUR DES CONTES	11
LES JEUX INSOLITES	12
LUX IN TENEBRIS	13
PICTIONARY : OH WII !	14
GAMING ZONE	15
OPÉRATION MIGOU	16
ÉCHECS EN 3D	17-18
LE BALLET NUMÉRIQUE	19

KIDS VS PARENTS



PUBLIC

Public familial



DURÉE

30 / 40 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Exposition sur la parentalité numérique + Nintendo Switch et le jeu "Kids Vs Parents"



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

2 à 4 joueurs par console

OBJECTIFS

Exposition et jeux qui visent à faire réfléchir les familles à leurs usages numériques, à ouvrir le dialogue sur les écrans entre les parents et les enfants et à aider les adultes à s'investir dans l'éducation au numérique. Partager un moment joyeux et intergénérationnel.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Chaises, tables et si possible un vidéoprojecteur ou une télévision.

DESSCRIPTIF

En parallèle de l'exposition "Mes parents, les écrans et moi", vous pouvez proposer de jouer à Kids Vs Parents, un jeu vidéo sur Nintendo Switch, à destination des familles (quatre modes différents qui rassemblent 50 mini-jeux).

Une activité à partager en famille autour du numérique qui permettra un échange sur l'utilisation des écrans dans la cellule familiale et de se créer un nouveau souvenir ludique. Cette activité numérique rappellera aux adultes les jeux auxquels ils jouaient enfants, un pur voyage rétro ! Pour les jeunes, cela sera l'occasion de défier leurs parents, de proposer des gages, voire une nouvelle répartition des corvées à la maison !

DÉROULÉ TYPE

Exposition : Libre accès à tous

Jeu "kids vs parents" : Vous pouvez organiser des sessions de 30min par groupe de 2 à 4 personnes.

LA PS5 EN MODE RETRO



PUBLIC

Public familial



DURÉE

30 / 40 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Console Playstation 5 avec manettes, jeux



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

8 personnes max

OBJECTIFS

Proposer du rétrogaming sur une console récente comme la PS5 permet de rassembler différentes générations autour de jeux cultes, tout en créant des passerelles vers d'autres ressources culturelles. Le coût élevé de la PS5 en fait un atout attractif pour une bibliothèque, offrant aux usagers une expérience marquante, qu'ils soient gamers ou nostalgiques.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Chaises, tables et si possible un vidéoprojecteur ou une télévision.

DESRIPTIF

Dans les bibliothèques ayant intégré le jeu vidéo, l'impact sur la fréquentation, notamment des adolescents, est significatif, attirant un public habituellement moins présent. Avec plus de cinquante ans d'histoire, le jeu vidéo est bien plus qu'un simple divertissement : il fédère plusieurs générations autour d'une culture commune et influence de nombreuses autres formes d'expression artistique.

DÉROULÉ TYPE

Avec ou sans inscription mais avec des créneaux définis sur plusieurs journées.
Proposer les différents types de jeux et laisser choisir vos usagers qui vont probablement en essayer plusieurs durant la séance.
Bien penser à faire tourner les joueurs, car les jeux sont souvent addictifs !

LA PS4 EN MODE RETRO



PUBLIC

Public familial



DURÉE

30 / 40 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Console Playstation 4 avec manettes, jeux



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

8 personnes max

OBJECTIFS

Proposer du rétrogaming sur une console récente comme la PS4 permet de rassembler différentes générations autour de jeux cultes, tout en créant des passerelles vers d'autres ressources culturelles. La PS4 est l'avant dernière version de la gamme Playstation. La proposer dans votre bibliothèque avec des jeux originaux sera donc un événement stimulant pour vos usagers qu'ils ou qu'elles soient gamers ou simplement nostalgiques.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Chaises, tables et si possible un vidéoprojecteur ou une télévision.

DESRIPTIF

Dans les bibliothèques ayant intégré le jeu vidéo, l'impact sur la fréquentation, notamment des adolescents, est significatif, attirant un public habituellement moins présent. Avec plus de cinquante ans d'histoire, le jeu vidéo est bien plus qu'un simple divertissement : il fédère plusieurs générations autour d'une culture commune et influence de nombreuses autres formes d'expression artistique.

DÉROULÉ TYPE

Avec ou sans inscription mais avec des créneaux définis sur plusieurs journées. Proposer les différents types de jeux et laisser choisir vos usagers qui vont probablement en essayer plusieurs durant la séance. Bien penser à faire tourner les joueurs, car les jeux sont souvent addictifs !

BANDE DE DESSINATEURS !



PUBLIC

À partir de 7 ans



DURÉE

1h30 max



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

2 tablettes + 2 ordinateurs



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

4 groupes de 2 personnes

OBJECTIFS

Découvrir les codes de la bande dessinée et en créer une en utilisant le numérique.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Obligatoire : Tables, chaises, papier, stylos

DESCRIPTIF

Proposez un atelier dans l'univers de la bande dessinée. Les participants pourront donner vie à leurs histoires avec les applications BDNF ou Digistrip ! Cet atelier ludique et créatif invite à découvrir les codes de la BD avant de passer à la pratique. À la fin de la séance, les participants repartiront avec leur planche !

DÉROULÉ TYPE

1. Présentation et échange - (10 min)

- L'animateur échange avec les participants pour introduire les codes de la bande dessinée et les éléments caractéristiques (bulles, onomatopées, cadrage, etc.). Ensuite, il présente les différentes étapes de création qui seront abordées durant l'atelier.

2. Découverte du support numérique - (10 min)

- Les participants sont invités à prendre en main les tablettes et à explorer l'application BDNF ou Digistrip. Ils découvrent les différentes fonctionnalités et visuels en autonomie, tandis que l'animateur circule parmi eux pour les accompagner et répondre à leurs questions.

3. Imaginer une petite histoire - (15 min)

- À partir des éléments visuels disponibles dans l'application, les participants conçoivent une courte histoire. L'animateur peut proposer un thème pour les guider si nécessaire.

4. Création d'une BD numérique - (30 min)

- BDNF :
 - Création d'un personnage
 - Ouverture d'un nouveau projet (planche classique ou format webtoon)
 - Organisation des strips et gaufriers
 - Créer !

À l'issue de l'atelier, chaque participant repart avec sa BD numérique. (BDNF et Digistrip)

QUAND L'IA RÉINVENTE LES CONTES



PUBLIC

À partir de 7 ans



DURÉE

1h30 max



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

2 tablettes + 2 ordinateurs



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

4 groupes max

OBJECTIFS

Découvrir et comprendre le fonctionnement de IA en stimulant sa créativité.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Obligatoire : Tables, chaises, papier, stylos

DESCRIPTIF

Les participants revisitent un conte classique en imaginant une nouvelle histoire. Avec l'Intelligence Artificielle, ils génèrent un récit inédit, puis créent des illustrations. Cet atelier ludique et interactif permet d'expérimenter la créativité assistée par l'IA et de mieux comprendre son fonctionnement.

DÉROULÉ TYPE

1. Présentation et échange - (10 min)

- L'animateur explique le fonctionnement de l'intelligence artificielle, puis présente les différentes étapes de l'atelier.
- Il invite ensuite les participants à choisir un conte célèbre comme point de départ de leur création.

2. Modification du conte - (10 min)

- Les participants sont invités à imaginer une nouvelle version de l'histoire en modifiant certains éléments clés, sans la réinventer complètement.

3. ChatGPT réinvente l'histoire- (15 min)

- Inviter les participants à utiliser chatGPT pour lui demander de réinventer l'histoire. Il faut guider les utilisateurs pour améliorer les résultats.

4. Création d'une image avec l'IA - (20min)

- Avec Adobe Firefly, aidez les à trouver les bonnes commandes pour que l'IA puisse générer des images de l'histoire.

5. Une nouvelle histoire à raconter !

- Les participants peuvent faire un copier coller du texte et des images sur un word ou sur Canva pour repartir avec la nouvelle histoire.

DEMASQUEZ LES FUGITIFS



PUBLIC

À partir de 10 ans



DURÉE

1h max



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Affiches et 3 tablettes



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

3 groupes en simultané

OBJECTIFS

Jeu de piste pour faire découvrir des bandes dessinées cultes et ses méchants.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Obligatoire : papier, stylos

DESRIPTIF

Jeu de piste, clé en main. L'objectif est d'inviter les enfants à parcourir votre bibliothèque à la recherche des indices. La mise en place est simple, et permet aux enfants de découvrir l'univers des bandes dessinées en résolvant des énigmes et des petits jeux de piste.

DÉROULÉ TYPE

Installation :

- disposition des affiches (QRcodes) dans la bibliothèque
- possibilité de faire un décor pour une meilleure immersion
- préparation des tablettes

1. Présentation et échange - (5 min)

Présentation du jeu et explication des règles. Vous pouvez montrer aux enfants comment utiliser la tablette et comment scanner les QRcodes.

2. Jeu de piste - (30 à 50 min)

- Aidez les participants à résoudre les énigmes si besoin
- Lorsque les groupes ont terminé, remettez les certificats de réussite

Possibilité de faire une "course" entre les groupes avec la remise d'une petite récompense au groupe vainqueur.

DESSINE TON JEU



PUBLIC

À partir de 8 ans



DURÉE

1h30 / 2h



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

2 tablettes avec l'application



PERSONNES À MOBILISER

1 ou 2 personnes



JAUGE

10 participants

OBJECTIFS

Comprendre les bases du développement du jeu vidéo, tout en suscitant l'imagination.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Obligatoire : papier, feutres de couleur (RNVB)

DESCRIPTIF

"Draw your game", littéralement "dessine ton jeu", est une application qui permet de créer un petit jeu vidéo en le dessinant sur une feuille de papier à l'aide de quatre couleurs seulement.

DÉROULÉ TYPE

Installation :

- Disposer les tables avec le papier et les feutres de couleurs.
- Préparation des tablettes

Diviser le groupe en deux. Les participants dessinent sur une feuille de papier le jeu auquel ils souhaitent jouer avec quatre couleurs. **Chaque couleur a des fonctions différentes** : le noir représente les sols et murs immobiles, le bleu correspond aux objets mobiles que le personnage peut pousser, le vert constitue les éléments qui font rebondir le personnage, les éléments en rouge pourront détruire le personnage ou les éléments en bleu. **Une fois le dessin terminé, l'animateur le photographie avec l'application.** En quelques instants, le dessin prend vie et se transforme en jeu.

Pour jouer, deux choix s'offrent aux joueurs : le personnage doit s'échapper du jeu ou pousser les éléments bleus vers les éléments rouges pour les détruire.

Pour créer des jeux plus complexes et des mondes plus étendus, il est possible de créer son jeu sur différentes feuilles de papier accolées.

IL ETAIT UNE FOIS... DES ROBOTS



PUBLIC

À partir de 5 ans



DURÉE

45 minutes



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

3 robots BlueBot
1 tapis sur le thème des contes



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

5 ou 6 enfants

OBJECTIFS

Amener les enfants à la programmation grâce à des personnages de contes bien connus

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Des personnages de contes (ogre, ogresse, poules, cochons,...)

DESCRIPTIF

Les enfants sont invités à incarner un personnage de conte au choix : Jack (et le haricot magique) ou le loup (Les 3 petits cochons). Chacun leur tour, ils programment le robot pour qu'il vive les aventures des personnages choisis en mode coopératif. Jack doit trouver la fortune et le loup s'introduire chez les 3 petits cochons.

DÉROULÉ TYPE

Demander aux enfants de choisir un conte parmi les 2 proposés ou choisissez le conte en fonction de l'âge des participants. Le conte des 3 petits cochons est plus adapté aux petits alors que Jack et le haricot magique est plus long et plus complexe.

Après la lecture, prendre un temps pour que les enfants réfléchissent à la structure du récit : les personnages, les lieux, les péripéties.

Expliquer le mode de programmation du robot en utilisant les touches de programmation sur le dos du BlueBot.

Distribuer à chaque enfant ce qu'il doit programmer pour reproduire l'aventure du héros à l'aide du BlueBot.

COLORIAGES ANIMÉS



PUBLIC

À partir de 5 ans



DURÉE

1h / 1h30



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

2 tablettes avec les applications préinstallées
Cahiers de coloriages



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

Groupes
de 6 à 8 enfants

OBJECTIFS

Associer créativité et découverte de la technologie en utilisant des outils numériques comme prolongement d'une activité manuelle.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Des feutres ou crayons de couleurs.
L'accès à un vidéoprojecteur est un plus.

DESSCRIPTIF

Différentes applications proposent d'allier coloriage et numérique en utilisant la technique de la réalité augmentée. L'enfant colorie à partir d'un dessin existant et sa réalisation devient ensuite un dessin animé, grâce à une tablette ou un smartphone.

DÉROULÉ TYPE

Les enfants choisissent un livre par groupe (parmi la sélection proposée) et colorient sur les modèles à raison d'un dessin par enfant.

Une fois les coloriages terminés, l'animateur, prend les dessins en photo depuis l'application. Les dessins des enfants s'animent sur l'écran : les enfants sont réunis pour admirer leurs créations.

Il est possible de partager les dessins animés sur un site internet, sur les réseaux sociaux ou par mail.

PIXEL ET PINCEAUX



PUBLIC

À partir de 11 ans



DURÉE

1h30 / 2h



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Malle de Réalité Virtuelle
(1 oculus / 1 tablette) et Pont des arts



PERSONNES À MOBILISER

1 à 2 personnes



JAUGE

3 groupe de 4 enfants

OBJECTIFS

Découvrir l'art et de façon ludique avec le numérique.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Chaises et tables

DESCRIPTIF

Organiser un temps de découverte de l'art et du patrimoine de façon ludique. Tout d'abord au travers d'une prise en main d'un casque de réalité virtuelle permettant des visites virtuelles de musées, de monuments,... Mais aussi avec la collection « Pont des arts » (éditions Elan vert). Ces livres regroupent des histoires pour découvrir des œuvres et couvrent toutes les époques, de l'art pariétal aux arts urbains contemporains. Sur tablettes, les enfants devront répondre à des questions et passer de livres en livres afin de réussir les différents parcours.

DÉROULÉ TYPE

En amont : les tablettes le casque et doivent être chargés. Le casque a une durée d'autonomie très courte, ne pas hésitez à le recharger entre des sessions si besoin.

L'animateur présente les 3 séries de livres et les parcours correspondant sur les tablettes. Vient ensuite la création des trois groupes et leur répartition sur les parcours. Pendant les parties, l'animateur peut aider les enfants s'ils sont coincés dans le jeu. Les groupes peuvent tourner pour que tous les enfants aient fait, à la fin, les 3 parcours.

En parallèle, quand un groupe a terminé le parcours, il peut s'initier au casque de Réalité virtuelle : un testeur à la fois, les autres peuvent regarder sur la tablette et on tourne pour que tous aient la possibilité d'essayer.

Marqueur de difficulté : Demande au moins d'avoir manipulé et testé le Casque VR en amont, de l'avoir connecté à un bon réseau Internet (casque et tablette), d'avoir paramétré la mise en miroir sur la tablette pour que les autres voient ce que le « porteur » du casque voit.

LA COUR DES CONTES



PUBLIC

Enfants entre 8 et 13 ans



DURÉE

30 min / 45 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Le fly case
(exposition + tablettes + casques +
jeu de l'oie sur les contes classiques)



PERSONNES À MOBILISER

1 à 2 personnes



JAUGE

2 enfants possibles par
tablettes ; soit 14 au maximum

OBJECTIFS

(Re)découvrir d'une autre manière les contes classiques et donner envie aux enfants de s'y replonger ensuite.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Tables et chaises

DESRIPTIF

Cette exposition interactive mêle panneaux et réalité augmentée autour de l'univers des contes. Les enfants sont propulsés dans une enquête dont ils sont les héros. Muni d'une tablette et d'un casque audio, ils vont partir à la recherche d'indices pour confondre un meurtrier. En effet, Blanche neige a été tuée. Il faut trouver le coupable !

DÉROULÉ TYPE

Selon le public visé (classes ou tout public), l'exposition peut être disponible toute une après-midi par exemple, en libre accès. Le système de réservation peut-être contraignant car la durée de l'enquête est flexible. Dans le cas d'une classe, prévoir deux demi-groupes. Le premier enquête pendant que le deuxième joue au jeu de l'oie puis au bout de 45 minutes à peu près les groupes s'inversent. Pendant le jeu de piste il est nécessaire qu'un animateur aide les enfants s'ils sont coincés dans le jeu. Prévoir une deuxième personne pour encadrer la partie de jeu de société.

LES JEUX INSOLITES



PUBLIC

À partir de 11 ans



DURÉE

30 min / 45 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Fly case (l'exposition, 4 tablettes, 8 casques audio et 4 doubleurs jack) à récupérer à la BDSL



PERSONNES À MOBILISER

1 à 2 personnes



JAUGE

2 personnes possibles par tablettes ; soit 8 au maximum

OBJECTIFS

Cette exposition interactive sur la thématique des Jeux Olympiques, met en lumière des champions méconnus, des anecdotes éloquentes, des faits oubliés, pour mieux comprendre ce que sont les jeux aujourd'hui.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Chaises

DESRIPTIF

Cette exposition interactive autour des jeux olympiques mêle panneaux et réalité augmentée . Elle s'adresse à tous les publics, avec pour priorité les adolescents et adultes. Elle met en lumière des champions méconnus, des anecdotes éloquentes, des faits oubliés, pour mieux comprendre ce que sont les jeux aujourd'hui. Du contenu supplémentaire sur tablette comme des quizz et des jeux complète l'exposition.

DÉROULÉ TYPE

Selon le public visé (classes ou tout public), l'exposition peut être disponible toute une après-midi par exemple, en libre accès. Le système de réservation peut-être contraignant car la durée de l'enquête est flexible. Quatre modes de visite sont proposés, avec ou sans tablette, dont un spécial enfants.

LUX IN TENEBRIS



PUBLIC

À partir de 13 ans



DURÉE

1h environ



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Fly case (40 kg)
à récupérer à la BDSL



PERSONNES À MOBILISER

1 à 2 personnes



JAUGE

2 personnes par tablettes ; 8
au maximum en simultané.

OBJECTIFS

Le jeu de piste permet aux enquêteurs de travailler leur esprit logique et leur sens de l'observation. L'utilisation du matériel numérique est un atout pour pousser les participants à lire, pour aller ensuite collecter les indices et interroger les témoins.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Le fly case comprend tout le matériel nécessaire : panneaux d'exposition, tablettes et casques.

DESRIPTIF

Immersion dans une enquête médiévale. An 1388. En chemin vers la cour de Gaston Fébus, Jehan Froissart et son page (le visiteur) sont surpris par une tempête. Mais au village où ils font halte, l'atmosphère est ténébreuse. L'abbé Causas leur offre le gîte, et partage son tourment : la veille, deux villageois ont été assassinés. Froissart décide de mener l'enquête. Du bourreau Colas à l'accorte Anna, de Garin de Balun, le troubadour, à Philémon, le tenancier gouailleur, qui se soumettra à la question ? Vous avez aimé "Le Nom de la Rose" ? Vous adorerez Lux in tenebris. Vous voilà propulsé dans un thriller médiéval dont vous êtes le héros. Muni d'une tablette et d'un casque audio, vous sillonnez le village à la recherche des indices pour confondre le meurtrier. Une expérience à vivre en solo, en tandem ou en famille...

DÉROULÉ TYPE

Selon le public visé (classes ou tout public), l'exposition peut être disponible toute une après-midi par exemple, en libre accès. Le système de réservation peut-être contraignant car la durée de l'enquête est flexible. Pendant le jeu de piste, il est nécessaire qu'un animateur aide les participants s'ils sont coincés dans le jeu.

PICTIONARY : OH WII !



PUBLIC

Tout public à partir de 8 ans



DURÉE

Entre 30min et 1h30



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

1 console Wii, 1 tablette U Draw, le jeu vidéo Pictionary et le jeu de plateau



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

12 personnes max

OBJECTIFS

Rassembler les générations autour d'un jeu culte et proposer un moment convivial au sein de la bibliothèque.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Paperboard ou feuille de papier version jeu société, un écran ou une télévision pour la version numérique

DESCRIPTIF

Jouer avec le jeu de société Pictionary ainsi qu'à la version digitale ! Pour rappel, le principe du jeu de plateau est simple : chaque joueur doit faire deviner le plus rapidement possible à son équipe des mots en les dessinant. Sur Wii, ce Pictionary reprend les mêmes mécanismes, mais les dessins se font ici sur une tablette tactile Udraw grâce au stylet intégré. La version jeu vidéo permet également de varier les modes de jeu pour des parties plus endiablées que jamais !

DÉROULÉ TYPE

Le Pictionary est un jeu culte que les participants pourront (re)découvrir en parallèle du jeu sur console.

La version jeu vidéo sur Wii est simple d'utilisation et d'installation, la prise en main est très rapide. Elle propose plusieurs options : partie normale, courte, très courte et 2, 3, 4 équipes.

Après le branchement de la console et la répartition des équipes, le bibliothécaire explique le fonctionnement du matériel, des règles du jeu et c'est parti !

Le 1er joueur jette le dé virtuel, choisi le niveau de difficulté (junior ou adulte), découvre le mot à faire deviner et dessine. Une fois le mot découvert, le joueur indique qui l'a trouvé et le jeu continue avec un des joueurs adverses.

Vous pouvez choisir de prévoir des réservations afin de gérer le nombre de parties dans la journée ou alors prévoir une animation en libre accès.

GAMING ZONE



PUBLIC

Tout public



DURÉE

Entre 1h et 2h



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

1 malle ludobox gaming zone
(10 jeux) + 2 tablettes



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

20 personnes max

OBJECTIFS

Organiser des sessions de jeux de société issus de l'univers des jeux vidéo à la bibliothèque et découvrir d'anciens jeux vidéo via des applications sur tablettes.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Tables et chaises

DESRIPTIF

Les adaptations de jeux vidéo en jeux de société n'est pas un simple phénomène de mode. Il témoigne d'une convergence passionnante entre deux univers qui se nourrissent et s'enrichissent mutuellement. Les auteurs et autrices de jeux de société puisent dans la richesse des jeux vidéo pour créer de nouvelles expériences ludiques, tandis que les fans de jeux vidéo découvrent de nouvelles manières de s'immerger dans leurs univers préférés.

DÉROULÉ TYPE

Installer des tables et des chaises, déballer les jeux que vous sélectionnez, expliquer les règles aux participants et laissez-les à disposition et c'est parti ! Il ne vous reste plus qu'à surveiller le bon déroulement des parties. Vous pouvez, en parallèle, laissez à disposition les tablettes avec des applications de jeux retro.

Marqueur de difficulté :

En amont il faut connaître les règles afin de gérer les emplacements des tables, le nombre de joueurs par jeux, le temps d'une partie...

OPÉRATION MIGOU



PUBLIC

Tout public



DURÉE

En continu



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

Malle opération Migou



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

6 personnes max

OBJECTIFS

Développer son agilité et son habileté en utilisant la visualisation des objets dans l'espace

MATÉRIEL À PRÉVOIR

Tables et chaises

DESCRIPTIF

Ce jeu est une variante du jeu Docteur Maboul avec pour patient un yéti percé de plusieurs trous encombrés par des objets en plastique rouge. Si vous touchez les bords des plaies du yéti, il rugit, ce qui signifie que vous avez échoué. Le but de ce jeu est de récupérer le plus d'objets du yéti sans le faire rugir.

DÉROULÉ TYPE

L'animateur installe le yéti sur une table, branche les chargeurs, allume la carte touch-board, et l'enceinte puis il connecte le câble jack à l'enceinte. Ensuite chacun à leur tour, les joueurs prennent la pince fournie et essaient de récupérer un objet dans l'une des plaies du yéti. Si le yéti rugit le joueur passe la pince à son voisin, si aucun bruit ne retenti le joueur a réussi et il peut récupérer un autre objet.

ÉCHECS EN 3D



PUBLIC

A partir de 10 ans / adultes



DURÉE

Entre 1h30 et 2h



AIDE DE LA BDSL

Visite sur place ou à la BDSL



MATÉRIEL FOURNI

- 1 imprimante 3D Creality Ender 3 v2
- 2 bobines de filaments de 2 couleurs différentes
 - outils de l'imprimante : pince coupante, clés, 6 pans, limes, spatule
- 1 découpeuse Vinyle Silhouette Caméo 4
- 2 rouleaux de Vinyle PVC blanc et noir
 - 1 tapis de découpe
- 1 rouleau de papier film de transfert
 - outils de la découpeuse vinyle : 1 crochet d'échenillage, 1 spatule, 1 raclette à maroufler
 - 2 cartes SD



PERSONNES À MOBILISER

1 à 2 personne



JAUGE

10 personnes max

MATÉRIEL À PRÉVOIR

- tables, chaises, ciseaux, cutters, rallonges
- 1 support carré en bois ou carton (min 20 cm de côté)
- 1 PC avec les logiciels dédiés installés :
 - Cura
 - Silhouette

OBJECTIFS

Découvrir des outils de type fablab :

- une imprimante 3D FDM (par dépôt de matière) : Quel est le principe ? Comment cela fonctionne ? Où trouver des modèles à imprimer ? Avec quels outils les transformer en fichiers imprimables ? Comment lancer une impression ?
- une découpeuse vinyle (Adhésif PVC) : Comment cela fonctionne ?

DESCRIPTIF

Proposer un atelier de démonstration et d'utilisation d'une imprimante 3D et d'une découpeuse vinyle.

Pour cela voici un projet de création d'un jeu traditionnel d'échecs :

- Créer un plateau de jeu en créant les cases à la découpeuse vinyle
- Chercher des modèles de pièces d'échecs dans des bases de données 3D et imprimer celle-ci.

DÉROULÉ TYPE

En amont :

- Installer les logiciels Cura et Silhouette sur un ordinateur portable
- Préparer un espace où sera installée l'imprimante 3D (stable)
- Préparer des tables et des chaises où auront lieu l'atelier : explications, sélections des pièces sur PC, découpe du vinyle, assemblage
- Avoir un plateau en bois ou en carton de taille carré d'au minimum 20 cm de côté

Le jour J :

- L'animateur fait une **introduction** pour présenter le principe de l'imprimante 3D : utilisation du PLA par dépôt de matière, usages en général, démocratisation, déroulé de l'atelier,...
- Le groupe va rechercher sur des bases de données (Thingiverse / Cults) des pièces d'échecs à imprimer : 1 modèle de roi, 1 modèle de reine, 1 fou, 1 cavalier, 1 tour et 1 pion
- Une fois les pièces sélectionnées (bonnes dimensions, gratuits,..) : télécharger celles-ci et ouvrez-les dans un « slicer » tel que Cura
- Redimensionner la pièce si besoin tout en gardant les proportions et « Découper »
- Un fichier en .Gcode sera créé (instructions numériques) à enregistrer sur carte SD pour l'imprimante 3D

Une fois les fichiers choisis et mis au format Gcode, préparer l'imprimante : nettoyage du plateau, chargement du fil, chauffer la buse et lancer le 1er fichier.

Le nombre de pièces à imprimer étant important, il est très probable que toutes ne seront pas imprimées le jour de l'atelier :

-1 roi / 1 reine / 2 fous / 2 cavaliers / 2 tours / 8 pions

Pour chaque couleur, donc X2, soit 32 pièces en tout.

- Pendant l'impression, fabrication du plateau : sur le support prévu par la bibliothèque le groupe va devoir apposer des cases noires et blanches afin de constituer l'échiquier.
- Dessiner au crayon de papier l'échiquier sur le support : un carré de 8 cases de côté soit 64 cases en tout.
- Dans Silhouette, dessiner un modèle de case de la bonne dimension.
- Dupliquer le modèle pour en imprimer 32 sur une feuille de Vinyle (une fois pour les blanches, une fois pour les noires)
- Découper un morceau de vinyle de la bonne dimension et lancer la découpe.
- Transférer les cases sur l'échiquier et maroufler sur le plateau afin de déposer le vinyle en alternant les cases noires et les cases blanches.

Après l'atelier :

- Les jours d'ouverture suivants, la bibliothèque mettra en route l'impression de pièces 3D préparées lors de l'atelier afin de faire démonstration de l'outil aux autres usagers.
- Lorsque toutes les pièces seront imprimées, le jeu d'échecs conçu sera enfin complet et pourra être laissé à disposition des usagers puisque conservé par la bibliothèque

Marqueur de difficulté : ++ Demande au moins d'avoir 1 membre de l'équipe référent à l'aise avec l'utilisation de l'imprimante 3D, des applications utiles, de la découpeuse vinyle, plutôt « bidouilleur ».

LE BALLE T NUMÉRIQUE



PUBLIC

Tout public



DURÉE

20 à 45 min



AIDE DE LA BDSL

Accompagnement par téléphone



MATÉRIEL FOURNI

3 tablettes + l'application



PERSONNES À MOBILISER

1 personne



JAUGE

2 à 6 personnes maximum
(2 personnes par tablette)

OBJECTIFS

Véritable mélange entre le jeu Twister et le ballet, cette application permet à chacun d'apprendre à danser à deux.

MATÉRIEL À PRÉVOIR

A votre convenance

DESSCRIPTIF

Bounden est un jeu vidéo de type art game développé en collaboration avec le Het national Ballet (Ballet national néerlandais), qui a créé les chorégraphies proposées sur l'application.

DÉROULÉ TYPE

Cette application s'utilise à deux, avec un téléphone ou une tablette comme guide. Chaque partenaire doit poser son pouce sur les marqueurs indiqués sur l'écran et bouger de manière synchrone pour danser ensemble. Les danseurs font pivoter l'écran autour d'une sphère virtuelle, en suivant les anneaux. Les bras s'envolent, le corps se balance, vous voilà en train de danser ! Plusieurs niveaux sont proposés, contenant chacun plusieurs exercices.

Marqueur de difficulté : Prévoir un espace délimité (2m2 environ)

