











Heure du conte numérique sur le thème des sorcières

Fiche Retour d'expérience

 Objectif	Ecouter, lire, interagir et découvrir des histoires à partir d'une tablette. Intervention auprès d'un groupe de 20 enfants (Centre de loisirs)		Applis utiles : La sorcière sans nom (Editeur : SlimCricket)
 Public	Enfants de 6-9 ans	 Documents	<ul style="list-style-type: none"> • 3 albums : <i>Ah les bonnes soupes</i> de Claude Boujon, <i>Vèzmô la sorcière</i> de Geoffroy de Pennart, <i>Cornebidouille</i> de Pierre Bertrand. • 3 fiches pour le quizz des sorcières.
 Durée	2 h	 Personnel mobilisé	2 bibliothécaires 1 animateur
 Matériel	2 tablettes (1 Samsung – 1 Ipad) – 1 Lecteur CD pour ambiance Halloween - 4 tables pour créer 2 cabanes à histoire – tissus pour mettre la bibliothèque dans l'obscurité – Des lampes de chevets et quelques décorations d'Halloween	 Sites	

Avant :

Préparation de la salle (cabanes de lecture, chemin lumineux, décoration...)

Prise en main de l'application.

Création des quizz pour les albums.

Construction de la séance entre histoires lues, quizz et l'application sur la tablette.

Déroulé :

1^{ère} partie de la séance : lecture collective des 3 albums sélectionnés (durée : 30 minutes)

2^{ème} partie de la séance : les enfants sont répartis sur 2 ateliers (1 atelier quizz et 1 atelier tablettes) (durée : 1h30)

La découverte de l'application se fait par groupe de 3 enfants et 1 bibliothécaire.

Fiche proposée par la Médiathèque de Parthenay - Maryse GASCHER

mediatheque@cc-parthenay-gatine.fr - 05-49-94-90-42