



(fabuleux)

CATALOGUE

ATELIERS TRANSFAIRE

2016-2017

Notre mission depuis presque 10 ans,
stimuler la capacité créative des jeunes générations et ouvrir
la connaissance à celles et ceux qui en sont le plus éloigné.e.s.

Pour y parvenir, nous développons, avec la complicité de nos
partenaires, des expositions-à-jouer, des ateliers de pratique
artistique et accompagnons jeunes et professionnels dans la
transformation des “lieux du savoir” en espaces d’expériences,
en s’appuyant sur les ressources du numérique, de la création
artistique et du design social.

La place des jeunes générations est centrale dans notre
approche. Ce sont elles qui, demain, vont prendre le relais de ce
monde qui se façonne. Et elles ont, aujourd’hui, des idées pour
le rendre plus désirable, soutenable et durable.

La Fabulerie, c’est aussi un tiers-lieu culturel et numérique,
à Marseille, abritant un cabinet de curiosités numériques, un
espace de coworking, la Cantine de Mo tous les midis et une
programmation foisonnante proposant pour tous les âges des
expériences numériques, culturelles et pédagogiques.



LA VILLE SE RACONTE

Créer un souvenir interactif de sa ville

Proposé par la médiathèque de Châteaurenard



(cc) Patrick Hendry

Cet atelier propose aux participants de fabriquer des supports interactifs et sonores illustrant des souvenirs de leur ville.

Ensemble, ils réalisent une petite exposition sous la forme d'un accrochage de supports papier (photos, cartes, dessins) délivrant un contenu sonore actif au toucher.



PUBLICS

Tout public

Dimension intergénérationnelle



BOÎTE À OUTILS

Photos, images, cartes, textes

1 Touch Board + mini carte SD + enceintes

Pinces crocodiles

Logiciel d'enregistrement (Audacity)

1 ordinateur

Supports d'accrochage



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2 h 00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication sur l'événement par les réseaux sociaux

Collecte des images auprès des participants

PENDANT

Initiation aux outils (Touch Board)

Enregistrements des sons

Création du support et connexion de la Touch Board aux souvenirs

APRÈS

Exposition des souvenirs

Echange de souvenirs à la maison de la vie associative

TOUT EST ART

Découvrir les filières artistiques par l'interactivité des matériaux

Proposé par la médiathèque de Châteaurenard



Cet atelier propose aux élèves d'écoles d'art de rendre interactifs et sonores différents matériaux (verre, métal, argile, papier, textile...) qui sont chacun reliés à une oeuvre emblématique.

Au toucher de ces matériaux, un témoignage se déclenche afin de faciliter le choix des filières artistiques lors des portes ouvertes de l'école.



PUBLICS

Étudiant



BOÎTE À OUTILS

Différents matériaux
Plusieurs Touch Board (selon le nombre de filières et de matériaux) + mini carte SD
Enceintes
Pincres crocodiles
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
1 ordinateur
Impression des oeuvres emblématiques



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3 h 00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Récupérer différents matériaux

Définir les différentes filières artistiques et les oeuvres emblématiques

Communication sur l'événement par les réseaux sociaux

PENDANT

Initiation aux outils (Touch Board)

Associer à une filière, une oeuvre, un matériau à un son

Enregistrements des sons (Audacity)

Connexion de la Touch Board aux matériaux ou à l'oeuvre

APRÈS

Exposition lors des portes ouvertes des écoles d'Art

CARTE DE VOYAGE

Raconter ses souvenirs de voyage en rendant un planisphère interactif!

Proposé par la médiathèque de Châteaurenard



(cc) Ruthie

Cet atelier propose aux personnes en maison de repos de revenir sur leurs souvenirs de voyage en rendant une carte interactive. À chaque endroit visité, une attache parisienne sera accrochée entourée de différentes photos, il suffit de toucher l'attache parisienne pour entendre le témoignage du voyageur !



PUBLICS

Séniors



BOÎTE À OUTILS

1 planisphère
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
1 ordinateur
Attaches parisiennes
1 Touch Board + 1 mini carte SD + enceintes
Pincres crocodiles
Photos souvenirs



DURÉE DU CYCLE

2 séances de 2 h 00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulterie.com

AVANT

Communication directe auprès des maisons de repos

Demander aux participants de réunir de vieilles photos de leurs voyages

PENDANT

Initiation aux outils

Enregistrement des souvenirs des résidents et mise en lien avec les photos

Accrochage des photos sur les pays correspondants

Branchement et mise en place du dispositif

APRÈS

Accrochage pendant plusieurs semaines du planisphère à la maison de repos, puis à la médiathèque.

KIFFBOOK

Partage ton avis et conseille tes livres préférés aux copains !

Proposé par la médiathèque de Châteaurenard



(cc) Tom Hermans

Cet atelier à l'ambition de redonner l'envie de lire aux jeunes générations par des boutons interactifs placés devant chaque livre !

Les boutons révèlent différents avis positifs ou négatifs des livres, enregistrés par les enfants et qui doivent également conseiller un autre livre qu'ils ont aimé pour poursuivre l'expérience de lecture !



PUBLICS

8 / 10 ans, scolaires



BOÎTE À OUTILS

6 livres / classe

Pâte à modeler

Touch Board + mini carte SD + enceintes

Logiciel d'enregistrement (Audacity)

1 ordinateur

Pinces crocodiles

Attaches parisiennes



DURÉE DU CYCLE

Séances de lecture à planifier par l'école

2 séances de 2h00 pour l'installation



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer les partenariats entre les écoles et la bibliothèque

Sélection des livres

Planning des lectures

Préparation du matériel

PENDANT

Initiation aux outils (Touch Board)

Enregistrement des avis positifs ou négatifs des enfants

Création des boutons smiley en pâte à modeler

Connexion de la Touch Board à la pâte à modeler

APRÈS

Goûter et présentation aux parents, aux professeurs, aux élèves...

Exposition tout le long de l'année, à renouveler chaque trimestre

IMMERSION DANS UNE VILLA ROMAINE

Découvrir la vie quotidienne des romains dans un environnement sonore!

Proposé par la bibliothèque de Saint-Rémy-de-Provence



(c) Musée Ariétois

Cet atelier propose une expérience de visite différente adaptée pour tous types de public.

Immergé dans une atmosphère sonore, le but est d'appréhender les différentes pièces d'une villa romaine à travers un plan relief et se laisser guider par l'ambiance sonore pour découvrir chaque pièce et ses usages.



PUBLICS

Public mal ou/et non-voyant
À décliner avec tous les publics



BOÎTE À OUTILS

1 touch Board + carte mini SD + enceintes
1 ordinateur
Pincres crocodiles
Différents types de papier
Plan des archéologues
Attaches parisiennes
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
Recherche et fabrication de sons



DURÉE DU CYCLE

2 séances de 3 heures pour la préparation



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication via les radios locales et mailing auprès des associations de mal et non voyant

PENDANT

Initiation aux outils (Touch Board)
Création des plans en relief
Recherche et fabrication des sons et explications des pièces
Branchement des pincres et mise en place de l'exposition

APRÈS

Visite de l'exposition
Adapter/décliner l'exposition interactive avec d'autres publics et communiquer cette expérience sur les réseaux sociaux

ATTRAPE SONS

Retrouver et dessiner un lieu grâce à son ambiance sonore !

Proposé par la bibliothèque de Saint-Rémy de Provence



(cc) Milada Vigerova

Cet atelier propose une expérience en deux temps. Les enfants de l'école enregistrent plusieurs sons liés à différents endroits symboliques de la ville. Les sons rattachés à des attaches parisiennes sont disposés sur un fond blanc.

Suite à l'écoute, le public doit deviner de quel endroit il s'agit et le dessiner, jusqu'à réaliser une carte interactive !



PUBLICS

Scolaires / tout public



BOÎTE À OUTILS

1 Touch Board + mini carte SD + enceintes
1 ordinateur
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
Attaches parisiennes / pinces crocodiles
Papier, crayons gras, couleurs...
Toile et plan du village
Encre connectée et pinceaux



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 4h00 avec l'école
1 séance de 2h00 avec le public



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Acquisition du matériel

Campagne d'affichage dans la ville pour la communication

Créer le partenariat avec une école

PENDANT

Déambulation dans le village puis prises des sons et des témoignages par l'école.

Création du support de jeu

Branchement des pinces et mise en place de l'exposition

Jeu et dessins par le public

APRÈS

Le public vient rendre son dessin et écouter le son correspondant

La carte interactive reste plusieurs semaines à la bibliothèque

EXPOSITION INTERACTIVE DES ARTISTES

Des oeuvres racontées par les artistes eux-mêmes

Proposé par la bibliothèque d'Auriol



[cc] Soren Astrup Jorgensen

Cet atelier propose une expérience de visite auditive. Il s'agit de rendre interactives les cartels des oeuvres exposées.

Chaque artiste présente son oeuvre et décrit les conditions dans lesquelles il l'a créée pour une meilleure compréhension de l'exposition.



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

3 Touch Board + mini cartes SD + enceintes + 1 ordinateur
 3 murs contreplaqués habillés
 Photos des oeuvres
 Attaches parisiennes
 Pincettes crocodiles
 Rallonges et multiprises
 Affiches explicatives sur le fonctionnement du dispositif
 Logiciel d'enregistrement (Audacity)



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00 entre les artistes et le public
 1 visite de 1h00 de l'exposition



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulterie.com

AVANT

Campagne d'affichage dans la ville et communication sur le site internet

Sélectionner les oeuvres

Inviter les artistes à l'atelier, sinon récupérer leurs témoignages

Préparer le matériel

PENDANT

Faire les prises de son auprès de chaque artiste

Création des affiches explicatives interactives

Mise en place de l'exposition

Visite

APRÈS

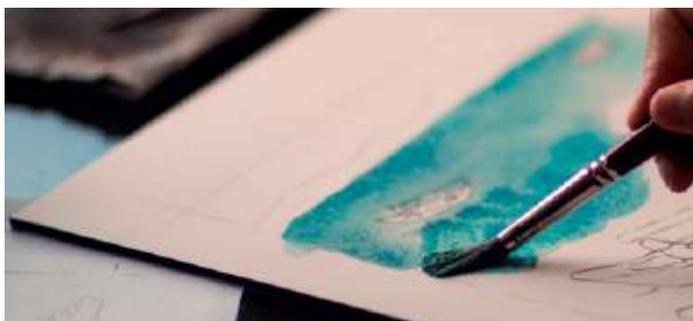
Différentes possibilités de livres d'or pour avoir un retour sur l'expérience de la visite, enregistrement sonore des impressions du public

Exposition temporaire à la bibliothèque

GUIDE PRATIQUE DU FORUM DES ASSOCIATIONS

Un guide pratique connecté présentant les différentes activités de loisir

Proposé par la bibliothèque d'Auriol



(cc) Nik Macmillan

Afin d'aider l'enfant à choisir son activité dans les meilleures conditions, cet atelier propose de réaliser des affiches connectées.

Elles permettent de donner des informations enregistrées par les enfants et les professeurs pour décrire les différentes activités présentes au sein de la ville.



PUBLICS

Public de jeunes enfants en quête de loisirs



BOÎTE À OUTILS

2 ou 3 Touch Board + mini carte SD
Enceintes
1 ordinateur
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
Pinces crocodiles
Encre connectée
Crayons, pinceaux...
Supports pour affiches



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication auprès des écoles de la ville et auprès des associations sportives

Campagne d'affichage dans la ville

PENDANT

Création des affiches avec encre connectée :
1 dessin symbolique par sport

Enregistrement des témoignages d'enfants et des professeurs selon les sports

Mise en place du dispositif

APRÈS

Visite lors du forum des associations

CAFÉ DÉCOUVERTE DU BULLETIN MUNICIPAL

Venez découvrir votre journal local autrement !

Proposé par la bibliothèque d'Auriol



Autour d'un café, ce projet permet aux habitants de la ville de (re)découvrir le journal municipal autrement que par une lecture visuelle.

Durant cet atelier il s'agit de rendre le bulletin municipal interactif et sonore pour une approche différente et ludique des nouvelles locales.



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

Touch Board + mini carte SD + enceintes
1 ordinateur
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
Scotch aluminium pour la page de couverture
Pincettes crocodiles
Bulletin municipal



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulterie.com

AVANT

Communication web sur les réseaux sociaux et le site internet de la ville

Campagne d'affichage dans la ville et à la bibliothèque

PENDANT

Prises de son et lectures du bulletin municipal

Branchements et mise en place du café découverte

APRÈS

Le café découverte reste ouvert

A renouveler à chaque nouveau bulletin municipal

Retours d'expériences des habitants

DESSINE MOI UN SON

Création d'un monde pictural et sonore dans l'instant !

Proposé par la bibliothèque de Meyreuil



(cc) Seth Doyle

Venez découvrir une expérience unique entre le son et le pinceau dans une improvisation créative.

Deux groupes; chaque participant invente un son qu'il enregistre et l'autre groupe reproduit picturalement les émotions qu'il ressent lors de l'écoute.

Les rôles s'inversent dans un second temps.



PUBLICS

Tout public / Écoles de musique et écoles d'art



BOÎTE À OUTILS

2 Makey-Makey + 1 ordinateur
 (selon le nombre de participants)
 Logiciel Soundplant + enceintes
 Logiciel d'enregistrement (Audacity)
 Pincettes crocodiles
 Encre connectée + éléments conducteurs
 Support pour la création d'une affiche
 Peinture, crayons, feutres, pinceaux...



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00 (1h30 par groupe)



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication et/ou partenariat avec les écoles d'Art et de Musique

Campagne d'affichage dans la ville et sur internet

Préparation du matériel

PENDANT

Création de deux groupes

Enregistrement de la musique

Création picturale

Inversement des groupes

Accrochage dans les écoles ou bibliothèque

APRÈS

Exposition en transition entre les écoles et la bibliothèque

JE ME SOUVIENS

Créer une boîte à souvenirs avec les personnes âgées

Proposé par la bibliothèque de Meyreuil



cc Cheryl Winn Boujnida

Cet atelier propose aux personnes du 3ème âge de replonger dans leur passé et de donner vie à leurs souvenirs.

À l'image d'un cabinet de curiosité, les participants entreposent leurs objets ou photos souvenirs et enregistrent leurs témoignages qui se déclenchent au simple toucher.



PUBLICS

Public du 3ème âge /
Maison de repos



BOÎTE À OUTILS

Photos
Images, objets
Attaches parisiennes, aluminium
Pincettes crocodiles
Touch Board + mini carte SD + enceintes
(en fonction du nombre de participants)
1 ordinateur
Logiciel d'enregistrement (Audacity)



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication et/ou partenariat avec une maison de repos

Campagne d'affichage dans la ville et sur internet

Préparation du matériel

PENDANT

Initiation à la Touch Board

Enregistrement des témoignages à mettre en lien avec les objets ou les photos puis créer les branchements à la Touch Board

Exposition du cabinet de curiosité, visite

APRÈS

Soirée de valorisation et de restitution avec un buffet

Exposition à la maison de repos

LE TAPIS BAVARD

Venez donner de la voix au tapis à histoires connecté !

Proposé par la bibliothèque de Belcodène



Cet atelier propose de s'initier à la couture et au numérique pour donner une dimension sonore à une histoire, à un conte.

Grâce à du fil connecté, il suffira de coudre les éléments narratifs sur le carré de tissu, qui, en les touchant déclencheront un son, une lecture du livre choisi.



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

Tissus de récupération
Matériel de couture
1 touch board + mini carte SD + enceintes
Fils connecté
Pincres crocodiles
1 ordinateur
Livres à choisir
Logiciel d'enregistrement (Audacity)



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 4h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication sur le site internet de la ville et de la bibliothèque et campagne d'affichage dans la ville

Créer un partenariat avec un/e couturier/e

Conception du tapis en matériaux de récupération, mais aussi des éléments d'animation (animaux/ personnages/décors en fils connectés)

PENDANT

Confection finale du tapis

Sélection du livre et création des décors et personnages

Coudre ces éléments sur le tapis avec du fil connecté et enregistrement sonore de l'histoire

Branchements

APRÈS

Exposition des carrés de tissus connectés à la bibliothèque

Renouvelable sur d'autres histoires/livres

LE MUSÉE IMAGINAIRE

Venez inventer l'histoire de vos objets farfelus !

Proposé par la bibliothèque de Trets



Cet atelier propose au public de créer son propre musée et de le rendre interactif grâce à un petit circuit imprimé. Chaque participant doit amener un objet qui puisse être étrange aux yeux de l'autre et doit lui inventer une histoire.

Toutes les histoires sont enregistrées et seront audibles au toucher de chaque objet.



PUBLICS

Tout public, familles



BOÎTE À OUTILS

Objets
Fils connectés
3 Touch Board + mini carte SD + enceintes
Logiciel d'enregistrement (Audacity)
1 appareil photo
1 ordinateur
Pinces crocodiles



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication sur le site internet de la ville et de la bibliothèque et campagne d'affichage dans la ville

Communication auprès des associations, maisons de quartier, mission locale...

Prévenir les participants d'amener un objet étrange

PENDANT

Mise en place de l'exposition avec tous les objets

Chaque participant invente un nom et une histoire à son objet puis enregistre son témoignage en ajoutant le lieu et la date fictive de la découverte de l'objet

Branchements

APRÈS

Vernissage de l'exposition du musée imaginaire

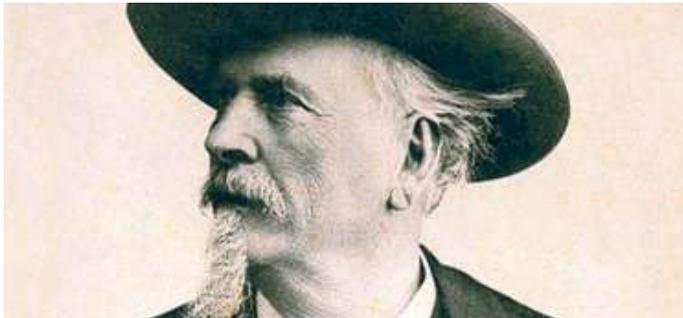
Organisation d'une exposition la nuit dans le noir ou le public peut découvrir le contenu de l'exposition grâce à une lampe frontale

Restitution photo sur le site internet et les réseaux sociaux

LE TRIP DE MIREILLE

Réalisation d'un stop-motion autour de l'oeuvre de Frédéric Mistral

Proposé par La médiathèque de Saint-Martin-de-Crau



(cc) unknown

Cet atelier propose de réaliser un petit film d'animation autour de l'oeuvre de Mireio et réinventer son trip à travers la Provence.

Il suffit de se prendre en photo dans un costume d'époque, imprimer et découper sa silhouette puis l'animer grâce à une technique d'animation simple et surprenante !



PUBLICS

Familial, dès 8 ans



BOÎTE À OUTILS

Ouvrages "Mireio" de Frédéric Mistral
Fonds iconographiques de cartes postales
Journaux/illustrations pour les décors
Costumes
1 appareil photo
1 imprimante
4 tablettes avec l'application "Animation"
Trousse colle, carton, ciseau...



DURÉE DU CYCLE

2 séances de 2 heures



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Préparation du matériel
(impression des fonds pour les décors, recherche des costumes, prêt de tablettes...)

Communication web,
affichage dans la ville,
presse locale

PENDANT

Écriture du scénario
(story board)

Séance photo avec les costumes, impression et découpage

Découpe et réalisation des décors

Réalisation du petit film et exporter le film

APRÈS

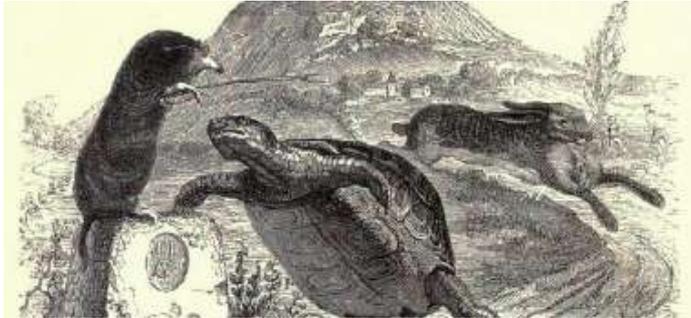
Récupération du film sur clé USB et des photos en costume sur papier

Valorisation sur le site internet et sur les réseaux sociaux des productions

MÉTAMORPHOSE, FABLES ET TABLETTES

Deviens le héros d'une fable de la Fontaine le temps d'un atelier !

Proposé par La médiathèque de Saint-Martin-de-Crau



Cet atelier propose de réaliser un tableau animé grâce à la technique du Stop-Motion, autour des fables de Jean de La Fontaine.

Devenez le héros de l'histoire en collant votre photo sur le personnage puis animer le tout pour rendre vivante les fabuleuses fables de La Fontaine.



PUBLICS

Tout public, dès 6 ans



BOÎTE À OUTILS

3 tablettes avec l'application "Animation"
Livres, illustrations des fables de La Fontaine
Cadres anciens
Support d'accrochage
Papier, colle, crayons, ciseaux...
Photos d'identité



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2 heures



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulterie.com

AVANT

Choix des fables de La Fontaine

Récupérer les photos d'identité des participants

Imprimer les autorisations pour le droit à l'image

Campagne d'affichage dans la ville et diffusion sur les réseaux sociaux.

PENDANT

Choix des personnages par les participants

Création des décors des tableaux, puis coller sa photo d'identité sur son personnage

Réalisation de l'animation

Installation des tablettes sous des cadres anciens pour valoriser le rendu

APRÈS

Récupération du Gif animé sur clé USB ou envoi par mail

Mise en ligne des productions sur le site internet de la médiathèque

Exposition des tableaux animés à la bibliothèque

COS (Caligraphie, Origami, Stop-Motion)

Mise en mouvement des origamis pour réaliser un petit film d'animation !

Proposé par La médiathèque de Saint-Martin-de-Crau



Cet atelier propose de réaliser un petit film d'animation en mettant en scène des origamis sur des décors faits maison le tout dans une atmosphère zen.



PUBLICS

Tout public, dès 6 ans



BOÎTE À OUTILS

2 tablettes avec l'application "Animation"
Feutres, crayons, pinceaux...
Encre de chine
Papier de riz
Papier origami
Photo de mer et de ciel pour le décor



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2 heures



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Campagne d'affichage dans la ville et communication sur le site de la médiathèque

PENDANT

Coloriage des décors, pliage des origamis et calligraphie.

Création du petit film avec l'application «Animation»

APRÈS

L'enfant garde son origami et son dessin d'idéogramme.

Récupération du film sur clé USB ou par mail

La bibliothèque garde aussi le film et le projet

ANIME TA BANDE DESSINÉE

Création d'une animation pour la promotion du festival bd!

Proposé par la bibliothèque de Allauch



(cc) robyn Budlender

Si tu es fan de bande dessinée et que tu as l'esprit créatif, si tu as de l'imagination et que les nouvelles technologies te passionnent, alors rendez-vous à la bibliothèque municipale pour créer ensemble un petit film en mettant en scène ton personnage préféré !



PUBLICS

Jeune public, élémentaire



BOÎTE À OUTILS

4 tablettes avec l'application "Animation"
Papiers, crayons, feutres...
Impression pour création du décor
Photocopies des bandes dessinées
1 ordinateur



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3 heures



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication sur les réseaux sociaux et sur le site internet

Communication de l'atelier auprès du festival de bande dessinée

Préparation du matériel, des impressions et des photocopies

PENDANT

Initiation à l'application

Écriture du scénario (Story board), découpage et illustrations des personnages et des décors

Animation et création du petit film et prise des sons et des bruitages

APRÈS

Diffusion du film dans les écoles partenaires et durant le festival de bd

Publication du film sur la page facebook de la bibliothèque, sur le site internet de la bibliothèque et de la ville

Récupération du film sur clé USB ou par mail

REDÉCOUVRIR LE PETIT CHAPERON ROUGE

Donner l'envie aux enfants de découvrir d'autres contes

Proposé par la bibliothèque de Allauch



cc unknown

Cet atelier propose de revisiter un conte scénettes par scénettes.

Après avoir étudié le conte dans l'ensemble, les enfants peuvent modifier ou interpréter l'histoire en animant des personnages grâce à la technique du Stop-Motion.



PUBLICS

Primaires et maternelles



BOÎTE À OUTILS

4 tablettes avec l'application "Animation"
Livres et contes
Feuilles, feutres, crayons, ciseaux...
Colle
Impression des illustrations



DURÉE DU CYCLE

1 séance de lecture avec la classe
1 séance de 3 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec les écoles primaires

Lecture du conte Le Petit Chaperon Rouge dans les classes

Préparation du matériel, des impressions et des photocopies des illustrations du conte

PENDANT

Échange avec les enfants sur le lieu, les personnages et l'histoire du conte

Écriture du scénario

Fabrication des décors et des personnages

Mise en scène et création du petit film

APRÈS

Diffusion des petits films dans l'école et à la bibliothèque

Les parents peuvent récupérer le film sur clé USB ou par mail

L'EAU EST UN TRÉSOR

Partir à la découverte de l'eau autrement

Proposé par la bibliothèque de Allauch



Cet atelier propose de sensibiliser les enfants sur le cycle de l'eau de manière ludique sous la forme d'un petit film d'animation.

Chaque groupe d'enfant réfléchit sur le voyage de l'eau et réalise une scénette.



PUBLICS

Primaires et maternelles



BOÎTE À OUTILS

4 tablettes avec l'application "Animation"
4 feuilles dessin 50/60
Feutres de couleurs
Un panneau + post its
Colle, ciseaux
Illustrations à découper



DURÉE DU CYCLE

Séances sur le cycle de l'eau
1 séance de 3 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec les écoles primaires

Plusieurs séances en amont avec la classe pour une introduction sur le cycle de l'eau

Préparation du matériel, des impressions et photocopie, préparation du support

PENDANT

Écriture du scénario

Co-conception avec les enfants des décors

Mise en scène et création du petit film

APRÈS

Diffusion des petits films dans l'école

Mise en ligne sur le site et la page facebook de la bibliothèque municipale

Les parents peuvent récupérer le film sur clé USB ou par mail

RELOOKE TON ARRIÈRE GRAND-MÈRE

Anime ton arrière grand-mère et redonne lui un coup de jeune !

Proposé par la bibliothèque de Allauch



(cc) V. Lloyd Cain

L'atelier propose de modifier un tableau existant au musée représentant une personne âgée en incluant de nouveaux éléments tirés d'autres tableaux ou inventés !

Les élèves doivent la relooker grâce à la méthode du Stop Motion, un concours du meilleur relooking sera aussi proposé !



PUBLICS

Primaires et maternelles



BOÎTE À OUTILS

6 tablettes avec l'application "Animation"
Ciseaux colle, crayons, feutres...
Reproductions couleurs des tableaux
Impressions, magazines...
Toile vierge encadrée
Peinture
1 Rétroprojecteur



DURÉE DU CYCLE

1 séance de visite du musée
1 séance de 2h30 pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communication de l'atelier par mail, sur les réseaux sociaux, site internet...

Communiquer auprès du foyer des jeunes, des écoles ...

Préparation du matériel et impression couleurs des tableaux sélectionnés

PENDANT

Visite au musée et sélection des tableaux

Initiation au Stop Motion

Choix du tableau et customisation du personnage et des décors

Animation du personnage et création du petit film

APRÈS

Projection des films sur la toile vierge encadrée

Exposition des films animés pendant plusieurs semaines à la bibliothèque

Récupération du film sur clé USB ou par mail

LA CUISINE DES MOTS

Anime ton assiette !

Proposé par la bibliothèque de Saint-Mitre-les-Remparts



L'atelier propose d'illustrer un menu d'idées en images !

Il s'agit de découvrir les expressions culinaires et leur sens caché en créant des images animées grâce à la méthode du Stop Motion !



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

Images pré-découpées
5 tablettes avec l'application "Animation"
5 tables garnies (couverts mis)
Menu avec les expressions



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Campagne d'affichage dans la ville, et communication web

Préparation du matériel et réaliser le menu avec les différentes expressions culinaires

PENDANT

Initiation à la méthode du Stop-Motion

Choix de son expression à animer

Préparer son assiette garnie et animer les aliments pour faire le petit film d'animation

APRÈS

Projection des petits films autour de tables garnies

Organisation et animation du jeu de découverte des expressions culinaires

Récupération du film sur clé USB ou par mail

SEULS, LA SUITE

Viens inventer la suite de ta bande-dessinée

Proposé par la bibliothèque de Saint-Mitre-les-Remparts



(c) Couverture de Seuls tome 9, Gazzoti Vehlmann

Soyez créatifs, exprimez-vous ! Après le tome 10 de "Seuls", venez inventer la suite des aventures des 5 enfants qui doivent apprendre à se battre seuls dans le monde des nymes.

L'atelier propose de créer la suite d'une bande dessinée, le but étant de faire découvrir les possibilités offertes par la bibliothèque !



PUBLICS

Dès 12 ans



BOÎTE À OUTILS

5 tablettes avec l'application "Animation"
Photocopies et impressions des éléments de la bande dessinée
Papiers, ciseaux, colle
Rétroprojecteur
Les 10 tomes de la bande dessinée



DURÉE DU CYCLE

2 ou 3 séances de lecture
1 séance de 2h00 pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer des partenariats avec les Collèges, les MJC, le CDI ...

Communiquer l'atelier sur les réseaux sociaux, sur le site internet de la ville et de la bibliothèque

Fixer un date de grande soirée de présentation en présence des auteurs

PENDANT

Création du scénario, mise en place d'un atelier d'écriture collective avec le logiciel «Farwapad»

Illustration et création de son décor et de son animation

Création de plusieurs teasers en Gif

APRÈS

Publication sur les réseaux sociaux et sur les écrans de présentation à l'accueil de la bibliothèque ou au rayon bandes dessinées

Grande soirée de présentation en présence des auteurs

Récupération du film sur clé USB ou par mail

Viens faire revivre ton village !

Habille toi avec les habits de l'époque et anime la vie d'antan de ton village !

Proposé par la bibliothèque de Saint-Mitre-les-Remparts



(cc) Les Anderson

Cet atelier vous propose de photographier et animer des lieux précis du village en jouant des scènes d'autrefois et en s'habillant comme avant.

Il s'agit de recréer des scènes typiques et les photographier en sépia, image par image !



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

5 tablettes avec l'application "Animation"
Costumes d'époque
Autorisations de la Mairie



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 3h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Demander à la mairie l'autorisation de fermer les lieux aux voitures

Communication papier et sur le site internet de la ville et de la bibliothèque

Préparation du matériel (tablettes, costumes...)

PENDANT

Mobilisation des participants et répartition du public en costume sur les différents sites du village

Prise de photo sépia et animation des personnages en costume

Création du film d'animation

APRÈS

Projection des travaux lors d'une animation sur le village et sur les écrans de la bibliothèque

Récupération du film sur clé USB ou par mail

CHOREGRAPHIES

Viens danser avec Matisse

Proposé par la médiathèque de Noves



Cet atelier vous propose un échange entre des jeunes et des danseurs du conservatoire. À partir de la Danse de Matisse, les jeunes créent une danse en animant les personnages avec la méthode du Stop Motion.

Après avoir vu la vidéo, les danseurs doivent reproduire la chorégraphie, puis les rôles s'inversent dans un deuxième temps d'atelier.



PUBLICS

Public adolescent

Elèves du conservatoire de danse



BOÎTE À OUTILS

3 tablettes avec l'application "Animation"

1 ordinateur ou micro

Impression de la "Danse" de Matisse

Ciseaux, attaches parisiennes, feutres...

Fond en carton coloré



DURÉE DU CYCLE

2 séances de 3h00



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Communiquer directement dans la rue avec les jeunes et également sur internet

Créer un partenariat avec le conservatoire de danse

Préparation du matériel (tablettes et impression)

PENDANT

Écriture de la chorégraphie

Découper et animer les personnages puis créer le film d'animation

Proposer la chorégraphie aux danseurs et les filmer

Inverser les rôles dans un second atelier

APRÈS

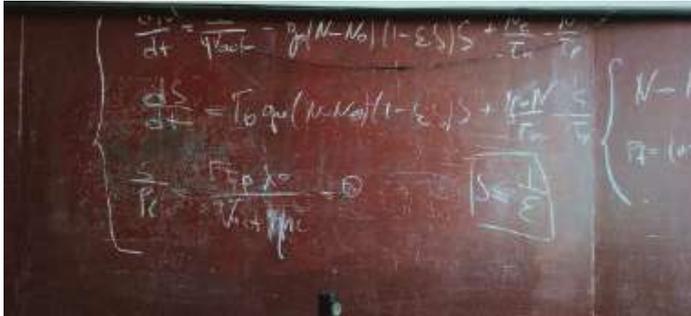
Projeter l'ensemble des vidéos au conservatoire et à la bibliothèque

Récupération du film sur clé USB ou par mail

TOUCHE PAS À MON POTO

Dénoncer le harcèlement scolaire avec un film d'animation !

Proposé par la médiathèque de Noves



(cc) Roman Mager

Cet atelier propose aux collégiens de réaliser un petit film d'animation pour dénoncer le harcèlement scolaire.

Les participants se prennent en photo, confectionnent leurs petites marionnettes et les animent afin de créer un petit film d'animation image par image.



PUBLICS
Collégiens



BOÎTE À OUTILS

5 tablettes avec l'application "Animation"
1 ordinateur ou micro
1 appareil photo
1 imprimante
Feutres, crayons, papiers pour les décors
Attaches parisiennes



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2h00 de sensibilisation au harcèlement
1 séance de 2 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec un collègue

Préparer le matériel

Introduire et sensibiliser les élèves au harcèlement

PENDANT

Écriture du scénario pour raconter différentes scènes du harcèlement

Créer sa marionnette et les décors puis les animer

Création du petit film d'animation

APRÈS

Projection des films de sensibilisation au collège et à la bibliothèque pendant quelques semaines

Introduire un débat avec les élèves sur le harcèlement

Récupération du film sur clé USB ou par mail

NUMERIC'OLO

Sensibiliser les jeunes au développement durable

Proposé par la médiathèque de Noves



Cet atelier propose aux enfants de réfléchir à l'écologie et au développement durable de manière ludique grâce à la méthode du stop-motion.

Après un temps d'information et de réflexion, ils pourront réaliser un film d'animation à partir d'objets recyclés ou issus de la nature



PUBLICS

Jeune public ou scolaires



BOÎTE À OUTILS

3 tablettes avec l'application "Animation"

Ciseaux, cartons, papiers

Feutres, peinturce, crayons

Bois, pierre : éléments naturels

Éléments recyclés



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 1h00 de sensibilisation au développement durable

1 séance de 2 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec une école

Communication auprès de l'école, campagne d'affichage dans la ville et sur internet

Préparer le matériel, déambuler avec les enfants dans le village pour récupérer du matériel

PENDANT

Introduire et sensibiliser les élèves au développement durable

Écriture du scénario

Rassembler les éléments de son film et commencer à animer les différents éléments

Création du petit film d'animation

APRÈS

Projection des petits films à l'école et à la bibliothèque

Introduire un débat avec les élèves sur développement durable

Récupération du film sur clé USB ou par mail

LE PIANO VÉGÉTAL

Jouer de la musique avec des légumes !

Proposé par La Fabulerie



Cet atelier propose aux participants d'enregistrer des sons et des bruitages liés au végétal. Ces bruitages sont ensuite directement connectés à des fruits, légumes, plantes grâce à un petit circuit imprimé, la Touch Board. Par simple contact avec la plante, le son se déclenche. À vous de jouer de votre drôle d'instrument !



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

Légumes, fruits, plantes
 Makey Makey
 Logiciel d'enregistrement (Audacity)
 Micro
 1 ordinateur
 Logiciel de piano (Soundplant)
 Pincettes crocodiles



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 1h00 de sensibilisation à la création sonore
 1 séance de 2 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec une école de musique

Communication auprès de l'école de musique, du service jeunes de la ville

PENDANT

Introduire et sensibiliser les participants à l'interactivité.

Enregistrement des sons et bruitages pour le piano. Les connecter aux touches sur le logiciel Soundplant

Déposer les fruits et légumes comme un piano

Connecter !

APRÈS

Concerto interactif en présence des participants et de leurs proches.

Une vidéo restitution de leur piano végétal sera diffusé dans les médias de la ville et partagé sur la plateforme de partage Makey Makey.

TETRIS HUMAIN

Transformez-vous en manette géante !

Proposé par La Fabulerie



Un peu de papier aluminium installé sur des chaises et votre pantalon, un ordinateur connecté au jeu Tetris, un circuit imprimé Makey Makey et quelques pinces crocodiles, vous suffiront pour organiser une partie de Tetris géant. Devenez la flèche gauche, et faites déplacer votre bloc ! En s'asseyant sur les chaises recouvertes d'aluminium, vous déclenchez une touche de votre clavier.



PUBLICS

Tout public / Service jeunes de la ville



BOÎTE À OUTILS

Makey Makey
Aluminium
Pinces crocodiles
Jeu Tetris
4 chaises



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 1 h 00 d'introduction
1 séance de 2 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Organiser un petit festival du jeu vidéo dans votre structure

Créer un partenariat avec le service jeunes de la ville

Communication auprès de l'école / collège, campagne d'affichage dans la ville et sur internet

PENDANT

Introduire les participants aux nouvelles manettes de jeu vidéo «do it yourself»

Recouvrir chaises et poches arrières de vos pantalons avec de l'aluminium

Brancher les chaises et vos poches arrières à des pinces crocodiles et au Makey Makey

S'asseoir, se relever et jouer !

APRÈS

Partie géante de Tetris ouverte au public

Inventer d'autres manettes pour d'autres jeux disponibles sur le site de jeux intéressants Oujevipo

BORNE FLIPPER

Fabriquez vous-même votre borne flipper

Proposé par La Fabulerie



L'atelier propose aux participants de créer leur propre borne flipper à partir du jeu trouvé sur la plateforme de jeux, l'Oujevipo : **LE GRAND FLIP**. Une boîte en carton sert de support au flipper. Une petite fente dans la partie du dessus, permet d'y glisser l'écran de son ordinateur portable. Écran et carton ne font plus qu'un. De chaque côté est disposé un bouton en aluminium. Ils sont séparés en deux par une petite bande de papier afin d'être à la fois branchés à la prise terre et à l'une des touches du Makey Makey. Une fois les boutons branchés aux prises, il ne vous reste plus qu'à jouer.



PUBLICS

Tout public / Service jeunes de la ville



BOÎTE À OUTILS

Makey Makey
Aluminium
Pincettes crocodiles
Jeu Le Grand Flip
Carton, colle, cutter, papier,
Bouchons de bouteille



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 1h00 d'introduction
1 séance de 3 heures pour l'atelier



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Organiser un petit festival du jeu vidéo dans votre structure

Créer un partenariat avec le service jeune de la ville

Communication auprès de l'école, et dans la ville

PENDANT

Introduire les participants aux nouvelles manettes de jeu vidéo «do it yourself»

Choisir Grand Flip ou une autre borne flipper

Fabriquer la borne et jouer !

APRÈS

Partie géante de Flipper ouverte au public

PETITS BONHEURS ET IMPRESSION 3D

Dessiner son porte-bonheur et l'imprimer

Proposé par La Fabulerie



Qu'est-ce que le bonheur ? Comment le représentons-nous ? Comment l'emportons-nous avec nous ? Petits bonheurs et Impression 3D propose aux participants de découvrir le principe de fabrication personnelle d'objets à l'aide d'une imprimante 3D afin de créer des porte-bonheur et gris-gris personnalisés à partir d'un simple dessin à main levée.



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

1 Imprimante 3D
Logiciel Image to stl : [ICI](#)
Papier, crayon noir et de papier
1 Scanner
1 ordinateur



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 1 heure pour l'atelier
1 séance de 20 minutes / impression



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec le fablab le plus proche pour prêter une imprimante 3D

Se former auprès du fablab à l'utilisation de l'imprimante 3D

PENDANT

Introduire les participants à l'impression 3D et au logiciel image to stl

Dessiner son petit gris-gris et le scanner

Le mettre sur le logiciel image to stl

L'envoyer en impression 3D

Customiser son porte clé avec plumes, fil, perles...

APRÈS

Chacun repart avec son petit bonheur

SCEAU ET PARCHEMIN INTERACTIF

Mes souhaits cachés dans la bibliothèque

Proposé par La Fabulerie



Cet atelier propose aux participants de dessiner, avec un peu d'encre conductrice et un parchemin, ce qu'ils veulent le plus dans leur future bibliothèque. Les souhaits en enregistrements sonores sont connectés au parchemin grâce à un petit circuit imprimé, Touch Board. Seule cette Touch Board permettra de retrouver le sens de ce parchemin. Un petit sceau imprimé en 3D permet de refermer le parchemin avec de la cire. Maintenant, il faut trouver le meilleur endroit pour cacher ce parchemin interactif !



PUBLICS

Tout public



BOÎTE À OUTILS

1 Imprimante 3D
Logiciel Image to stl : [ICI](#)
Papier, crayon noir et de papier
1 Scanner
1 ordinateur
1 Touch Board + 1 Mini carte sd + 1 enceinte
1 micro + Logiciel d'enregistrement (Audacity)
Pincettes croco



DURÉE DU CYCLE

1 séance de 2 heures pour l'atelier
1 séance de 20 minutes / impression



DEMANDE D'ACCOMPAGNEMENT

contact@lafabulerie.com

AVANT

Créer un partenariat avec le fablab le plus proche pour prêter une imprimante 3D

Se former auprès du fablab à l'utilisation de l'imprimante 3D

PENDANT

Introduire les participants à l'impression 3D et au logiciel image to stl

Dessiner sur un parchemin ses envies pour la bibliothèque de demain et enregistrer le son de ses souhaits

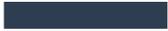
Dessiner son sceau, le scanner et l'imprimer en 3D

APRÈS

Une petite cérémonie peut-être organisée pour cacher le parchemin et la Touch Board dans la Bibliothèque

KIT ATELIER

Imaginez vos ateliers de médiation numérique



Si vous aussi, vous avez envie d'imaginer avec vos équipes de fabuleux ateliers de médiation numérique, voici le kit atelier !

Si vous le souhaitez, vous pouvez nous transmettre les scans de vos créations. Nous les retranscrivons et les intégrons dans ce livret.

à contact@lafabulerie.com

Axe Thématique :

NOM DU PROJET (Donnez un nom à votre projet, le plus percutant possible)

TWEET (Racontez votre projet en 140 caractères)

.....
.....

LES ACTEURS DU PROJET

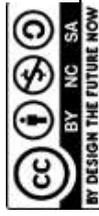
Médiateurs (présents ou non, qui ?) : Publics :
.....
Partenaires associés :
.....

DESCRIPTION DU PROJET : CARACTÉRISTIQUES, TECHNOLOGIES, UTILISATION---

-
-
-
-

Contraintes(s) à prendre en compte (durée, lieux, usagers, techniques) :

.....
.....
.....



BIBLIOTHÈQUE:

NOM DE L'ACTION:

RESSOURCES NÉCESSAIRES

DESCRIPTIF POUR LES PUBLICS:

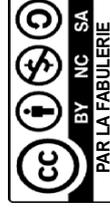
LES ACTEURS:	
MÉDIATEURS:	
PARTENAIRES:	
PUBLICS:	

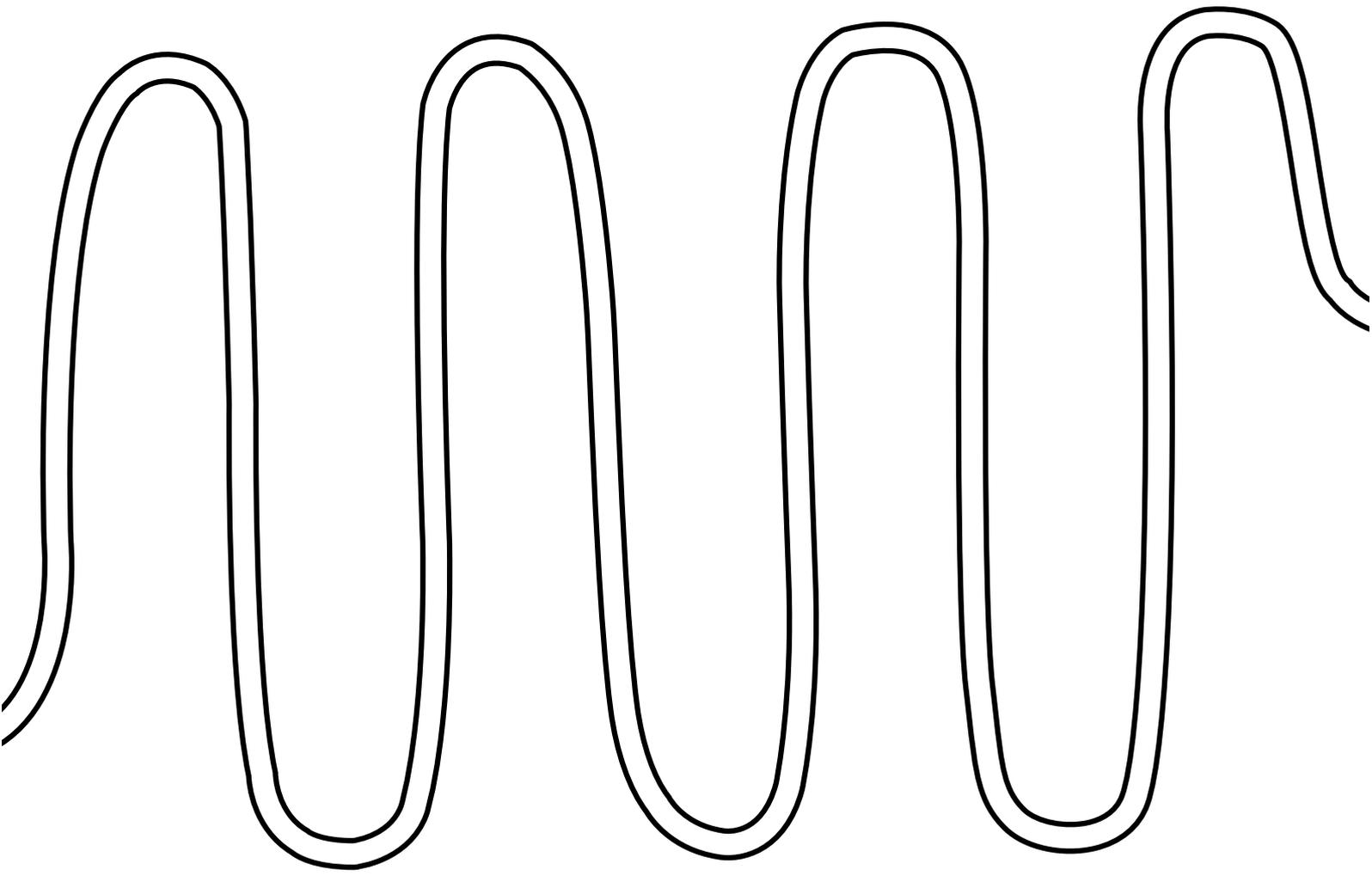
SCÉNARIO (DÉCRIRE L'ACTION)

AVANT:

PENDANT:

APRÈS:





LÉGENDE :

- Les étapes du parcours

Nos créations sont libres de droit et utilisables sous certaines conditions:

Licence sélectionnée

Attribution - Pas d'Utilisation

Commerciale - Partage dans les

Mêmes Conditions 4.0 International





LA FABULERIE
10 BOULEVARD GARIBALDI
13001 MARSEILLE
contact@lafabulterie.com
04.86.97.19.88

WWW.LAFABULERIE.COM