



Jouer et créer avec les collections de la BnF

L'application Fabricabrac

FICHE PROPOSÉE PAR

{ BnF Gallica

LE PRINCIPE

En puisant dans une sélection d'éléments à positionner, agrandir ou réduire de l'application pour tablette Fabricabrac, l'enfant crée son propre animal fantastique. Il peut aussi inventer son pays imaginaire, en plaçant montagnes, îles, fleuves, villes et habitants sur le fond de carte ancienne de son choix. À moins qu'il ne préfère manipuler des alphabets imagés pour créer une affiche ou une invitation. Il pourra alors passer à la dernière étape : donner un nom à sa création ou même lui associer une fiche descriptive plus complète.

L'ensemble des éléments et images proposés sont issus des collections de la BnF. Des notices rédigées spécialement pour les enfants prolongent la découverte des documents utilisés.



TYPE DE PUBLIC

Collectif ou individuel

- ▶ Age : 3 à 12 ans
- ▶ Lieux d'accueil : intérieur (ou extérieur si sécurisation des tablettes)

DÉJÀ EXPÉRIMENTÉE PAR

- ▶ Bibliothèque nationale de France, Paris (Journées du Patrimoine 2017)

ATELIER CRÉATIF

MATÉRIEL

- Tablettes (iPad ou Android)
- Application gratuite Fabricabrac :
 - ▶ Sur le Google Play : bit.ly/2CpQphK
 - ▶ Sur l'Appstore : apple.co/2ztKcfC

LE PLUS

- ▶ Appréhender le patrimoine de manière ludique et créative.
- ▶ Possibilité de jouer à deux, par exemple pour créer deux animaux qui s'affrontent.
- ▶ Varier les usages de l'application en fonction de l'âge des participants (les plus grands pourront rédiger une histoire autour de leur création).
- ▶ Partir avec sa propre création (possibilité de l'envoyer par mail en l'enregistrant dans les photos de la tablette).
- ▶ Possibilité de coupler avec l'atelier de fabrication d'animaux en papier de Gallica