

● FOURMI

L'histoire

Adapté de l'album éponyme, « Fourmi » est une application pleine d'humour.

L'histoire d'un ours blanc et d'une fourmi taquine qui se transforme au gré des couleurs, des sons et des contrastes. En bonus, 6 jeux créés à partir de mots inventés (fourmigami, fourmiam, iglours, zoumi...) invitent à des explorations qui allient constructions et déconstructions ludiques, visuelles et sonores pour ouvrir l'imaginaire des tout-petits à de nouvelles narrations et découvertes graphiques.

Description du module

Un module qui met en scène le livre à travers l'application. Il reprend les teintes orange, noir et blanc, couleurs sobres, graphisme efficace. Le module se constitue d'un tapis et de 3 demi-sphères conçues comme des « culbuto » pour que l'enfant puisse changer l'axe de la tablette au gré des besoins de l'application.



Médiation possible

Du livre, Olivier Douzou décline des jeux et invite encore une fois à jouer avec les formes, la lumière et les sons. C'est toujours le lecteur, le joueur qui est acteur de ce qui se passe. Chaque geste a un sens, qu'il s'agisse d'actionner la tablette ou de tourner la page du livre cartonné.

Pour la création d'un espace de lecture numérique très mignon et attachant.
Une agréable manière de réunir littérature et multimedia.

Fiche technique :

FOURMI

- 1 tapis de 250 cm sur 250 cm
- 3 demi-sphères dans lesquelles intégrer des tablettes (tous modèles)