



La Bibliothèque numérique des enfants

<http://enfants.bnf.fr/>

avec le soutien du ministère de la Culture

Entièrement dédié aux jeunes de 8 à 12 ans, ce site est une introduction à l'univers de l'écrit et de l'image. Tous les types de livres sont représentés dans cette bibliothèque : abécédaires et imagiers, récits animaliers, encyclopédies, aventures, récits de fiction, contes et légendes, livres d'art et de poésie... Les collections de la BnF sont la matière première de ce programme, dont les activités se déploient aussi autour de plusieurs centaines de livres de jeunesse, en accord avec des éditeurs comme l'Ecole des loisirs, Gallimard jeunesse, Nathan ou Actes Sud junior.



Dans cette Bibliothèque Numérique des enfants, l'internaute en herbe peut tout à loisir – seul ou avec l'aide d'un adulte – déambuler dans des salles de lecture virtuelles, des cabinets de curiosités, des galeries d'images, des auditoriums, des magasins de secrets, des chambres d'histoires... Dans chacun de ces lieux, il trouvera des ressources et des outils pour découvrir, s'étonner, fabriquer des objets, communiquer... Il peut indiquer son âge dès l'accueil pour se voir proposer des activités adaptées.

La salle de lecture

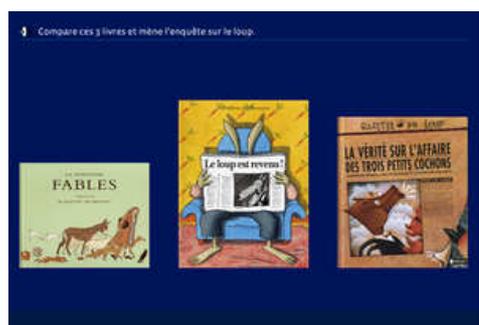
On y trouve une bibliothèque d'activités autour de plusieurs centaines de livres de littérature de jeunesse, avec possibilité d'une recherche par illustrateurs, auteurs, tranches d'âge, genres (aventures, abécédaires, contes...), types d'activité, éditeurs... Pour les enfants, la recherche dans la base de données est masquée : ils choisissent des mots qui leur plaisent sur un nuage de tags ou attrapent un mot au passage sur l'écran.

Les livres ont été sélectionnés selon des critères croisés : sélection la Joie par les livres, sélection Education nationale, sujets permettant d'entrer dans l'univers du livre et de l'écrit, textes de référence.



La Réserve des livres rares

D'un clic, l'enfant se trouve à la Réserve des livres rares, où il peut consulter par exemple le fac-similé numérique du *Roman de Renart* ou du *Livre des Merveilles* de Marco Polo. Il peut tourner les pages de livres exceptionnels, zoomer sur les pages, écouter récits et commentaires...



Le Cabinet de curiosité

Des parcours-découvertes conçus comme des voyages au sein de la bibliothèque lui font découvrir la légende arthurienne, l'Inde ou l'histoire des écritures, à travers de multiples rencontres et des surprises...

Enchaînant les modules de jeu – images en désordre ou images intruses, livres à feuilletter et à comparer, puzzles, images commentées au zoom, images à explorer à la lampe torche, textes à remettre dans l'ordre, mots à associer à des images etc. – ces parcours renvoient toujours à des livres ou des documents dont les références sont indiquées.



La salle des jeux

Elle regroupe des jeux construits autour des collections de la BnF et ayant pour but de faire entrer l'enfant dans un patrimoine culturel de manière ludique et créative : jeux de lettres autour des abécédaires, bestiaire permettant d'inventer des animaux hybrides, jeu de cartes invitant à concevoir des pays imaginaires, jeu de l'oie des livres conçu comme un parcours initiatique dans l'univers du livre...



La Chambre des histoires

La Chambre des histoires donnera accès à des contenus sonores et audiovisuels, regroupant témoignages de générations anciennes, récits de fiction, contes et légendes, lectures...

Ouverture 2011

La Galerie des images

La galerie regroupera un ensemble d'images commentées pour des enfants : images à découvrir au hasard, images à explorer, albums, voyages dans les images et un ensemble d'outils permettant à l'enfant de s'approprier ces images pour créer expositions virtuelles, musées imaginaires, cartes postales...

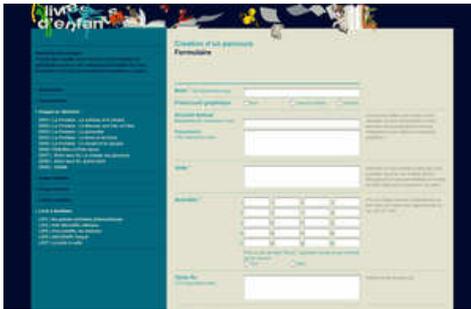
Ouverture 2011



Le Labo

Espace personnel, lieu de création, ce "labo" propose des ateliers pour mettre en page un livre, concevoir un album ou une exposition, des outils pour communiquer ses livres ou images préférés à ses amis, inventer sa papeterie, écrire des histoires...

Ouverture 2011



Le coin des adultes

Un "coin des enseignants" permet à ceux-ci d'utiliser cet outil dans le cadre scolaire en prenant en compte les disciplines et les niveaux d'enseignement, et un "coin des parents" d'accompagner son enfant dans l'aventure du livre. Bibliothécaires, animateurs peuvent aussi s'emparer de cette bibliothèque à leur manière. Légèrement à l'écart, ces espaces offrent aux adultes des outils de recherche spécifiques, des guides d'utilisation et la possibilité de construire des parcours en structurant à leur manière les activités proposées par la BnF.

Une interface simple leur propose de créer un écran d'accueil, un écran d'aide pour l'enfant, d'enchaîner les activités dans l'ordre choisi, de proposer des activités au choix, de conclure à leur façon.