



DANS MON RÊVE

À partir de 3 ans

Racontées par Tom Novembre, les histoires à découvrir sont multiples ! L'enfant crée une image, il recrée une petite histoire, il crée un texte, il recrée une illustration, drôle, étrange et délicieusement onirique...

DANS MON RÊVE est une création originale, plusieurs fois primée, écrite et illustrée par Stéphane Kiehl (*e-Toiles-éditions*).





LA GRANDE FABRIQUE DE MOTS

À partir de 5 ans

LA GRANDE FABRIQUE DE MOTS est une application issue de l'album papier éponyme d'Agnès de Lestrade et de Valeria Docampo. . Elle met en scène un étrange pays de rouges et de gris, où l'on doit acheter et avaler les mots pour pouvoir les prononcer. Ce conte propose une découverte intelligente en deux temps de l'histoire – la lecture puis le jeu animé. **Avec cette histoire, les enfants réalisent l'importance du langage**, des mots et de leur signification bien précise.

(La souris grise)





LE MONDE DE SAM

À partir de 2 ans

LE MONDE DE SAM est un livre numérique qui rend le lecteur complice des petites bêtises du personnage. Les animations s'accordent avec la lecture, la mettent en scène et ne la contredisent pas. Conçu pour les tout petits, ce livre numérique peut aussi, en coupant la voix, être utilisé comme outil de première lecture pour les apprentis lecteurs. (*La souris grise*)





L'OGRE DOUX

À partir de 4 ans

L'OGRE DOUX, est un joli livre-application qui nous entraîne une fois encore dans une bibliothèque.

Un texte d'une grande poésie pour parler de poésie. Une mise en abîme du conte. Et si les Ogres n'étaient pas ce que nous croyons qu'ils sont ? Et si les petites filles n'étaient pas ce que les Ogres croient qu'elles sont ? Ogre doux est aussi une histoire d'amitié, aussi forte qu'improbable, entre deux personnages de livres pour enfants, chacun appartenant à l'imaginaire de l'autre. (*App store*)





L'OGRESSE

À partir de 4 ans

L'OGRESSE une aventure interactive où Occidiane, princesse égoïste et capricieuse, donne bien du souci à ses deux marraines fées. Sa vie, faite de désirs toujours plus extravagants, devient terriblement ennuyeuse ! Comment croyez-vous qu'Occidiane comble son ennui ? En mangeant ! ([itunes.com](https://itunes.apple.com/fr/app/l-ogresse/id1031111111))





LINDBERGH, LA FABULEUSE AVENTURE D'UNE SOURIS VOLANTE À partir de 9 ans

Il y a bien des années, dans une grande ville, vivait **LINDBERGH**, une petite souris très curieuse de nature. Elle se prend à rêver d'ailleurs... d'Amérique. Après bien des essais, un beau jour, la souris traverse l'Atlantique et atterrit à New York. Un jeune garçon du nom de Lindbergh découvre avec fascination cette extraordinaire aventure, et se met à rêver à son tour. (*App Store*).

>> Cette application nécessite une connexion internet





PETITES CHOSES

À partir de 3 ans

PETITES CHOSES invite à effectuer un voyage poétique et musical par un biais ludique: dans un immeuble, un oiseau est emprisonné dans une cage, elle-même verrouillée par sept cadenas. Pour le délivrer, il faudra se balader dans la ville, à la découverte de sept mini-jeux qui seront autant de prétextes à la contemplation et à la rêverie. (*Bravo La Revue des livres pour enfants / BnF, n° 278, sept. 2014*)





WUWU & CO.
À partir de 4 ans

WUWU & CO est un album numérique danois qui brille par sa singularité : le lecteur entre dans la narration pour y agir et résoudre les histoires d'un cochon-papillon, d'un dragon-poupon, d'un chien-moto, d'un personnage-bulle et d'un poussin-autruche. Une très belle réussite narrative, graphique et immersive. (*La souris-grise.fr*)





LE CONTE DU HAUT DE MON CRÂNE

À partir de 10 ans

Voici une très belle œuvre de littérature jeunesse.

LE CONTE DU HAUT DE MON CRÂNE raconte, avec délicatesse, la vie de Ari Allistair Arx-Sorensen, un étrange personnage qui va connaître tout autant un bonheur gigantesque et une tristesse intense. Un livre très joliment mis en scène, en voix et en musique. (*La Souris grise*)





ANUKI

À partir de 3 ans

Création BD numérique

Editée par la Bibliothèque départementale de la Somme, cette application permet de retrouver les héros de la bande dessinée muette **ANUKI**. On peut y suivre une histoire inédite ou créer sa propre bande dessinée: soit à l'aide de personnages ou en se mettant en scène. *(Google Play)*





FRAMED

À partir de 10 ans

Jeu de réflexion

FRAMED, cette drôle d'aventure, est un mélange de bande dessinée interactive et de casse-tête. Dans une ambiance de polar, on agence les différentes cases d'une planche de bande dessinée pour permettre le cheminement du héros.

(Sélection 2015 – *La Revue des livres pour enfants* / BnF, n° 285, nov. 2015).





PHALLAINA

À partir de 12 ans

PHALLAINA est la première «défilée», une bande dessinée numérique originale de Marietta Ren. En défilement horizontal, l'histoire propose un nouveau format pensé pour les écrans mobiles invitant à une nouvelle expérience de lecture. **PHALLAINA** est le récit intime d'une transformation personnelle, mêlant sciences cognitives et mythologie. ([Itunes.apple.com](https://itunes.apple.com))





PIERRE ET LE LOUP

À partir de 7 ans

L'Orchestre national de France interprète musicalement et scéniquement le conte musical **PIERRE ET LE LOUP** de Prokofiev. Au milieu des musiciens, les formes des animaux ou des personnages dessinées comme des calligraphies s'animent et les éléments du décor naissent comme des ombres chinoises, belles et sobres. (*Sélection 2014 – La Revue des livres pour enfants, BnF n° 279 ; nov. 2014*).

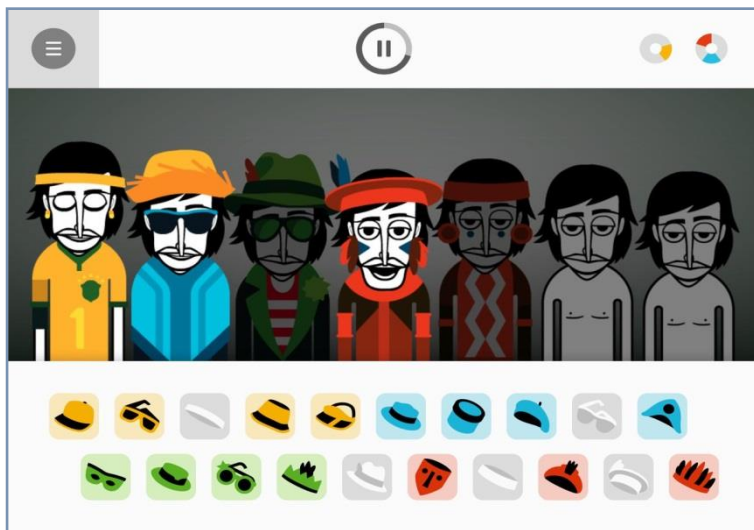




INCREBOX

À partir de 4 ans

Avec **INCREBOX**, devenez le chef d'orchestre d'un groupe de human beatbox en quelques clics. Glissez une icône sur un personnage et commencez à créer votre musique ! Trouvez les bons enchaînements de sons pour débloquer des refrains animés qui vous permettront d'améliorer votre mix. (itunes.apple.com)





MONUMENT VALLEY

À partir de 7 ans

Jeu de réflexion

Voilà un jeu de réflexion surprenant par la poésie qui s'en dégage. Avec **MONUMENT VALLEY**, le joueur est invité à guider les pas de la princesse Ida, il faudra résoudre le casse-tête composé par l'illusion d'optique qui ne permet pas de voir au premier coup d'œil le chemin à suivre. (*Coup de cœur – La Revue des livres pour enfants / BNF, n° 277, juin 2014*).

>> Animation pouvant être proposée à des personnes déficientes intellectuelles





ÉCHECS

À partir de 7 ans

Jeu de réflexion

Les **ECHECS**, comment ça marche ? C'est vraiment simple : vous jouez, c'est tout ! Le coach vous montre les coups que choisirait un Grand-Maître. Pas juste un coup, mais les 4 meilleurs coups.
(App Store).





JEU DE DAMES

À partir de 7 ans

Animation intergénérationnelle

JEU DE DAMES est le jeu de stratégie que tout le monde connaît! Avec ce logiciel, vous pourrez jouer contre un ami ou contre l'ordinateur. (*App Store*).





MAX ET LILI

À partir de 6 ans
Jeu de logique

MAX, le petit frère, et **LILI**, la grande sœur, investissent les tablettes avec gaité. Avec eux, les mots vont se cacher ou s'inverser, les cases se mélanger et les illustrations se transformer. Huit jeux simples mais bien pensés, amusants et incitatifs dans l'univers de héros d'albums appréciés des enfants. Une appli à proposer aux apprentis lecteurs. (*La Souris grise*)





IL ÉTAIT DES FOIS

À partir de 7 ans

Atelier d'écriture

IL ÉTAIT DES FOIS est une application qui permet au lecteur de donner vie à sa propre histoire. La distribution des rôles, le choix du personnage central, les différents points de vue, la confrontation des narrations, deviennent ainsi des modules interchangeables. Cette application offre à l'enfant la possibilité d'être auteur de son histoire, et donne aussi un petit coup de pouce aux parents en panne d'inspiration ! (*App Store*)





LE MONDE DE CHRISTIAN VOLTZ

À partir de 4 ans

LE MONDE DE CHRISTIAN VOLTZ vous ouvre les portes de l'atelier de cet auteur-illustrateur talentueux. Avec son établi encombré, son humour poétique et ses tiroirs pleins de trouvailles, devenez vous aussi un inventeur loufoque ! Le monde de Christian Voltz : une application originale composée d'une histoire animée et de 6 activités : fabriquez votre petit monde, créez vos propres personnages, attrapez vite tous les insectes, et mesurez votre dextérité : participez à une course de voitures totalement dingo où vous devrez crier pour avancer ! Tout l'univers de Christian Voltz dans une application pour tablette pour voir, toucher, jouer et rêver, seul ou entre amis ! (*Jouer avec*)





DNA PLAY

À partir de 9 ans

Avec **DNA PLAY**, nous voilà devenus un peu savants fous. Un petit être tout noir apparaît sur l'écran et en haut une séquence d'ADN. Les gènes gisent éparpillés à nos pieds. A nous de reconstituer l'ADN pour donner une personnalité à notre petit bonhomme. (app-enfant.fr)





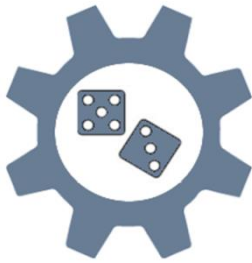
INVENTIONEERS

À partir de 6 ans

Avec **INVENTIONEERS**, soyez créatif ! Dans ce jeu, vous pouvez créer vos propres inventions drôles et déjantées ! Avec l'aide des Inventionneers, nos petits assistants aux caractéristiques uniques, vous créerez des inventions drôles, créatives et souvent plutôt étranges. Beaucoup d'inventions sont comprises dans le jeu, et plus vous en résoudrez, plus vous recevrez de pièces pour vos propres inventions !
(Google Play)







LA PETITE CHENILLE QUI FAIT DES TROUS

À partir de 9 ans

LA PETITE CHENILLE QUI FAIT DES TROUS est une superbe application comprenant huit jeux et activités. Les enfants adoreront jouer avec La chenille qui fait des trous, Monsieur Hippocampe et Le grillon qui n'a pas de chanson, ainsi que d'autres personnages tirés des livres à succès d'Éric Carle. ([Itunes.apple.com](https://itunes.apple.com))



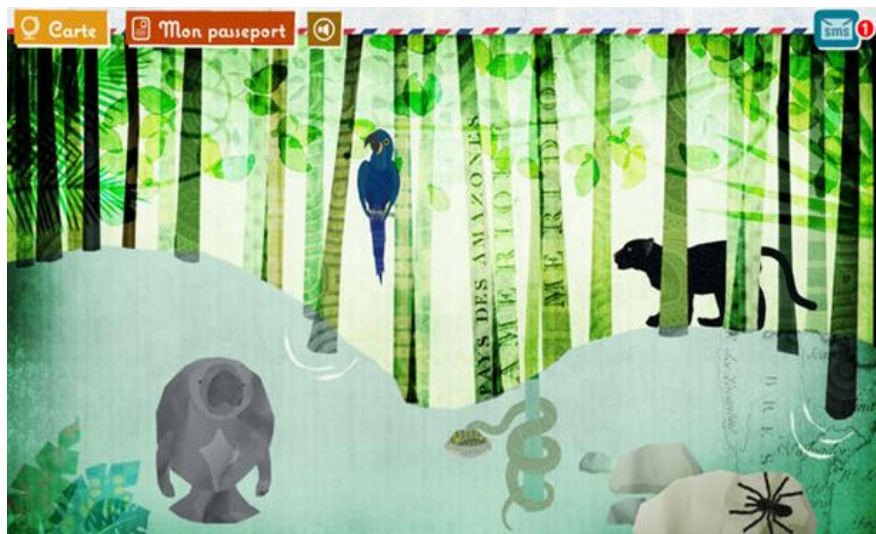


LE VOYAGE D'ADELINE LA GIRAFE

À partir de 9 ans

Géographie / biodiversité

Avec **LE VOYAGE D'ADELINE LA GIRAFE**, les enfants explorent librement cinq grandes régions du monde. Au fil du jeu, ils apprennent à identifier les espèces animales et végétales de notre planète en partant à la recherche d'Adeline, la girafe intrépide du Parc Zoologique de Paris, qui s'est lancée dans un tour du monde. (education.francetv.fr)





MA PETITE FABRIQUE À HISTOIRES À partir de 7 ans Atelier d'écriture

L'éditeur *Autrement* propose ici une adaptation de l'album **MA PETITE FABRIQUE À HISTOIRES** de Bruno Gibert, paru en 2004. Quatre bandes de couleur pour quatre morceaux de phrases et une infinité de combinaisons possibles. La manipulation est simple: faire glisser chaque bande de haut en bas pour construire une nouvelle composition aléatoire. (*Sélection 2013 – La Revue des livres pour enfants / BnF, n° 273, nov. 2013*)





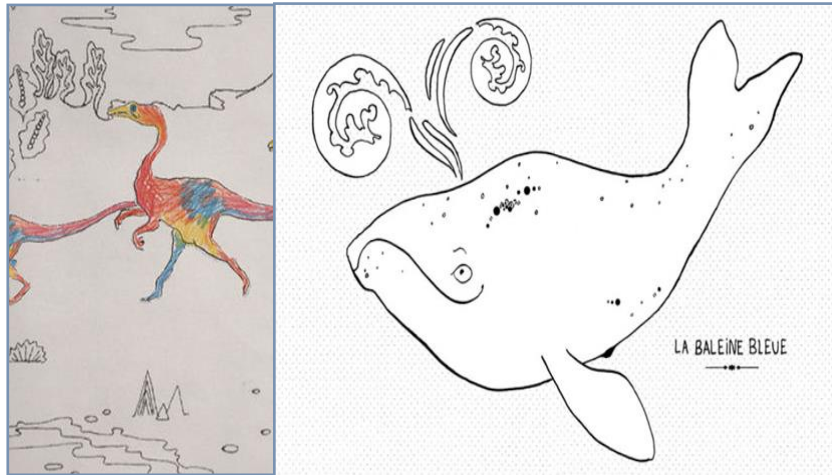
BLINK BOOK

À partir de 4 ans

Coloriages animés

Avec le cahier de coloriage «de dessin animé» de **BLINK BOOK**, tous les dessins de ce cahier, une fois coloriés et capturés par la tablette, prennent vie. Ces dessins, assemblés tous ensemble, racontent une histoire dont on est pressé de colorier la suite pour savoir comment elle finit. (MDO)

>> Cette application nécessite une connexion internet





QUIVER 3D

À partir de 4 ans

Coloriage animé en 3D

QUIVER 3D coloring App (ex Colar Mix) vous permet de réaliser une expérience de réalité augmentée. Après avoir colorié, sur une feuille de papier, l'un des dessins de l'éditeur, les enfants pourront voir leurs œuvres devenir des sujets animés via l'application dédiée. (*La souris grise*)

>> Cette application nécessite une connexion internet



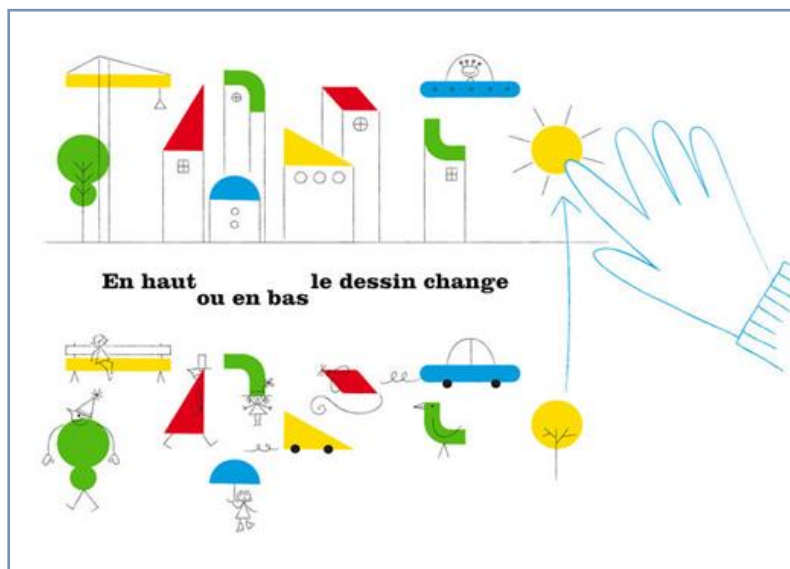


OH!

L'application de dessin magique

À partir de 9 ans

OH ! est une application de dessin magique ! Déplacez des formes colorées sur l'écran et regardez le dessin qui apparaît. Une même forme cache plusieurs dessins. Selon sa position ou sa rotation, elle se transformera en chien, en bonhomme de neige ou en nuage ! (*senscritique.com*)





LA SORCIÈRE SANS NOM

À partir de 4 ans

Jeu de réflexion

LA SORCIÈRE SANS NOM est une application de jeu, présentée sous forme d'histoire. Les enfants vont aider une sorcière à retrouver son nom et à démasquer le voleur d'identité. Une appli assez originale, que même les plus petits aimeront expérimenter. (*La souris-grise.fr*). Les enfants peuvent lire et s'amuser en même temps avec différents jeux comme reconstituer un puzzle, ranger la chambre du lutin, attraper un poil de nez de géant...(MDO)





THE ROOM THREE

À partir de 6 ans

Jeu de réflexion

Entrez dans **THE ROOM** et laissez-vous transporter dans un lieu mêlant exploration tactile et énigmes, au sein d'une histoire captivante. Explorez des lieux troublants, suivez des indices obscurs et manipulez des engins bizarres pour percer les différents mystères du Waldegrave Manor. (itunes.apple.com)





STIM' ART EDITH

Stimulateur de mémoire

STIM' ART EDITH est le premier programme d'exercices mémoire pour les seniors : des jeux culturels et ludiques, adaptés à des seniors et personnes âgées voulant entraîner leur mémoire avec des exercices adaptés.

Pas de chronomètre, pas de mise en échec, l'important est d'y aller à son rythme, afin de réaliser des exercices qui leur font plaisir, tout en maintenant leurs capacités cognitives.

>> Cette application nécessite une connexion internet

