

# Les applications numériques pour la jeunesse

*Le catalogue*



Mise à jour : juin 2016

**INSTITUT  
FRANÇAIS**  
MAURICE

## Applications pour les tout-petits

---



**Fiete**

Comme une chanson douce, Fiete nous emmène dans le monde de l'enfance. Des dessins délicats, un air de vacances, des jeux pour les tout petits. Voici une superbe application et une excellente initiation à l'usage de la tablette.

A partir de 12/18 mois.

---



**Pango**

Pango s'adresse aux enfants dès la maternelle.

Chaque chapitre est volontairement court et doté d'animations qui correspondent exactement au déroulé de l'histoire. Le texte n'est pas lu : Pango invite ainsi à la lecture partagée entre l'adulte qui lit et l'enfant qui anime et participe, complice, à l'histoire.

*Application disponible gratuitement sur Google Play et Apple Store*

A partir de 2 ans

---



**Parade**

Voici un bel imagier de photos d'animaux. Les enfants découvriront une fière parade de bêtes à plumes ou en liberté, à la ferme ou près de l'eau, en écoutant les cris de chacun. Mais ils seront aussi invités à créer leur propre cortège d'animaux, réels ou inventés. Ils participeront ainsi pleinement à cette découverte joyeuse du monde animal.

A partir de 2 ans



## Le Château des Mots

Avec plus de 200 mots de tous les jours, écrits, lus et illustrés, organisés en 10 pièces thématiques : les jouets, le corps humain, la cuisine, l'atelier, les animaux, la salle de bains, les nombres, la musique, les transports, elle est parfaite pour acquérir ses tout premiers mots de français.

A partir de 2 ans

---



## La coccinelle

Pionnier du documentaire enfant, depuis plus de 20 ans, Gallimard Jeunesse est le créateur de la célèbre série mes premières découvertes qui arrive aujourd'hui sur tablette. Cette application a pour but de découvrir le monde de la coccinelle de manière ludique et interactive : son régime alimentaire, son cycle de reproduction... tout en s'amusant.

A partir de 3 ans

---



## Dans mon rêve

Racontées par Tom Novembre, les histoires à découvrir sont multiples (8000 combinaisons possibles ! ) : l'enfant crée une image, il recrée une petite histoire, il crée un texte, il recrée une illustration ! Drôle, étrange et délicieusement onirique... Une création originale, écrite et illustrée par Stéphane Kiehl.

A partir de 3 ans



## Didadoo

*Didadoo* est une application d'éveil musical.

Dans chaque partie de l'application vous trouverez une notion avec des exemples de sons (voix, instruments et bruits), une comptine (souvent connue) et un jeu.

Une petite souris verte guide les enfants notes après notes. Avec elle et ses amis, ils découvrent tout ce qui fait les subtilités et les composantes d'une mélodie comme l'intensité, la hauteur ou le silence.

Les instruments de musique n'auront également plus aucun secret pour eux. Ils apprendront à différencier le basson, de la clarinette ou le violoncelle de l'alto. Chaque chapitre est composé de petits exercices amusants, de comptines et de jeux.

Pensé par un pédagogue musical expérimenté, Jean-François Alexandre, ce premier apprentissage est ludique et précis.

A partir de 3 ans

---



## Un jeu

Un jeu est une appli d'Hervé Tullet pour les tous petits. Le livre dont elle s'inspire était déjà très réussi, l'apps l'est aussi pour jouer avec les formes et les couleurs avec beaucoup de poésie et de calme.

A partir de 3 ans

---



## Aldebert

Le dragon, super Mamie, le fakir, la soucoupe volante... Retrouvez tout l'univers de l'album « *Enfantillages 2* » d'Aldebert autour de ces 3 activités ludiques : coloriages, puzzle et stickers.

Grâce à cette application, les enfants retrouvent les magnifiques illustrations de Simon Moreau et peuvent jouer avec leurs couleurs, leurs formes, et se créer ainsi de nouvelles histoires en musique !

A partir de 3 ans



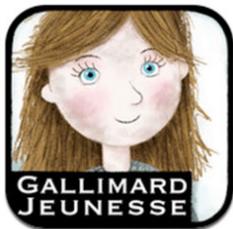
## Le Petit Chaperon rouge

Cette application numérique de Gallimard jeunesse réinvente le conte traditionnel, favorise la créativité et éveille les sens pour le plus grand plaisir des petits comme des grands.

Tout au long de l'histoire, l'enfant décide quel chemin empruntera le Petit Chaperon rouge : neuf parcours proposés et autant de rencontres avec les animaux de la forêt. Les articles ramassés au gré des chemins déterminent la fin de l'histoire et donc la manière dont le Petit Chaperon rouge défilera le loup!

A partir de 4 ans

---



## Cendrillon

Une adaptation amusante et très réussie de Cendrillon qui démontre pleinement les possibilités techniques de l'iPad et invite au jeu avec le conte traditionnel.

Pour les plus jeunes lecteurs :

- \* L'enfant a le choix entre : lire lui-même le conte, l'écouter ou bien le lire tout en jouant.
- \* La durée d'apparition du texte à l'écran peut être réglée pour s'adapter au temps de lecture de l'enfant
- \* Chaque personnage apporte une aide à la compréhension de l'enfant tout au long de l'histoire

A partir de 4 ans

---



## Le voyage d'Adeline la girafe

Cette application invite les enfants à explorer librement cinq grandes régions du monde, représentées par les biozones Sahel-Soudan, Patagonie, Amazonie, Europe et Madagascar au Parc Zoologique de Paris. 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.

A partir de 5 ans

# Applications pour les plus grands

---



## Louis XIV

Découvrez l'histoire du plus célèbre des rois de France. De la Fronde à Versailles plongez au cœur de l'histoire du Roi Soleil. Une galerie de plus de 20 portraits permet de découvrir les destins de Molière, D'Artagnan ou encore Mazarin.

A partir de 6 ans

---



## Le corps humain

*Le corps humain* est une application d'exploration de l'anatomie humaine. Chaque partie du corps est animée et interactive : les battements du cœur, le gargouillis des intestins, la respiration des poumons, le toucher de la peau et les yeux.

A partir de 7 ans

---



## Pierre et le loup

*Pierre et le loup* est une excellente application basée sur le conte musical écrit par le compositeur russe Sergueï Prokofiev en 1936.

L'application destinée à toute la famille dès 4 ans propose :

- ▶ 9 jeux musicaux interactifs pour donner vie aux personnages de Pierre et le Loup
- ▶ Un film inédit de 30 minutes et des séquences avec la complicité des musiciens de l'Orchestre National de France, dirigé par Daniele Gatti et contées par François Morel.

*Premier prix de la catégorie « digitale & non fiction » de la foire du livre jeunesse de Bologne 2014.*

A partir de 6 ans



## Monument valley

Monument Valley est un jeu atypique, une quête poétique à partager en famille. Cette application invite petits et grands à entrer dans un univers fait de géométries impossibles et d'illusions d'optique. Une très belle réussite.

A partir de 5 ans

---



## Geometry Montessori

*Géométrie Montessori* est un très joli et très efficace cabinet de géométrie Montessori virtuel, accompagné de petits jeux et d'un mémo.

Une belle appli, éducative et ludique, pour percer tous les secrets des triangles, disques, quadrilatères, polygones... et tant d'autres formes aux noms savants !

A partir de 4 ans

---



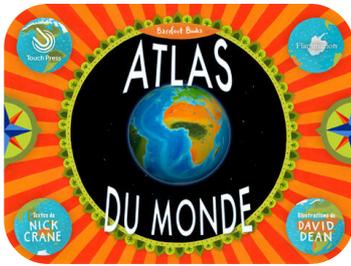
## Morphosis

Cette application met en évidence l'importance de préserver la planète et l'impact de l'homme sur son évolution à travers les siècles.

Les enfants sont embarqués dans une machine à remonter le temps. Du bout des doigts, ils actionnent une roue qui les fera passer de l'Âge de glace, à l'empire romain, en passant par le Moyen-âge ou l'ère industrielle. L'application retrace 6 périodes historiques avec 18 épisodes interactifs.

A partir de 7 ans

---



## Barefoot Atlas

**Atlas du monde** est une mappemonde virtuelle magique absolument géniale pour explorer le monde du bout des doigts.

l'enfant choisit sa destination en manipulant un globe terrestre et en zoomant à l'envie sur les personnages, monuments ou pays qui l'intriguent.

A partir de 5 ans

---



## Le monde de Christian Voltz

Christian Voltz est un artiste hors du commun qui crée tout un univers à partir de bouts de toutes sortes de matériaux. Il est l'auteur de plusieurs albums pour enfants dont certains sont disponibles à la médiathèque de l'IFM.

L'application s'inspire de cet univers de personnages bricolés et amène l'enfant à développer sa propre créativité à partir d'objets de récupération.

A partir de 5 ans

---



## Miss Joséphine

Coup de cœur assuré !

Miss Joséphine est l'oeuvre d'une illustratrice, Corinne Bongrand qui donne la preuve, s'il en fallait encore, que l'on peut aborder le numérique en gardant son style et son âme.

Six grandes illustrations nous sont proposées au coloriage. Les images relatent les expériences d'une petite fille à la campagne accompagnée de poules et d'oies curieuses.

Corinne Bongrand propose des palettes de motifs, drôles, colorés, originaux. Une très belle initiation aux motifs, formes et couleurs.

A partir de 5 ans

# LES LIVRES ENRICHIS

---



## Bleu de toi

« Ceci est une histoire d'amour écrite rien que pour toi. Il faut oser la lire, la partager. Avec ton papa, avec ta maman, avec tes amis. » Voilà comment débute Bleu de toi.

Un monde onirique, des personnages fantastiques, c'est l'histoire d'un petit homme bleu si rempli d'amour qu'il l'exprime à tout va, des manières les plus simples au plus farfelues. Des couleurs, des fleurs, des rires, des quêtes, tout est bon pur montrer qu'on aime.

Ce livre s'adresse à tous les enfants, des plus petits aux plus grands. Les plus jeunes auront besoin d'être accompagnés pour bien se fondre dans l'ambiance un peu magique de ce livre interactif et en explorer les moindres secrets. Les enfants sensibles seront plus facilement touchés par l'histoire. Mais c'est surtout l'occasion de partager un moment tout doux entre parents et enfants comme seuls les livres et les belles histoires peuvent nous en faire vivre.

---



## Les fantastiques livres volants de Morris Lessmore

Morris Lessmore lit paisiblement sur son balcon quand une tempête éclate. L'homme se retrouve projeté dans un monde dévasté, plein de poussière, en noir et blanc. Le livre rouge qu'il avait réussi à sauver a tout perdu, lui aussi... Morris se met en marche, et croise bientôt une jeune femme qui vole dans le ciel, tirée par des livres volants. Elle lui offre un livre, qui l'invite à le suivre. Le jeune homme découvre alors une vieille maison pleine de livres, du sol au plafond. Il s'installe et s'occupe des livres. Il les nourrit, change leurs couvertures, les répare...avant de comprendre que ce qu'il leur faut vraiment, plus que des soins, c'est d'être lus !

A partir de 5 ans



## L'enveloppe mystérieuse d'Arthur le facteur

L'histoire d'Arthur, le facteur, et de sa tournée, est un texte de Gérard Moncomble illustrée par Pawel Pawlak. Dans la sacoche d'Arthur, il y a une lettre pour la famille Figueras, qui est supposée habiter là, mais que personne ne semble connaître. Qui l'envoie? À qui? Pourquoi? Que contient-elle? Arthur est têtue. Il veut savoir! Au fur et à mesure qu'il distribue le courrier et les colis, on découvre la vie des habitants de la rue, leur rapport au monde, immense ou étriqué, leurs amours, leurs querelles de voisinage et leur petite vie, solitaire ou grande ouverte sur le monde.

---



## Les Histoires Farfelues

"**Histoires farfelues**" est une application loufoque et poétique.

S'appuyant sur la technique du cadavre exquis cette application est un « générateur d'histoires » qui permet aux enfants et à leurs parents de produire à l'envie des récits animés souvent improbables, toujours inattendus. Plus de 100.000 histoires à la clé !

A partir de 4 ans

---



## La grande fabrique de mots

Le jeune Philéas vit dans un pays où pour s'exprimer il faut acheter des mots à usage unique produits dans une grande fabrique. Les plus démunis sont obligés de se taire ou de trouver des mots soldés ou rejetés. Dans ses conditions, comment pourrait-il déclarer sa flamme à Cybelle ?

Une belle fable sur la liberté d'expression et la valeur des mots. A chaque page de l'application on découvre, en plus du texte écrit et lu à haute voix, une animation tactile qui permet au jeune lecteur de participer. En bonus, on trouvera l'histoire sous forme de film d'animation.

Cette application est adaptée de l'excellent album d'Agnès de Lestrade illustré par Valeria Docampo (disponible à la médiathèque de l'IFM).

Age : à partir de 5 ans