







Liste des applications pour les enfants proposées sur les tablettes iPad



Jeux pour les tout-petits



	Radio Pomme d'api	Radio Pomme d'Api, c'est la radio des petits que les parents écoutent aussi. Toute la journée, des chansons, des comptines, des histoires et des poèmes.	A partir de 1 an
	Dipdap	Intelligente, jolie, ludique, Dipdap propose aux enfants de faire travailler leur créativité grâce à des dessins mais également des animations. Les enfants dessinent tout ce qu'ils souhaitent et leurs œuvres deviennent vivantes grâce à des animations amusantes et à partager à toute la famille !	A partir de 3 ans
	Oh ! L'appli de dessin magique	Avec quelques formes, un brin de poésie, de l'imagination et des traits de crayon, Oh ! sait nous étonner. Louis Rigaux et Anouck Boisrobert signent une application joyeuse et créative.	A partir de 3 ans
	Toca Band	Toca Band ou le rythme au bout des doigts. Toca Band est une application très ludique dans laquelle on joue avec les sons, les rythmes et où l'on crée son "rock band", son groupe. Autour de couleurs vives et des personnages rigolos, on s'amuse à créer une mélodie, harmonieuse ou pas, entêtante évidemment, mais surtout qui donne la patate.	A partir de 4 ans

	Cinno star	Avec Cinno star faites danser et jouer les 25 musiciens en rythme.	A partir de 3 ans
	Little Things forever	Avec Little Things vous allez expérimenter la réalité de l'expression « chercher une aiguille dans une botte de foin ». Il s'agit d'un jeu d'observation simple et amusant, qui incite à la patience et titille l'envie de gagner. C'est adapté à toute la famille, à partir de 4/5 ans et c'est un jeu facile à partager	A partir de 4 ans
	Little Fox Music Box	Entrez dans le studio de musique du renard ! Little Fox Music Box reprend des chansons populaires pour enfants en anglais (et en allemand) et fait chanter petits et grands. Une application musicale et interactive.	A partir de 3 ans
	Petting zoo	Petting zoo présente des dessins d'animaux avec lesquels les enfants peuvent jouer. Les étirer, les compresser, les déformer... Bref créer leur propre dessin à partir de l'image originale	A partir de 3 ans
	Le singe au chapeau	L'auteur de livres Jeunesse Chris Haughton a eu la délicieuse idée de publier sa nouvelle création sous forme d'application. Le singe au chapeau est un album malicieux et complice, un livre d'activités, qui invite les enfants à interagir avec le personnage.	A partir de 3
	NightyNight (Fox & Sheep) (A partir de 18 mois)	Un livre tout doux où il faut éteindre les lumières pour que les animaux s'endorment...	A partir de 3 ans

	Dans mon rêve	Une jolie application dans laquelle le hasard se charge de créer la poésie en images et en mots. Un graphisme adorable, loufoque, empli de rêverie, et quelques mots, sorte de haïku absurde et humoristique.	A partir de 4 ans
---	----------------------	---	-------------------




Apprendre à partir 3 ans

	Kirikou et les enfants extraordinaires	Rencontre entre un petit garçon exemplaire, un modèle de courage et d'intelligence, et des enfants différents, extraordinaire. Cette application est basée sur le programme de maternelle de l'Education nationale. Elle leur permet d'apprendre à organiser des images, à comprendre des éléments de langage et à communiquer de façon ludique et éducative. Imaginée par la mère d'un enfant autiste, cette application d'apprentissage s'adresse à tous les enfants et en particulier aux enfants autistes.	A partir de 3 ans
	Son des lettres montessori	Le Son des Lettres Montessori est l'application idéale pour préparer votre enfant à la lecture en s'amusant!	De 3 à 6 ans
	Nombre Montessori	Les nombres Montessori propose aux enfants âgés de 3 à 7 ans des activités soigneusement conçues de manière à forger des bases solides en mathématiques.	De 3 à 7 ans
	1 ère opérations montessori	Une application complètement dédiée à la découverte des 1ères opérations, pour les enfants de 5 à 8 ans ! On y aborde l'addition, la soustraction, les doubles et moitiés et les notions de pair / impair.	De 5 à 8 ans



	<p>Apprendre à lire l'heure</p>	<p>Parfaite pour apprendre à lire l'heure de manière ludique.</p>	<p>A partir de 4 ans</p>
	<p>Gallicadabra (Disponible seulement sur la tablette enfant 1)</p>	<p>La Bibliothèque nationale de France lance sa première application de lecture sur tablette à destination des 3-12 ans. L'application regroupe une sélection de trente histoires à lire (contes, comptines, albums, abécédaires et fables) mais aussi à écouter. Gallicadabra permet de découvrir la richesse des collections numériques de la bibliothèque au travers d'ouvrages qui ne sont plus disponibles.</p>	<p>De 3 à 12 ans</p>

Jouer à partir de 6 ans


	<p>Toontastic 3 D (seulement tablette enfant 1)</p>	<p>Retrouvez tous les métiers du cinéma d'animation dans une seule application. Vous pouvez fabriquer (seul ou à plusieurs) un petit film d'animation. Tour à tour scénariste, réalisateur ou comédien, vous construisez une histoire et définissez le cadrage et les mouvements de caméra. Point négatif : l'application est seulement en anglais.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
	<p>Melimelo</p>	<p>Pêle-mêle d'histoires farfelues, imaginées, dessinées et racontés par des enfants.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
	<p>Alto's adventure</p>	<p>Dans ce jeu, on incarne Alto, dont les lamas viennent de s'échapper du sommet de sa montagne. Le but sera de la descendre et de récupérer le plus de lamas possible, tout en évitant les rochers, ravins et autres pièges qui se dressent sur le chemin.</p>	<p>A partir de 7 ans</p>





	Max et Lili : le jeu	<p>Max et Lili 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, bien pensés et amusants.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
	Does not Commute	<p>Does not Commute se passe dans une petite ville américaine dans les années soixante-dix. Le principe du jeu est simple en apparence. Vous devez conduire différents véhicules d'un point A à un point B en évitant d'avoir un accident.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
	Limbo	<p>Parcourez ces mondes de brume à la merci des éléments et des personnages mystérieux de la forêt.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>

Apprendre à partir de 6 ans

	Cruz Roja – la croix rouge- prévention et premiers secours pour enfants	<p>Les accidents peuvent se produire n'importe où, n'importe quand et la prévention est la solution pour éviter ces mauvaises surprises. Découvrez une façon innovante d'apprendre aux enfants à améliorer leur sécurité en évitant les accidents et en leur apprenant les bases des premiers secours.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
	Le voyage d'Adeline la girafe	<p>Au fil du jeu, les enfants 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.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>

Jeux à partir de 8 ans

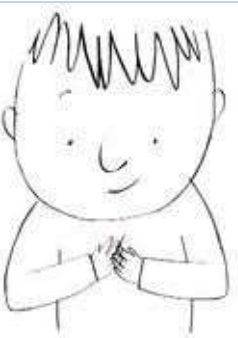

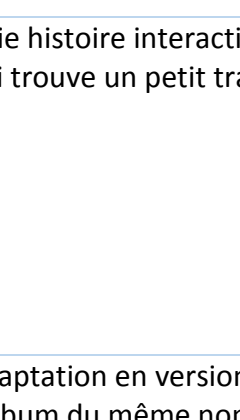

	<p>Yuri</p>	<p>La nuit, Yuri se réveille dans une forêt profonde, pleine de plantes énormes et de créatures mystérieuses. Une aventure en clair-obscur dans un monde fantastique et inexploré, qui vous réservera de nombreuses surprises.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>J'aime les patates</p>	<p>Ce jeu dresse le portrait d'une société et d'une économie corrompue par une véritable addiction aux patates. C'est à dire en réalité à l'argent. La patate-monnaie, adulée par tous, va soudain disparaître. Mais grâce à un innovateur social, Chips, le monde va muer et trouver un nouvel équilibre. Ce jeu vidéo, peu amène au premier abord, porte de nombreux messages. Il constitue ainsi un très bon outil pour discuter avec les enfants de notre société, de nos organisations et de modèles différents et plus justes.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>The Unstoppables</p>	<p>Mai, Jan, Achim et Melissa partent à la recherche du chien Tofu, kidnappé en ville. Au cours des tableaux, les quatre amis gagneront leur titre de The Unstoppables. En s'épaulant et en réfléchissant ensemble, rien ni personne ne pourra les arrêter. Éditée par la fondation suisse Cerebral, cette application gratuite a pour objectif de valoriser la solidarité, quelles que soient les particularités de chacun. Mission réussie.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>Minecraft</p>	<p>De tours monolithiques en montagnes russes cavernueuses, laissez libre cours à votre imagination et bâtissez ce dont vous rêvez. Explorez des mondes générés aléatoirement et construisez tout ce qui vous passe par la tête, d'un abri de fortune au plus fabuleux des châteaux. Jouez en mode « Créatif » avec des ressources illimitées ou creusez jusqu'au centre de la Terre pour fabriquer armes et armures afin</p>	<p>A partir 8 ans</p>





		de vaincre les dangereuses créatures du mode « Survie ».	
	Botanicula	Bienvenue dans le monde magique et créatif de Botanicula. Un jeu regorgeant d'inventivité et bruisant d'humour et de surprises. Vous allez aider cinq justiciers à sauver leur monde forestier. De tableaux en tableaux, vous devrez trouver des indices, des clés, des feuilles ou des autruches pour vous permettre de poursuivre votre quête	A partir de 9 ans en solo, à découvrir accompagné à partir de 5 ans
	Samorost 3	L'application suit un étrange gnome de l'espace qui utilise les pouvoirs d'une flûte magique pour voyager dans le cosmos à la recherche de ses origines mystérieuses.	A partir de 9 ans en solo, à découvrir accompagné à partir de 6 ans
	Machinarium	Le monde de Machinarium est uniquement peuplé de robots, de formes et de fonctions variées. Un des endroits les plus intéressants de ce monde est la vieille et rouillée, mais néanmoins légendaire, citée de Machinarium, là où prend place votre aventure. Vous devrez vous débarrasser des robots malfaisants de la confrérie des chapeaux noirs, sauver le Maire de la ville ainsi que votre petite amie robot.	A partir de 9 ans, à découvrir accompagné à partir de 6 ans
	The Room 2	The Room est un jeu d'énigmes, une aventure menée dans une ambiance mystérieuse et inquiétante, portée par un graphisme 3D réaliste. Coffres et boîtes à secrets s'enchaînent presque à l'infini. On ouvre des portes, on utilise des clés disséminées dans des cachettes... Persévérance et logique sont de mises.	A partir de 11 ans

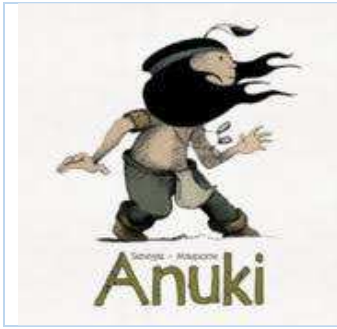
Apprendre à partir de 8 ans

	L'Atelier Picasso	Découvrez les trois périodes importantes de la carrière de Picasso (période bleue, cubisme analytique et cubisme des années 30). Et fabriquez des images inspirées directement des créations de Pablo Picasso.	A partir de 8 ans
	Scratch	Scratch Jr, c'est la référence pour apprendre à coder. Scratch transpose en blocs graphiques les commandes de programmation de base. On peut donc créer des animations en empilant différents blocs. Bref, on programme pour de vrai !	A partir de 8 ans
	La fabrique cubiste	Cubisez vos proches, les paysages, les objets. Cubisez tout ! En référence aux trois principales formes du cubisme inventées par Georges Braque et Pablo Picasso, à partir des filtres « géométriser », « analyser » et « synthétiser ». Cette application permet de transformer ses photographies en images cubistes. Une façon ludique de comprendre ce mouvement en appliquant ses principes.	A partir de 8 ans
	Les défis du professeur Muchi	Ce cahier de vacances a été conçu sous forme d'un jeu afin d'aborder par un autre biais, plus ludique, les leçons de l'année terminée ! Le professeur Muchi met à la disposition de votre enfant différents jeux qui lui permettront de tester sa mémoire et ses connaissances.	A partir de 6 à 14 ans

Livres numériques

	<p>La grande histoire d'un petit trait (France Télévision)</p>	<p>Jolie histoire interactive sur un garçon qui trouve un petit trait.</p>	<p>A partir de 4 ans</p>
	<p>Fourmi</p>	<p>Adaptation en version numérique de l'album du même nom écrit et dessiné par Olivier Douzou. Une fourmi se promène sur un ours. Il est blanc, elle est noire, il ne bouge pas, elle en fait le tour. Petit à petit et même très petit elle prêtera sa forme pour dessiner à l'ours ses griffes, ses sourcils, son collier, ses lunettes, etc. La fourmi s'aventurera dans les endroits les plus dangereux. L'animal blanc reste impassible... Un jeu de cache-cache pour les petits.</p>	<p>A partir de 3 ans</p>
	<p>Moutcho et Pitrouille</p>	<p>Découvrez l'univers magique de Moutcho et Pitrouille, un récit interactif foisonnant de couleurs et conçu pour les tout-petits. Chaque feuille, chaque goutte d'eau est susceptible de prendre vie : les pierres gigotent, les touffes d'herbes se lèvent, bougent et parlent.</p>	<p>A partir de 3 ans</p>
	<p>Avec quelques briques</p>	<p>Un petit garçon très fort se nourrit essentiellement de briques pour être toujours plus fort! Mais un jour, une goutte coule de son œil. On plonge donc dans son intimité jusqu'à son cœur pour découvrir que celui-ci est un château fort. Il est grand, il est costaud ce château. Mais l'eau des douves qui l'entoure fait des vagues et fini par le submerger... On touche ici au thème des émotions. Ces petit garçon si costaud, au cœur de pierre se fait submerger. Un moment de tristesse viendra à bout de son armure de briques. Il comprendra qu'il faut partager et s'ouvrir aux autres.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>

	<p>Pierre et le loup</p>	<p>Redécouvrez le célèbre chef d'œuvre de la musique classique : Pierre et le loup de Sergueï Prokofiev dans une nouvelle adaptation merveilleuse et innovante, spécialement pour les enfants.</p> <p>Une histoire racontée par François Morel, qui accompagne également avec beaucoup de drôlerie les enfants dans chaque activité. Avec la complicité des musiciens de l'Orchestre National de France, dirigé par le maestro Danièle Gatti.</p>	<p>A partir de 6 ans</p>
<p>Animation</p>			
	<p>Quivervision</p>	<p>Le coloriage papier prend vie et devient une petite animation 3 D grâce à l'application.</p>	<p>A partir de 3 ans</p>
	<p>Les P'tites Poules</p>	<p>D'après les romans des P'tites Poules. On y joue de 5 à 99 ans comme un jeu de société.</p> <p>On place la tablette au centre de la table. On sélectionne le parcours. Chacun choisit son personnage et c'est parti pour une folle course de poules. Les parcours sont semés d'embuches. Il faut sauter des haies et des barrières, récupérer des œufs... Le gagnant sera le plus rapide.</p>	<p>A partir de 5 ans</p>
	<p>Foldify</p>	<p>Voici une idée originale de création qui associe réel et virtuel. Foldify, permet de personnaliser sur tablette des papertoys, puis de les imprimer avant de les découper et de les assembler.</p>	<p>A partir de 5 ans</p>



Anuki

Retrouvez les héros de la bande dessinée muette Anuki dans cette application qui vous permet de vivre votre propre aventure. Créez votre BD, vivez une histoire inédite et découvrez comment est né Anuki.

A partir de 5 ans