



APPLI - CATIONS

APPLICATIONS

Cette première sélection annuelle d'applications et ebooks dans *La Revue des livres pour enfants* constitue le prolongement naturel du panorama présenté dans le n° 265 de cette revue. Nous avons sélectionné ici des titres parus depuis l'automne 2012 ; d'autres créations antérieures auraient pu y figurer.

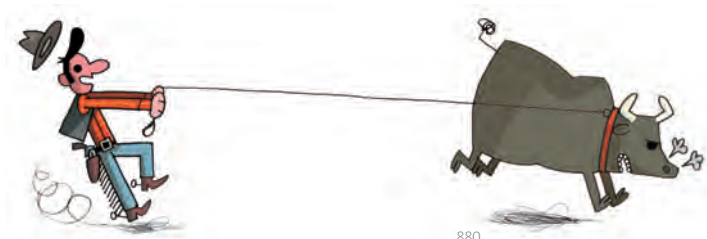
En examinant ces seize applis et ebooks, on constate que l'offre est largement tournée vers les plus jeunes. Par ailleurs, la majorité de ces œuvres sont le fait d'auteurs ou d'illustrateurs, parfois confirmés, qui portent un projet directement conçu pour la tablette.

Il est prématuré de parler d'un secteur arrivé à maturité, mais cela démontre l'engouement croissant des créateurs pour les possibilités offertes par ce support.

Lors de nos prochaines sélections, nous serons notamment attentifs aux possibilités techniques qu'offre désormais l'ebook, mais aussi à la progression de l'offre en matière de documentaires.

Autant de perspectives passionnantes à l'heure où les bibliothèques publiques s'emparent largement de ces supports.

Nous tenons à remercier tout particulièrement Véronique Soulé pour sa précieuse collaboration.



À PARTIR DE 3 ANS

Davide Cali

879 **À chacun le sien**

« Tel maître, tel chien » dit le dicton ; Davide Cali élargit l'adage à d'autres animaux et en fait une belle et amusante démonstration. Un homme apparaît, tenant une laisse et il faut faire avancer l'image pour découvrir qui il tient. Les animations renforcent les points de ressemblance. C'est très simple et amusant. Nous connaissons davantage l'auteur par ses très beaux textes d'albums, en particulier *Moi j'attends...* et *L'Ennemi*, avec Serge Bloch, mais il est aussi un illustrateur talentueux.

KITE EDIZIONI / PASSE PARTOUT.

DÉVELOPPEMENT PARAMECIO STUDIO

IPAD

0,89 €

À PARTIR DE 3 ANS

880 **Le Dinosaur**

Adapté des contenus des livres : *Le Dinosaur* et *Les Dinosaur* de la collection « Mes premières découvertes », une offre documentaire linéaire de navigation qui instruira et ravira les plus jeunes. Ils pourront faire surgir des dinosaur d'un œuf ou des profondeurs marines, découvrir des fossiles, reconstituer un squelette ou un animal. La sollicitation est active et pertinente à chaque écran, un vrai plus vis-à-vis de l'édition papier dont il reprend les illustrations.

GALLIMARD JEUNESSE, STUDIO V2

IPAD / ANDROID

4,49 €



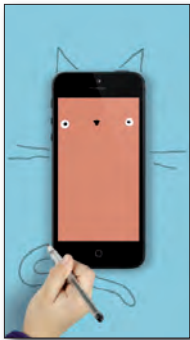
À PARTIR DE 3 ANS

Olivier Douzou

881 **Fourmi**

Déclinaison numérique de l'album éponyme. En plus de jouer sur les formes schématiques, les couleurs et les contrastes, l'application interroge l'enfant sur qui, de la fourmi ou de l'ours, est le plus fort, avec, notamment, force effets de zoom. Deux entrées sont proposées : l'une reprend l'histoire du livre ; l'autre propose six jeux à découvrir à partir des lettres du mot FOURMI. L'auteur, toujours malicieux, parvient même à évoquer dans l'un d'eux, les débuts de la télévision grâce aux antennes de la fourmi, choc des générations ! Pépite de la création numérique au Salon du livre de jeunesse de Montreuil 2012.

OXIPIDO
IPAD
2,69 €



882

À PARTIR DE 3 ANS

Cristina Lastrego

882 **Identikat**

Dans un univers exclusivement félin, l'enfant est invité à reproduire des portraits de chats en faisant fonctionner sa mémoire ou bien à en créer de toutes pièces selon sa propre imagination. Les éléments du graphisme utilisés sont issus des loisirs créatifs (boutons, rubans, tissus, fils) et élargissent de ce fait l'usage de l'application à une utilisation de matériaux à recycler dans la vie quotidienne à travers des créations en trois dimensions. On retrouve « la patte » du duo Lastrego / Testa si connu dans les années 1970 pour ses livres destinés aux enfants.

IPAD
2,69 €



À PARTIR DE 3 ANS

Christoph Niemann

883 **Petting Zoo/ Zoo pour enfants**

L'enfant peut ici caresser de petits animaux sympathiques rassemblés dans une sorte de zoo. Quand il étire avec le doigt ou tapote sa tablette, l'animal se déforme selon le mouvement de la main, et prend des aspects drôles et variés. La galerie de portraits mêle un dessin traditionnel au trait ainsi que quelques photographies avec des animations toujours surprenantes et réjouissantes (ah, celle de la langue de la girafe !). Une idée simple, brillamment réalisée. Pour les tout-petits comme pour les grands.

FOX & SHEEP
IPAD / ANDROÏD
1,99 €

À PARTIR DE 3 ANS

Lucas Zanotto

884 **Drawanimal**

Le designer Lucas Zanotto joue avec malice sur la complémentarité avec le papier dans cet abécédaire animalier ludique. En reproduisant sur une feuille placée sous la tablette le dessin proposé, l'enfant apprend à dessiner, découvre la lettre et l'animal correspondant. Surprise, l'animal s'anime ! Le graphisme épuré et les animations ne manquent pas d'humour. Proposée en français, anglais, espagnol et allemand, l'application peut aussi permettre un apprentissage des langues pour les plus grands.

LUCAS ZANOTTO
IPAD
1,79 €



POUR TOUS À PARTIR DE 5 ANS

885 **L'Atelier McLaren**

Cette application, d'une richesse inouïe, permet de visionner 51 films d'animation de Norman McLaren, créateur du studio d'animation de l'ONF en 1942, ainsi que 11 documentaires sur ses techniques d'animation. Trois ateliers interactifs permettent à chacun de créer ses propres œuvres animées à partir des techniques de prédilection de ce génial inventeur : le papier découpé, le dessin sur pellicule et le son synthétique. Les enfants s'amuseront très vite à recomposer le célèbre *Merle*. Incontournable !

OFFICE NATIONAL DU FILM DU CANADA (ONF)
IPAD
1 ATELIER GRATUIT, LES DEUX AUTRES À 2,69 € CHACUN

À PARTIR DE 5 ANS

Ahmed Bouzzine, ill. Vincent Farges

886 **Le Garçon aux grandes oreilles**

Ce livre numérique est réalisé à partir du livre-DVD éponyme contant l'histoire de ce père honteux des grandes oreilles de son fils et qui veut, par tous les moyens, garder ce handicap secret, quitte à tuer pour cela. La réalisation soignée propose un contenu riche : les multiples modes de lecture possibles, accompagnées de séquences animées (tirées du DVD) ainsi qu'un contenu documentaire s'intéressant aux contes marocains, plus un making-of, en font une appli de qualité.

TRALALÈRE / ED. DES BRAQUES
IPAD (E-BOOK)
3,99 €



À PARTIR DE 5 ANS

Brian Main

887 **Lil' Red**

Parmi toutes les déclinaisons du Chaperon rouge, celle-ci se démarque par son graphisme et son mode de narration. Dans un univers où dominent le rouge, le noir et le gris, elle reprend la trame traditionnelle du conte, mais d'une manière quasi muette, juste agrémentée d'une musique et de sonorités toutes en finesse. C'est l'enfant qui va faire avancer l'histoire en interagissant avec les plantes, les animaux, les fruits ou, bien sûr, les personnages principaux. Une réussite tant sur le plan artistique que pour son interactivité.

BRIAN MAIN
IPAD / ANDROÏD
À PARTIR DE 1,99€



À PARTIR DE 5 ANS

Satoe Tone

888 **Je peux le faire**

Dans cette couvée de jolis oiseaux, tous réussirent à casser leur coquille, puis à attraper des baies, à grimper, à voler, à pêcher, à chanter, tous sauf un. Et c'est sur une petite musique un peu mécanique et avec des bruitages très suggestifs qu'en vain on essaie d'aider ce pauvre oiseau à grandir avec ses semblables. L'issue est belle et nostalgique ; après l'hiver où il s'est laissé enfouir sous la neige, on découvre un arbre magnifique couvert de fleurs. Les illustrations sont très raffinées et poétiques, la manipulation est riche et agréablement empirique.

KITE EDIZIONI / PASSE PARTOUT.
DÉVELOPPEMENT PARAMECIO STUDIO
IPAD
2,69 €



À PARTIR DE 7 ANS

Bruno Gibert

889 **Ma petite fabrique à histoires**

Autrement propose ici une adaptation de l'album 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 ou secouer la tablette pour une combinaison aléatoire. L'atout numérique réside dans le remarquable travail sur le son, chaque mot étant habillé d'un environnement sonore subtil, à écouter simultanément au fil de la phrase ou séparément. Clin d'œil aux poèmes dadaïstes : du hasard naît la poésie.

AUTREMENT JEUNESSE / E-TOILES
IPAD / ANDROÏD
3,59 €

À PARTIR DE 7 ANS

890 **Joue avec Claude Monet**

Une immersion lumineuse, colorée et active dans l'univers de ce peintre représentatif du mouvement impressionniste. La navigation est aisée grâce au sommaire bien visible et à l'interactivité des offres documentaires ou ludiques. L'intérêt du lecteur est sollicité tant par une approche documentée – textes et illustrations – du parcours de l'artiste dans son époque que par les possibilités d'intervenir directement sur un choix de tableaux et faire œuvre de création à la manière de...

JOUE AVEC – DADA
IPAD
4,49 €

À PARTIR DE 7 ANS

Antoine de Saint-Exupéry

891 **Le Petit Prince**

Après le livre animé, voici la version numérique (également dénommée « livre animé ») de cette œuvre mondialement connue. Outre le texte, celle-ci propose une lecture orale faite par l'acteur Bernard Giraudeau, datant de 2006. Un rien trop rapide, elle déroule cependant l'histoire avec conviction. L'animation des images originales est pensée de façon très respectueuse, se bornant à intégrer un bruitage sonore ou de légers mouvements des éléments du décor. Une intelligente adaptation pour ce livre numérique enrichi.

GALLIMARD JEUNESSE
IPAD (E-BOOK)
9,99 €

À PARTIR DE 7 ANS

892 **Studio animé**

Pour créer son propre film d'animation, à partir de formes géométriques colorées. Cette application propose deux modes : un mode facile, avec plusieurs niveaux, et un mode expert qui permet de jongler avec les formes et les couleurs pour laisser libre cours à sa créativité. On peut ensuite enregistrer ses créations dans la bibliothèque. Un graphisme simple et joyeux, une interface conviviale, une grande variété d'utilisations possibles : l'application idéale pour tous les réalisateurs en herbe.

LES TROIS ELLES INTERACTIVE

IPAD

2,69 €



À PARTIR DE 11 ANS

893 **Enquête en solo pour Gladys Krett**

Gladys est une jeune fille, détective en herbe à ses heures perdues, qui se retrouve devant un mystère à résoudre : celui de la disparition du professeur Amédée L. Sitruc. À partir d'une intrigue classique mais efficace, des photos et des vidéos interagissent avec le texte dans chaque chapitre de ce roman et le rendent plus vivant. Le graphisme est coloré et l'interactivité présente partout, ce qui donne à cet appli-livre un intérêt particulier pour la tranche d'âge visée.

MOREY EDITIONS / ELECTRIC STUDIO

IPAD

5,49 €



À PARTIR DE 11 ANS

D'après Jules Verne

894 **Voyage au centre de la Terre**

Une version abrégée du célèbre roman de Jules Verne. Dans une atmosphère rappelant le XIX^e siècle, un travail inventif et élégant tant du côté des jeux typographiques que des illustrations pleines de mystères qui siéent parfaitement à l'histoire. On pourrait regretter que ce soit si court par rapport au texte original, mais cette mise en bouche très réussie est assurément une belle découverte.

L'APPRIMERIE

IPAD / ANDROÏD

3,59 €

Responsable de la rubrique : Jonathan Paul

Rédacteurs : Brigitte Andrieux, Nathalie Beau, Catherine Bessi, Nadia Boucheta, Emmanuelle Kabala, Nathalie Lefèvre, Jonathan Paul, Marine Planche, Christine Rosenbaum