

NAÏVE

À PARTIR DE 3 ANS

Jean-François Alexandre, Corinne Albaut, ill. Olivier Latyk**Didadoo**

Première application publiée par Naïve Jeunesse, *Didadoo* reprend le graphisme et le propos de *l'Imagier de la musique* paru en 2012. Par une série de saynètes mettant en scène une souris verte, de comptines et de jeux (accessibles directement) testant la compréhension de l'enfant, celui-ci est initié aux variations de sons et à la notion de rythme. Il découvre également les notes de musique à travers sept chansons, ainsi que les différentes familles d'instruments, dans toute leur variété. Malgré la navigation pas toujours aisée – et qui fait changer de tableau de manière intempestive – on apprécie le graphisme frais et coloré de cette appli, ainsi que la progression dans la découverte, bien amenée. J.P.

IOS / ANDROID / AMAZON

À PARTIR DE 3,99 €

a.

TINYBOP

À PARTIR DE 4 ANS

Tuesday Bassen**Homes (a)**

Homes propose de découvrir des maisons : yourte en Mongolie, maison en briques d'argile au Guatemala, petit immeuble à Brooklyn et maison-tour au Yémen. L'enfant peut entrer, explorer, zoomer, animer l'espace, manipuler, écouter, et découvrir ainsi d'autres habitats, d'autres habitudes de vie. Au-delà du plaisir à maîtriser le monde comme on le ferait d'une maison de poupées, l'exploration révèle la richesse d'outils interactifs permettant une multitude de possibilités d'activité et des enrichissements documentaires. L'affichage du vocabulaire est ainsi proposé en cinquante-huit langues... La possibilité d'enregistrer plusieurs

profils permet un partage d'expérience, en particulier entre adultes et enfants, et un livret téléchargeable facilite la prise en main de cette application qui ne révèle pas d'emblée toutes ses richesses. La qualité esthétique, la précision et l'élégance du graphisme de l'illustration de Tuesday Bassen ajoutent au plaisir du voyage. C.H.

IOS

3,99 €

LA CHENILLE FAIT SON TROU DANS LE NUMÉRIQUE !

Inusable classique de la littérature des tout-petits, *The Very Hungry Caterpillar* a plus d'un trou dans ses mandibules puisque la voici transformée en appli, et primée à Bologne !



Le 3 mars dernier était annoncé le palmarès des 4^e Bologna Ragazzi Digital Awards. *My Very Hungry Caterpillar*, le lauréat de cette année, est une appli développée par le studio irlandais Storytoys, s'inscrivant évidemment dans l'univers de la célèbre *Petite Chenille qui fait des trous*, d'Eric Carle (1969, traduite en français chez Nathan en 1972 et disponible depuis 1995 chez Mijade). De quoi s'agit-il ici ? Moins d'une adaptation de l'album que d'un jeu d'exploration, dont le but est de faire grandir la chenille, et ce depuis son éclosion. Pour cela, on pourra lui donner à manger divers fruits, qu'on aura dans le même temps fait pousser. Il est également possible de lui demander de jouer avec plusieurs objets se trouvant dans une malle à jeu, ou encore de la faire naviguer sur une mare. Chaque « jour » de jeu, une jauge de satisfaction indiquera qu'il est temps pour elle de dormir, et ainsi poursuivre sa croissance sereinement, jusqu'à la transformation finale en papillon.

Parmi les qualités de cette appli qui ont séduit le jury de cette année, citons le respect de l'univers graphique de l'œuvre d'Eric Carle, tout en simplicité, mais surtout le parti pris d'une adaptation qui mette « l'enfant au centre de l'action, lui permettant d'assister la chenille à chaque étape de sa vie ». Il convient également de noter l'humour qui imprègne les différentes activités proposées. Cette application a fait débat. Certains appréciaient une ambiance à la fois paisible et tout en douceur ; d'autres regrettaient que l'éventail des activités ne soit finalement pas si étendu, et avaient même trouvé l'appli assez monotone, le schéma même du jeu étant répétitif. Il est à noter que le studio Storytoys n'en est pas à sa première réappropriation de l'univers de la chenille : au début de l'année 2014 était sortie *La Chenille qui fait des trous et ses amis (The Very Hungry Caterpillar and friends)*, une appli qui proposait plusieurs jeux et activités autour des personnages créés par Eric Carle. Cette appli non plus n'avait pas été retenue dans *La Revue des livres pour enfants*, ses qualités graphiques et l'intérêt des activités proposées ne faisant pas l'unanimité. Pour autant, qu'un tel classique puisse être adapté sur un support aussi moderne ne peut que nous réjouir, et prouve bien l'intérêt croissant des créateurs pour le numérique sur tablette.

Jonathan Paul



TOCA BOCA
À PARTIR DE 4 ANS

Mårten Brüggemann

Toca nature (a)

Mårten Brüggemann explique qu'il a conçu cette application pour retrouver et transmettre le plaisir qu'il éprouvait enfant à découvrir la forêt et ses secrets, en compagnie de son père et de sa sœur. D'une manière simple et ludique, à partir d'un carré vierge, l'enfant peut ainsi créer à sa guise un morceau de nature sauvage, avec ses montagnes et ses lacs, ses forêts et ses animaux qui prennent vie à mesure que le paysage se développe. Il peut ensuite explorer ce petit écosystème, en zoomant pour s'approcher des biches et des lapins, et même les nourrir avec les fruits ramassés en route. Une application pleine de poésie, qui donne envie d'aller fouler pour de vrai la mousse des sous-bois. Mention spéciale aux Bologna Ragazzi Digital Awards en 2015. M.P.

iOS
2,99 €



MIT MEDIA LAB, TUFTS UNIVERSITY,
AND PLAYFUL INVENTION COMPANY
À PARTIR DE 5 ANS

Scratchjr

On connaissait *Scratch*, langage de programmation gratuit et en ligne destiné aux 8-16 ans. Le groupe de recherche du MIT Lab qui en était à l'origine vient de créer une déclinaison pour les 5-7 ans. Après avoir choisi un fond d'écran parmi ceux proposés, on y appose les personnages. Puis à l'aide de boutons regroupés par couleurs, on ajoute les actions et les effets voulus : type de déplacement, agrandissement ou rapetissement des personnages, enregistrement de sons, mode de départ ou d'arrêt de la saynète, etc., jusqu'à créer un petit film d'animation. Si le graphisme utilisé ne fera pas l'unanimité, la simplicité d'utilisation étonne : le tutoriel permet d'appréhender rapidement les commandes de base, et l'enfant prendra plaisir à progresser dans la complexité de sa programmation. Bien que de langue anglaise, cette appli est à la portée de tous. Une initiation réussie à la programmation et même à l'élaboration d'une histoire. **J.P.**

iOS
GRATUIT



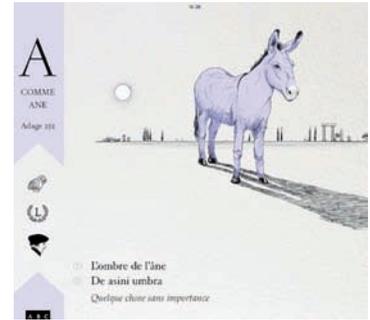
BENJAMINS MEDIA
À PARTIR DE 6 ANS

Émilie Chazerand,
ill. Aurélie Guillerey

Un frère en bocal

Déjà paru en 2013 en livre CD, gros caractères et braille, *Un frère en bocal* est maintenant disponible en version numérique. Hippolyte, enfant unique adoré de sa mère, a le désavantage de devoir faire les corvées tout seul. Un jour, chez Monsieur Baratini, l'épicier, il se voit proposer un frère en bocal, Aristide, qui s'avérera le préféré de la famille, au grand dam du héros... Cet epub rassemble en un même support album illustré, enregistrement sonore et interprétation vidéo en Langue des Signes Française. De plus, une audio-description des images ainsi qu'une interface vocale de navigation sont disponibles en activant l'option d'accessibilité de l'IPad. L'histoire est un agréable mélange de loufoquerie et d'humour au parfum d'Italie grâce aux illustrations «vintage», aux teintes essentiellement vertes, blanches et rouges, et à la bande sonore enjouée. Cet ebook relève le défi de l'accessibilité avec succès sans omettre le plaisir de la lecture. **E.L.**

iOS (E-BOOK)
9,99 €



LES BELLES LETTRES – POÉSIES
INDUSTRIELLES

À PARTIR DE 12 ANS

D'après Érasme

ABCD'Érasme : Les Adages. « Un peu d'humanité dans ce monde de bêtes »

Sur les 4151 adages que comptait le recueil d'Érasme, mis à l'index par l'Église de 1559 à 1990 parce que trop subversif et réédité en 2012 par Les Belles Lettres, en voici vingt-cinq sur le thème des animaux, présentés sous la forme d'un abécédaire. Sous chaque lettre se cache donc un adage élégamment illustré par un animal et mis en scène dans une petite animation. Chacun est accompagné d'une explication pédagogique et du texte intégral du commentaire d'Érasme. Il peut être lu en latin ou en français et partagé via les réseaux sociaux. Si certains sont entrés dans le langage courant comme « Prendre le mors aux dents », la plupart nous sont étrangers, comme « Tenir la lentille par un coin ». Malgré l'élégance de la réalisation et l'intérêt réel des explications liées aux origines de ces expressions, cette entreprise ambitieuse séduira surtout les amateurs de Lettres classiques. **B.A.**

iOS
GRATUIT



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Jonathan Paul

RÉDACTEURS

Brigitte Andrieux, Claudine Hervouët,
Élisabeth Lancou, Jonathan Paul et
Marine Planche