

HOUGHTON MIFFIN  
À PARTIR DE 4 ANS



David Wiesner

Spot (a)

Attention chef-d'œuvre! Et pourtant ici, pas de jeu, pas de but à atteindre, aucune linéarité dans la narration mais une immersion totale dans l'imaginaire fantastique de l'auteur. Page d'accueil : une coccinelle se promène sur l'écran de la tablette, une sorte d'onde apparaît soudain invitant les petits doigts à pincer et à zoomer sur un point de son aile, et de zoom en zoom (on pense d'ailleurs à *Zoom*, d'I. Banyai chez Circonflexe) on pénètre dans des mondes d'une infinie richesse. Cinq univers sont à explorer : « Lower Rugg », un monde minuscule caché sous un fauteuil, « Mekanikos », un monde de robots, « Oceana Prime », un monde sous-marin, « Katzaluna », un monde félin et, enfin, une station spatiale. On y retrouve les motifs récurrents de l'illustrateur. Des passages magiques, parfois découverts par hasard, permettent de les relier les uns aux autres. La bande-son est discrète et présente à la fois : des bruitages parfaitement adaptés qui viennent nourrir un imaginaire prêt à basculer à tout moment de la sérénité à une tension certaine. Au spectateur d'écrire son propre scénario, d'y trouver ses propres cheminements, sa propre logique. L'aventure paraît sans fin, délicieusement vertigineuse, abyssale... en un mot, géniale! B.A.

IOS  
4,99 €

APPLIS

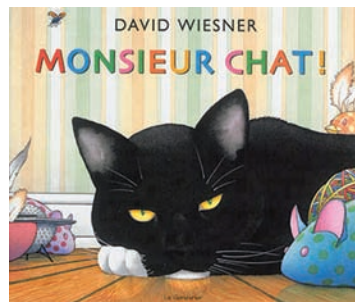
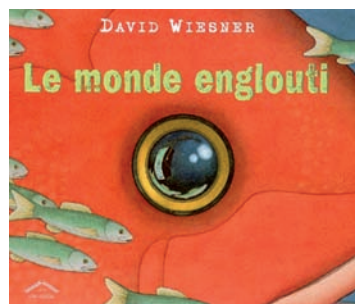
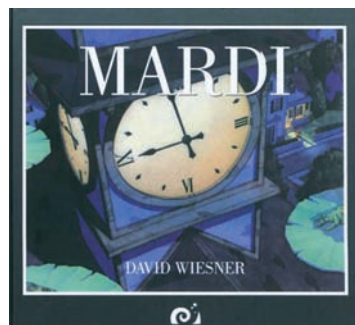


a.

## LE MONDE FANTASTIQUE DE DAVID WIESNER

Né en 1956 à Bridgewater, dans le New Jersey (USA) et diplômé de l'École de design de Rhode Island, David Wiesner est l'un des auteurs-illustrateurs les plus fascinants de sa génération. Petit, ses camarades de classe l'appelaient déjà « L'enfant qui dessine », il ne s'est jamais arrêté depuis. Très influencé par le surréalisme, son imagination fertile servie par un génie graphique hors du commun lui permet de mettre en scène un monde onirique et fantastique, non dénué d'humour, peuplé de poissons, chats, grenouilles, robots, coccinelles et autres passoirettes métamorphosées en soucoupes volantes! La virtuosité de ses compositions, la force de ses illustrations hyper-réalistes, ses angles de vue, toujours surprenants ne cessent d'interroger le lecteur sur la frontière entre réel et imaginaire. Il a remporté à trois reprises la Médaille Caldecott — qui récompense l'illustrateur américain du meilleur livre pour enfants — et trois mentions d'honneur. Et le voir arriver dans le monde des applis n'est pas la moindre des bonnes nouvelles! En France ses albums sont principalement édités par Circonflexe et Le Genévrier.

Brigitte Andrieux



VECTOR PARK / PATRICK SMITH

À PARTIR DE 4 ANS

**Metamorphabet (b)**

Vector Park avait déjà marqué les esprits avec *Widosill*, un jeu au graphisme et aux mécanismes simples, efficaces et diablement prenants. Dans le même esprit, c'est à partir des lettres de l'alphabet que sont ici proposées des manipulations générant des métamorphoses. Chacune est prétexte à la découverte de mots débutants par chaque lettre. L'application est uniquement en anglais, mais la qualité de l'univers graphique comme des interactions proposées compose cependant un univers intéressant à proposer au jeune public, bon prétexte à la découverte d'une autre langue. Plusieurs autres titres de cet éditeur sont à découvrir sur le site <http://vectorpark.com/> C.B.

IOS

(DEMO DISPONIBLE EN LIGNE :  
[HTTP://METAMORPHABET.COM](http://METAMORPHABET.COM))

À PARTIR DE 3,99 €



b.

VERLAG FRIEDRICH OETINGER

À PARTIR DE 9 ANS

**Torben Kuhlmann****Lindbergh, la fabuleuse aventure d'une souris volante**

Jeune illustrateur allemand, Torben Kuhlmann avait publié à l'automne dernier un premier album correspondant à son projet de fin d'études (chroniqué dans le n°280 de la *RLPE*). Dans ce dernier, une petite souris du Hambourg du début du xx<sup>e</sup> siècle fuit les pièges des hommes, et cherche à construire une machine volante pour s'envoler au-dessus de l'Atlantique. Plus que pour son récit, assez convenu et un peu long, l'album avait séduit par son style graphique original, notamment ses cadrages et sa mise en page très étudiés. Cette adaptation en e-book reste fidèle au style original ; on y retrouve notamment les tons ocres et sépias. Le récit, servi par une narration bien menée, est légèrement dynamisé par de très discrètes animations : effets de zoom, oscillations de personnages créant l'illusion du mouvement, jeux sur le placement des vignettes et des photos. Attention cependant, il sera indispensable de disposer d'un iPad récent pour pouvoir les activer sans saccade. J.P.

IOS

4,99 €



ZABOUILLE

(AVEC LE SOUTIEN DU MINISTÈRE DE  
L'ÉDUCATION NATIONALE)

À PARTIR DE 9 ANS

**D'après Rudyard Kipling****Histoires comme ça**

Cette application conçue pour un usage scolaire, mais diffusée au-delà, est proposée avec une double entrée : adultes et enfants. À partir du texte distribué en deux parties « Histoires pour réfléchir » et « Histoires pour créer », de multiples enrichissements documentaires sont proposés, ainsi que des questionnaires et des exercices, l'adulte étant invité au soutien et à l'évaluation.

Dans cet environnement profus le texte lui-même – dans une traduction nouvelle, sans relief – est présenté avec les illustrations d'origine de Rudyard Kipling. La désactivation des surlignages et mises en gras pour renvoi au dictionnaire est conseillée pour pouvoir lire, simplement lire, ces merveilleuses *Histoires comme ça*. Dans une édition du reste frustrante : absence de titre courant, impossibilité d'agrandissement, mise en pages du texte déficiente.

Par ailleurs l'ergonomie d'ensemble est elle aussi très insatisfaisante : citons notamment l'utilisation malaisée du dictionnaire ou l'impossibilité de revenir sur le même profil. On comprend la recherche de l'élargissement de leur public pour rentabiliser des produits subventionnés, mais ne devrait-elle pas passer par l'attractivité et la pertinence? C.H.

IOS / ANDROÏD

5,99 €



RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE

Jonathan Paul

RÉDACTRICES

Brigitte Andrieux, Claire Bongrand,  
Claudine Hervouët et Jonathan Paul