



AVOKIDDO
À PARTIR DE 3 ANS

Thinkrolls 2

Après un premier opus paru en 2014, Avokiddo propose une suite de ce petit jeu. Après avoir choisi son personnage, on fera littéralement rouler celui-ci dans un décor coloré à défilement vertical, en déjouant les pièges et les culs-de-sac, et en s'aidant des objets spéciaux propres à chaque univers : accordéons à plier et à déplier, tonneaux à faire flotter, ventilateurs à actionner... Deux niveaux de difficulté sont possibles, et plus de 235 tableaux-puzzles peuvent être explorés. Ces derniers pourront sembler assez longs, et on pourra regretter que chaque univers ne possède qu'un type d'interaction. On saluera cependant une prise en main intuitive, ainsi qu'un remarquable dosage dans la progression des difficultés. Au final, voilà une très bonne initiation aux jeux de plate-forme et de logique. **J.P.**

IOS / ANDROÏD / AMAZON [TESTÉ SUR IOS]

À PARTIR DE 2,58 €

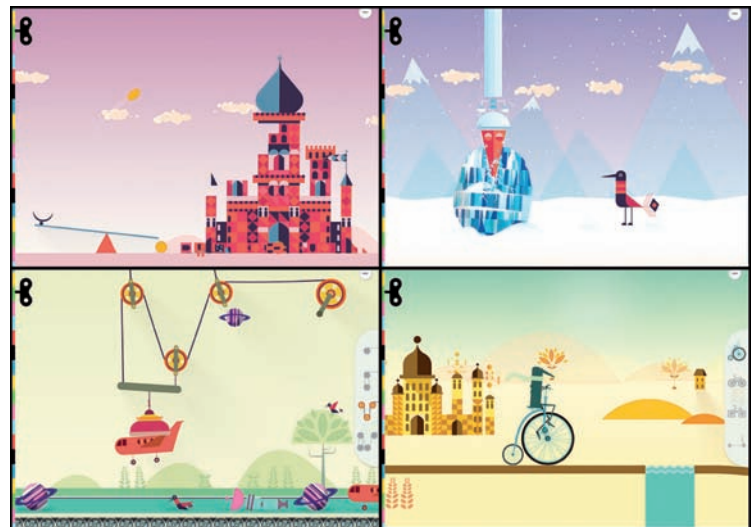


TINYBOP
À PARTIR DE 4 ANS

Machines simples (a)

La nouvelle création des studios Tinybop propose aux enfants d'expérimenter plusieurs outils : la vis, le levier, la roue, le plan incliné, et leurs caractéristiques physiques. Selon un dispositif d'essai/erreur, l'enfant explore le fonctionnement de chacune de ces « machines simples ». Ainsi (et pour prendre un exemple simple), un vélo à roues carrées marchera beaucoup moins bien qu'un vélo à roues rondes, forcément ! Qualité du graphisme et richesse de la progression et de l'expérimentation sont les deux points forts de cette application, que l'on pourra trouver déroutante au premier abord, mais qui révèle ses possibilités au fur et à mesure de son utilisation. Un astucieux système de tirettes permet de révéler, par l'image, l'explication du pourquoi du comment. Audacieux, ingénieux, et élégant. **M.P.**

IOS
2,99 €



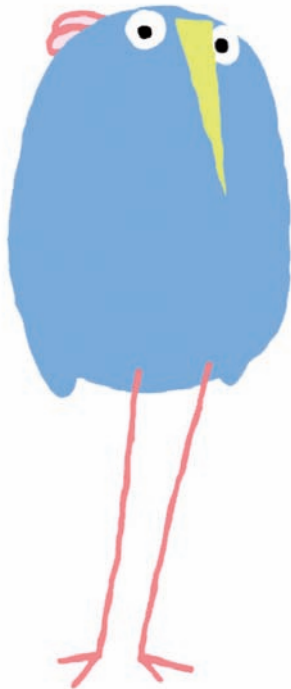
TINYBOP

À PARTIR DE 5 ANS

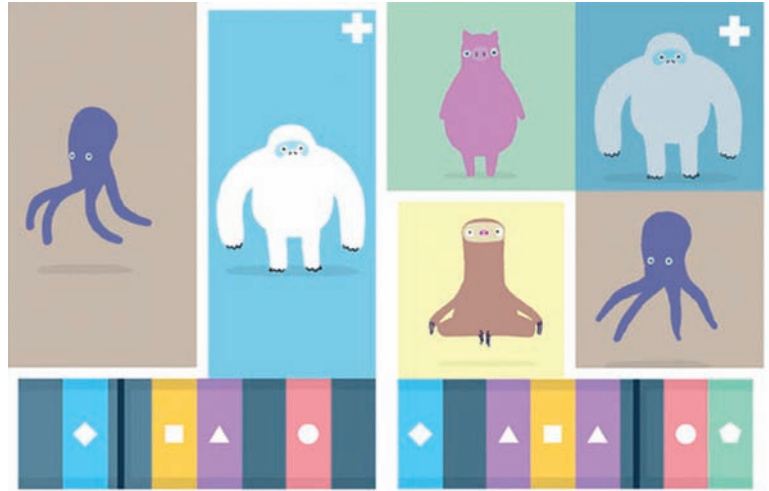
Usines de robots

Bienvenue dans un laboratoire high-tech : ce paradis du petit bricoleur propose un large assortiment d'éléments pour composer des robots. Machine ailée, aimantée, roulante ou glissant sur patins ? Ou bien le tout à la fois ? Il est possible de personnaliser sa construction avec des yeux discrets ou tentaculaires, des bras qui s'allongent, aspirent ou s'accrochent aux arbres, et de choisir sa couleur. Il est temps de le mettre à l'essai, en se laissant surprendre par son parcours dans la nature qui sera tantôt bucolique, tantôt sportif, voire aérien, selon les attributs sélectionnés. Un jeu alliant plaisir de construction et réflexion, si l'on souhaite créer une collection de robots complémentaires. C.D.

iOs

2,99 €

b.



b.

YATATOY

À PARTIR DE 4 ANS

Lucas Zanotto**Loopimal (b)**

Reprenant les codes graphiques de Maximal et Minimal, le titre met en scène plusieurs animaux qu'il s'agit cette fois de faire danser. Pour cela, il suffit d'ordonner selon son choix différentes formes géométriques colorées sur une ligne de montage pour créer une chorégraphie, qui pourra varier selon l'animal et le rythme musical proposé.

La pieuvre s'improvise guitare, l'ours se trémousse à cloche-pied, le gorille sur ses mains, le cochon dandine son derrière, ce qui les rend pour le moins cocasses. On a la possibilité de mettre en scène un seul animal, ou de partager l'écran en deux voire en quatre pour associer les mouvements les plus farfelus qui ne manqueront pas d'amuser les plus petits. L'atout majeur de l'application est sans conteste son esthétique, élégante, colorée, mais on regrettera la courte durée et le peu de possibilités du jeu. C'est néanmoins cette simplicité même qui fait mouche auprès du jeune public. C.B.

iOs

2,99 €**RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE**

Jonathan Paul

RÉDACTEURS

Claire Bongrand, Colombine Depaire, Jonathan Paul et Marine Planche