

**BROKEN RULES**

À PARTIR DE 6 ANS

**ELOH (a)**

Dans la profusion des casse-têtes sur mobile, il est très agréable de découvrir une création à l'esthétique si soignée. Ce sont des blocs de pierre, totems animés, que l'on doit déplacer au gré de plusieurs tableaux, pour qu'y rebondissent des jets de couleur sonores afin qu'ils atteignent une cible les absorbant. C'est joli, c'est simple et les effets sonores composent l'atout principal d'un casse-tête qui arrive à rester attractif en s'enrichissant au fil d'un niveau de difficulté progressif. Les plus jeunes prendront plaisir à manipuler les totems et à mutualiser leurs efforts pour atteindre l'objectif et savourer les rythmes ainsi créés. **C.B.**

IOS (8.0 ET +) / ANDROID (4.1 ET +)  
**3,49 €**

**DEVOLVER DIGITAL**

À PARTIR DE 13 ANS

**François Alliot****Reigns Game of Thrones**

Ce nouvel opus de *Reigns* nous emmène au royaume des Sept Couronnes en adaptant la série *Game of Thrones*. Le principe du jeu se plie très bien à l'univers créé par George R.R. Martin, en permettant d'incarner huit personnages emblématiques qui se succèdent sur le trône de fer. Tout en gardant l'essence du jeu initial, à savoir la nécessité de garder l'équilibre entre armée, clergé, or et popularité en effectuant des choix, la formule évolue un peu et fixe des objectifs plus clairs que les précédents *Reigns*. Un jeu qui donne envie de se replonger dans la série pour les fans mais qui ne conviendra peut-être pas aux non-adeptes. **C.D.**

IOS (9.0 ET +) / ANDROID (4.4 ET +)  
 [TEST SUR IOS]

**À PARTIR DE 4,19 €**

**MIGHTY COCONUT**

À PARTIR DE 10 ANS

**Lucas Martell****Laser Mazer AR / VR**

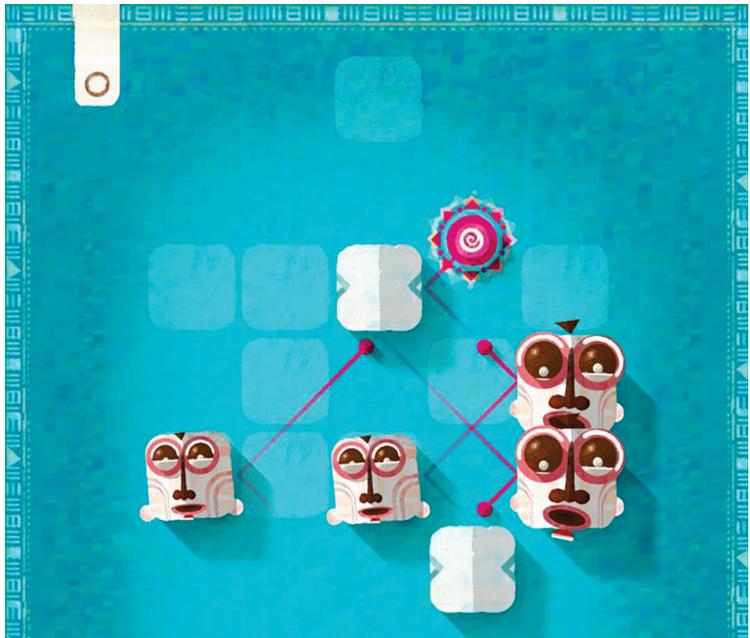
Dans ce jeu, un principe simple mais diablement retors : sur l'écran, un décor futuriste de labyrinthe, avec pièges et rayons laser mortels, dans lequel vous devrez vous mouvoir. Sauf que vos déplacements seront à effectuer... dans le monde réel, tablette (ou mobile) en mains. À mi-chemin entre la réalité augmentée et la VR – mais sans dispositif coûteux (des terminaux de dernière génération seront tout de même nécessaires – ainsi qu'un espace suffisamment grand), ce jeu accroche immédiatement. Bien que conçu pour un joueur, il se prête à un usage à deux (voire plus) entre le porteur d'écran et le(s) guide(s). Marcher, ramper, se cacher, voire danser, les 40 niveaux de ce jeu-labyrinthe ne vous épargneront pas ! Qui a dit que le jeu vidéo n'était pas physique ? **J.P.**

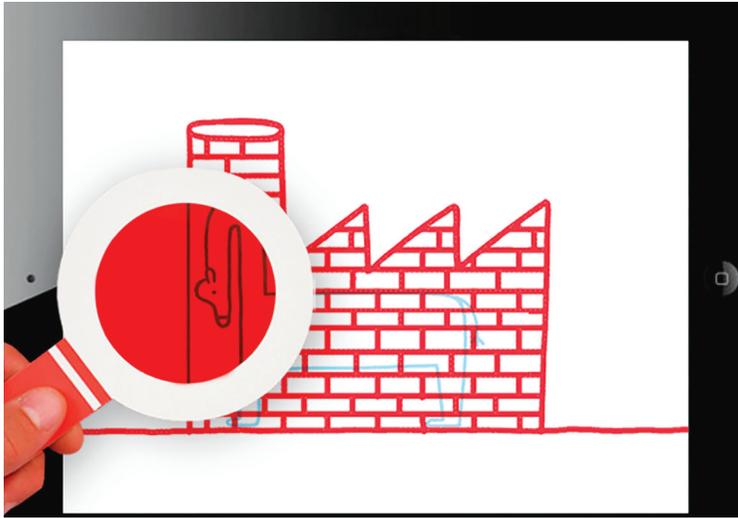
IOS (11.0 ET +) / ANDROID (8.0 ET +)  
 [TEST SUR IOS]

**À PARTIR DE 4,19 €**



a.





b.

**MOCAPLAB**  
À PARTIR DE 8 ANS

**Rémi Brun**  
**SignEveil**

MocapLab, spécialisé dans la « capture de mouvement », sort ici sa première application de découverte de la Langue des Signes française en utilisant ce procédé pour l'animation de ces avatars en 3D. SignEveil offre une sensibilisation à la LSF et en propose un bon aperçu à travers un peu de vocabulaire et quelques jeux. Si la qualité graphique des personnages donnés à voir ne nous a guère convaincus, ses atouts résident dans sa simplicité d'utilisation et ses options intéressantes, comme par exemple la possibilité de pouvoir ralentir le mot signé, agrandir l'avatar, etc. Application déjà testée avec succès auprès d'un public sourd et non sourd, dont nous attendons avec intérêt l'étoffement du lexique proposé en « work in progress ». **E.L.**

IOS (8.0 ET +) / ANDROID (5.0 ET +)  
[TEST SUR IOS]

**GRATUIT**



**SAGO MINI**  
À PARTIR DE 3 ANS

**Grande ville Sago Mini**

En route pour une promenade joyeuse et animée dans un camion de pompier ou en bus ou en... le long des rues illuminées d'une grande ville. On peut observer l'architecture des maisons, les immenses gratte-ciel, s'arrêter pour prendre un paquet à la poste, visiter le musée de la Préhistoire entre autres possibilités offertes par ce cheminement linéaire. Le graphisme enfantin, plaisant et coloré propre à l'univers Sago participe à la fraîcheur de l'appli, à défaut de sortir des sentiers battus. Les plus petits apprécieront cette déambulation pleine d'imprévus amusants. Sans difficulté de manipulation... mais sans grande originalité non plus par-rapport aux productions précédentes. **C.R.**

IOS (8.2 ET +) / ANDROID (4.4 ET +)  
[TEST SUR IOS]

**À PARTIR DE 4,29 €**



**VINCENT GODEAU**  
À PARTIR DE 3 ANS

**Agathe Demois et Vincent Godeau**  
**Cache-cache Ville (b)**

Reprenant le principe de la loupe, exploité une première fois dans l'album *La Grande traversée* (Seuil Jeunesse, 2014), les deux illustrateurs invitent les enfants à activer la loupe rouge numérique ou à se munir de celle en papier fournie avec l'album éponyme (Seuil Jeunesse, 2018), pour explorer le long panorama urbain, au tracé rouge très graphique. Elle permet d'observer les multiples saynètes animées, variées et amusantes qui se déroulent à l'intérieur des maisons, des véhicules, ou dans les arbres. Il est également possible de dessiner (et sauvegarder) ses propres saynètes. Voilà une jolie combinaison entre livre et application numérique, élégante et poétique! **V.S.**

IOS (8.0 ET +) / ANDROID (4.0 ET +)  
[TEST SUR IOS]

**À PARTIR DE 1,09 €**



**RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE**  
Jonathan Paul  
**RÉDACTEURS**

Claire Bongrand, Claire Daniélou,  
Elisabeth Lancou, Jonathan Paul,  
Christine Rosenbaum et Véronique  
Soulé