	Application	Catégorie	Age	Systèm	е
	Busy Shapes - à partir de 1 an Jeu d'éveil pour les tout petits. Boîte à formes virtuelle progressive et intelligente dotée de plusieurs fonctions permettant aux plus jeunes de jouer sans frustration (multitouch fluide, gestion de la saisie des formes sur l'écran). L'écran de jeu, très sobre, représente une surface (bois, terre, sable, tissu, herbe, métal, carrelage). Sur cette surface, on peut déplacer une forme (un jeton de bois par exemple, ou bien une fleur, un bouton, un écrou, un coquillage, une petite éponge, etc.). Et il y a un trou virtuel. Pour avancer dans le jeu, il suffit de placer la forme dans le trou virtuel.	Jeu	1 ans et +	ď	
1-3	Les animaux - 1 à 3 ans Imagier interactif. L'enfant va décourvrir les animaux et leur cri tout en s'amusant. Le temps de jeu est limité : 8 minutes, ensuite l'application se met en veille.	Jeu	1 an et +		
	MooBox - à partir de 18 mois Cette application reprend le même principe que la boîte à meuh, il suffit de retouner la tablette pour découvrir le cri de 12 animaux de la ferme.	Jeu	18 mois et +		(
7 0	Appartement Sago Mini - à partir de 18 mois L'enfant pourra explorer 7 étages et y rencontrer des amis pour faire du sport, de la musique	Jeu	18 mois et +	ď	(
	Sago mini En voiture! - à partir de 18 mois Jeu de voitures et d'exploration tout simple. On choisit une destination, on fait sa valise, on choisit un véhicule et en route! On peut rouler, sauter, rouler vite ou lentement. On peut s'arrêter faire le plein ou laver sa voiture.	Jeu	18 mois et +		\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\

3	Sago Mini Ocean Swimmer - à partir de 18 mois Petit jeu d'exploration tout simple et très mignon pour les tout-petits. Explorez un monde sous- marin avec Fins le poisson. Guidez Fins au fond de la mer et découvrez des dizaines de surprises amusantes. Plongez dans un trésor sous-marin, rencontrez des monstres mystérieux et dégustez une glace au fond de la mer. Avec 30 animations à découvrir au fil du temps dans un univers très libre, sans règle, ni score.	Jeu	18 mois et +	Č	
(II)	Sago mini trains - à partir de 18 mois L'enfant pourra choisir son copilote entre les personnages du jeu : Jinja, Jack, Robin ou Harvey. Avec eux, il partira en train à la découverte de trois mondes. En chemin, il devra prendre des marchandises, des passagers sans oublier de regarder toutes les surprises qui sont proposées.	Jeu	18 mois et +		•
****	Pango Noël - de 18 mois à 4 ans Pango est un petit raton laveur. L'enfant va devoir l'aider à décorer le sapin, jouer dans la neige, prendre le goûter avec un copain	Jeu	18 mois et +		**
	Alphabet parlant - de 18 mois à 5 ans Cette application constitue un abécédaire original. Les lettres se transforment en animaux de pâte à modeler et s'animent. Colorée et dynamique,c'est un coffre à trésors. On y apprend les lettres, des mots, on chante autour de l'alphabet, on joue aussi puisque 6 mini jeux : Memory, Puzzle etc sont inclus.	Jeu	18 mois et +		
	Avokiddo Emotions – à partir de 2 ans Application d'exploration. Sur l'écran apparaît, au choix, une girafe, un zèbre et un mouton. Tombent ensuite différents objets : lunettes, chapeaux, jouets, instruments de musique, aliments (il y en a une centaine de différents). Il suffit ensuite de choisir un de ces objets, et d'expérimenter son interaction avec l'animal choisi, qu'on peut ainsi déguiser et nourrir à volonté. Les animaux réagissent émotionnellement à ce qui leur est proposé, montrant des émotions allant du plaisir au dégoût, en passant par la surprise et la joie.	Jeu	2 ans et +	C	

CACHE CACHE VILLE ANY BROWN OF WARM STREET, AND ST	Cache-cache ville - à partir de 2 ans Une promenade dans un décor rouge et blanc, une lampe rouge que l'enfant va déplacer sur les différentes images pour découvrir ce qui se cache derrière les murs des maisons, dans le feuillage d'un arbre, dans un bus Les images apparaissent en bleu et elles s'animent.	Jeu	2 ans et +	Ć	—
	Dr Panda au bain - à partir de 2 ans Application ludique pour apprendre les rudiments d'une bonne hygiène. 6 activités amusantes : prendre un bain, se brosser les dents, aller aux toilettes en compagnie du Dr. Panda et de tous ses amis. Les personnages réagissent à ce que fait l'enfant.	Jeu	2 ans et +		\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
	Quiver – à partir de 2 ans Application de coloriage avec un processus de réalité augmenté. L'enfant colorie le modèle de son choix, avec ses crayons, ses feutres ensuite, avec la tablette, le dessin prend vie.	Jeu	2 ans et +		**
Et si la nuit	Et si la nuit à partir de 2 ans Album numérique qui parle aux petits de la nuit qui vient, laisse place au rêve puis au petit matin. Chaque écran présente un petit texte (lu ou non), une illustration très légèrement animée et un « mot-passerelle » qui permet de passer du réel à l'imaginaire. Chaque écran dispose donc d'un « double » dans le monde du rêve, racontant le passage de la nuit, de l'arrivée des premières étoiles au petit-déjeuner du lendemain matin.	Livre interactif (iBooks)	2 ans et +		
	Go away, big green monster! - à partir de 2 ans Version numérique d'un album de la littérature américaine pour enfants, de l'auteur jeunesse Ed Emberley. L'application est en anglais, mais elle est l'occasion de découvrir l'un des monstres anglo-saxons les plus connus, dans une version lue par Ed Emberley lui-même, ou bien dans une version chantée.	Livre interactif	2 ans et +		—
00	La chenille qui fait des trous et ses amis - à partir de 2 ans L'application est un livre-jeu pop-up en 3D basé sur l'univers d'Eric Carle. Elle propose un petit documentaire pour apprendre plein de choses sur les chenilles, la pieuvre, le bernard-l'ermite, le morse, le narval, l'hippocampe, le caméléon Dse petits jeux en 3D : attraper les fruits mais éviter les gâteaux, rassembler les fruits dont la chenille a envie, faire pousser une fleur et retrouver le grillon dans l'herbe	Livre-jeu	2 ans et +		\(\frac{1}{12}\)

	La pluie à midi - de 2 à 6 ans C'est l'histoire de Joe un petit poisson rouge qui rêve de devenir un requin. Déplacez Joe dans l'océan en touchant l'écran avec le doigt, cela crée des ronds que le petit poisson va suivre. Il va rencontrer d'autres habitants des fonds marins. De petits jeux permettent de fouiller les algues marines, d'aider une pieuvre, et déclenchent des variations de météo. Retrouvez l'histoire dans le livre du même titre. Le livre et l'application peuvent se lire et se jouer indépendamment l'une de l'autre même s'il existe des liens entre les deux. Des éléments en papier à déposer sur la tablette interagissent avec la narration.		2 ans et +	—
MONSIEUR MADAME MADAME	Les bêtises des Monsieur Madame - de 2 à 5 ans Collection de mini-jeux inspirés des célèbres Monsieur Madame. Les enfants pourront jouer avec M. Chatouille, M. Heureux, Mme Canaille, M. Malchance, M. Bruit, M. Sale, M. Malin.	Jeu	2 ans et +	—
	Ma poire - à partir de 2 ans Application créative qui permet d'explorer et de créer à la volée des animaux fantastiques, à partir d'un dessin de poire en aplat de couleur. La poire est associée à des formes de fond qui la transforment, et qu'on choisit en faisant glisser l'écran horizontalement : on lui rajoute ainsi des pattes, des ailes, des cornes ou des oreilles.	Jeu	2 ans et +	
2+ W	Mini ferme – Animaux, tracteurs et aventures - à partir de 2 ans Application d'exploration, avec 3 scènes pleines de mini interactivités, sur le thème de la ferme : la ferme (de jour et de nuit), la campagne, l'étable. Un support de langage à partager, avec plein de petites surprises à découvrir sur les tableaux animés et légèrement interactifs.	Jeu	2 ans et +	
HD	Mini-pompiers – à partir de 2 ans Application d'exploration : des scènes à manipuler sur le thème des pompiers et de la police.	Doc jeunesse	2 ans et +	

	Pepi tree - à partir de 2 ans Jeu d'exploration qui propose aux enfants six petites activités dans une ambiance sylvestre et joyeuse. Il va pouvoir se déplacer de la racine à la cime de l'arbre, et découvrir, de bas en haut : la taupe qu'il faut aider à regagner son lit, le hérisson qu'il faut aider à jardiner, arroser, cueillir et manger ses fruits et légumes, les écureuils qu'il faut nourrir de noisettes et de pommes de pin jusqu'à ce qu'ils s'endorment, l'araignée, le hibou, la chenille.	Jeu	2 ans et +		•
2+	Petit renard chemin de fer - de 2 à 5 ans L'enfant conduit le train avec Petit Renard à travers différents décors. Il va faire le tour des fermes pour ramasser des fruits et légumes, collecter des oeufs, charger du lait Ensuite, il transporte tout à l'usine de transformation. Une fois les produits transformés, direction la ville afin d'approvisionner les magasins. Les enfants découvrent la chaîne de production et le cycle de transformation.	Jeu	2 ans et +		—
	Pumi Lumi - Jeu de cache-cache - de 2 à 5 ans Jeu de cache-cache animé. Les enfants vont devoir trouver une série d'animaux, les uns après les autres, à l'aide d'un modèle. Les animaux sont cachés parmi 4 paysages différents. Une fois trouvé, l'animal s'animera de façon rigolote. Permet de développer la concentration et l'observation des tout petits en s'amusant.	Jeu	2 ans et +	ů	
B _P 2 FR	Quatre petits coins de rien du tout - à partir de 2 ans C'est l'histoire d'un petit carré qui joue avec ses amis, des petits ronds. Mais quand les petits ronds rentrent dans la grande maison, Petit Carré ne peut pas entrer car la porte est ronde. Petits Ronds cherchent une solution pour aider leur ami. Une histoire sur la différence et son acceptation.	Livre interactif	2 ans et +		*
	Zoo pour enfants – à partir de 2 ans Imagier interactif pour toute la famille, qui offre un petit zoo de 21 animaux à feuilleter et à taquiner du bout du doigt.	Jeu	2 ans et +		*

krtek	Little mole's cube - de 2 à 5 ans Jeu de cubes. Il suffit de reconstituer l'image originale à choisir parmi les 24 images proposées. Pour cela il faut tourner chaque cube sur lui-même jusqu'à obtenir le morceau d'image voulu.	Jeu	2 ans et +	—
itur (Qui fait bzz ? - de 2 à 5 ans Chat, chien, vache et abeille peuplent le jardin. Cachés derrière les feuilles ou les bosquets, ils attendent qu'un petit lecteur les débusque. Mais qui parmi eux fera bzz ?	Livre interactif	2 ans et +	
	Dipdap - de 2 à 6 ans Lors de petites scènes animées, l'enfant est invité à participer au déroulé de l'histoire en dessinant à l'écran un élément manquant afin de donner vie à des objets et des personnages et de faire vivre ses aventures à DipDap. Le jeu comporte 16 niveaux et un mode « libre » qui permet à l'enfant de s'amuser en dessinant diverses choses.	Jeu	2 ans et +	•
	Ma première app - vol.1 Véhicules – à partir de 2 ans Cette application propose 3 jeux : - des puzzles : l'enfant choisi son véhicule qui est ensuite découpé en 2, 4, 6 ou 9 pièces. il doit ensuite le reconstituer en glissant déposant un méli-mélo : à gauche la partie fixe d'un véhicule. L'enfant devra retrouver l'autre partie en faisant défiler verticalement les images - un mini billard : l'enfant choisi l'image de son véhicule, 3 trous apparaissent puis une bille. En tenant la tablette à deux mains, l'enfant devra mettre la bille dans un des trous.	Jeu	2 ans et +	
	Ma première app - vol.2 Cirque - à partir de 2 ans L'application propose trois petits jeux : - des puzzles, pour reconstituer 8 dessins sur le thème du cirque - des objets coupés, pour reconstituer huit objets en retrouvant les moitiés correspondantes - un jeu de billard pour essayer de faire tomber une bille dans un petit tableau troué	Jeu	2 ans et +	

Ma première app - vol.3 Voyager en avion - à partir de 2 ans L'application rassemble 4 petits jeux dans un aéroport : - des puzzles, pour reconstituer 8 dessins sur le thème de l'aéroport - un méli-mélo animé, pour reconstituer huit objets en retrouvant les moitiés correspondantes et déclencher de petites animations - un jeu de billard pour essayer de faire tomber une bille dans un petit tableau troué - un jeu de différences	Jeu	2 ans et +		
Du haut de l'arbre - de 2 à 5 ans Des animaux se sont cachés dans le feuillage d'un arbre. Pour savoir lesquels, il suffit de secouer l'arbre pour les faire tomber : koala, rinhocéros, kangourou, fourmis	Jeu	2 ans et +		
Sago mini monsters - de 2 à 5 ans A partir d'une silhouette, l'enfant va créer son monstre qui va ensuite s'animer. Il faudra alors le nourrir, lui brosser les dents, le faire beau Quand il est parfait, on prend une photo. L'enfant pourra laisser libre court à son imagination pour créer de nombreux monstres.	Jeu	2 ans et +		*
Sago mini superhéro - de 2 à 5 ans Jack, le lapin superhéro espiègle et doté d'une cape volante vole, sauve les oisillons, éteints les feux, rit avec des monstres gentils dans une ville colorée et animée. Une trentaine d'animations surprises sont cachées dans cette cité peuplée d'animaux et investie de monstres gentils.	Jeu	2 ans et +	C	*
Sago mini ville - de 2 à 5 ans Après avoir choisit son univers de prédilection entre ville, ferme, île ou forêt, on découvre un terrain pratiquement vierge où tout est à construire. Pour cela, il suffit de déplacer des carreaux carreaux animés, incluant des routes, des maisons, des magasins pour des combinaisons sans fin. Découvrez des suprises cachées un peu partout.	Jeu	2 ans et +		

V	Miximal - 2 à 6 ans Jeu basé sur les traditionnels flips books. Les enfants créent de nouveaux animaux en combinant la tête, le torse et les pattes, offrant ainsi plus de 1000 combinaisons possibles. Chaque figure correspond à une syllabe ou à un son différent. Une fois la création terminée, le mot formé par les trois sons est dit à haute voix. Ainsi, l'enfant apprend à assembler les différents sons avec les lettres indiquées.	Jeu	2 ans et +		
	Pango cache-cache - 2 à 6 ans Jeu d'observation et d'exploration avec une difficulté progressive. Il faut retrouver Pango dans plus de 15 univers à explorer. Et dans chacun des niveaux, des petits objets ont été perdus : le cœur, le trèfle et la clef. Tous les décors sont entièrement interactifs, avec des animations détaillées et des sons rigolos.	Jeu	2 ans et +	C	—
	Victor à froid ! - 2 à 6 ans C'est l'émouvante histoire d'un petit pingouin qui a toujours froid. Il faut dire que, chez les pingouins, la maman pond, puis s'en va. Ni son papa, ni les nombreux animaux qu'il rencontre sur la banquise, ne trouvent de solution pour l'aider.	Livre interactif	2 ans et +		
H O	Mosaïc HD - 2 à 12 ans Ce jeu va aider les enfants à partir de 2 ans à améliorer leur dextérité, leur reconnaissance des couleurs, leur mémoire et leur imagination et créativité, tout en s'amusant. L'objectif est de reproduire les motifs d'une planche faits de cercles colorés à l'aide d'épingles de couleur.	Jeu	2 ans et +	C	
	Zappiland - à partir de 2 ans Une application pour les plus petits dans laquelle ils devront reconstituer un animal en assemblant le corps et la tête. Avant de trouver la bonne réponse, ils pourront s'amuser à créer de drôles de créatures.	Jeu	2 ans et +	Ć	—
1 *** 2 ***	10 doigts – à partir de 3 ans Petite application pour aborder les chiffres et la quantité, avec ses 10 doigts. Elle propose d'associer geste et écran. L'enfant pose les doigts sur la tablette et les chiffres apparaissent. Une bonne idée pour visualiser chiffres et ensembles.	Jeu	3 ans et +		

603	Afrique - Aventures d'animaux pour les enfants - à partir de 3 ans L'application est un imagier interactif, un petit jeu d'exploration et de découverte du monde animal centré sur les animaux d'Afrique. Avec une quarantaine d'animaux à découvrir du bout des doigts, des animations et des explications sonores. Trois environnements à découvrir : la rive, la savane, le baobab.	Doc jeunesse	3 ans et +	
	Alizée, fille pirate - à partir de 3 ans Partez à la recherche du trésor la rose des vents avec Alizée sur le bateau "La belle frégate", son capitaine La Ventouse et son équipage. De nombreuses épreuves les attendent : traverser des rivières infestées de crocodile, mémoriser et reproduire la chanson des singes, ranger la cale d'un bateau fantôme	Livre interactif	3 ans et +	—
2+	Bonne nuit forêt - à partir de 3 ans C'est l'heure d'aller se coucher mais cerf, putois, pivert, écureuil, renard et ours n'ont pas envie d'aller au lit. Il va falloir les coucher les uns après les autres et éteindre la lumière pour qu'ils s'endorment. Une application calme accompagnée d'une musique douce.	Jeu	3 ans et +	
	Bloom - de 3 à 7 ans Application très poétique qui permet de découvrir le cycle de reproduction de 3 plantes : le cocotier, le pissenlit et le framboisier. Chaque action de l'enfant aura une incidence sur la plante : faire souffler le vent, faire pleuvoir pour arroser	Jeu	3 ans et +	
	Busy Shapes 2 - à partir de 3 ans Cette appli est la seconde version de l'excellente application pour enfant Busy Shape. Le principe de l'application reste le même, placer des formes dans les trous correspondants. Or ici, l'enfant exercera encore plus sa logique et sa vision dans l'espace car Busy Shape 2 est en 3D. Au début, tout est simple. Il suffit de faire glisser une forme d'un étage supérieur vers un étage inférieur. Puis petit à petit, les choses se corsent : il faut placer une petite bombe dans un trou pour en dégager l'accès ou placer une première forme dans son trou afin d'activer la mobilité d'un étage intermédiaire Il faut travailler sur la perspective pour bien anticiper le chemin que notre petit palet doit parcourir, et en même temps, il faut trouver les astuces pour pouvoir passer par ce chemin.	Jeu	3 ans et +	

e.Tolles	Dans mon rêve - à partir de 3 ans Trois bandes composent une image et un poème. Chaque bande correspond à un fragment de poème et glisse horizontalement, laissant la place à une autre bande, qui vient composer une autre image et un autre poème. Le lecteur combine lui même au gré de ses tapotements des frises poétiques imagées. Entre Oulipo et cadavre exquis	Jeu	3 ans et +		
20	Dr Panda ville : Vacances - de 3 à 6 ans En compagnie du Dr Panda et de tous ses amis, l'enfant s'amusera dans divers espaces à explorer et diverses activités : aller à la plage, jouer au volley, faire des sports nautiques, du ski, explorer les fonds marins	Jeu	3 ans et +		
	Dr Panda aéroport - de 3 à 6 ans L'enfant devra aider les voyageurs à prendre leur avion : faire tamponner leur passeport, récupérer leurs bagages 10 mini-jeux pour découvrir toutes les étapes.	Jeu	3 ans et +	ď	
Zanzibook	L'Amazonie de Lulu – à partir de 3 ans Docu-fiction pour suivre Lulu et son chat Zazou au bout du monde, et découvrir l'Amazonie. Un récit animé de surprises interactives, à chaque page.	Livre interactif	3 ans et +		
	La petite sorcière - à partir de 3 ans Les aventures d'une petite sorcière à l'école. Accompagnées d'un de ses camarades, elle va devoir subir plusieurs épreuves pour être reçue à son examen de sorcellerie.	Livre interactif	3 ans et +		*
	Le chat botté - à partir de 3 ans Cette application propose de lire le conte dans une version plutôt complète entrecoupée de petits jeux : aider le chat à chasser les souris, à s'habiller, à se rendre au château du roi ; aider le serviteur à apporter des vêtements au marquis de Carabas, aider le marquis à montrer sa vivacité d'esprit au roi	Livre interactif	3 ans et +		

	La comptine du bus - à partir de 3 ans Cette application comprends 5 animations : - un karaoké de la comptine - un jeu : il faut conduire les enfants jusqu'à l'école mais attention à n'écraser aucun animal sur la route - la découverte de la conduite du bus tout en ramassant les enfants qui attendent aux arrêts avec des surprises - le retour au garage et tout ce que cela implique : nettoyage, réparation la customisation du bus	Jeu	3 ans et +		
	Le petit chaperon vert - à partir de 3 ans Conte classique revisité. Le petit Chaperon vert est une petite fille qui mange et cultive des légumes et des fruits. Sa grand-mère donne des cours de Yoga aux animaux de la forêt pour le plus grand malheur du Grand Méchant Loup. Les animaux sont tellement en forme grâce au Yoga que le loup ne peut plus les attraper! Parviendra-t-il à neutraliser Grand-Mère pour satisfaire son appétit?	Livre interactif	3 ans et +		
3+	Le petit hôpital - à partir de 3 ans L'enfant va découvrir et explorer un hôpital. Dans chaque salle visitée il va devoir retrouver des objet cachés, jouer à des jeux, faire des puzzles	Jeu	3 ans et +	Ů	
3+	Licornes dans les nuages - de 3 à 6 ans Après avoir créé sa licorne, l'enfant va pouvoir voyager à travers 4 mondes magiques. Les aventures qu'il va vivre vont lui permettre de découvrir des surprises et d'apprendre les chiffres de 1 à 20 en s'amusant.	Jeu	3 ans et +	Ċ	—
	Ma petite caserne de pompiers - de 3 à 5 ans Dans ce jeu, les enfant vont aider les pompiers à éteindre le feu, sauver des animaux et d'autres aventures. Mais ils vont aussi pouvoir découvrir la vie quotidienne des pompiers en explorant leur caserne et le camion. Pour encore plus d'interactivité, cette application est pleine d'animations et d'objets cachés.	Jeu	3 ans et +		

	Make a scene : easter - à partir de 3 ans Application d'autocollants animés pour les enfants avec effets sonores.	Jeu	3 ans et +		
Marin	Plus de 10 millions d'autocollants à placer sur de jolies scènes de Pâques sont proposés !	ocu	o and ct i		
MP	Marco Polo Océan - à partir de 3 ans Jeu d'exploration pour les petits-doigts, avec tout un univers marin à découvrir. L'application s'ouvre sur un vaste océan à découvrir et explorer du bout des doigts : plage, océan, grands fonds, etc. Le bouton puzzles permet d'accéder à 5 éléments à construire, qui vont venir enrichir l'environnement à explorer. Pour chaque élément, animaux ou véhicule à construire, des mots et des explications viennent enrichir l'exploration.	Jeu	3 ans et +		
ARR	Mes premiers tangrams - à partir de 3 ans Avec des pièces aux formes diverses, l'enfant devra reproduire des dessins. Plusieurs difficultés de jeu : - les emplacements sont marqués - l'emplacement de la première pièce est marqué et il faut réaliser le reste de la figure tout seul - possibilité de créer son tangram	Jeu	3 ans et +		•
The state of the s	Métamorphabet - à partir de 3 ans Abécédaire intéractif en anglais : les lettres se transforment du bout des doigts, elles sont mises en scène comme des acrobates de cirque. Chaque lettre est prononcée puis chaque mot ensuite.	Jeu	3 ans et +		•
	Music4Babies - à partir de 3 ans Application d'éveil musical. Une portée, un choix de 12 animaux différents (éléphant, vache, abeille, chat) et l'enfant pourra composer une mélodie. Chaque animal émet un son particulier, l'enfant en choist un, le place sur la portée et compose ainsi des mélodies rigolotes.	Jeu	3 ans et +	ď	

	Les trois petits cochons - Cherche et trouve - 3 à 6 ans Le conte traditionnel revisité avec humour et interactivité. Tout en écoutant l'histoire animée, l'enfant pourra interagir en trouvant les objets cachés dans le décor, en reconstituant des puzzles et autres mini-jeux. 3 niveaux de difficulté sont proposés.	Jeu	3 ans et +	Ć	
P	Oh! By Louis Rigaud - à partir de 3 ans Application de dessin. En déplaçant des formes colorées sur l'écran et un dessin apparaît. Une même forme cache plusieurs dessins. Selon sa position ou sa rotation elle se transformera en chien, en bonhomme de neige ou en nuage!	Jeu	3 ans et +		(
	Ours brun et la parade des animaux - à partir de 3 ans Ours brun se promène dans la forêt. Il rencontre ses amis les animaux qui l'accompagnent en musique et forment ainsi une parade. Avec des surprises cachées à découvrir en jouant. L'enfant pourra colorier les animaux, créer des sons et des musiques, il pourra enregistrer sa voix et créer ses propores cris d'animaux. Application adaptée du livre "Ours brun, dis-moi' d'Eric Carle.	Jeu	3 ans et +		*
	Pango joue au foot - de 3 à 5 ans Cinq petites histoires animées et interactives avec Pango et son ami le renard. Les enfants pourront participer en touchant, grattant, secouant la tablette.	Jeu	3 ans et +		(
	Pango pirate - à partir de 3 ans Jeu d'aventure où la mission de l'enfant est de trouver 21 trésors et de les ramener sur l'île de Pango. Pour cela, embarqué sur le bateau pirate de Pango, il devra explorer toutes les îles où des énigmes l'attendent.	Jeu	3 ans et +		
+	Petit renard vétérinaire - à partir de 3 ans Le cabinet vétérinaire de Petit Renard est rempli d'animaux de la forêt : le hérisson est enrhumé, la chauve-souris s'est foulé l'aile, le lapin a une bosse sur la tête Aidez Petit Renard vétérinaire a bien s'occuper de ses patients.	Jeu	3 ans et +		

	Petits constructeurs - à partir de 3 ans Application pour apprendre à travailler sur un chantier. L'enfant peut choisir de peindre la maison, couler une dalle de béton, poser une toiture, creuser des fondations (et réparer la canalisation percée), monter un mur de briques. Les étapes du chantier sont simples et évidentes pour l'enfant.	Jeu	3 ans et +		•
	Thinkrolls - à partir de 3 à 9 ans Jeu de logique et d'observation. L'enfant va devoir aider une petite créature ronde à trouver le bon chemin à travers un labirynthe. Il devra faire preuve de stratégie pour lui faire éviter des obstacles : caisses à déplacer, biscuits à grignotter et ainsi pouvoir ramasser des anneaux. Deux modes de jeu : facile pour les enfants de 3 à 5 ans, difficile pour les enfants de 5 à 9 ans.	Jeu	3 ans et +		•
	Thinkrolls 2 - 3 à 9 ans Retrouvez la petite créature ronde dans de nouveaux labirynthes et avec de nouveaux obstacles à éviter : accordéons à refermer ou déployer, oeufs à casser Et toujours deux modes de jeu : facile pour les enfants de 3 à 5 ans, difficile pour les enfants de 5 à 9 ans.	Jeu	3 ans et +		
(Col	Artie et le crayon magique - de 3 à 5 ans Un petit personnage, Artie, se balade dans la nature avec son crayon magique. Il doit reconstruire son monde détruit par un monstre. De façon très simple, du bout du doigt, en passant de point en point, l'enfant va tracer des formes géométriques pour aider Artie a recréer le décor : un papillon, une maison, un parapluie, des arbres Grâce à Artie, l'enfant va s'initier au dessin des formes géométriques.	Jeu	3 ans et +	C	•
(BnF	Gallicadabra - à partir de 3 ans Application de la Bibliothèque Nationale de France qui propose une sélection de 30 histoires issues du patrimoine littéraire et qui ne sont plus édités.Les histoires ont pour thème les animaux et sont à lire ou à écouter.	Jeu	3 ans et +		—
	Labo feuilles - de 3 à 5 ans Une jolie application pour réaliser des compositions avec des éléments naturels. Les enfants vont pouvoir créer des animaux et des personnages avec les feuilles des arbres. Ensuite, ces créations vont s'animer. Des idées pour refaire en naturel avec de vraies feuilles.	Jeu	3 ans et +		

	Math tales la ferme - de 3 à 5 ans Cette application se passe à la ferme. L'enfant doit aider le fermier à retrouver ses animaux à l'aide de mini-jeux mathématiques et logiques. Il pourra apprendre différentes couleurs, formes et numéros à l'aide de comptines et de nombreux jeux amusants.	Jeu	3 ans et +		
	Montessori Numberland - 3 à 5 ans Application qui permet de découvrir les chiffres de 0 à 9 et la notion de quantité grâce à de jolis tableaux interactifs et du matériel Montessori virtuel. Tam et Tao, les jumeaux explorateurs, emmènent l'enfant en voyage au pays des chiffres, à travers 10 scènes illustrées, lui permettant de : regarder comment s'écrit un chiffre, entendre son nom et dénombrer des objets, écrire le chiffre dans un cahier numérique, apprendre la notion de quantité, apprendre les chiffres dans d'autres langues.	Doc jeunesse	3 ans et +		
	Rose Milany attend le Père Noël - de 3 à 6 ans Conte de Noël interactif pour lire, jouer et chanter. Accompagnée de son petit chien, Rose Milany invite les enfants à découvrir son univers animé et à l'aider, notamment à décorer le sapin, faire une couronne de gui, préparer de beaux biscuits ou encore ouvrir ses cadeaux! Au fil des pages, les enfants découvrent de nouveaux décors où certains éléments interactifs attirent leur regard. Ils déclenchent alors, du bout des doigts, des animations.		3 ans et +	c	
	La sorcière et l'esprit de Noël - de 3 à 8 ans Sorcière prépare Halloween quand soudain son boulophone de cristal sonne : c'est Pipo le lutin aux chaussettes qui puent qui l'appelle depuis la Laponie, où il fait un stage d'emballage de cadeaux avec le Père Noël. Les lutins sont malades et les préparatifs ont pris beaucoup de retard. Noël risque de ne pas avoir lieu !! Les enfants vont devoir tapoter à la recherche de toutes les interactivités cachées un peu partout dans chaque écran. Sans oublier de débusquer le petit criquet qui se cache dans certaines pages !	Livre interactif	3 ans et +		•
2	Talking Tom 2 - à partir de 3 ans L'enfant va pouvoir s'amuser avec Tom, le chat, en le taquinant et en lui faisant répéter tout ce qu'il lui dit.	Jeu	3 ans et +		•

O TO	Toca life: pets - 3 à 6 ans Cette application propose plus de 120 animaux avec des tyles et des comportements tous différents. L'enfant va pouvoir explorer cinq endroits: le zoo, l'hôtel des animaux, la clinique vétérinaire, le magasin des animaux, le bungalow de l'éleveur. Avec des intéractions différentes en fonction des lieux.	Jeu	3 ans et +		
TREVOR ELIVRE LU ANIMÉ	Trévor - à partir de 3 ans Trévor est un petit garçon de 7 ans qui n'arrive pas à s'endormir. Il fait des insomnies, se pose tout un tas de questions qui lui occupent l'esprit. Un livre numérique pour les enfants qui ont du mal à dormir.	Livre interactif (lbook)	3 ans et +	C	
	Zoo bambin - à partir de 3 ans Application pour les plus pettis. Un animal est découpé en bandes horizontales. L'enfant doit faire défiler les bandes jusqu'à trouver celles correspondant aux différentes parties du corps de l'animal à recomposer. 3 niveaux de jeu sont disponibles.	Jeu	3 ans et +		
	Aniscience ou Ravouka, la souris scientifique - à partir de 4 ans Jeu didactique et interactif. Avec cette application, l'enfant va pouvoir explorer la faune et la flore guidé par une petite souris. Tout d'abord, il va découvrir la souris, puis son terrier, les animaux que l'on trouve sous terre, puis la faune et la flore autour du terrier	Jeu	4 ans et +		*
	Boum! - à partir de 4 ans Un récit visuel sans écrit qui nous laisse à voir la journée farfelue d'un homme chapeauté. On fait glisser les pages-écrans et on se laisse bercer par l'illustration et le son.	Livre interactif	4 ans et +		—
	Code karts - à partir de 4 ans Cette application permet d'apprendre les bases du code en s'amusant. L'enfant va devoir programmer sa voiture de course afin de la faire circuler sur l'un des 70 cirucuits proposés. Il aura à sa disposition différents blocs de couleur qui correspondent à une direction précise qu'il devra mettre dans le bon ordre pour permettre à la voiture de franchir la ligne d'arrivée.	Jeu	4 ans et +	ć	•

3	Didou apprends-moi à compter ! - à partir de 4 ans Didou a besoin de d'aide pour échapper au crocodile, voler en avion ou encore explorer l'espace en fusée Il faut relier les numéros que Yoko sème sur son chemin et montrer le chemin à Didou ! L'enfant découvre les chiffres et apprends à compter en s'amusant !	Jeu	4 ans et +		—
	DNA play - de 4 à 7 ans Reconstituez l'ADN pour donner vie au petit monstre qui apparait sur l'écran. A vous de décider s'il aura une tête ronde, carrée, triangulaire, sa couleur, tous les memebres de son corps Plus de 18 modèles sont disponibles. Une bonne introduction à la génétique. Pour aller plus loin, une section "Parent" permettra de répondre aux quesrtions des enfants.	Jeu	4 ans et +	Ċ	
	Faces iMake – Right Brain Creativity – à partir de 4 ans Application à base de collages pour créer des visages ou des dessins libres, à l'infini, en combinant plus de 200 objets du quotidien.	Jeu	4 ans et +		
	Géométrie Montessori - à partir de 4 ans Premiers pas dans le monde de la géométrie, en s'amusant! Avec cette application, l'enfant apprendra à développer son esprit logique : catégoriser, hiérarchiser, et comprendre comment les formes géométriques sont intégrées dans notre quotidien, mais aussi les identifier et les nommer.	Jeu	4 ans et +		
	Hoopa City - à partir de 4 ans Jeu de construction créatif pour construire de petites villes. On dispose de 7 « outils » de construction (cœur, argent, feuille, route, brique, eau, électricité), qu'on peut croiser quasiment à volonté pour créer des boutiques, des immeubles, des ports, des éoliennes, des parcs et des aéroports.	Jeu	4 ans et +		#

		T	1	-	
8	Human body – à partir de 4 ans Explorez un modèle fonctionnel du corps humain. Chaque partie du corps est animée et interactive : les battements du coeur, le gargouillis des intestins, la respiration des poumons, le toucher de la peau et les yeux. Conçu pour les enfants de 4 ans et plus qui veulent découvrir de quoi nous sommes faits et comment nous fonctionnons.	Doc jeunesse	4 ans et +		
***	J'écris en cursive - de 4 à 7 ans L'enfant apprendra à écrire en cursive en suivant le tracé des lettres avec son doigt sur l'écran. Tout est paramétrable : la taille des lettres, l'ajout de boucles ou pas aux minuscules, la durée du jeu, le mode progressif Un apprentissage simple et ludique.	Jeu	4 ans et +	Ç	\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
	La princesse aux petits prouts - à partir de 4 ans La Princesse aux petits prouts est un livre numérique riche en interactions, avec des animations astucieusement insérées dans le livre et qui exploitent toute la richesse de la tablette. L'histoire est drôle et impertinente.	Livre interactif	4 ans et +		\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\\
S S	Le bon chemin - de 4 à 8 ans Jeu de casse-tête présenté sur un plateau comprenant 16 cases. Les enfants vont devoir replacer les pièces manquantes au bon endroit pour retracer le chemin afin de relier les animaux ou les personnages. Pour corser le tout, le chemin comprend des virages et des croisements. 2 niveaux de difficultés avec 3 thèmes (animaux, pharaons, Moyen-Age) sont proposés.	Jeu	4 ans et +		—
Carnaval des Animaux	Le carnaval des animaux - à partir de 4 ans Application musicale basée sur le court-métrage éponyme. Elle propose une entrée via le livre lu par le père et l'enfant, et donc plutôt par animal (ou par mouvement musical). Chaque écran est organisé de la même manière, représentant une double page du livre, avec le titre du mouvement, la partition, une illustration traitée à l'ancienne et, comme par magie, l'animal dessiné au trait, animé, qui se balade sur la page!	Jeu	4 ans et +		

	Le livre blanc - à partir de 4 ans Un pinceau et plusieurs pots de peinture : derrière chaque couleur se cache un animal différent. Qu'il siffle, vole, plonge ou sautille, découvre ce qu'il fabrique avant qu'il ne s'échappe. Cette application est basée sur l'univers d'un album jeunesse.	Jeu	4 ans et +	C	
	Le monde de Voltz - à partir de 4 ans Une application originale composée d'une histoire animée et de 6 activités pour fabriquer avec plus de 100 objets à manipuler, créer des personnages parmi des centaines de possibilités, attraper des insectes, participer à une course de voitures, compter, trier et ranger des objets dans le délai imparti, se retrouver dans le labyrinthe d'objets.	Jeu	4 ans et +		
LURE POUR ENFANTS HD	Le petit chaperon rouge : livre interactif et éducatif - à partir de 4 ans Cette application revisite le conte. L'enfant choisit diverses versions de l'histoire et prend part au récit en tapant sur l'écran, en glissant ou en déplaçant ses doigts, en soufflant sur le micro	Livre interactif	4 ans et +		
	Le petit prince - à partir de 4 ans Le petit prince décide d'explorer un grand nombre de planète à la recherche de vrais amis. Va-il les trouver ?	Livre interactif	4 ans et +		*
	Le son des lettres Montessori - à partir de 4ans Application ludo-éducative d'initiation à la lecture et à l'écriture, fondée sur la pédagogie Montessori. Elle permet d'apprendre à repérer et identifier le son des lettres.	Jeu	4 ans et +		
Palo	Les mondes de Polo – à partir de 4 ans Jeu : La plante merveilleuse : pour explorer un grand labyrinthe végétal à la recherche de la fleur de Lune qui mènera Polo jusqu'à son amie Lili.	Jeu	4 ans et +		—

saisons	Les 4 saisons d'Antoine - à partir de 4 ans Application musicale basée sur le court-métrage éponyme. Une belle promenade musicale entremêlant séquences animées et petites activités au fil des saisons. Une façon ludique de découvrir la musique classique (en particulier Les Quatre Saisons de Vivaldi) et appréhender, avec poésie, les notions liées aux saisons, au temps qui passe.	Film d'animation	4 ans et +	
	Lil' Red - à partir de 4 ans Ce livre interactif est une version revisitée unique du célèbre conte du Petit chaperon rouge. Tout est raconté en passant par l'animation, la musique et l'interaction, permettant aux parents comme aux enfants de raconter l'histoire à leur façon sans avoir recours au texte et à la narration.	Livre interactif	4 ans et +	\(\overline{\pi}\)
	Moi j'attends - à partir de 4 ans Livre-application offrant la version animée et légèrement interactive de l'album éponyme écrit par Serge Bloch et Davide Cali. Le lecteur est entraîné dans le récit par le fil rouge qui court sous ses yeux au travers de séquences vidéos ; ce fil avec lequel il interagit afin que d'un geste du doigt se relance l'action.	Livre interactif	4 ans et +	
WNathan	Mon encyclopédie Dokéo – à partir de 4 ans Application encyclopédique, avec 40 scènes réparties en 5 grands domaines de connaissance à découvrir (histoire, monde d'aujourd'hui, terre et univers, corps humain, nature). Les thèmes y sont décortiqués pour permettre aux enfants de s'instruire de façon ludique.	Doc jeunesse	4 ans et +	(
	Multiponk - à partir de 4 ans Jeu de plateau dynamique avec des palets qui permet de jouer seul ou de s'affronter jusqu'à 4 joueurs autour de la tablette. Une bille est au centre et tous doivent la renvoyer dans les cordes des uns et des autres.	Jeu	4 ans et +	(

	Musyc Pro - à partir de 4 ans Musyc est une application de musique, visuelle, ludique et innovante. Pas de clavier de piano ni de partition, utilise tes doigts pour dessiner des formes musicales et le moteur physique fera le reste. Découvre les 88 instruments répartis en 22 ensembles, tous crées et produits dans les studios Fingerlab, ainsi que les nombreux outils physiques et sonores de l'application.	Doc	4 ans et +		
	Mystère préhistorique - à partir de 4 ans Toute première enquête policière de l'humanité menée par Lucy, une jeune détective, et son drôle d'oiseau de compagnie, le dodo Darwin. Quatre tribus vivent les unes à côté des autres mais elles se querellent sans cesse. Elles ne supportent pas leurs différences. La situation se dégrade quand un mystérieux voleur dérobe ce qu'elles ont de plus précieux. Lucy et Darwin vont mener l'énquête pour démasquer le voleur.		4 ans et +		—
	Pango build safari - à partir de 4 ans L'enfant doit imaginer et construire son propre décor de savane avec des animaux, de la végétation, des habitations, des véhicules	Jeu	4 ans et +	ď	
Le chur del Jose anno las mol	Patati - à partir de 4 ans Livre intéractif qui raconte les aventures d'un petit chiot Patati qui joue avec les mots. Le scénario est complété par l'enfant qui doit sélectionner, à chaque page, une partie du texte et toucher l'écran pour dévoiler son choix ; avant de poursuivre avec une série d'activités autour de la compréhension, faisant référence à l'histoire.	Livre interactif (iBooks)	4 ans et +		
O O B	SamSam mission héros cosmique - à partir de 4 ans Cette application rassemble 9 petits jeux avec SamSam : jeu de réflexe, d'observation, labyrinthe, puzzle	Jeu	4 ans et +		(

	Tap the frog - à partir de 4 ans Dans cette application il faut taper la grenouille, la faire bondir, la peindre, la faire voler, la lancer Aidez-la à traverser tous les parcours sans fautes pour obtenir le maximum d'étoiles afin de débloquer les niveaux suivants et la mener à la victoire Mais attention cela demandera réflexion et dextérité pour mener à bien les missions	Jeu	4 ans et +		•
	Lagoona - de 4 à 7 ans Dans cette application sont proposés 7 petits jeux d'éveil qui se déroulent dans un milieu aquatique : points à relier, puzzle, mémory, jeu de couleurs A chaque fois que l'enfant réussit un jeu, il peut nourrir les poissons.	Jeu	4 ans et +		
TRACOUSON:	Dragon box numbers - de 4 à 8 ans Une application pour apprendre à compter à l'aide de gentils monstres. L'enfant va pouvoir faire ses premières opérations, comprendre ce que sont les unités et les dizaines Plusieurs jeux et défis disponibles.	Jeu	4 ans et +	ď	
	Fiete - Qu'est-ce qui ne va pas ? - de 4 à 8 ans Application de logique pour les petits. Il s'agit, dans chaque tableau, de trouver l'intrus, celui qui n'est pas pareil. Deux niveaux de jeu au choix : facile (erreurs autorisées) ou difficile (trois erreurs tolérées).	Jeu	4 ans et +		
Le lapin bricoleur con a superiore de la lapin bricoleur	Le lapin bricoleur - de 4 à 8 ans Un lapin bricoleur rêve depuis toujours de construire sa propre maison. Un beau matin, il découvre une paisible prairie. C'est l'endroit idéal! Il décide de se mettre aussitôt au travail. Le lecteur participe à la construction de la maison en choisissant entre une maison de brique ou une maison de bois, puis entre un toit de tuile ou un toit de chaume L'enfant peut refaire l'histoire plusieurs fois, en fonction de ces choix, ce ne sera jamais la même.	Livre interactif (iBooks)	4 ans et +	C	
Piwi +	Petit Poilu - de 4 à 6 ans A découvrir, 3 histoires interactives avec petit Poilu : Pagaille au potager, L'hôpital des docteurs Toc-Toc et Le trésor de Coconut. L'enfant va pouvoir participer en appuyant sur certains endroits du décor pour lancer des animations, trouver des vignettes à collectionner, déclencher un mini jeu qui permettra d'avancer dans l'histoire.	Jeu	4 ans et +	ć	

	Tayasui blocks - à aprtir de 4 ans Jeu de construction avec des blocks de couleur. Permet de créer un nombre infini de personnages, objets, paysages Une fois terminé, il est possible de tout faire exploser.	Jeu	4 ans et +	Ċ	
2	Tayasui color 2 - à partir de 4 ans Cette application propose des illustrations à colorier dans une ambiance apaisante.	Jeu	4 ans et +		
	Under leaves - de 4 à 6 ans Jeu d'observation. Les enfants vont devoir chercher différents objets et animaux dans différents décors : la mer, la jungle, la banquise, la savane et la forêt tempérée. 8 petits poissons pour l'ours polaire, 13 papillons pour le caméléon, 10 oursins pour la tortue bleue, 12 fleurs étoilées pour le bébé fourmilier ou encore 7 vers dorés pour la hérissonne.	Jeu	4 ans et +		
0 0	Imagica - L'île du bout du monde - de 4 à 8 ans Livre numérique qui propose 4 histoires d'aventure évolutives. Les histoires seront différentes en fonction du moment où elles sont lues : le jour ou la nuit, l'heure de la journée, le jour de la semaine, la météo. Une même histoire sera disponible selon 6 variantes différentes ! Avant de commencer la lecture, il faut choisir son personnage puis on arrive à une carte qui permet de choisir l'une des 4 histoires. Des histoires dont vous êtes le héros qui permettent à l'enfant de choisir la suite. Les textes ne sont pas trop longs et l'histoire est entrecoupée de petits jeux qui rendent la lecture plus ludique. 3 modes de lecture sont disponibles : la lecture seule et autonome par l'enfant, la lecture seule mais avec les bruitages de la page (bruits d'eau), l'histoire racontée par une voix off.	Livre interactif	4 ans et +		—
Mots	La magie des mots - de 4 à 10 ans Application qui propose plusieurs activités pour apprendre les lettres, les sons, l'orthographe de façon ludique. L'enfant pourra créer des mots avec les lettres de l'alphabet, former des phrases. L'application lit les lettres, les sons et les mots à voix haute. Les mots qui sont mal orthographiés sont entourés.	Jeu	4 ans et +		

Code the robot - Save the cat - à partir de 5 ans Une application simple pour apprendre les bases de la programmation. L'enfant doit aider un robot à atteindre son chat. Pour cela il va devoir lui indiquer le chemin à suivre à l'aide de flèches de direction.	Jeu	5 ans et +	ć	—
Comment ça marche ? - à partir de 5 ans Avec cette application l'enfant va apprendre le fonctionnement de certains phénomènes naturels tels que les volcans, les tremblements de terre, le cycle de l'eau, les énergies, les plantes, la planète grâce à des animations ludiques et interactives.	Jeu	5 ans et +	Č	**
Inventioneers - à partir de 5 ans Application de jeu logique pour les enfants avec 98 niveaux à résoudre et 18 personnages à aider dans 7 mondes différents. Mais aussi et surtout 7 « Inventioneers » aux caractéristiques uniques (Windy, Blaze, Sporty, Zappy, Bunny, Magneta et Freezy) et une centaine d'objets à combiner en mode création!		5 ans et +		
Kilubu: Potions magiques - à partir de 5 ans On ouvre le grimoire, on choisit des ingrédients bizarres: des cervelles de grenouilles, du venin de veuve noire, des larmes de requins Tous les ingrédients nécessaires à un bon apprenti sorcier sont là. On allume le chaudron et on fait boire la potion obtenue au jeune sorcier Sacha. Les recettes sont à réessayer jusqu'à l'obtention de la recette parfaite. Préparez les tubes à essais et le chaudron et attention aux potions à venir!	Jeu	5 ans et +		
LightBot Jr - à partir de 5 ans Jeu d'énigme qui permet de s'initier à la programmation de façon ludique. Il faut, avec un petit robot, illuminer des cases précises sur un plateau de jeu. Pour faire se déplacer le robot, il faut le programmer avec différentes actions telles que avancer, tourner à droite ou à gauche, sauter, déclencher la lumière et ajouter des fonctions préprogrammées.	Doc jeunesse	5 ans et +		—

	La grande fabrique de mots - à partir de 5 ans Histoire pleine de poésie. Philéas vit dans un étrange pays. Dans ce pays, pour pouvoir parler, il faut manger les mots écrits sur de petits bouts de papier. Mais les mots coûtent chers alors on les garde précieusement pour la bonne occasion. Philéas aimerait dire tant de choses à Cybelle mais il n'a pas vraiment les moyens surtout comparé à son grand rival qui dépense des fortunes de mots pour séduire Cybelle. Heureusement pour Philéas, tout ne passe pas que par les mots Les illustrations sont légèrement interactives et permettent, une fois la lecture achevée, de jouer avec les mots : mots drôles ou jolis mots, mais aussi rimes et mots oubliés	Livre interactif	5 ans et +		—
WATORITAL CONTROL TOWNS TO THE	Le loup qui mangeait n'importe quoi (ibooks) - à partir de 5 ans Album numérique adapté de l'album éponyme. Il était une fois un loup mourrant littéralement de faim au sortir de l'hiver, qui se précipite hors de sa tanière et se jette sur toutes les cochonneries venues : une brebis qui rote, un cochon qui pète et même un écolier dévoreur de crottes de nez. Quant à la fin, on vous laisse la découvrir, mais elle ne manque pas d'humour	Livre interactif (lbooks)	5 ans et +	C	
	Le voyage d'Adeline la girafe - à partir de 5 ans Cette application invite les enfants à partir à la recherche d'Adeline, la girafe intrépide du Parc Zoologique de Paris qui s'est lancée dans un tour du monde. Ils vont pouvoir explorer 5 grandes régions du monde : Sahel-Soudan, Patagonie, Amazonie, Europe et Madagascar. A travers des illustrations animées, des jeux pédagogiques, des infos bulles et un quiz, l'enfant apprend à identifier les espèces animales et végétales de notre planète.	Jeu	5 ans et +		(
K ARR	Exercices de symétrie pour enfants - de 5 à 8 ans Une feuille blanche, un quadrillage et un dessin ou la moitié d'un dessin. L'enfant va devoir reproduire le même dessin ou dessiner l'autre moitié en symétrie. Il va apprendre à se repérer dans un plan en comptant les carreaux. 4 options sont disponibles avec pour chacun deux niveaux : facile ou difficile : copier le dessin, déplacer le dessin, symétrie axe vertical, symétrie axe horizontal.	Jeu	5 ans et +	Ć	
307	Magnus Kingdom of Chess - de 5 à 8 ans Application d'initiation aux échecs. Simple et adaptée aux enfants.	Jeu	5 ans et +	Ċ	

MP V	Marco Polo Recall - à partir de 5 ans Jeu de mémoire musical. L'écran est découpé en 4 bandes de couleur. Chaque bande est associée à une note de musique. Une couleur va s'allumer avec la note correspondante, L'enfant va devoir appuyer sur cette bande. Ensuite ce sont 2 puis 3 bandes qui vont s'allumer et à chaque fois, l'enfant va devoir reproduire le rythme.	Jeu	5 ans et +	Ć	•
	Mon 1er atlas mondial - de 5 à 10 ans Une application pour découvrir les bases de la géographie. Grâce à de nombreux jeux éducatifs, les enfants vont faire un tour du monde et apprendre les océans, les continents, les monuments, les animaux, des recettes Le texte est lu à voix haute et les illustrations sont très colorées.	Jeu	5 ans et +	Ć	
	Toca nature - 5 à 10 ans Modelez la nature et regardez-la évoluer. Plantez des arbres et faites pousser une forêt. Construisez une montagne et profitez de la vue. Cueillez des baies, des champignons ou des noix et nourrissez les différents animaux. Découvrez qui mange quoi. Parcourez les différents paysages. Émerveillez-vous en regardant zigzaguer les pics verts dans les arbres et regardez tomber la nuit.	Jeu	5 ans et +		*
	Scratch Junior - de 5 à 8 ans Une application simplifiée pour apprendre à coder.Les commandes sont graphiques : avancer, reculer, tourner sont symbolisées par des flèches. L'enfant aura la possibilité de créer des histoires et des petits jeux à partir des nombreux environnements, personnages ou objets proposés.	Jeu	5 ans et +		•
	Wuwu & Co - à partir de 5 ans Histoire interactive à lire ou à écouter lorsque la tablette est à plat. L'originalité vient du fait qu'en mettant la tablette droite, l'enfant entre dans le décor de l'histoire qu'il peut visiter à 360°, il se retrouve au centre de l'action ce qui va lui permettre d'aider les amis de Wuwu. Histoire en anglais.	Jeu	5 ans et +	Ć	