

Sommaire

Qu'est-ce que l'IPAD ?	2
Vue d'ensemble de l'IPAD	2
Utilisation.....	3
Mise en route.....	3
Utilisation de l'écran tactile	4
Lancer une application sur les IPAD de la BDA	5
Utilisation du clavier.....	6
Principales fonctionnalités de l'IPAD.....	7
Batterie.....	9
Prêt d'IPAD.....	9

Qu'est-ce que l'IPAD ?

L'iPad est une tablette (ou ardoise tactile) conçue et commercialisée par Apple.

Fine et légère, elle est animée par le système d'exploitation iOS qui équipe aussi les iPhones. Son écran tactile permet de consulter Internet, de gérer sa messagerie et de lire des livres et magazines électroniques. Disponible sur Internet, son catalogue d'applications et de jeux (AppStore) ne cesse de s'étoffer.

La première version a été dévoilée le 27 janvier 2010 et la deuxième plus puissante le 2 mars 2011. Les deux modèles possèdent un écran de 9,7 pouces de diagonale et affichent une autonomie d'environ 10 heures.

Vue d'ensemble de l'IPAD



L'utilisation de l'IPAD est simple et intuitive. Pour l'allumer et l'éteindre, il suffit de maintenir enfoncé le bouton marche/arrêt. Un appui bref permettra de le mettre en veille ou de l'activer.

Utilisation

Mise en route

Une fois la tablette allumée, un écran d'accueil s'affiche sur lequel on retrouve les icônes des applications disponibles sur la tablette.



L'IPAD est un appareil orientable, c'est-à-dire que son écran s'adapte à l'inclinaison de l'appareil. Certaines applications ne peuvent être utilisées qu'en mode portrait ou en mode paysage, mais certaines, adaptées, permettent de passer d'un mode à l'autre, permettant ainsi de les adapter à votre utilisation.



Utilisation de l'écran tactile

- Glisser

L'écran de l'IPAD se compose de plusieurs pages contenant des indications. Pour passer d'une page à l'autre, il suffit de glisser le doigt de gauche à droite et inversement. Il s'agit d'un des principes essentiels de l'IPAD, vous devez glisser pour passer d'un écran à un autre, d'une photo à une autre.



- Toucher

Pour démarrer une application, il suffit de toucher l'icône du doigt. Un geste rapide suffit, un geste trop appuyé n'ouvrira pas l'application mais vous permettra de les supprimer. Si une petite croix apparaît en haut à gauche de l'application, il vous suffit d'appuyer sur le bouton principal (cf. Vue d'ensemble page 2) pour revenir à l'utilisation des applications.

- Zoomer

Pour certaines applications, notamment celles contenant des images, vous avez la possibilité de zoomer. Pour cela, il suffit de poser deux doigts le plus loin possible et de les rapprocher. La photo sera ainsi rétrécie. Pour l'agrandir, il faut poser les deux doigts l'un près de l'autre et les éloigner progressivement.



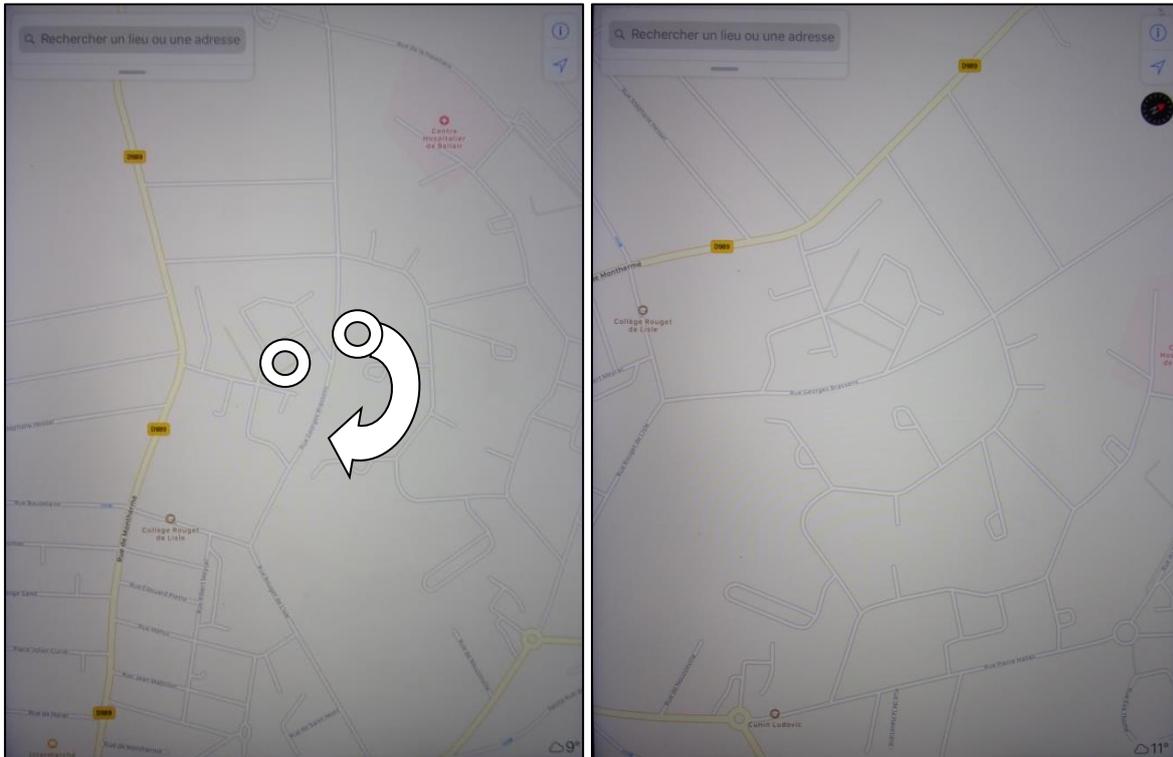
Image de départ

Agrandissement

Rétrécissement

- Pivoter

Dans le cas de certaines applications, vous pouvez également pivoter l'image, c'est le cas par exemple de « Plans ». Pour cela, il suffit de poser un doigt sur l'écran, qui fera office de pivot. Avec un autre doigt, tourner autour du pivot pour pivoter l'image.

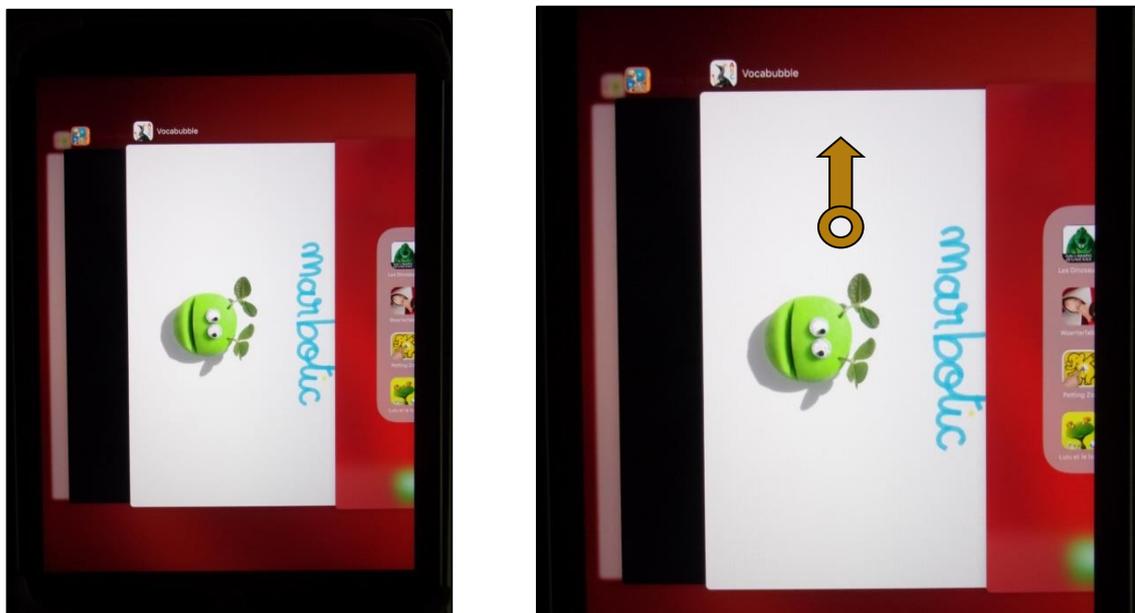


Lancer une application sur les IPAD de la BDA

Il vous suffit d'appuyer sur le dossier choisi : je lis, je joue, j'explore ou j'écoute. Toutes les applications disponibles s'afficheront ensuite. Après avoir fait votre choix, appuyer sur l'icône pour que l'application se lance.



Pour quitter une application, il suffit d'appuyer une fois sur le bouton principal de l'iPAD (cf. Vue d'ensemble page 2). L'application restera active tant que vous ne l'aurez pas fermée. Afin d'optimiser l'utilisation de l'iPAD, il est conseillé de fermer toutes les applications. Pour cela, il suffit d'appuyer brièvement sur le bouton principal deux fois. Toutes les applications ouvertes s'affichent alors sur l'écran.



Une fois les applications ouvertes [vous pouvez les faire défiler en glissant votre doigt] vous choisissez l'application à fermer, vous posez le doigt et vous remontez vers le haut. Pour revenir à l'écran d'accueil, vous appuyez une fois sur le bouton principal.

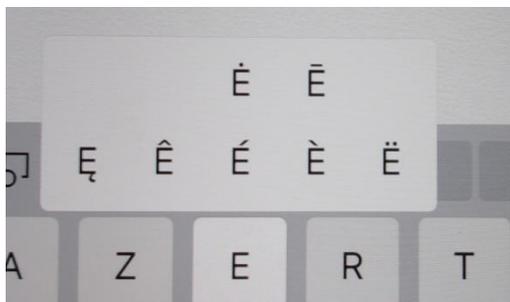
Utilisation du clavier

Pour plusieurs applications, notamment Safari pour lancer internet, vous aurez besoin d'utiliser le clavier virtuel tactile. Il s'affichera automatiquement dès que vous appuierez sur une zone de remplissage de texte.



Quelques spécificités :

- En appuyant une fois sur majuscule, la lettre tapée sera en majuscule puis le clavier repassera en minuscules. En appuyant deux fois sur majuscule, tout le clavier passe en majuscule et y reste tant qu'on n'appuie pas sur majuscule pour passer en minuscule.
- En maintenant certaines lettres appuyées les différentes possibilités d'accent s'affichent :



Pour choisir un accent, il faut ensuite glisser son doigt sur la lettre choisie. Entre le moment où on maintient une lettre appuyée et le moment où on choisit une lettre, on laisse le doigt posé sur l'écran. La lettre choisie se colorera en bleue une fois sélectionnée et s'affichera sur l'écran une fois la pression relâchée.

- La touche « Retour » permet de retourner à la ligne (elle équivaut à la touche « Entrée » d'un ordinateur).

Principales fonctionnalités de l'IPAD

L'IPAD possède d'origine plusieurs applications pré-installées issues du système d'exploitation Apple :

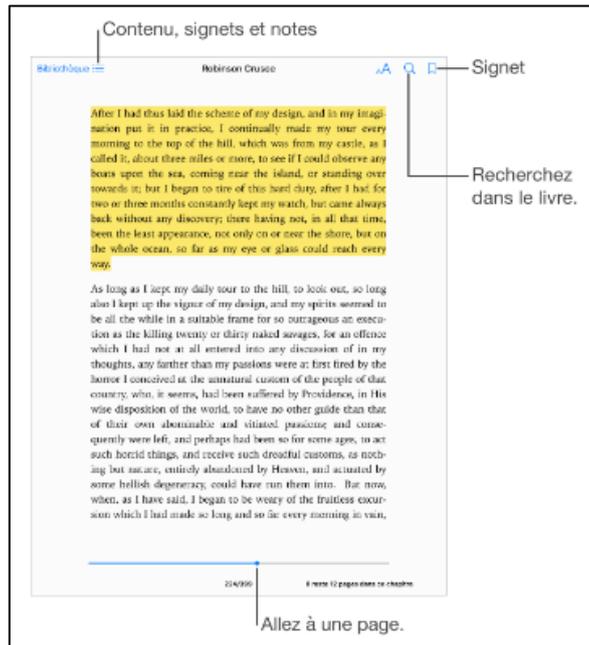
Safari 

Safari est l'application qui vous permettra de parcourir le Web.

Photos 

Cette application recense toutes les photos et vidéos prises avec l'IPAD. [Avant de rendre l'IPAD, merci de vider l'application de ces données]

Appareil photo 



À ces applications s'ajoutent toutes les applications choisies pour vous par la BDA. Vous les retrouverez dans le détail dans la catégorie « Prêt d'PAD ».

Batterie

L'autonomie d'une batterie d'IPAD est d'environ 10 heures. Pour la recharger il vous suffira de brancher le chargeur fourni sur le secteur et de le relier à l'IPAD ou de brancher le port USB directement sur votre ordinateur.

Prêt d'IPAD

Un prêt d'IPAD à la BDA s'effectue auprès de Johannie Arnout (johannie.arnout@cd08.fr - 03.24.56.99.40)

Le matériel comprend :

- 1 IPAD
- 1 étui de protection
- 1 chargeur
- Un mode d'emploi

Applications installées sur les IPAD :

Je lis : catégorie qui regroupe toutes les applications contenant des livres numériques et/ou des livres interactifs

	Avec quelques Briques Page 12		Bonne nuit Le livre du coucher Page 13		Fourmi Page 14		Goodnight moon Page 15
	La grande fabrique des mots Page 16		Grégoire Page 17		iBooks Page 18		Imagotron Page 19
	J'aime Lire Store Page 20		Les Jeux du livre des bruits Page 21		La chenille qui fait des trous et ses amis Page 22		Moi, j'attends Page 23
	Lulu et le loup bleu Page 24		Petting zoo Page 25		Quatre petits coins de rien du tout Page 26		Renversant ! Page 27

J'explore : catégorie qui regroupe les applications de découvertes documentaires et d'univers

	Les animaux de la jungle Page 28		Atlas du monde Barefoot Page 29		Coccinelle Page 30		Le corps humain expliqué par Tom Page 31
	Les dinosaures Page 32		La forêt Page 33		Mudam Go Page 34		Parade Page 35
	Pompidou Kids Page 36						

Je joue : catégorie qui regroupe les applications jeux

	Anuki Page 37		Dans mon rêve Page 38		10 doigts Page 39		Un Jeu Page 40
	Loulou, l'incroyable secret Page 41		Ma petite fabrique à histoire Page 42		Ma Poire Page 43		Monument Valley Page 44
	Quiz Art Page 45		L'univers de Christian Voltz Page 46		Vocabulle Page 47		

J'écoute : musique

	Little Fox Music Page 48		Pierre & le Loup Page 49		What's that track Page 50		You Tube Page 51
---	-----------------------------	---	-----------------------------	---	------------------------------	---	---------------------

Vous pouvez découvrir toutes ces applications sur le catalogue de l'iTunes Store : <https://www.apple.com/>

Sommaire

Catégorie « Je lis ».....	4
Avec quelques briques	4
Bonne nuit – Le Livre du coucher	5
Fourmi	6
Goognight moon.....	7
La grande fabrique des mots	8
Grégoire	9
iBooks	10
Imag.I.N.O.TRON.....	11
J'aime Lire Store	12
Les jeux du livre des bruits	13
Joue et explore :.....	14
La Chenille qui fait des trous et ses amis.....	14
Moi, j'attends	15
Lulu et le loup bleu	16
Petting zoo	17
Quatre petits coins de rien du tout	18
Renversant !.....	19
Catégorie « J'explore.....	20
Les animaux de la jungle	20
Atlas du monde Barefoot	21
La Coccinelle.....	22
Le Corps humain expliqué par Tom.....	23
Dinosaure	24
La Forêt.....	25
Mudam Go.....	26
Parade.....	27
Pompidou Kids	28
Catégorie « Je joue »	29

Anuki	29
Dans mon rêve	30
Dix doigts	31
Un jeu.....	32
Loulou, l'incroyable secret	33
Ma petite fabrique à histoire	34
Ma Poire	35
Monument valley	36
Quiz Art	37
L'Univers de Christian Voltz.....	38
Vocabulle	39
Catégorie « J'écoute – je regarde »	40
Little Fox Music	40
Pierre et le loup	41
What's that track.....	42
You Tube.....	43

Pour chaque application sont présentées trois catégories :

- Description : vous indique la nature de l'application, un résumé de quelques mots et un lien vers le catalogue i-tunes
- Médiation : proposition de médiation autour de l'application
- Animation(s) suggérée(s) : un/des exemple(s) d'animation possible(s) en lien avec l'application

Quand cela est possible, quelques documents proposés au prêt de la BDA sont indiqués. Les informations données le sont à titre indicatif. Il s'agit d'exemples que vous n'êtes pas tenus de suivre.

Si vous organisez d'autres animations, vous pouvez envoyer à Johannie Arnout (johannie.arnout@cd08.fr) un descriptif des ateliers menés afin qu'ils intègrent ce mode d'emploi. Vous pouvez également lui faire remonter tout problème avec les tablettes et toutes les suggestions d'achat d'applications.

Un outil de veille :

- La Souris gris : <http://www.souris-grise.fr/>

Sécurité des applications :

Pour garantir le confort d'utilisation, la BDA a équipé chaque IPAD de restrictions. Il est impossible de télécharger des applications ou d'accéder aux contenus payants des applications sans mot de passe.

Entretien :

Il est nécessaire de nettoyer l'écran avec un chiffon microfibras après chaque utilisation.

Mémoire et stockage :

Merci de vider régulièrement l'application photo pour éviter une surcharge du stockage ainsi que de supprimer les parties enregistrées de certaines applications (comme Monument Valley) afin que chaque nouvel utilisateur puisse utiliser les applications dans leur intégralité.

Catégorie « Je lis »

Avec quelques briques



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/avec-quelques-briques/id1057876475?mt=8>

L'application *Avec quelques briques* a été réalisée à partir du livre animé éponyme de Vincent Godeau [Édition L'Agrume, 2014].

En résumé : « *Un petit garçon, qui grandit en dévorant des briques, découvre à l'intérieur de lui, un château fort enfermant son cœur. Un soir de grande tristesse, ses sentiments vont déborder...* » *Avec quelques briques* est un petit livre étonnant qui explore les sentiments de l'enfance avec une grande poésie. »

Illustrateur et artiste mécanicien, Vincent Godeau construit son premier livre en volume de papier. A l'écran les délicats mécanismes des pop-ups ont été transposés en interactions. Celles-ci permettent au lecteur d'accompagner et de dialoguer avec le personnage afin de renforcer la portée des mots. Le passage d'une scène à la suivante est organique, permettant une immersion totale, enrichie par un univers sonore abstrait et étonnant.

Peut être utilisée à partir de 6 ans. Plusieurs langues : anglais, néerlandais et français.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre pop-up.

3. Animations suggérées

- a. Heure du conte numérique
- b. Réalisation d'un livre pop-up en atelier. Thème abordé :
 - Ecriture d'un scénario
 - Réalisation des pop-up
 - Reliure et couverture

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Quelques idées pour réaliser un livre pop-up :

- [http://fr.wikihow.com/fabriquer-un-livre-anim%C3%A9-en-12-%C3%A9tapes-\(avec-photos\)](http://fr.wikihow.com/fabriquer-un-livre-anim%C3%A9-en-12-%C3%A9tapes-(avec-photos))
- <https://graphism.fr/comment-fabriquer-livre-popup/>

Dans les fonds de la BDA :

- Duncan Birmingham, *Pop up pas à pas : tout ce que vous devez savoir pour créer et réaliser des pliages en 3D...*, Marabout, 2012
- Emmanuelle Calatayud, *Découvrez la technique du pop-up*, CreaPassions.com, 2016
- Helen Hiebert, *Pop-up : mode d'emploi*, Pyramyd, 2014
- Takami Suzuki, *Mes premières cartes pop-up : 28 projets faciles pour de belles occasions !*, Les Ed. de Saxe, 2016



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/bonne-nuit/id434756152?mt=8>

En résumé : « "Bonne Nuit!" est l'application parfaite pour endormir les enfants le soir, avec de jolis animaux, une musique douce pour bercer et une merveilleuse narration. Tout autour de la maison, les lumières s'éteignent, et dans la grange même les animaux sont fatigués. Mais qui les met au lit ? Qui éteint les lumières dans leurs enclos ? C'est une tâche pour les petits enfants de 1 à 4 ans. Regarder tous les animaux aller dormir est une belle façon de mettre dans l'ambiance pour se coucher. »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Plusieurs langues : anglais, allemand, français, espagnol, russe, suédois, japonais, chinois, portugais, turc, néerlandais et italien.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions.

3. Animation suggérée

L'utilisation de cette application peut se faire dans le cadre de l'heure du conte numérique. Elle peut être complétée par l'application *Goodnight moon* (cf. page 15). Dans le cas d'une intervention à l'école, pour une classe de maternelle, avant l'heure de la sieste. Elle peut être accompagnée de livres autour du coucher.

Dans les fonds de la BDA :

- Thierry Courtin, *T'choupi ne veut pas aller se coucher*, Nathan, 2007
- Oriane Lallement, *P'tit Loup a peur du noir*, Auzou, 2013
- Benoît Marchon, *Bonne nuit !*, Bayard jeunesse, 2006
- Claude Roy, *L'Enfant qu'on envoie se coucher*, Rue du Monde, 2004

Fourmi



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/fourmi/id618081837?mt=8>

L'application *Fourmi* a été réalisée à partir de l'album éponyme d'Olivier Douzou [Le Rouergue, 2012].

En résumé : « *Destinée au jeune public, l'application propose une version animée de l'histoire ainsi que 6 activités basées sur l'expérimentation et la découverte.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre.

3. Animation suggérée

Heure du conte numérique.

Goognight moon



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/goodnight-moon/id546560960?mt=8>

L'application *Goognight moon* a été réalisée à partir de l'album *Bonsoir Lune* de Margaret Wise Brown [Édition L'École des Loisirs, 2003].

En résumé, cette application est la version interactive de l'album. Elle permet de jouer avec les différents personnages et de plonger dans le monde de l'album.

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Une seule langue : l'anglais

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions.

3. Animation suggérée

L'utilisation de cette application peut se faire dans le cadre de l'heure du conte numérique. Elle peut être complétée par l'application *Bonne nuit – Le Livre du coucher* (cf. page 13). Dans le cas d'une intervention à l'école, pour une classe de maternelle, avant l'heure de la sieste. Elle peut être accompagnée de livres autour du coucher.

Dans les fonds de la BDA :

- Thierry Courtin, *T'choupi ne veut pas aller se coucher*, Nathan, 2007
- Oriane Lallement, *P'tit Loup a peur du noir*, Auzou, 2013
- Benoît Marchon, *Bonne nuit !*, Bayard jeunesse, 2006
- Claude Roy, *L'Enfant qu'on envoie se coucher*, Rue du Monde, 2004

La grande fabrique des mots



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/la-grande-fabrique-de-mots/id715582746?mt=8>

En résumé : « Lire, jouer, apprendre, découvrir, rêver : une fascinante application aux allures de livre d'images pour enfants à partir de 3 ans et amoureux de tout âge – d'après le best-seller « La grande fabrique de mots » d'Agnès de Lestrade et Valeria Docampo. Maintes fois récompensée, notamment par le Leipziger Lesekompass du Salon du Livre de Leipzig et de la Stiftung Lesen. »

Peut être utilisée à partir de 6 ans. Plusieurs langues : anglais, allemand et français.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre.

3. Animations suggérées

a. Heure du conte numérique

b. La lecture du livre pourrait se poursuivre avec divers ateliers selon les âges des lecteurs :

- Ateliers d'écriture : demander aux enfants qu'ils imaginent un magasin qu'ils tiendraient au pays de la grande fabrique des mots. Un exemple ici : <http://monecole.fr/documents/atelier/ecriture/la-grande-fabrique-de-mots.pdf>.
 - Ateliers artistiques : demander aux enfants de choisir un mot, un seul et de le mettre en peinture/dessin, de représenter l'univers qui se cache derrière ce mot.
- ⇒ Dans les deux cas, vous pouvez proposer aux enfants divers abécédaires et imagiers afin de les aider dans leurs réalisations.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/gr%C3%A9goire/id581872350?mt=8>

En résumé : « *Prenez part à la vie de Grégoire. Faites le sauter, nager, attraper des insectes, éviter les prédateurs, hiberner, croasser pour attirer une femelle. Faites pondre des œufs à Gwendoline, et suivez la transformation d'un têtard en grenouille..*»

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions.

3. Animations suggérées

- a. Heure du conte numérique
- b. Sortie nature pour découvrir les grenouilles dans leur environnement. Peut-être privilégier la période de la ponte, les œufs étant plus faciles à observer.
- c. Découverte du coassement de la grenouille.

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - *La Grenouille*, PEMF, 2005
 - Sylvie Girardet, *Douce grenouille, vilain crapaud ?*, Bayard, 1992
 - Mike Linley, *Grenouille et crapaud : sur terre et dans l'eau*, Mango, 1991
- Musique :
 - Jean C. Roché, *Au pays des grenouilles : Frog talk*, Sitelle, 1997

1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/ibooks/id364709193?mt=8>

En résumé : « *Plongez-vous dans un bon roman sur votre iPhone, iPad, iPod touch ou Mac. Avec iBooks, parcourez, téléchargez et profitez de vos livres et auteurs favoris quand vous le voulez. Vous trouverez des classiques, des best-sellers, des auteurs d'un nouveau genre et même des livres audio.* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

Cette application comprend des livres numériques. Une vingtaine d'ouvrages sont disponibles à la lecture dans la bibliothèque de l'application. Peut être utilisée par une personne à la fois mais ne nécessite pas d'accompagnement particulier.

3. Animation suggérée

Un atelier de présentation des livres numériques afin que les usagers se familiarisent avec l'application : tourner les pages, agrandir le texte, comment utiliser l'application... Cet atelier permettrait également de présenter les fonctionnalités du J'aime Lire Store (cf. page 20)



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/imag-n-o-tron-fantastic-flying-books-mr-morris-lessmore/id534396897?mt=8>

L'originalité de cette application est qu'elle fonctionne exclusivement avec un livre, *Les Fantastiques livres volants de Morris Lessmore* de Joyce William [Bayard jeunesse, 2013] qui est une adaptation du court métrage du même nom sorti en 2011. Cette application, de réalité augmentée, donne vie aux illustrations de l'album. Pour cela, il suffit de lancer l'application et grâce à l'appareil photo, de lire l'histoire à travers l'écran. Une véritable plongée dans l'ouvrage.

L'application est en anglais.

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est spectateur. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre.

3. Animations suggérées

- a. Heure du conte numérique.
- b. Projection du court-métrage
 - ⇒ Si vous souhaitez acheter le DVD comprenant ce court métrage, n'oubliez pas de vous acquitter du droit de projection.
- c. Atelier vidéo :
 - Reprendre un album existant ou écrire un scénario
 - le filmer et le monter
 - faire une projection

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/jaime-lire-store-application-lecture-livres-et-contes/id489101769?mt=8>

En résumé : « *La 1ère application de lecture pour les enfants de 3 à 12 ans sur iPad, iPhone, Mac et PC.* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

Cette application permet de découvrir des romans jeunesse sous la forme de livres numériques. Une dizaine d'ouvrages sont disponibles à la lecture dans la bibliothèque de l'application. Peut être utilisée par un ou deux enfants en même temps mais ne nécessite pas d'accompagnement particulier.

3. Animation suggérée

Un atelier de présentation des livres numériques afin que les usagers se familiarisent avec l'application : tourner les pages, agrandir le texte, comment utiliser l'application... Cet atelier permettrait également de présenter les fonctionnalités d'iBooks (cf. page 18)

Les jeux du livre des bruits



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/les-jeux-du-livre-des-bruits/id482039662?mt=8>

L'application *Les jeux du livre des bruits* a été réalisée à partir du *Livre des bruits* de Soledad Bravi [Loulou et Cie, École des Loisirs, 2004]. Plusieurs langues : français et anglais.

En résumé : « À partir d'un concept aussi simple qu'un imagier pour apprendre les bruits des animaux, de la maison, du monde, les concepteurs ont créé 4 activités ludo-éducatives pour les enfants de 2 à 5 ans et plus encore pour grandir et s'amuser :

- À la découverte : Que ce soit papa qui raconte ou l'enfant qui imite les drôles de bruits, les surprises et les rires sont garantis ! Ayez l'œil, les animations vous surprendront !

- À la suite : Attention, jeu addictif ! Organisez un championnat familial autour de ce jeu aux possibilités infinies. Le but du jeu est de retenir des suites de sons de plus en plus longues, et de les reproduire en touchant les images correspondantes. Vous verrez, votre enfant deviendra vite meilleur que vous !

- Memory : Avec trois niveaux de difficulté, des images toujours différentes, et les bruits en plus, ce jeu apporte la touche livre des bruits au grand classique du Memory.

- Rap des bruits : Regardez (et écoutez) votre enfant développer sa créativité et son sens du rythme avec cet instrument de musique très spécial : avec une gamme de 36 sons, et sur 3 rythmes différents, il pourra laisser libre cours à son imagination ! »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre.

La lecture peut s'accompagner de la découverte d'autres ouvrages en lien avec la thématique.

Dans les fonds de la BDA :

- Noé Carlain, *Prout de mammoth : et autres bruits d'animaux*, Sarbacane, 2006
- Bruno Heitz, *L'imagier des bruits*, Albin Michel jeunesse, 2005
- Sylvie Poillevé et Éric Battut, *Le Petit chasseur de bruits*, Bayard jeunesse, 2012

3. Animations suggérées

- Heure du conte numérique
- Proposer aux enfants de réaliser leur propre livre des sons.

Cela peut prendre la forme d'un livre, d'un enregistrement sonore ou vidéo.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- Agnès Chaumié, *Musique à construire : 80 instruments de musiques pour les tout-petits*, Enfance et Musique. 2008

Joue et explore :
La Chenille qui fait des trous et ses amis



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/la-chenille-qui-fait-des-trous-et-ses-amis-joue-et-explore/id834404979?mt=8>

L'application *Joue et explore : La Chenille qui fait des trous et se amis* a été réalisée à partir de l'album *La Chenille qui fait des trous* d'Éric Carle [Édition Mijade, 2004].

En résumé : « Cette superbe app pop-up en 3D comprend huit jeux et activités pour tablette et téléphone portable. Les enfants adoreront jouer avec *La chenille qui fait des trous*, *Monsieur Hippocampe* et *Le grillon qui n'a pas de chanson*, ainsi que d'autres personnages tirés des livres à succès d'Eric Carle : *Ours brun*, *dis-moi*, *Le caméléon méli-mélo* et *10 canetons en caoutchouc*. »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Plusieurs langues : anglais, français, allemand, espagnol et japonais

2. Médiation

Cette application a été créée en complément du livre d'Éric Carle. Il s'agit donc de faire découvrir le livre dans le même temps que l'application.

3. Animations suggérées

- a. Heure du conte numérique.
- b. Conte en tissu « La Chenille qui fait des trous »

Dans les fonds de la BDA :

- Colette Hellings, *Sauve-toi papillon*, l'École des Loisirs, 1996
- Laura Rosano, *La Chenille et les animaux sauvages*, Seuil jeunesse, 2005
- Paul Starosta, *Le Papillon*, PEMF, 2005
- Stéphanie Turnbull, *Chenilles et papillons*, Usborne, 2003

Moi, j'attends



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/ch/app/moi-jattends-serge-bloch-davide-cali/id733823646?l=fr&mt=8>

L'application *Moi, j'attends* a été réalisée à partir de l'album éponyme de Serge Bloch et Davide Cali [Édition Sarbacane, 2005].

En résumé : « *L'application Moi, j'attends est une histoire à toucher, l'histoire de la vie symbolisée par un fil rouge qui se déroule, se tend, s'allonge, file sans cesse, jusqu'à la fin. C'est une histoire qui touche à tout âge, une histoire simple mais pleine d'émotions, une histoire à partager* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans. Plusieurs langues : anglais, français et allemand.

2. Médiation

Cette application a été créée en complément du livre de Serge Bloch et David Cali. Il s'agit donc de faire découvrir le livre dans le même temps que l'application.

3. Animation suggérée

Heure du conte numérique.

Lulu et le loup bleu



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/lulu-et-le-loup-bleu/id579412411?mt=8>

L'application *Lulu et le loup bleu* a été réalisée à partir de l'album éponyme de Daniel Picouly et Frédéric Pillot [Édition Magnard jeunesse, 2004].

En résumé : « *On ne présente plus Lulu Vroumette !*

La célèbre tortue de Daniel Picouly fête ses 10 ans et nous entraîne pour la première fois dans une histoire animée et enrichie ! »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Cette application a été développée en partenariat avec le CNL.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions.

3. Animation suggérée

Heure du conte numérique

Dans les fonds de la BDA :

- Daniel Picouly et Frédéric Pillot, *Lulu Vroumette*, Magnard jeunesse, 2002



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/zoo-pour-enfants/id602773895?mt=8>

En résumé : « Ce livre d'images interactif a été créé par Christoph Niemann, grand auteur et illustrateur. Touchez et cliquez sur les 21 animaux et laissez vous surprendre par leurs réactions. Cette application combine le charme des animations faites à la main et l'humour ironique de Niemann avec l'état actuel des technologies de pointe. Que ferait un éléphant dans votre salle de bain ? Est-ce qu'un chien peut faire du breakdance ? Une application pas comme les autres ! »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions.

3. Animation suggérée

Atelier de dessins avec pour consigne imaginer un animal/des animaux dans des lieux insolites.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- *J'apprends à dessiner les animaux de la ferme*, Hatier Jeunesse, 2015
- Lee J. Ames et Warren Budd, *50 dessins d'animaux à protéger : apprendre à dessiner étape par étape les baleines, les grands pandas, les gorilles et bien d'autres amis que nous pourrions perdre*, Vigot, 1997
- Patricia et Philippe Legendre, *Dessiner et peindre les bébés animaux*, Fleurus, 2005

Quatre petits coins de rien du tout



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/quatre-petits-coins-rien-du-tout-livre-interactif-pour/id598573155?mt=8>

L'application *Quatre petits coins de rien du tout* a été réalisée à partir de l'album éponyme de Jérôme Ruillier [Édition Mijade, 2012].

En résumé : « *Notre héros est un petit carré, et ses amis sont les petits ronds. Ils jouent tous ensemble, mais quand il est temps de rentrer dans la grande maison Petit Carré ne peut pas entrer comme ses amis, puisque la porte est ronde. Ronds et carrés se creusent la tête. Trouveront-ils une solution? Les Petits Ronds aideront-ils leur copain? »*

A l'aide de formes géométriques simples, il est question de valeurs telles que l'amitié, l'engagement, la camaraderie, l'égalité et l'intégration sociale. Les enfants apprennent tout en s'amusant.

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important. La lecture par l'application peut/doit s'accompagner de la lecture du livre.

3. Animation suggérée

Heure du conte numérique.

Renversant !



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/renversant/id416554868?mt=8>

En résumé : « *Un vrai beau livre qui s'adresse aux enfants sans être gnangnan ! Alban n'est plus petit, sans pour être autant bien grand, et son monde moyen lui convient bien. Mais voilà : la ligne d'horizon le nargue... Alors un jour, Alban part. D'attentes, en déceptions, en découvertes, Alban découvre ce que c'est que grandir. .»*

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, le lecteur est acteur. Il participe ainsi activement au déroulement de l'histoire. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Il est également possible de projeter la lecture pour un groupe plus important.

3. Animation suggérée

Heure du conte numérique.

Catégorie « J'explore »

Les animaux de la jungle



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/les-animaux-de-la-jungle/id685405601?mt=8>

En résumé : « *Un parcours pédagogique au sein de la jungle mystérieuse ! À plumes ou à poils, ces animaux évoluent dans des strates différentes et développent des techniques particulières. Des marécages à la canopée, ces rois du camouflage ou prédateurs nés cohabitent dans cette nature généreuse.* »

Peut être utilisée à partir de 5 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer découvrir ensemble les particularités des animaux de la jungle.

3. Animation suggérée

Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur les animaux de la jungle

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Jen Green, *Au cœur de la jungle : un monde à explorer*, Gallimard jeunesse, 2005
- Christian Harvard, *Animaux de la jungle*, Milan jeunesse, 2004
- Rudyard Kipling, *Le Livre de la jungle*, Gründ, 2007
- Eileen Rosenthal, *Aventure dans la jungle*, Circonflexe, 2015

○ Musique :

- Jean C. Roché, *Le Monde des singes : Primate world vol. 1*, Sitelle, 1994



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/atlas-du-monde/id489221652?mt=8>

En résumé : « *L'Atlas du monde Barefoot est un globe en 3D magique et interactif qui invite les enfants à explorer les régions et les pays du monde pour des centaines de découvertes sur les merveilleuses richesses de notre planète.* »

Peut être utilisée à partir de 8 ans.

2. Médiation

Il s'agit d'un atlas interactif permettant de découvrir les régions du monde, leurs spécificités, leurs cultures. L'application peut être utilisée par 3 ou 4 enfants en même temps.

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur différents pays
- b. Réalisation d'une exposition autour de pays choisis par les enfants
- c. Initiation au déplacement dans l'espace ; compléter par le logiciel Google earth (téléchargeable gratuitement sur PC et tablette)
- d. Projections de films et de documentaires [attention aux droits de projection de la médiathèque numérique]

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- *Atlas du monde géo jeunesse*, Gallimard jeunesse, 2011
- Alain Arnaud, *Petit Atlas des musiques du monde*, Mondomix Media : Cité de la Musique : Pananam, 2006
- Deborah Chancellor, *Cartes et plans*, Nathan, 2005
- Jules Verne, *Le Tour du monde en 80 jours*, Hachette jeunesse, 2003

○ Musique :

- *Cantin le Voyageur : contes et chansons du monde*, volumes 2 à 5, Enfance et découvertes, 2007

○ Médiathèque numérique :

- Alê Abreu, *Le Garçon et le monde*, Brésil, 2014, Jeunesse, dès 6 ans
- Marie-Clémence et César Paes, *L'Opéra du bout du monde*, France – Madagascar – La Réunion, 2012, Documentaire musique



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/la-coccinelle/id443387420?mt=8>

En résumé : « *La coccinelle est la première application documentaire à destination des 3- 7 ans. L'enfant apprend en interagissant en permanence grâce à l'iPad. Ses doigts posés sur l'écran lui serviront à tout: faire voler les coccinelles, leur donner à manger, les guider, les compter... L'enfant découvrira les différentes espèces de coccinelle, le régime alimentaire de la coccinelle, son cycle de reproduction, tout en s'amusant.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer et découvrir ensemble les particularités des coccinelles.

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur la coccinelle et les insectes
- b. Sortie découverte

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Michaël Escsoffier, *La Coccinelle*, Frimousse, 2013
- Henri Joannet, *Petit traité savant de la coccinelle*, Équinoxe, 2016
- Florie Saint-Val, *Coccinelle et les copains du jardin*, Éditions MeMo, 2016
- Valérie Tracqui, *La Coccinelle : petit ogre du jardin*, Milan jeunesse, 2004

○ Musique :

- Gilles Diederichs, *Si le jardin m'était conté*, Chiff-Chaff, 2015
- Philomène Irawaddy, *Une coccinelle sur mon violoncelle*, Enfance et Musique, 2005

Le Corps humain expliqué par Tom



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/le-corps-humain-expliqu%C3%A9-par-tom-d%C3%A9couverte/id547163564?mt=8>

En résumé : « *Si vous souhaitez connaître les réponses aux questions de votre enfant, le laisser partir à la découverte de son corps, savoir de quoi il est fait, comprendre comment il fonctionne, comment il communique avec le monde extérieur, mais aussi comment il se défend contre les infections et comment il se développe, cette application est faite pour vous.* »

Peut être utilisée à partir de 8 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer et découvrir ensemble les particularités du corps humain.

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur le corps humain
- b. Présenter une sélection de jeux autour du Corps humain, des pistes sur le site de la Cité des Sciences : <http://www.cite-sciences.fr/fr/ressources/juniors/bidouilles-et-manips/corps-humain-medecine-sante/>

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Nick Arnold, *Horrible corps humain*, Édition Le Pommier, 2009
 - Sylvie Baussier, *Le corps : raconté aux petits curieux*, Syros, 2007
 - Pascal Chauvel, *Mon premier larousse des sciences : de la vie et de la Terre*, Larousse, 2004
 - Paul Martin, *Tes questions sur le corps*, Bayard jeunesse, 2003

Dinosaure



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/dinosaure/id575474731?mt=8>

En résumé : « *Troisième opus issue de la collection historique « mes premières découvertes », Le Dinosaure est une application d'éveil documentaire qui permet à l'enfant de découvrir le monde des dinosaures. Une épopée interactive pour se familiariser avec les espèces qui vivaient il y a plus de 200 millions d'années, et reconnaître leurs descendants, de la préhistoire de nos jours. »*

Peut être utilisée à partir de 4 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer ensemble aux diverses activités proposées.

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur différents pays
- b. Projections de films et de documentaires [attention aux droits de projection de la médiathèque numérique]

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - *Encyclopédie des dinosaures*, Gallimard jeunesse, 2012
 - Jinny Johnson, *Dinosaures*, Larousse 2011
- Musique :
 - Jean-Luc Herelle, *Le Monde des dinosaures*, Sitelle, 1995
- Médiathèque numérique :
 - Pierre Stine, *L'Empreinte des dinosaures*, France, 2003, Documentaire/science



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/la-for%C3%AAt-mes-premi%C3%A8res-d%C3%A9couvertes/id475978636?mt=8>

En résumé : « *Développée en partenariat avec l'Office National des Forêts, la forêt est la dernière née des applications de la célèbre collection Mes premières découvertes. Cette application d'éveil documentaire permet à l'enfant de découvrir le monde de la forêt de manière interactive.* »

Peut être utilisée à partir de 4 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer et découvrir ensemble les particularités des coccinelles.

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur la coccinelle et les insectes
- b. Sortie découverte
- c. Constitution d'un herbier

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Aino Adriaens, Béatrice Murisier, Mireille Pittet..., *La Nature en forêt : observer & comprendre*, Petite Plume de Carotte, 2013
 - Juliette Cherkik-Niort, *Objectif forêt*, Delachaux et Niestlé jeunesse, 2010
 - Jean-Benoît Durand, *La Forêt à petits pas*, Actes Sud junior, 2002
 - Annette Tamarkin, *Dans la forêt, il y a*, Les Grandes Personnes, 2013
- Médiathèque numérique :
 - Angel de la Cruz et Manolo Gomez, *La Forêt enchantée*, Espagne, 2003, Jeunesse – dès 4 ans



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/la-coccinelle/id443387420?mt=8>

En résumé : « *L'application Mudam GO est destinées aux enfants de 6 à 12 ans et leur propose de découvrir des œuvres de la collection du Mudam Luxembourg - Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean par le jeu..* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans. Langues possibles : français, luxembourgeois, anglais et allemand.

Site internet du musée : <http://www.mudam.lu/>

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer ensemble aux diverses activités proposées. Cette application peut être complétée par l'utilisation de l'application du Musée d'Art Contemporain du Luxembourg, Pompidou Kids (cf. page 36).

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur les œuvres d'art
- b. Projections de films et de documentaires [attention aux droits de projection de la médiathèque numérique]
- c. Proposer des ateliers de création en lien avec les œuvres du Mudam

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Céline Delavaux, *Art contemporain*, Palette, 2009
- Médiathèque numérique :
 - Luc Ridon et Rachel Seddoh, *Les Petites mains de l'art contemporain*, France, 2015, Documentaire

Parade



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/parade-mon-imagier-des-animaux/id748191888?mt=8>

En résumé : « *Découvrir plus d'une centaine d'animaux, les faire défiler, les agrandir, déclencher leurs cris, les dessiner, apprendre leurs noms dans 4 langues différentes... et enfin, créer SA parade.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Langues disponibles : français, anglais, espagnol et allemand.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer et découvrir ensemble l'imagier d'animaux. Ils pourront également constituer leur propre imagier sur l'application

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages d'imagiers sur les animaux
- b. Atelier création d'imagiers.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - *Mon imagier de tous les animaux*, Milan jeunesse, 2008
 - François Delebeque, *Imagier des animaux*, Les Grandes personnes, 2015
 - Patricia et Philippe Legendre, *Dessiner et peindre les bébés animaux*, Fleurus, 2005
 - Ole Könnecke, *Le Grand imagier des animaux du monde*, L'École des Loisirs, 2014
- Médiathèque numérique :
 - Serge Dumont, *Jungle d'eau douce*, France, 2011, Documentaire
 - Hermina Tyrlova, *Les contes de la ferme*, République Tchèque, 2010, Jeunesse dès 2 ans
 - Thierry Ragobert, *Amazonia*, France, 2013, Jeunesse dès 6 ans



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/pompidoukids/id561657056?mt=8>

En résumé : « *Le Centre Pompidou des enfants : La première application de découverte du Centre Pompidou à destination des enfants de 4 à 10 ans. 24 œuvres à aborder au travers d'activités interactives* »

Peut être utilisée à partir de 4 ans.

Site internet du musée : <https://www.centrepompidou.fr/>

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront jouer ensemble aux diverses activités proposées. Cette application peut être complétée par l'utilisation de l'application du Musée d'Art Contemporain du Luxembourg, Mudam Go (cf. page 34).

3. Animations suggérées

- a. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur les œuvres d'art
- b. Projections de films et de documentaires [attention aux droits de projection de la médiathèque numérique]
- c. Proposer des ateliers de création en lien avec les œuvres du Centre Pompidou.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Sophie Curtil, *Le Musée en 10 couleurs : dix œuvres des collections du Musée national d'Art Moderne à Paris*, Milan jeunesse, Centre Pompidou, 2006
- Christian Demilly, *Le surréalisme : les enfants terribles de l'art*, Palette, 2006
- Isabelle Merly, Caroline Edde, Marie-Claire Llopès..., *La Révolution surréaliste : l'exposition – exposition présentée au Centre Pompidou, galerie 1, du 6 mars au 24 juin 2012*, Paris : Centre Georges Pompidou, 2002
- Angela Wezel, *Le Monde fou, fou, fou de Dali*, Palette, 2004

○ Médiathèque numérique :

- Stéphane Manchematin et Jean-Paul Fargier, *Centre Pompidou Metz, le grand meccano*, France, 2010, Documentaire / Éducation artistique / Beaux Arts

Catégorie « Je joue »

Anuki



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/anuki/id1001923609?mt=8>

En résumé : « Retrouve les héros de la bande dessinée muette Anuki dans cette application qui te permet de vivre tes propres aventures. Application éditée par la Bibliothèque départementale de la Somme »

Peut être utilisée à partir de 8 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants qui pourront créer ensemble une mini bande-dessinée muette.

3. Animation suggérée

- Proposer un atelier de création sur la bande dessinée.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- o Livres :
 - Christophe Quillien, *La Bande dessinée*, Gallimard jeunesse, 2011
 - Lewis Trondheim, *Bande dessinée, apprendre et comprendre*, Delcourt, 2006
 - Stéphane Sénégas, *Anuki*
 - o *La Guerre des poules*, Les Ed. de la Gouttière, 2011
 - o *La Révoltes des castors*, Les Ed. de la Gouttière, 2012
 - o *Le Coup du lapin*, Les Ed. de la Gouttière, 2013
 - o *Duel dans la plaine*, Les Ed. de la Gouttière, 2014
 - o *Grand-Pied*, Les Ed. de la Gouttière, 2015
 - o *La Grande course du printemps*, Les Ed. de la Gouttière, 2016



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/dans-mon-r%C3%A0ve/id482593584?mt=8>

En résumé : « *Les histoires à découvrir sont multiples (8000 combinaisons possibles !) : l'enfant crée une image, il recrée une petite histoire, il crée un texte, il recrée une illustration ! Drôle, étrange et délicieusement onirique...* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

Dans cette application, l'enfant crée une nouvelle histoire à chaque nouvelle utilisation. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection. Elle peut être couplée avec l'application « Ma petite fabrique à histoire » (cf. page 42)

3. Animation suggérée

- Atelier d'écriture

Afin de poursuivre avec le même public que celui de l'application (environ 3 – 6 ans), l'atelier d'écriture pourrait prendre la forme d'images et de sons dans la lignée de l'application.

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dix doigts



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/10-doigts/id551172133?mt=8>

En résumé : « Apprendre à compter avec ses doigts, grâce au multitouch ! Cette application propose à l'enfant un jeu intuitif pour se familiariser avec les chiffres et les nombres. L'enfant peut aussi commencer à s'amuser avec des additions. »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants. On peut également projeter les jeux afin de travailler avec un groupe plus important.

3. Animation suggérée

Lectures autour de la thématique « Apprendre à compter »

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- AgneseBaruzzi, *1,2,3... beaucoup*, Minedition, 2016
- David Gauthier, *Le Compte est rond*, Hélium, 2011
- Thomas Flintham, *Un petit poisson*, Quatre Fleuves, 2016

Un jeu



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/un-jeu/id436766171?mt=8>

En résumé : « *L'appli des petits, par Hervé Tullet. Cette appli pas comme les autres propose aux petits 15 activités qui pourront explorer et expérimenter à leur rythme. Elle a été conçue comme un véritable atelier de découvertes pour les enfants à partir de 18 mois.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants. On peut également projeter les jeux afin de travailler avec un groupe plus important. L'utilisation de l'application peut être utilisée en parallèle de la lecture de *Un Livre* d'Hervé Tullet.

3. Animation suggérée

- Mise à disposition / lectures d'autres ouvrages de *Hervé Tullet*

Dans les fonds de la BDA :

- o Livre :
 - Hervé Tullet, *Un livre*, Bayard jeunesse, 2010
- o Valise
 - Hervé Tullet

Loulou, l'incroyable secret



4. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/book/loulou-lincroyable-secret/id735188403?mt=11>

En résumé : « Découvrez sur votre iPad, pour la première fois pour un film d'animation français, l'ouvrage numérique [A propos du film], enrichi d'interviews vidéo, galeries de personnages, recherches graphiques, modules sur la fabrication du film... »

Peut être utilisée à partir de 8 ans.

5. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants. On peut également projeter les jeux afin de travailler avec un groupe plus important. L'utilisation de l'application peut être utilisée en parallèle de la lecture de la bande dessinée éponyme

6. Animations suggérées

- a. Mise à disposition / lectures d'autres ouvrages de *Loulou*
- b. Valise thématique « Parcours lecture 4-6 ans : des fins de loup »

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Grégoire Solotareff, *Loulou : plus fort que le loup*, L'École des Loisirs, 2010
 - Grégoire Solotareff, *Loulou à l'école des loups*, L'École des Loisirs, 2011
 - Grégoire Solotareff, *Loulou : l'incroyable secret*, Rue de Sèvres, 2013
- Valise
 - Parcours lecture 4-6 ans : des fins de loup
- DVD
 - Omond Éric, *Loulou : l'incroyable secret*, Diaphana, 2013

[Valise : Films : des livres et des films pour la jeunesse – ne peut être projeté]
- Médiathèque numérique
 - Serge Elissade, *Loulou et les autres loups*, France, 2003, Jeunesse dès 9 ans

[Scénario : Jean-Luc Fromental et Grégoire Solotareff]



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/ma-petite-fabrique-%C3%A0-histoires/id623878071?mt=8>

En résumé : « *Disponible en français et anglais. Jouer avec les mots et les ambiances sonores pour créer une infinité d'univers, étranges, rigolos et poétiques. Ma petite fabrique à histoires est un recueil presque inépuisable d'histoires (194 481 combinaisons) que l'enfant « fabrique » en basculant les bandes de textes proposées ou en choisissant d'y intégrer ses propres créations.* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

Dans cette application, l'enfant crée une nouvelle histoire à chaque nouvelle utilisation. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection. Elle peut être couplée avec l'application « Ma petite fabrique à histoire » (cf. page 38)

3. Animation suggérée

- Atelier d'écriture

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/ma-poire-imagine-et-dessine/id565940958?mt=8>

En résumé : « À chaque nouvelle composition, MA POIRE se transforme et réserve de drôles de surprises! Cette application propose à l'enfant de développer son imaginaire en créant de drôles d'animaux »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Langues possibles : français, anglais, espagnol et allemand.

2. Médiation

Dans cette application, l'enfant crée un nouveau dessin à partir d'une poire à chaque nouvelle utilisation. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection

3. Animations suggérées

- a. Ateliers de dessins à partir de la poire mais songer aussi à d'autres fruits et aux légumes. L'atelier peut également prendre la forme de collages sur lesquels on viendrait dessiner
- b. Ateliers de dessins sur le modèle des peintures de Giuseppe Arcimboldo

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Sylvie Girardet, *Les Tableaux rigolos d'Arcimboldo*, Réunion des musées nationaux, 2004
- Simonetta Venturi, *Arcimboldo*, Paris : Celiv, 1990



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/monument-valley/id728293409?mt=8>

En résumé : « *Dans Monument Valley, vous manipulerez une architecture impossible et guiderez une princesse silencieuse dans un univers époustouflant. Monument Valley offre une exploration surréaliste d'une architecture fantastique à la géométrie impossible. Guidez Ida, la princesse silencieuse, à travers de mystérieux monuments : découvrez des chemins cachés, percez des illusions d'optique et déjouez les énigmes du Peuple des corneilles.* »

Peut être utilisée à partir de 8 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par 1 ou 2 enfants. Prévoir un casque audio pour qu'ils puissent découvrir l'univers sonore de l'application.

3. Animations suggérées

- a. Découverte de la technique du trompe l'œil dans le cadre d'un atelier de dessin
- b. Découverte des civilisations disparues et de leurs architectures

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- David Antram, *Dessiner des châteaux imaginaires : une méthode simple pour apprendre à dessiner*, Eyrolles, 2014
[Exposition Châteaux Forts]
- Jen Green, *Au cœur de la jungle : un monde à explorer*, Gallimard jeunesse, 2005.
- Floriane Herrero, *Trompe-l'œil : et autres illusions d'optiques...* Palette, 2011
- Sandrine Mirza, *Mayas, Aztèques et Incas*, Milan jeunesse, 2006

Quiz Art



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/quiz-art/id796227018?mt=8>

En résumé : « Testez vos connaissances sur l'histoire de l'art avec Quiz ART »

Langues disponibles : français et anglais

2. Médiation

L'application est plutôt destinée aux adultes.

3. Animation suggérée

- Proposer une sélection d'ouvrages sur l'histoire de l'art. Penser à indiquer aux lecteurs la présence de nombreux documentaires sur l'art sur la Médiathèque numérique.

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Edina Bernard, *Histoire de l'art : du Moyen âge à nos jours*, Larousse, 2006
- Jacek Debicki, *Histoire de l'art : peinture, sculpture, architecture*, Hachette éducation, 1995
- Béatrice Fontanel, *Ma première histoire de l'art*, Palette, 2008
- Andrew Graham-Dixon (dir.), *Art : histoire de l'art en images*, Flammarion, 2005
- Frédéric Taddéi, *D'Art d'art*, Chêne, 2008



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/le-monde-de-christian-voltz/id764872934?mt=8>

En résumé : « *Le Monde de Christian Voltz vous ouvre les portes de l'atelier de cet auteur-illustrateur talentueux. Avec son établi encombré, son humour poétique et ses tiroirs pleins de trouvailles, devenez vous-aussi un inventeur loufoque !* »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

Dans cette application, l'enfant crée une nouvelle histoire à chaque nouvelle utilisation. L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection.

3. Animations suggérées

- a. Lecture de différents ouvrages de Christian Voltz
- b. Ateliers autour de l'univers de Christian Voltz

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Christian Voltz, *Dans l'atelier de Christian Voltz : pour jouer, dessiner, inventer*, volume 1, Rouergue, 2011
 - Valise Parcours lecture 4-6 ans : l'univers d'un auteur – Christian Voltz



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/vocabulle-d%C3%A9couvrir-les-mots/id1025756787?mt=8>

En résumé : « *Découvrir l'alphabet et enrichir son vocabulaire avec Vocabulle ! Séduits par la beauté des illustrations anciennes du dictionnaire Pictorial Webster's, nous avons pris plaisir à les animer dans cette appli pour faire découvrir l'alphabet et du vocabulaire aux enfants.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Langues disponibles : français, anglais, anglais américain, espagnol, allemand et néerlandais

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants. On peut également projeter les jeux afin de travailler avec un groupe plus important.

3. Animations suggérées

- a. Lectures autour des abécédaires.
- b. Création d'abécédaires

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Catégorie « J'écoute – je regarde »

Little Fox Music



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/little-fox-music-box-kids-songs-sing-along/id499541243?mt=8>

En résumé : « *Un recueil de chansons à interpréter avec plus de 100 éléments interactifs dans 3 chansons et avec le studio de musique du petit renard où vous pouvez enregistrer vos chansons ! Créé par l'équipe qui a créé l'application bestseller "Nighty Night"! Excellent pour les enfants de 2 à 6 ans.* »

Peut être utilisée à partir de 3 ans. Uniquement en anglais

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection.

3. Animations suggérées

- a. Découverte des comptines anglaises
- b. Faire un parallèle avec les applications qui peuvent être utilisées en anglais

Dans le cadre d'un atelier, pensez à une restitution ouverte au public ou à une exposition des travaux dans la bibliothèque.

Dans les fonds de la BDA :

- Livre :
 - *Mes premières comptines anglaises*, Didier jeunesse, 2010
- Musique :
 - *Comptines anglaises et françaises*, C. Prod, 2016
 - Sarah Tullamore, *Comptines pour enfants sages : 30 chansons, comptines et formulettes interprétées par des anglophones*, Éveil et découverte, 2015



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/us/app/pierre-et-le-loup/id780386365?mt=8>

En résumé : « Redécouvrez le célèbre chef d'œuvre de la musique classique : *Pierre et le loup* de Sergueï Prokofiev dans une nouvelle adaptation merveilleuse et innovante, spécialement pour les enfants. Une histoire racontée par François Morel, qui accompagne également avec beaucoup de drôlerie les enfants dans chaque activité. Avec la complicité des musiciens de l'Orchestre National de France, dirigé par le maestro Daniele Gatti. »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 enfants maximum, en ayant dès le départ établi un tour de rôle pour les interactions. Elle peut également être utilisée en projection.

3. Animation suggérée

Atelier de découverte musicale – construction d'instruments avec les objets du quotidien

Dans les fonds de la BDA :

○ Livres :

- Neil Ardely, *Instruments de musique*, Gallimard jeunesse, 2013
- Agnès Chaumié, *Musique à construire : 80 instruments de musique à fabriquer pour les tout-petits*, Enfance et Musique, 2008
- Joe Fullman, *À la découverte de la musique : l'encyclopédie interactive pour s'initier à la musique en s'amusant*, Édition de l'imprévu, 2015
- *Pierre et le loup*, Serge Prokofiev, Hélium, 2014
- *Pierre et le loup*, Serge Prokofiev, Milan jeunesse, 2015 [album]

○ Médiathèque numérique:

- Suzie Templeton, *Pierre et le loup*, France, 2006, Jeunesse dès 6 ans

What's that track



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/whats-that-track/id489789461?mt=8>

En résumé : « "What's that Track?" est un quiz musical. Testez vos connaissances musicales, seul ou avec vos amis. Plus de 1000 titres ou artistes à identifier, classés par catégories : Années 80, Clubbing, Electro Pop, Rock, Génériques TV, Musiques de film, Hip-Hop, Classique, Metal, Punk, Jazz, RNB... »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 personnes maximum. Elle peut également être utilisée en projection.

3. Animations suggérées

- a. Mise en valeur d'une sélection musicale pour le prêt
- b. Proposer une sélection d'ouvrages et de documentaires sur la musique. Penser à indiquer aux lecteurs la présence de nombreux documentaires sur la musique sur la Médiathèque numérique.

Dans les fonds de la BDA :

- Livres :
 - Pascal Amoyel, *Une petite histoire de la grande musique : de la préhistoire à la techno*, Bleu nuit, 2007
 - Joe Fullman, *À la découverte de la musique : l'encyclopédie interactive pour s'initier à la musique en s'amusant*, Édition de l'imprévu, 2015

You Tube



1. Description

Catalogue itunes : <https://itunes.apple.com/fr/app/youtube-musique-vid%C3%A9os-%C3%A0-regarder-et-partager/id544007664?mt=8>

En résumé : « Découvrez les contenus regardés partout dans le monde : musique, jeux, divertissement, actualités et bien plus encore. Abonnez-vous à des chaînes, modifiez et mettez en ligne des vidéos, partagez des contenus avec vos amis et regardez-les sur n'importe quel appareil. »

Peut être utilisée à partir de 6 ans.

2. Médiation

L'application peut être utilisée par un groupe de 3-4 personnes maximum. Elle peut également être utilisée en projection. You Tube est également disponible à partir de tous les navigateurs Web.

3. Animations suggérées

- a. Atelier de présentation de You Tube et de ses fonctionnalités. Exemple : <http://www.webpoche.com/faq/comment-bien-utiliser-youtube.html>
- b. Création de playlist sur You Tube pour faire découvrir au public des vidéos, des clips vidéo, des youtubeurs, des tutoriels... You Tube peut être un outil de prescription.