



# DANS MON RÊVE

À partir de 3 ans

Racontées par Tom Novembre, les histoires à découvrir sont multiples ! L'enfant crée une image, il recrée une petite histoire, il crée un texte, il recrée une illustration ! Drôle, étrange et délicieusement onirique... **DANS MON RÊVE** est une création originale, plusieurs fois primée, écrite et illustrée par Stéphane Kiehl (*e-Toiles-éditions*).







# LES FANTASTIQUES LIVRES VOLANTS DE MORRIS LESSMORE

À partir de 7 ans

**LES FANTASTIQUES LIVRES VOLANTS DE MORRIS LESSMORE** raconte l'aventure d'un homme amoureux des livres. Dans ce petit bijou animé, le texte est présent en bas de chaque page, lu par une voix chaleureuse et professionnelle mais uniquement en anglais. (*La souris-grise.fr*)







## LA GRANDE FABRIQUE DE MOTS

À partir de 5 ans

**LA GRANDE FABRIQUE DE MOTS** est une application issue de l'album papier éponyme d'Agnès de Lestrade et de Valeria Docampo, . Elle met en scène un étrange pays de rouges et de gris, où l'on doit acheter et avaler les mots pour pouvoir les prononcer. Ce conte propose une découverte intelligente en deux temps de l'histoire – la lecture puis le jeu animé. **Avec cette histoire, les enfants réalisent l'importance du langage**, des mots et de leur signification bien précise. (*La souris grise*)







# LINDBERGH, LA FABULEUSE AVENTURE D'UNE SOURIS VOLANTE

À partir de 9 ans

Il y a bien des années, dans une grande ville, vivait **LINDBERGH**, une petite souris très curieuse de nature. Elle se prend à rêver d'ailleurs... d'Amérique. Après bien des essais, un beau jour, la souris traverse l'Atlantique et atterrit à New York. Un jeune garçon du nom de Lindbergh découvre avec fascination cette extraordinaire aventure, et se met à rêver à son tour. (*App Store*).

>> Cette application nécessite une connexion internet









# LE MONDE DE SAM

À partir de 2 ans

**LE MONDE DE SAM** est un livre numérique qui rend le lecteur complice des petites bêtises du personnage. Les animations s'accordent avec la lecture, la mettent en scène et ne la contredisent pas. Conçu pour les tout petits, ce livre numérique peut aussi, en coupant la voix, être utilisé comme outil de première lecture pour les apprentis lecteurs. (*La souris grise*)







## L'OGRE DOUX

À partir de 4 ans

**L'OGRE DOUX**, est un joli livre-application qui nous entraîne une fois encore dans une bibliothèque.

Un texte d'une grande poésie pour parler de poésie. Une mise en abîme du conte. Et si les Ogres n'étaient pas ce que nous croyons qu'ils sont ? Et si les petites filles n'étaient pas ce que les Ogres croient qu'elles sont ? Ogre doux est aussi une histoire d'amitié, aussi forte qu'improbable, entre deux personnages de livres pour enfants, chacun appartenant à l'imaginaire de l'autre. (App store)







# L'OGRESSE

À partir de 4 ans

**L'OGRESSE** une aventure interactive où Occidiane, princesse égoïste et capricieuse, donne bien du souci à ses deux marraines fées. Sa vie, faite de désirs toujours plus extravagants, devient terriblement ennuyeuse ! Comment croyez-vous qu'Occidiane comble son ennui ? En mangeant ! (*Itunes.com*)







## PETITES CHOSES

À partir de 3 ans

**PETITES CHOSES** invite à effectuer un voyage poétique et musical par un biais ludique : dans un immeuble, un oiseau est emprisonné dans une cage, elle-même verrouillée par sept cadenas. Pour le délivrer, il faudra se balader dans la ville, à la découverte de sept mini-jeux qui seront autant de prétextes à la contemplation et à la rêverie . (Bravo *La Revue des livres pour enfants / BnF*, n° 278, sept. 2014)









# WUWU & CO.

À partir de 4 ans

**WUWU & CO** est un album numérique danois qui brille par sa singularité : le lecteur entre dans la narration pour y agir et résoudre les histoires d'un cochon-papillon, d'un dragon-poupon, d'un chien-moto, d'un personnage-bulle et d'un poussin-autruche. Une très belle réussite narrative, graphique et immersive. (*La souris-grise.fr*)

