




Liste des applications pour les enfants proposées sur les tablettes Android


Jeux pour les tout-petits			
	Radio Pomme d'api	Radio Pomme d'Api, c'est la radio des petits que les parents écoutent aussi. Toute la journée, des chansons, des comptines, des histoires et des poèmes.	A partir de 1 an
	Cinno star	Avec Cinno star faites danser et jouer les 25 musiciens en rythme.	A partir de 3 ans
	Sago Mini Superhero	Superhero met en scène Superlapin : un lapin espiègle doté une cape volante. Il va s'amuser comme un petit fou dans une ville colorée et animée, aider des animaux, rire avec des monstres gentils et profiter de chaque seconde. Comme le ferait un enfant doté d'une cape : un jeu adapté aux tout-petits pour rêver et rire avec les parents.	A partir de 3 ans
	Toca nature	Dans Toca Nature vos enfants vont créer un petit monde de forêts et de lacs, peuplé d'animaux sauvages. Puis ils partiront à la découverte de la faune et de la flore, se transformant en explorateurs. Une très belle expérience de création et de jeu.	A partir de 4 ans
	La chenille qui fait des trous	Les enfants pourront guider la chenille vers les fruits du jardin, jouer à cache-cache avec Monsieur Hippocampe et ses bébés au fond de l'océan ou même faire pousser la petite graine en magnifique fleur avec l'aide du soleil et du petit nuage !	A partir de 4 ans

	Petites choses	Dans un univers poétique et musical, les enfants sont invités, au cours d'expériences ludiques, à délivrer un oiseau-lyre.	A partir de 4 ans
Apprendre à partir de 3 ans			
	L'alphabet parlant	L'alphabet parlant est une application ludique et rigolote pour apprendre l'alphabet avec des animaux en pâte à modeler.	A partir de 3 ans
	Gallicadabra	La Bibliothèque nationale de France lance sa première application de lecture sur tablette à destination des 3-12 ans. L'application regroupe une sélection de trente histoires à lire (contes, comptines, albums, abécédaires et fables) mais aussi à écouter. Gallicadabra permet de découvrir la richesse des collections numériques de la bibliothèque au travers d'ouvrages qui ne sont plus disponibles.	De 3 ans à 12 ans
	Kirikou et les enfants extraordinaires	Rencontre entre un petit garçon exemplaire, un modèle de courage et d'intelligence, et des enfants différents, extraordinaires. Cette application est basée sur le programme de maternelle de l'Education nationale. Elle leur permet d'apprendre à organiser des images, à comprendre des éléments de langage et à communiquer de façon ludique et éducative. Imaginée par la mère d'un enfant autiste, cette application d'apprentissage s'adresse à tous les enfants et en particulier aux enfants autistes.	A partir de 3 ans

Jouer à partir de 6 ans

	Toontastic 3 D	Retrouvez tous les métiers du cinéma d'animation dans une seule application. Vous pouvez fabriquer (seul ou à plusieurs) un petit film d'animation. Tour à tour scénariste, réalisateur ou comédien, vous construisez une histoire et définissez le cadrage et les mouvements de caméra. Point négatif : l'application est seulement en anglais.	A partir de 6 ans
	Thinkrolls	Les enfants auront un plaisir fou à aider leurs Thinkrolls à surmonter les obstacles de nombreux labyrinthes bariolés. Chaque chapitre présente un nouvel objet aux propriétés physiques uniques que les enfants pourront découvrir en le manipulant directement. Les jeunes joueurs découvriront et utiliseront la force, l'accélération, la flottabilité, la chaleur, l'élasticité et la gravité pour mener leurs Thinkrolls jusqu'à leur destination.	De 4 à 8 ans
	Monument Valley	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.	A partir de 7 ans






Apprendre à partir de 6 ans

	Le voyage d'Adeline la girafe	Au fil du jeu, les enfants apprennent à identifier les espèces animales et végétales de notre planète en partant à la recherche d'Adeline, la girafe intrépide du Parc Zoologique de Paris	A partir de 6 ans
---	--------------------------------------	--	-------------------

		qui s'est lancée dans un tour du monde.	
	Morphosis	Avec Les Saisons : Morphosis, remontez le temps pour découvrir l'histoire de notre environnement et l'évolution du paysage. Vivez une aventure fabuleuse en famille, traversez des millénaires d'évolution pour mieux comprendre le monde dans lequel nous vivons. Vous découvrirez comment les espèces animales et végétales se sont adaptées sans cesse au fil des siècles jusqu'à aujourd'hui.	A partir de 7 ans
	Tableaux vivants : Musée Thyssen Bornemisza	L'application Tableaux Vivants est composée de six des peintures les plus célèbres du Musée Thyssen-Bornemisza de Madrid qui s'animent pour que les enfants puissent créer, jouer et explorer le monde de l'art d'une manière originale et amusante à la fois.	A partir de 7 ans
Jouer à partir de 8 ans			
	J'aime les patates	Ce jeu dresse le portrait d'une société et d'une économie corrompue par une véritable addiction aux patates. C'est à dire en réalité à l'argent. La patato-monnaie, adulée par tous, va soudain disparaître. Mais grâce à un innovateur social, Chips, le monde va muer et trouver un nouvel équilibre. Ce jeu vidéo, peu amène au premier abord, porte de nombreux messages. Il constitue ainsi un très bon outil pour discuter avec les enfants de notre société, de nos organisations et de modèles différents et plus justes.	A partir de 8 ans

	<p>The Unstoppables</p>	<p>Mai, Jan, Achim et Melissa partent à la recherche du chien Tofu, kidnappé en ville. Au cours des tableaux, les quatre amis gagneront leur titre de The Unstoppables. En s'épaulant et en réfléchissant ensemble, rien ni personne ne pourra les arrêter. Éditée par la fondation suisse Cerebral, cette application gratuite a pour objectif de valoriser la solidarité, quelles que soient les particularités de chacun. Mission réussie.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>Agent A-casse-tête d'espions</p>	<p>Incarnez l'agent A, un agent secret dont la mission est d'infiltrer la base secrète de Ruby la Rouge, une célèbre et impitoyable espionne. A vous de résoudre les énigmes et de déceler les pièges dans la maison de Ruby afin de découvrir ses plans secrets.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>Tengami</p>	<p>Dans un décor poétique japonais, votre mission est de retrouver les fleurs perdues d'un cerisier. Au travers d'un livre pop-up, on plie et déplie un magnifique décor.</p>	<p>A partir de 8ans</p>
	<p>Never alone</p>	<p>Jeu de plateforme atmosphérique développé avec les Inupiat, un peuple originaire de l'Alaska, tiré d'un conte traditionnel transmis de génération en génération. Voyagez en compagnie de Nuna et du renard à la recherche de la source du blizzard éternel qui menace la survie de tout ce qu'ils n'ont jamais connu.</p>	<p>A partir de 8 ans</p>
	<p>Leo's Fortune</p>	<p>Un jeu de plateforme original à partager en famille. Voyagez avec Léo dans la forêt, en suivant les pièces d'or, pour tenter de découvrir qui a dérobé la fortune de Leo, en tentant de survivre...</p>	<p>A partir de 7 ans</p>

	The Room 2	<p>The Room est un jeu d'énigmes, une aventure menée dans une ambiance mystérieuse et inquiétante, portée par un graphisme 3D réaliste. Coffres et boîtes à secrets s'enchaînent presque à l'infini. On ouvre des portes, on utilise des clés disséminées dans des cachettes... Persévérance et logique sont de mises.</p>	A partir de 11 ans
Apprendre à partir de 8 ans			
	Scratch	<p>Scratch Jr, c'est la référence pour apprendre à coder. Scratch transpose en blocs graphiques les commandes de programmation de base. On peut donc créer des animations en empilant différents blocs. Bref, on programme pour de vrai !</p>	A partir de 8 ans
	La fabrique cubiste	<p>Cubisez vos proches, les paysages, les objets. Cubisez tout ! En référence aux trois principales formes du cubisme inventées par Georges Braque et Pablo Picasso, à partir des filtres « géométriser », « analyser » et « synthétiser ». Cette application permet de transformer ses photographies en images cubistes. Une façon ludique de comprendre ce mouvement en appliquant ses principes.</p>	A partir de 8 ans
	Mission zigomar	<p>L'application permet d'explorer les collections de l'ensemble des musées de la ville de Paris. Durant cette véritable aventure animée, les enfants doivent résoudre des énigmes, emmenés par de jeunes héros, Gab l'aventurière, Hugo le rêveur et Selim l'intellectuel féru de nouvelles technologies, pour empêcher l'affreux Zigomar de confisquer aux enfants les œuvres des musées de la Ville de Paris.</p>	A partir de 8 ans

	L'Atelier Picasso	<p>Découvrez les trois périodes importantes de la carrière de Picasso (période bleue, cubisme analytique et cubisme des années 30). Et fabriquez des images inspirées directement des créations de Pablo Picasso.</p>	A partir de 8 ans
Lire			
	Lil' Red	<p>Vous allez découvrir l'histoire du Petit Chaperon rouge. Il n'y a aucune parole dans cette histoire : c'est donc à l'enfant de la raconter avec ses propres mots. Elle est animée de sorte que c'est à l'enfant de faire avancer l'histoire en touchant l'écran, en guidant les personnages ou en interagissant avec l'environnement</p>	A partir de 4 ans
	La grande histoire d'un petit trait	<p>Jolie histoire interactive sur un garçon qui trouve un petit trait.</p>	A partir de 4 ans
	Wuwu & Co	<p>L'hiver le plus glacial depuis deux mille ans est arrivé ». Un hiver si rude que toute la forêt est gelée. Seule la petite maison rouge constitue un abri pour les habitants des bois. Un cochon-papillon, un dragon-poupon, un chien-moto, un personnage-bulle et un poussin-autruche viennent s'y réchauffer. Voilà l'occasion de découvrir et d'expérimenter leurs étranges histoires.</p>	A partir de 7 ans
	Découvre Casse- Noisette	<p>D'après le conte d'Alexandre Dumas et la musique de Piotr Illitch Tchaïkovski, la véritable histoire de Casse-Noisette s'ouvre sur le rêve de Marie et nous emmène dans un royaume où les princesses en danger sont sauvées par la noix magique de Kratakut.</p>	A partir de 7 ans

	Voyage au centre de la Terre Jules Verne	<p>Qui n'a jamais rêvé d'explorer le centre de la Terre ? Le jeune Alex, son oncle le professeur Lidenbrock et Hans leur guide, ne sont pas au bout de leurs surprises en s'enfonçant dans les sombres profondeurs souterraines...</p> <p>Cette version abrégée, illustrée et interactive du célèbre roman de Jules Verne, propose une expérience de lecture inédite, grâce à des animations graphiques et typographiques, comme un véritable voyage au cœur du texte.</p>	A partir de 10 ans
Voir			
	YouTube Kids	L'application Youtube avec un contenu adapté aux enfants.	A partir de 3 ans
Animation			
	Quivervision	Le coloriage papier prend vie et devient une petite animation 3 D grâce à l'application.	A partir de 3 ans
	Les P'tites Poules	<p>D'après les romans des P'tites Poules. On y joue de 5 à 99 ans comme un jeu de société.</p> <p>On place la tablette au centre de la table. On sélectionne le parcours. Chacun choisit son personnage et c'est parti pour une folle course de poules. Les parcours sont semés d'embuches. Il faut sauter des haies et des barrières, récupérer des oeufs... Le gagnant sera le plus rapide.</p>	A partir de 5 ans
	Anuki	Retrouvez les héros de la bande dessinée muette Anuki dans cette application qui vous permet de vivre votre propre aventure. Créez votre BD,	A partir de 5 ans

		vivez une histoire inédite et découvrez comment est né Anuki.	
--	--	---	--