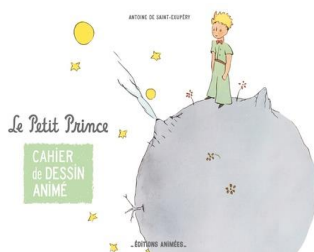


## MALLE APPLICATION & LIVRE



### Cahier de dessin animé Le Petit Prince

FAÏ Claire  
Editions Animées

"S'il vous plaît... Dessine-moi un mouton !" dit le Petit Prince. Cette question mystérieuse nous amène à découvrir le personnage. Profitant d'un vol migratoire, il quitte sa planète pour découvrir le monde. Il rencontre toute sorte de personnes savantes, mais aucunes ne lui donne les réponses qu'il attend. En chemin, il croise un petit Renard...



### Dragons 3, le monde caché. Fais voler tes dragons préférés.

STEAD Emily  
Glénat jeunesse

Découvrez un monde inexploré et vivez une expérience unique aux côtés des héros de Dragons, à l'occasion de la sortie cinéma du nouveau film ! S'envoler avec Croquemou ; aider Astrid à entraîner Tempête... C'est désormais possible, grâce à ce livre qui, combiné à une appli gratuite et facile d'utilisation, vous permettra de vivre des aventures en réalité augmentée plus vraies que nature ! En plus de ces expériences digitales hors pair, vous apprendrez une foule d'informations sur les personnages qui peuplent Berk : vikings et dragons n'auront plus aucun secret pour vous !



## Graou n'a pas sommeil

HAPPONEN Kaisa

Nathan

Dans la forêt, tous les ours dorment. Tous sauf Graou. Le temps est long au milieu des ours qui ronflent. Pourquoi faut-il dormir ? Parce que tous les autres le font ? Graou décide de sortir de la tanière... Avec ce livre et une tablette, tu peux aussi plonger dans l'univers de Graou. Comme Graou, suis l'oiseau (écoute-le, il te guide !), joue dans les feuilles, cherche l'écureuil qui monte dans l'arbre, dessine la Grande Ourse, joue de la musique avec les fleurs et les étoiles... Tu verras, c'est magique !



## 10 petits monstres

BILLET Marion

Albin Michel Jeunesse

Ce matin, le chat-monstre de Petit Monstre a disparu. Vite, il quitte sa planète pop et file à sa recherche dans une fusée étincelante. Il parcourt le cosmos, fouille les planètes voisines et rencontre de drôles de zozos extraterrestres aux idées farfelues. Quelle aventure ! A partir de 3 ans.



## La magie d'un sourire

ALSINA Ester

Parramon France

Il est très important, aussi bien pour notre bonheur que pour celui des autres, que chacun de nous, petits ou grands, soit responsable de ses actions et décide du chemin qu'il choisit. Nous ne pouvons pas choisir ce qui nous arrive, mais nous pouvons choisir comment réagir devant chaque situation. Avec l'aide de ce récit, nous pouvons créer l'atmosphère la plus adéquate pour partager avec nos enfants tous ces aspects

émotionnels qui surgissent en nous quand des situations variées et inattendues se présentent. Ainsi, peu à peu, nous serons capables d'examiner nos actions et nous parviendrons à les améliorer et à les modifier pour notre propre bien-être. En même temps, nous éviterons de contaminer notre entourage émotionnel et nous contribuerons à l'améliorer. Conseillé à partir de 3 ans, cette collection d'albums a pour vocation d'aider à comprendre et gérer ses émotions.



## Il est l'heure d'aller au lit maintenant !

MANCEAU Edouard  
Albin Michel Jeunesse

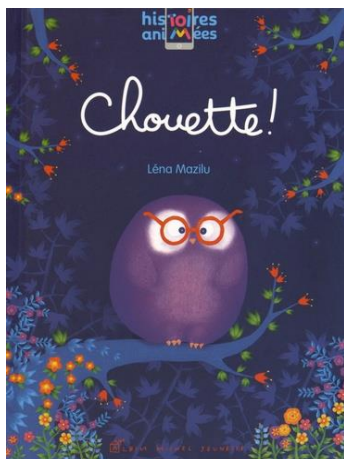
De tours de voiture en balades à dos de crocodile, un enfant facétieux, à l'imagination débordante, tarde à se coucher... Allez, zou ! Il est l'heure d'aller au lit, maintenant ! À partir de 3 ans Histoires animées est une collection d'albums illustrés d'un nouveau genre, enrichis d'une application de réalité augmentée. L'album peut se lire de manière autonome, mais il peut aussi prendre vie, comme par magie ! En passant la tablette ou le smartphone au-dessus des pages, les images s'animent. En touchant l'écran, on interagit avec l'histoire, les personnages et les décors.



## Dessine-moi le vent

PONS Damien  
Promenons-nous dans les bois

Leila n'est pas une petite fille ordinaire : elle est le vent. Quand Leila décrit à Nahel ce qu'elle voit au cours de ses voyages, il prend ses crayons et dessine... puis ces dessins les emmènent loin, très loin ! Dessine-moi le vent est un récit interactif, léger et poétique, qui associe ce livre avec votre tablette numérique. Il est destiné aux enfants, à leurs parents, leurs grands-parents et à tous ceux qui les entourent.

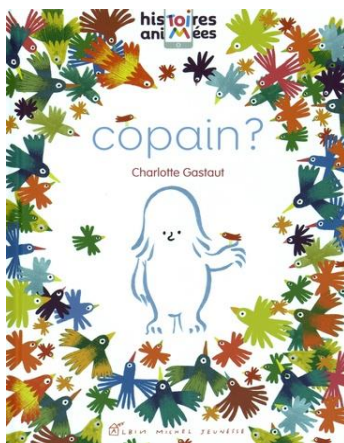


## Chouette !

MAZILU Léna

Albin Michel Jeunesse

Un soir, une timide petite chouette trouve des lunettes et les pose sur son bec... C'est le début de l'histoire de Chouette ! , voyage initiatique d'un volatile rondouillet et attachant. Au fil de ses aventures, au coeur d'une forêt la nuit, elle va peu à peu apprivoiser les ombres et les bruits, se faire des amis et se découvrir bien plus courageuse qu'elle ne le pensait ! Cet album fait partie de la collection Histoires animées, une collection d'albums illustrés enrichis d'une application gratuite de réalité augmentée. Les livres peuvent se lire de manière autonome, et prennent vie en passant la tablette ou le smartphone au-dessus des pages.

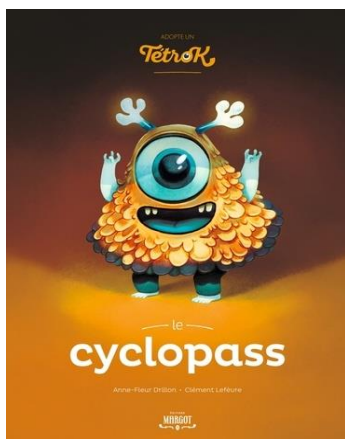


## Copain ?

GASTAUT Charlotte

Albin Michel Jeunesse

Yéti, petit personnage attachant, curieux et naïf comme un enfant, s'interroge : Est-il seul ? Y a-t-il quelqu'un pour jouer avec lui ? Une histoire d'amitié, dans un monde enneigé qui va se révéler bien plus joyeux et mouvementé qu'il n'y paraît. Le rien devient quelqu'un, le vide devient plein, l'attente devient partage, et par une habile pirouette finale, imaginaire et réel se mêlent avec poésie. A partir de 3 ans

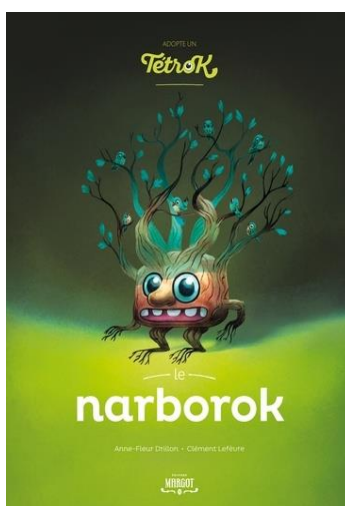


## Le Cyclopass

DRILLON Anne-Fleur

Editions Margot

Tétrok à la grosse bille ronde, descendant des cyclopes du Nord, le cyclopass est un grand amateur de fruits. Il aime aussi la musique, les bons bains chauds, sauter sur son lit et se cacher. Tu penses que ce Tétrok est fait pour toi ? Alors n'hésite pas, adopte un cyclopass ! Grâce à l'application gratuite, tu pourras élever ton cyclopass. Récupère de la nourriture et des objets dans le livre, affronte des Tétrok sauvages qui t'aideront à faire évoluer ton compagnon... et bien plus encore !

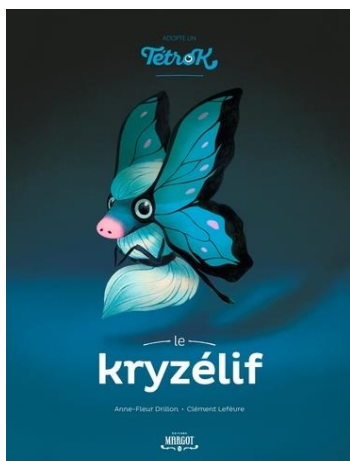


## Le Narborok

DRILLON Anne-Fleur

Editions Margot

Tétrok à l'allure de vieille souche, descendant des Arbres-Gardiens, le narborok est un grand amateur d'insectes. Il aime aussi les douches froides, la compagnie des oiseaux et papoter. Tu penses que ce Tétrok est fait pour toi ? Alors n'hésite pas, adopte un narborok ! Grâce à l'application gratuite, tu pourras élever ton narborok. Récupère de la nourriture et des objets dans le livre, affronte des Tétrok sauvages qui t'aideront à faire évoluer ton compagnon... et bien plus encore !



## Le Kryzélif

DRILLON Anne-Fleur

Editions Margot

Tétrok élégant, descendant des papillons, le kryzélif est un grand amateur de poissons. Il aime aussi les loopings, le nectar et faire de très longs voyages. Tu penses que ce Tétrok est fait pour toi ? Alors n'hésite pas, adopte un kryzélif ! Grâce à l'application gratuite, tu pourras élever ton kryzélif. Récupère de la nourriture et des objets dans le livre, affronte des Tétrok sauvages qui t'aideront à faire évoluer ton compagnon... et bien plus encore !



## La maison fantôme

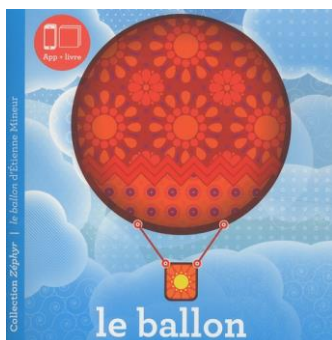
MINEUR Etienne

Ynnis éditions

Après avoir découvert dans le livre les aventures d'une famille vivant dans la maison fantôme, immergés dans l'univers de l'histoire, les enfants doivent reconnaître les fantômes qui s'apprêtent à sortir de la maison dans l'application sur la tablette et les attraper le plus vite possible pour qu'ils n'aillent pas faire peur à tout le monde.

De l'apprentissage de la lecture avec le livre, les enfants passent ensuite au divertissement plus immédiat et facile du jeu sur tablette, ou comment amener les enfants à lire en leur promettant de jouer sur écran.

Ce livre-jeu se compose d'une petite maison en papier, d'un livre et d'une application pour tablette



## Le ballon

MINEUR Etienne

Ynnis éditions

Ce livre-jeu vidéo est constitué d'un livre et d'un ballon à poser sur votre tablette. Vous êtes le pilote d'un ballon et, au gré du vent, vous allez explorer un monde chaque fois différent. Vous allez faire monter ou descendre votre ballon, atterrir près des maisons, traverser les nuages, toucher des cibles, croiser des oiseaux et des personnages.

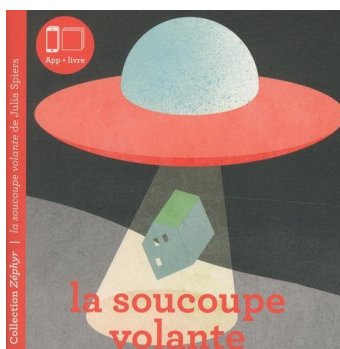


## La fusée

SPIERS Julia

Ynnis éditions

Vous êtes aux commandes d'une fusée et vous allez devoir atterrir sur des planètes toujours différentes et peuplées d'étranges créatures.

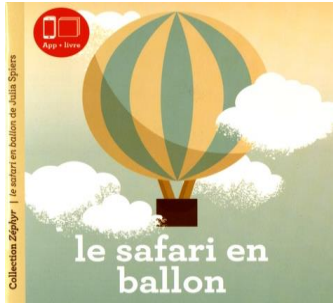


## La soucoupe volante

SPIERS Julia

Ynnis éditions

A bord de votre soucoupe volante vous découvrez la Terre avec joie et vous allez devoir attraper de nombreux animaux afin de les étudier.



## Le safari en ballon

SPIERS Julia

Ynnis éditions

"Cette collection est basée sur un nouveau type de jeu utilisant à la fois un livre et une tablette. Chaque titre est constitué d'un livre illustré et d'un objet en papier à poser sur la tablette. Il permet d'interagir avec un jeu vidéo

Dans Zéphyr Le Safari en ballon, vous êtes le pilote d'un ballon et, au gré du vent, vous allez explorer un monde chaque fois différent.