

Parade

Thème principal : Découvrir

Sous-thème : Les animaux

Résumé : Parade est un imagier photo d'animaux dont il est possible de découvrir les cris, mais aussi de pouvoir les redessiner ou en créer de nouveaux.

Age : 2 ans et plus.

Prix : 4,99 euros disponible sur l'*App store*

Mots-clés : Animaux - Créer - Cris – Découvrir - Imagier

Résumé approfondi :

Parade propose un vrai défilé d'animaux en tous genres ! Partons à la découverte de cris d'animaux très connus et d'autres moins. De jolies photos illustrent chaque bestiole à poils, à plumes, à écailles sélectionnées.

Cette application offre également la possibilité de créer son propre bestiaire en inventant son animal ou en dessinant à partir de ceux découverts précédemment.

La maison d'édition numérique *e-Toiles* signe encore une application réussie ! Installée à Paris, des professionnels de l'édition jeunesse (auteurs, illustrateurs, directeurs artistiques) développent ensemble des applications de qualité, exigeante sur le contenu, sur la forme, proposant des interactivités réfléchies etc.

Jouons :

Parade propose plusieurs galeries animalière :

- A la ferme
- En liberté
- Près de l'eau
- A plume
- Les petits

Au sein de chaque galerie, l'enfant peut, en cliquant sur l'animal de son choix découvrir son cri.

En appuyant sur le petit crayon en bas à droite de l'écran, l'enfant a la possibilité lui aussi de créer son propre imagier en dessinant un nouvel animal ou alors de s'appuyer sur celui déjà proposé. Le dessin peut être enregistré et les œuvres créées peuvent ensuite défiler.

Les + :

Parade est une application très bien construite, très claire. Grâce à la qualité des photos, les animaux sont bien mis en avant renouvelant un peu les imagiers classiques.

Les - :

On peut regretter le fait de revenir sans arrêt sur la page d'accueil pour pouvoir ouvrir une autre galerie. De plus, l'application étant destinée à un public non lecteur, le nom de chaque animal aurait pu être énoncé vocalement plutôt qu'écrit à côté.

Quelques illustrations pour donner envie ...



le chaton



le panda



le colibri



le lémurien



Pour aller plus loin :

- Pour découvrir l'univers de la maison d'édition numérique *e-Toiles* :

<http://www.etoiles-editions.com/>

- D'autres applications signées *e-Toiles* qui valent le détour : *Ma Poire* et *Dans mon rêve*

<http://www.etoiles-editions.com/collection/ma-poire>

<http://www.etoiles-editions.com/collection/ma-petite-fabrique-a-histoires>

- Des achats, pourquoi pas ?

- L'application *Parade*

<https://itunes.apple.com/fr/app/parade-mon-imagier-des-animaux/id748191888?mt=ign-mpt=3D2l=fr&ls=1&mt=8>

- L'application *Ma poire*

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

- L'application *Dans mon rêve*

<http://www.etoiles-editions.com/collection/dans-mon-reve>

- D'autres applications autour d'animaux ou d'imagiers

Afrique – Aventures d'animaux (existe aussi en version Asie, Brésil et Pôle Nord)

<https://itunes.apple.com/fr/app/id695120934?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

L'imagier du petit prince

<https://itunes.apple.com/fr/book/id705104046?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

Les jeux du livre des bruits

<https://itunes.apple.com/fr/app/id482039662?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

Petting zoo

<https://itunes.apple.com/fr/app/id602773895?mt=8&ign-mpt=uo%3D4>

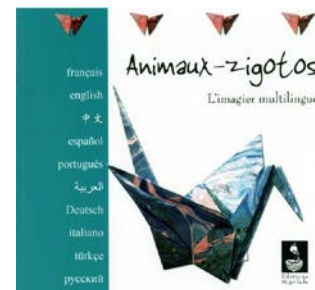
Pour compléter de manière ludique *Parade*

Quelques ouvrages

Animaux-zigotos / Nguyen Ti Chi Lan . – Migrilude, 2008.

Des animaux bizarroïdes en papier défilent pages après pages. En plus d'être un imagier, cet album nous apprend le nom des animaux dans plein de langue, du russe au portugais en passant par l'arabe.

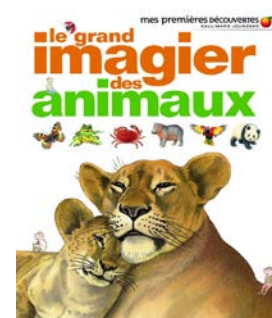
http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=293415360&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Le grand imagier des animaux / Delphine Gravier-Badreddine . – Gallimard jeunesse, 2010.

De belles images d'animaux, plus de 600, pour découvrir la faune du monde entier.

http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1303101940&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Le grand imagier des animaux du monde / Ole Könnecke . – Ecole des loisirs, 2014.

Un tour du monde en ballon nous emmène découvrir les animaux de tous les continents de la planète.

Voici une belle ouverture à la beauté sensible de la faune du monde entier

http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=354619602&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Mes animaux tout doux / Xavier Deneux . – Tourbillon, 2014.

Plein de poésie, cet album dévoile les animaux petit à petit pendant la nuit.

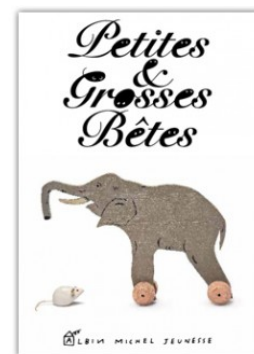
http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=354619602&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Petites et grosses bêtes / Charles Dorothée . – Albin Michel jeunesse, 2010.

Un imagier peu ordinaire ... des animaux ou des jouets ? Des êtres vivants ou des objets ? Plutôt des couples détonants et farfelus qui renouvellent le genre.

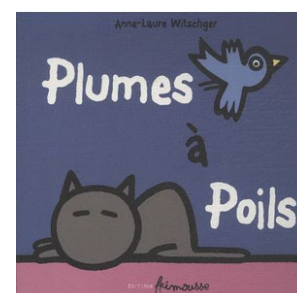
http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=1303102194&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Plumes à poils / Anne-Laure Witschger . – Frimousse, 2009.

Des animaux, des petits, des gros, sur terre, dans l'eau ... Un imagier d'animaux opposant les contraires.

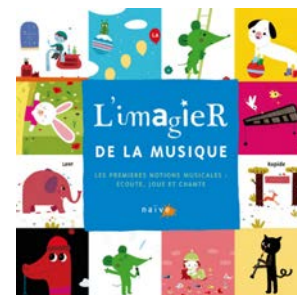
http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=294244373&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0



Un peu de musique

L'imagier de la musique . – Naïve, 2012.

Symphonie N°1, ré majeur (3ème mouvement) / Gustav Mahler. - Chapitre la hauteur. - Grave. - Aigu. - Sur la vague. - Annonce jeu hauteur. - Jeu hauteur. - Du grave vers l'aigu. - De l'aigu vers le grave. - Do ré mi fa sol la si do. - Chapitre l'intensité. - Piano. - Forte. - Debout lapin !. - Annonce jeu intensité. - Jeu intensité. - De plus en plus fort. - De plus en plus doux. - C'est doux, c'est fort. - Chapitre la durée. - Long. - Court. - Le serpent et la grenouille. - Annonce jeu durée. - Jeu durée. - Chapitre le silence. - Ecoute le silence. - Un son, des silences. - Sur la pointe des sons. - Chapitre le rythme. - Rapide. - Lent. - L'éléphant et l'antilope. - Annonce jeu rythme. - Jeu rythme. - De plus en plus vite. - Frère Jacques. - De plus en plus lent. - 1 kilomètre à pied. - Ecoute l'histoire. - Le chat et la souris. - Les contes d'Hoffmann "Barcarolle" / Jacques Offenbach. - Chapitre les notes de musique. - La farandole des notes. - Do : am stram gram. - Ré : un lapin. - Mi : au clair de la lune. - La farandole des notes I. - Fa : le roi Dagobert. - Sol : ainsi font font font. - La farandole des notes II. - La : dans la forêt lointaine. - Si : alouette. - La farandole des notes III. - Casse-noisette "Danse des Mirlitons" / Piotr Ilitch Tchaïkovski

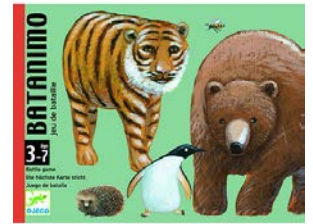


http://md.cg63.fr/index.php?option=com_opac&view=DetailNotice&task=DetailNtcFull&num_ntc=134223400&fas=0&Itemid=476&is_media_ntc=0

Et des petits jeux

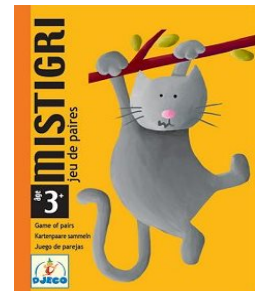
Batanimo. – Djeco.

Un jeu de bataille classique où pour remporter la manche il faut avoir le plus grand des animaux.



Le mistigri. – Djeco .

Tirons des cartes pour faire des paires mais attention de ne pas tomber sur le mistigri !



Little coopération. – Djeco.

Il faut emmener tous les animaux sur la banquise avant que le pont de glace ne s'effondre.

Pas de gagnant ni de perdant dans ce jeu de coopération ! Un jeu pour jouer ensemble, pour sauver les animaux de la banquise.



Pyramide d'animaux. – Haba.

Des animaux, tout plein, en bois, à empiler, à lancer, pour s'amuser tout simplement.



Tous mes animaux. – Haba

Retrouvons les animaux cachés !

