

JEUX d' EVEIL

**des CD-ROM pour
les 0-6 ans**

004.56 ORD Vol.1

Je découvre l'ordinateur

Ce CD-ROM permet de développer l'attention, les réflexes, la créativité de l'enfant. Il peut être le premier contact des tout-petits avec l'ordinateur : grâce à ses jeux simples et amusants, les enfants peuvent se familiariser avec la souris et le clavier.

Dès 2 ans.

Groleau, Catherine

004.56 ORD Vol. 2

Je découvre l'ordinateur 2

Ce CD-ROM permet de développer l'attention, les réflexes, la créativité de l'enfant. Il peut être le premier contact des tout-petits avec l'ordinateur : grâce à ses jeux simples et amusants, les enfants peuvent se familiariser avec la souris et le clavier.

Dès 2 ans.

Lattay, Muriel

307.76 LAT

Raconte-moi la ville

Découverte du monde de la ville grâce à des jeux, des vidéos, des chansons et de nombreuses activités d'éveil.

Dès 3 ans.

Alvarez, Gaëlle

372.21 ADI

Adiboud'Chou à la campagne

Adiboud'Chou apprend aux enfants à reconnaître les animaux de la campagne, mais aussi à repérer les différences entre les 4 saisons, identifier les couleurs, classer du plus petit au plus grand... 20 activités conformes au programme de Maternelle, sur 3 niveaux de difficulté.

De 2 à 5 ans.

Alvarez, Gaëlle

372.21 ADI

Adiboud'Chou à la mer

Adiboud'Chou entraîne les 2-4 ans à la découverte du monde de la mer. 20 activités conformes au programme de Maternelle.

De 2 à 5 ans.

Alvarez, Gaëlle

372.21 ADI

Adiboud'Chou jungle et savane

Adiboud'Chou apprend aux enfants à reconnaître les animaux sauvages, mais aussi à reconnaître les formes, à repérer dans le temps, à identifier des propriétés... 24 jeux et 7 histoires interactives conformes au programme de Maternelle petite section.

De 2 à 4 ans.

Barlot, Delphine **372.21 ADI**
Adibou je lis, je calcule : Maternelle MS : 4 - 5 ans
Tout pour s'épanouir et réussir sa Maternelle. 20 activités de lecture et 20 activités de calcul et 2 niveaux pour progresser en douceur.
De 4 à 5 ans.

Barlot, Delphine **372.21 ADI**
Adibou nature et sciences
Pour découvrir la nature et s'initier aux sciences en douceur.
De 4 à 7 ans.

Barlot, Delphine **372.21 ADI**
Adiboud'Chou au pays des bonbons
Les souris mangent les bonbons ! Mais Malo a une idée pour les attraper : elles sont si gourmandes qu'elles pourraient tester ses nouvelles recettes ! Pars à la rencontre de la pâtissière, répare la machine à bonbons ou invente de nouveaux goûts dans le jardin aux fruits !
De 2 à 5 ans.

Barlot, Delphine **372.21 ADI**
Adiboud'Chou fête son anniversaire
Aujourd'hui, c'est la fête chez Adiboud'chou ! Pour son anniversaire, Adiboud'chou t'invite dans sa maison pour jouer et chanter avec tous ses amis : Reskouss, Lili, Nino et Malo. En avant pour une fête toute en musique, pleine de rire et de surprises.
De 2 à 5 ans.

Barlot, Delphine **372.21 ADI**
Adiboud'Chou soigne les animaux
Où sont passés les bébés animaux ? Ils ont disparu de la nurserie ! Pour les retrouver, explore le zoo avec Adiboud'chou, Lili, Malo et Nino.
De 2 à 5 ans.

Bonvalot, Catherine **372.21 ADI**
Adibou lecture, calcul : 5 6 ans maternelle 3 : le pays d'Adibou; les voyages d'Adibou
Au-delà de la lecture et du calcul, Adibou invite votre enfant à développer son imaginaire, s'amuser et découvrir le plaisir de partager... Points forts : 285 questions de lecture et 285 questions de calcul, 20 activités de découverte et de création, des activités d'éveil bilingues français/anglais, un coin parents pour suivre les progrès de votre enfant.
De 5 à 6 ans.

Takforian, Ani **372.21 ADI**

Adiboud'Chou au cirque

Les otaries se sont échappées du cirque ! Aide Adiboud'Chou à les retrouver pour le spectacle de ce soir.

De 2 à 5 ans.

Takforyan, Ani **372.21 ADI**

Adiboud'Chou jardin des surprises

Les taupes ont envahi le jardin des surprises... et elles ont tout mis sens dessus-dessous ! Découvre des personnages et des lieux étonnants et surtout aide Adiboud'Chou à attraper les taupes afin que Nino puisse tester sa nouvelle invention : les lunettes spéciales taupes ! 16 activités d'apprentissage par niveau, conformes aux programmes de maternelle.

De 2 à 5 ans.

Takforyan, Ani **372.21 ADI**

Adiboud'Chou sur la banquise

Adiboud'Chou entraîne les 2-4 ans à la découverte des esquimaux, des phoques, des traîneaux... Une nouvelle destination pleine de découvertes ! Sur la banquise, des activités d'apprentissage pour aborder les notions de maternelle petite section.

De 2 à 4 ans.

Infomedia communication **372.21 ALA**

A la découverte des mots

L'enfant découvre 1 000 mots courants de la langue française et leurs activités pédagogiques qui leur sont associées. Permet également aux adultes de situer le développement de langage de chaque enfant.

Dès 3 ans.

Infomedia communication **372.21 ALA**

A la découverte des mots

L'enfant découvre 1 000 mots courants de la langue française et les activités pédagogiques qui leur sont associées. Permet également aux adultes de situer le développement de langage de chaque enfant.

Dès 4-5 ans.

Doriel, Pierre-Jean **372.21 ART**

La cabane d'Arthur : maternelle : grande section

Une terrible tempête a détruit la cabane d'Arthur. Aide-le à la reconstruire en participant à divers jeux et activités d'apprentissage (calcul, lettres, formes et couleurs, repérage chronologique et mémoire). 3 niveaux de difficulté et un ajustement automatique au niveau de l'enfant.

De 5 à 6 ans.

Bergeron, Gilles **372.21 BER**

ABCirque

Ensemble de 8 jeux éducatifs qui prépareront les enfants de 3 à 6 ans à la lecture et à la numération.

De 3 à 6 ans.

372.21 BOB

Maternelle grands Bob et l'anniversaire oublié.

Une aventure de Bob, l'écureuil, pour que l'enfant aborde tout un programme de logique, calcul et lecture. Les exercices, élaborés par une équipe de spécialistes, sont adaptés à l'âge de l'enfant. Niveau Maternelle grande section.

De 5 à 6 ans.

372.21 BOB

Maternelle moyens Bob et les peintures renversées.

Une aventure de Bob, l'écureuil, pour que l'enfant aborde tout un programme de logique, calcul et lecture. Les exercices, élaborés par une équipe de spécialistes, sont adaptés à l'âge de l'enfant. Niveau Maternelle moyenne section.

De 4 à 5 ans.

372.21 BOB

Maternelle petits Bob et les bonbons volés.

Une aventure de Bob, l'écureuil, pour que l'enfant aborde tout un programme de logique, calcul et lecture. Les exercices, élaborés par une équipe de spécialistes, sont adaptés à l'âge de l'enfant. Niveau Maternelle petite section.

De 3 à 4 ans.

Mounier, Philippe **372.21 BOO**
Au cirque et à la ferme avec Boowa & Kwala
Pas de quoi s'ennuyer avec Boowa, le grand chien bleu et Kwala, le petit koala jaune ! Dans une ambiance très festive, les tout-petits s'amuseront avec les multiples numéros du cirque. Ensuite, petit détour par la campagne, rencontre avec les animaux et découverte de la vie quotidienne à la ferme.
Dès 2 ans.

Mounier, Philippe **372.21 BOO**
Je fais comme les grands avec Boowa & Kwala
Boowa, le grand chien bleu, et Kwala, le petit koala jaune, veulent imiter les adultes. Ils proposent aux enfants tout un tas d'activités accessibles aux tout-petits : les travaux ménagers (rangement, cuisine, couture...), les métiers (docteur, garagiste, apiculteur...), mais aussi plein de choses très amusantes (faire des photos, dormir sous la tente...) !
Dès 3 ans.

Mounier, Philippe **372.21 BOO**
Je fais la fête avec Boowa & Kwala
Boowa, le grand chien bleu, et Kwala, le petit koala jaune, préparent plein de surprises à organiser et beaucoup d'activités manuelles à réaliser avec les enfants. Anniversaires, spectacles de magie ou de marionnettes, ou encore fête disco, tout est prévu !
Dès 3 ans.

Mounier, Philippe **372.21 BOO**
Le tour du monde de Boowa & Kwala
Boowa, le chien bleu, et Kwala, le koala jaune, invitent les enfants à parcourir le monde en mongolfière à la recherche de la famille de Kwala. L'histoire de Boowa et Kwala est racontée par l'inimitable Jean-Claude Dreyfus et ponctuée de 12 chansons joyeuses !
Dès 3 ans.

Mounier, Philippe **372.21 BOO**
Mes premiers clics avec Boowa & Kwala
Boowa, le grand chien bleu, et Kwala, le petit koala jaune, accompagnent les enfants dans leur initiation à l'ordinateur. Dans cet univers coloré et gai, les tout-petits abordent sans s'en apercevoir une foule de notions pédagogiques.
Dès 3 ans.

Burghart, Pieter

372.21 BUR

101 exercices

A travers 101 exercices allant de la reconnaissance des couleurs, des sons et des formes à l'apprentissage des chiffres et des lettres, l'enfant va apprendre à résoudre des problèmes simples puis complexes.

De 3 à 6 ans.

372.21 CHI

Au pays des chiffres et des nombres.

A travers des jeux de mémoire et d'observation, les jeunes enfants s'exerceront à compter des ensembles d'objets et à reconnaître l'écriture des chiffres. Ils s'amuseront à comparer, à classer les nombres et effectueront une première approche de l'addition au fil des activités.

Dès 3 ans.

372.21 COA

Coach cérébral junior : éveil

Ce CD-ROM permet à l'enfant de développer des réflexes d'analyse et de pensée qui lui seront indispensables pendant sa scolarité.

Dès 5 ans

372.21 FRA

Frankie maternelle grande section 5-6 ans.

Sept "copains futés", correspondant à sept méthodes d'apprentissage, accompagnent votre enfant tout au long de sa découverte des lettres et sonorités, des constructions de phrases, des nombres et quantités...

De 5 à 6 ans.

Géniaux, Nathalie

372.21 GEN

Atout-clic maternelle 4-5 ans : prépare-toi à lire, à écrire et à compter et découvre le monde !

Favorise l'acquisition des connaissances de base en lecture et calcul en offrant des activités ludiques et variées.

De 4 à 5 ans.

Géniaux, Nathalie

372.21 GEN Vol. 2

Passeport de la Maternelle vers le CP

Pour préparer sa rentrée ! Comprend des activités pour réviser la lecture, le calcul, le langage, la découverte du monde et une initiation à l'anglais et à l'espagnol.

De 5 à 6 ans.

Gervasoni, Jean-Marc **372.21 GER**

Le cédé des bébés

Jeu de découverte comportant différentes activités telles des coloriages, un jeu de cache-cache, des puzzles. Permet d'initier les tout-petits (dès 1 an) à l'univers magique de l'ordinateur.

Dès 1 an.

Groleau, Catherine **372.21 GRO**

Mon premier alphabet

Des jeux amusants pour découvrir les lettres et l'alphabet.

Dès 3 ans.

372.21 HAR

Apprends à compter avec Mme Je-Sais-Tout

Mr Malchance a très mal dormi. Mme Je-Sais-Tout lui conseille de compter les moutons pour s'endormir. Mais Mr Malchance ne sait pas compter. Accompagne-le dans son initiation au calcul.

De 3 à 6 ans.

372.21 JOU

Joue & apprends calcul & vocabulaire.

Un CD-ROM pour apprendre le vocabulaire et le calcul.

De 3 à 7 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP**

Je découvre avec Lapin Malin : les formes, les couleurs

Rejoins Lapin Malin dans son univers enchanté ! Il t'invite à choisir le plus beau livre de sa bibliothèque. A l'intérieur, tu participeras aux expériences les plus merveilleuses : chanter, danser, commencer à associer des formes et des couleurs.

Dès 18 mois.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP**

Lapin Malin la chasse au trésor 5

Prépare la fête du feu de camp grâce à une grande chasse au trésor avec Lapin Malin, Mimi la Souris et tous leurs amis ! Votre enfant développe les bases de la lecture, des maths, du sens de la réflexion pour se préparer à son entrée en CP.

De 5 à 7 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP**

Lapin Malin la fête foraine

Avec Lapin Malin et Mimi la souris, votre enfant apprendra en s'amusant. Diverses activités proposent une approche pédagogique des lettres et des mots, des chiffres, des formes et des couleurs...

De 3 à 4 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP**

Lapin Malin voyage au pays de la lecture

Un programme complet d'aide à l'apprentissage de la lecture destiné aux enfants dès la maternelle et jusqu'au CP. Cette méthode permet à l'apprenti lecteur de déchiffrer, de lire et de comprendre... avec pour objectif de lui faire aimer la lecture.

De 4 à 7 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP**

Mon 1er Lapin Malin le merveilleux coffre à jouets ! ; Karaoké

Mimi la Souris s'est cachée dans le coffre à jouets ! Elle vous invite à découvrir avec votre enfant toutes les richesses qu'il recèle : les comptines de Mimi, des histoires à personnaliser, le Toboggan des Formes, la maison des Découvertes... Comprend aussi un CD-ROM pour faire du karaoké.

Dès 18 mois

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP Vol. 1**

Lapin Malin maternelle 1 : le monde enchanté !

Lapin Malin invite votre enfant dans ses nouvelles aventures : un voyage merveilleux au pays de l'éveil, de la lecture, du calcul... Intégrées à l'aventure, les activités éducatives sont spécialement adaptées et conçues pour "évoluer" avec votre enfant.

De 2 à 4 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP Vol. 2**

Lapin Malin maternelle 2 : sauvons les étoiles !

Le Pays de Toutbrille perd de son éclat. Ses habitants comptent sur toi pour sauver les étoiles et faire jaillir la lumière ! Intégrées à l'aventure, les activités éducatives sont spécialement adaptées et conçues pour "évoluer" avec votre enfant.

De 3 à 5 ans.

Jeannès, Béatrice **372.21 LAP Vol. 3**
Lapin Malin maternelle 3 : rebondissement à Ballonville !
Avec Lapin Malin, rebondis de surprises en surprises ! Sur l'île tranquille, Cornedor, impassible gardien du palais pointu, est endormi. Seul les cinq instruments de musique réunis au cours de l'aventure permettront de réveiller le taureau et d'accéder à Ballonville.
De 4 à 6 ans.

Lattay, Muriel **372.21 LAT**
Raconte-moi les formes et les couleurs
Découverte du monde des formes et des couleurs grâce à des jeux, des vidéos, des chansons et de nombreuses activités d'éveil.
Dès 3 ans.

Lattay, Muriel **372.21 LAT**
Raconte-moi les lettres
Découverte du monde des lettres grâce à des jeux, des vidéos, des chansons et de nombreuses activités d'éveil.
Dès 3 ans.

Lattay, Muriel **372.21 LAT**
Raconte-moi les nombres
Découverte du monde des nombres grâce à des jeux, des vidéos, des chansons et de nombreuses activités d'éveil.
Dès 3 ans.

Lecompte, Christine **372.21 LEC**
Mon premier dico en 1000 mots
Un alphabet qui permet de découvrir 1000 mots, tous illustrés, animés et définis. Comporte aussi un imagier.
De 3 à 6 ans.

Magne, Vanessa **372.21 MAG**
Je dors bien
Pour apprivoiser les mystères de la nuit et acquérir les bonnes habitudes pour un sommeil serein...
De 3 à 6 ans

Elalouf, Deborah **372.21 MOU**
Les Mouzz maternelle grande section : 5-6 ans
Avec l'aide d'une famille de petites souris rigolotes, les Mouzz, votre enfant pourra aborder les notions suivantes : lecture, logique et observation. Conforme au programme officiel de l'Education nationale.
De 5 à 6 ans.

Elalouf, Deborah **372.21 MOU**

Les Mouzz maternelle moyenne section : 4-5 ans

Avec l'aide d'une famille de petites souris rigolotes, les Mouzz, votre enfant pourra aborder les notions suivantes : écoute, nombre et vocabulaire. Conforme au programme officiel de l'Éducation nationale.

De 4 à 5 ans.

Elalouf, Deborah **372.21 MOU**

Les Mouzz maternelle petite section : 3-4 ans

Avec l'aide d'une famille de petites souris rigolotes, les Mouzz, votre enfant pourra aborder les notions suivantes : créativité, mémoire et observation. Conforme au programme officiel de l'Éducation nationale.

De 3 à 4 ans.

372.21 MUP

Muppet Babies les formes et les couleurs.

Avec les Muppet Babies, découvre les formes, les couleurs, apprends à les manipuler et à les distinguer les unes des autres en s'amusant !

De 2 à 5 ans.

372.21 OZI

Ozie Boo ! apprendre à vivre ensemble : l'anniversaire de Rajah.

Ted, Ed, Nelly, Fred, les Ozie Boo, sont cinq adorables pingouins. Ils habitent sur une île au beau milieu de l'Atlantique. Le petit tigre Rajah les a invités à son anniversaire. Mais leur parcours est semé d'embûches. Aide-les à rejoindre leur ami Rajah afin que la fête soit réussie !

Dès 3 ans.

Nordstrand, Cassandra **372.21 POT**

Les aventures de Pierre et Jeannot Lapin

L'univers de Beatrix Potter devient interactif : l'enfant participe à des contes et des jeux en se promenant et rencontre des personnages animés qui l'accompagnent dans son voyage. Les images et les mots se mêlent en proposant un vocabulaire étendu.

De 4 à 7 ans.

372.21 QUA

Quadrillages

Propose des exercices progressifs de reconnaissance et de logique qui affinent, chez l'enfant, ses capacités d'analyse et de réflexion.

De 3 à 6 ans.

Milne, Alan Alexander **372.21 WIN**

Premières découvertes avec Winnie l'Ourson

En compagnie de Winnie l'Ourson, les enfants retrouvent les notions abordées en maternelle au travers d'activités sur la reconnaissance des formes et des couleurs, l'initiation à la lecture et au calcul et l'initiation à la musique.

De 3 à 6 ans.

Milne, Alan Alexander **372.21 WIN**

Premiers Pas avec Winnie l'Ourson

Dans une atmosphère caline et drôle, votre enfant partagera des activités d'éveil et des jeux éducatifs préscolaires avec Winnie l'Ourson et tous ses amis de la Forêt des Rêves Bleus.

De 18 mois à 3 ans.

Guillaume, Dominique **372.4 GUI**

Titou ! apprendre à lire... un jeu d'enfant

D'une utilisation très simple, Titou est une méthode naturelle d'apprentissage de la lecture conçue par Dominique Guillaume, psychologue en milieu scolaire.

De 3 à 6 ans.

372.4 LAT

Mon premier imagier

Pour se familiariser avec les mots à travers des définitions, des associations et des quiz. L'enfant les utilise et les reconnaît à travers 140 jeux et activités très divers : intrus, coloriage, observation, comptage, devinette, comptines, etc.

Dès 4 ans.

Vivet, Julien **372.4 VIV**

L'imagier du Père Castor

Version multimédia de l'imagier du Père Castor : les 488 images-mots s'animent grâce au son et au mouvement.

Dès 2 ans.

Pacovská, Kveta

411 PAC

Alphabet

Imaginons des lettres en état d'apesanteur, des lettres touchées par la grâce d'une danse perpétuelle, fluide, sans contrainte. Imaginons que ces lettres aient acquis une autonomie, des états d'âme ; qu'elles répondent aux déplacements de la souris, au clavier, au micro...

A partir de 3 ans.

Barlot, Delphine

428 ADI

Adibou Anglais.

20 activités pour s'initier en douceur à l'anglais britannique.

De 4 à 8 ans.

428 JAI

J'aime l'anglais mes 1000 premiers mots.

Un hors-série "I love English" junior composé d'un CD-ROM, d'un CD audio et d'un livre pour apprendre le vocabulaire de base et chanter en anglais.

Dès 5 ans.

Cassini, Sylvain

428 LAP

Lapin Malin initiation à l'anglais : la course aux arcs-en-ciel !

Une aventure avec Lapin Malin et Sam le Lion pour découvrir l'anglais en s'amusant ! Activités accessibles en mode libre ou dirigé, 3 niveaux d'apprentissage, répétition et aide à volonté.

De 4 à 7 ans.

Florin, Caroline

428 PET

Petit Ours Brun : initiation à l'anglais : Petit Ours Brun a une faim de loup

Une initiation à l'Anglais par l'écoute et le jeu : des histoires animées de Petit Ours Brun en français et en anglais et des imagiers pour jouer à prononcer et écrire ses premiers mots en anglais.

Dès 3 ans.

428 PRE

Mes premiers pas en anglais : la maison et les aliments.

Débuté facilement l'anglais en t'amusant ! Apprends plus de 100 mots concernant les objets de la maison, les aliments, les couleurs et les chiffres...

De 5 à 10 ans.

428 PRE

Mes premiers pas en anglais : la nature et les animaux.

Débute facilement l'anglais en t'amusant ! Apprends plus de 100 mots concernant la nature, les animaux, les saisons, l'heure...

De 5 à 10 ans.

428 PRE

Mes premiers pas en anglais : ma famille et moi.

Débute facilement l'anglais en t'amusant ! Apprends plus de 100 mots concernant la famille, les vêtements, les parties du corps, les couleurs...

De 5 à 10 ans.

Frechette, Nathalie

525.5 FRE

Zook découvre les saisons

Après avoir traversé la Voie Lactée sur sa planche volante, Zook, le jeune robot de l'espace, atterrit dans une forêt de la planète Terre au moment où ses habitants s'apprêtent à célébrer la grande fête des saisons ! 3 niveaux de difficulté possibles.

De 3 à 6 ans.

Fradier, Catherine

551.43 FRA

Eko & Crapouille à la montagne

Découvre l'univers de la montagne à travers plein d'activités : des jeux mais aussi des chansons, des histoires, des quizz, des fonds d'écran, un petit dictionnaire pour en savoir encore plus et même des recettes et des bricolages ! 2 niveaux disponibles : Eko l'écureuil accompagne les petits qui apprennent à lire, sa voix les aide dans toutes les activités et Crapouille la grenouille s'occupe des plus grands.

De 3 à 10 ans.

Mehra, Vandana

577.3 MEH

Les aventures d'Arthur : à la découverte de la Nature

C'est une sortie de "classe verte" qui s'annonçait pourtant sous les meilleurs auspices, mais un fâcheux accident vient tout compromettre. A toi de trouver la meilleure solution, avec Arthur, pour sauver le professeur !

De 4 à 7 ans.

Kwiatkowski, Joëlle

582.16 KWI

L'arbre

Pourquoi certains arbres restent-ils verts toute l'année ? Pourquoi les feuilles tombent-elles à l'automne ? Comment peut-on reconnaître les arbres ? Tu trouveras les réponses à ces questions et à bien d'autres grâce à ce CD-ROM.

De 4 à 7 ans.

Lattay, Muriel

590 LAT

Raconte-moi les animaux

Découverte des animaux grâce à des jeux, des vidéos, des chansons et de nombreuses activités d'éveil.

Dès 3 ans.

590 MUP

Muppet Babies les animaux dans la nature.

Avec les Muppet Babies, découvre les animaux domestiques et sauvages en t'amusant.

De 2 à 5 ans.

Kwiatkowski, Joëlle

595.7 KWI

La coccinelle

Mais que mangent les coccinelles ? Comment font-elles pour voler ? Pourquoi se mettent-elles sur le dos quand on les menace ? Pourquoi la coccinelle est-elle un précieux allié des jardiniers ? Tu trouveras les réponses à ces questions et à bien d'autres grâce à ce CD-ROM.

De 4 à 7 ans.

Kwiatkowski, Joëlle

597.8 KWI

La grenouille

Mais comment font les grenouilles pour nager sous l'eau ? Tout en s'amusant, l'enfant découvre le petit monde de ces animaux qui vivent aussi bien dans l'eau que sur terre.

De 4 à 7 ans.

Kwiatkowski, Joëlle

598 KWI

L'oiseau

Mais comment les oiseaux font-ils pour voler ? Tout en s'amusant, l'enfant découvre le monde merveilleux de ces animaux qui s'évadent d'un coup d'aile.

De 4 à 7 ans.

Crowder, Tim **611.8 CRO**
Tibère et la Maison Bleue : découvre les 5 sens
Retrouve Tibère, Ojo, Pistache et Trotteur pour découvrir les 5 sens...
De 3 à 6 ans.

Gratton, Isabelle **613.9 GRA**
Venir au monde
Les enfants s'amuseront à découvrir à leur rythme les différentes étapes de la venue au monde d'un bébé, de la rencontre des parents jusqu'à la naissance. Ils pourront obtenir toutes les réponses à propos des mystères de la naissance.
A partir de 3 ans.

SMEC média **613.9 SME**
Dis Maman! comment on fait les bébés ???
"D'où je viens ?" Lorsqu'un enfant innocent vous pose cette question, c'est peut-être le bon moment pour commencer à lui parler de la sexualité ainsi que des phénomènes qui accompagnent son développement. Ce CD-ROM vous y aidera...
A partir de 4 ans.

Bergeron, Gilles **631.21 BER**
Plumo à la ferme
Plumo est un perroquet qui propose une série de jeux basés sur la reconnaissance des formes, des chiffres, la compréhension de l'univers. Et lorsque Plumo se rend à la ferme, il ne peut s'empêcher d'organiser 10 jeux différents fabriqués autour de l'univers agricole.
De 5 à 7 ans.

Greune, Rotraut **631.21 GRE**
Oscar découvre la ferme
Que mangent les vaches ? Comment dorment les moutons ? Comment poussent les pommes de terre ? Avec Oscar, tu trouveras les réponses à toutes tes questions... Comporte également de vraies recettes à imprimer.
De 5 à 8 ans.

Roy, Catherine **631.21 ROY**
Alex à la ferme
Avec Alex, un petit garçon rieur et dynamique, tu découvriras les plaisirs de la ferme...
Dès 4 ans.

Magne, Vanessa

641 MAG

Je mange bien

Les activités proposées dans ce CD-ROM permettent à l'enfant de connaître les repas et les aliments du monde entier. L'enfant part à la découverte de l'origine des aliments, de ce qu'il faut manger le matin, comment bien manger et surtout préparer un bon repas équilibré. De plus il pourra préparer son propre repas avec l'activité recette et également aider à ranger les aliments et ustensiles au bon endroit

Dès 2 ans

641.5 ADI

Adibou présente la Cuisine.

Adibou et Kicuitou entraînent l'enfant l'enfant dans l'univers du goût et lui proposent un savant dosage entre des activités créatives sur l'ordinateur et de véritables activités manuelles dans la cuisine !

De 4 à 7 ans.

741.2 ADI

Adibou présente le Dessin.

Amuse-toi à réaliser un album de dessins !

De 4 à 7 ans.

Deléglise, Bernard

741.2 DEL

Le petit Léonard

Véritable logiciel de dessin pour les enfants à partir de 4 ans.

Dès 4 ans.

Salat, Sabine

780.7 ADI

Adibou éveil musical

Pour développer son oreille musicale et composer ses morceaux !

De 4 à 7 ans.

Allerme, Jean-Marc

780.7 ALL

Kidou et les chansons magiques

Permet à l'enfant, à partir de 4 ans, de chanter 16 chansons enfantines telles que Réveil, J'ai Du Bon Tabac, Maman Les P'tits Bateaux, Au Clair De La Lune, Fais Dodo, de s'enregistrer en chantant sur le play back et de graver son propre CD.

Dès 4 ans.

Versini, Anny

780.7 VER

Dorémi l'oiseau

Dorémi l'oiseau entraîne les enfants dans son univers magique. Au fil de l'histoire, il va retrouver ses amis : Mimi la souris, Clé de Sol l'escargot, Bémol le chat et tous les autres. Ensemble ils vont découvrir comment reconnaître les notes, les chanter, les écrire...

De 3 à 5 ans.

Villemin, Sylvie

780.7 VIL

Octave l'oreille tendre

Eveil musical pour les tout petits de 3 à 6 ans. Octave est un petit lapin qui habite une maison composée de 5 terriers dans lesquels le petit lapin musicien a abrité une quantité de jeux et de chansons.

De 3 à 6 ans.

Jeannès, Béatrice

782.42 LAP

Lapin Malin je chante et je joue !

Pour s'initier à la musique et au plaisir du chant, retrouvez Lapin Malin et son ami Rémi, le chanteur des petits. A travers les nombreuses comptines gestuelles et toutes les chansons proposées, votre enfant développera son oreille musicale en s'amusant !

De 2 à 6 ans.

Souchet, Valérie

793.7 SOU

200 jeux et activités pour les enfants

Des surprises à découvrir avec Tom : près de 40 jeux à l'écran (coloriages, puzzles...), 160 jeux et montages à imprimer et 5 histoires.

De 2 à 5 ans.

793.8 ADI

Adibou présente la Magie.

Amuse-toi à réaliser un vrai spectacle de magie !

De 4 à 7 ans.

Serial Clicker

794 ADA

Adada

9 espaces récréatifs et ludiques pour familiariser l'enfant avec les formes, les couleurs, les chiffres et les rythmes musicaux.

Dès 3 ans.

Chaumet, Cécile

794 AKA

Akakliké Vol. 1 : le cédérom pour les tout-petits

12 jeux d'éveil conçus pour tous les enfants de 2 à 4 ans : des activités simples et ludiques, pour partir à la rencontre de formes nouvelles, de matières étonnantes, de bruits rigolos. A chaque clic, une surprise attend l'enfant.

De 2 à 4 ans.

Chaumet, Cécile

794 AKA

Akakliké 2 . Vol. 2 : l'arbre à cachettes

Akakliké, l'écureuil espiègle, est de retour. Grimpe avec lui dans l'arbre à cachettes et découvre tous les secrets de sa maison. Casser des oeufs dans leur boîte, faire de la musique avec une cocotte-minute ou un téléphone et chercher des objets avec une loupe...

De 2 à 4 ans.

794 ALE

Alex Le meilleur ami des tout-petits.

Grâce à Alex le petit extra-terrestre, l'enfant s'initie progressivement à l'utilisation du clavier et de la souris pour apprendre les couleurs, les chiffres, découvrir les animaux et leurs cris, développer son sens de l'orientation ou comprendre la relation de cause à effet. 4 niveaux de difficulté.

De 1 à 4 ans.

Viennot, Eric

794 ARC

Arc-en-ciel le plus beau poisson des océans

Arc-en-ciel est le plus beau poisson de l'océan... Une nuit, alors qu'il dort, une bande de crabes lui vole ses belles écailles. Parviendra-t-il à toutes les retrouver ? Pour l'aider, votre enfant partira avec lui à la rencontre de personnages amusants et attachants...

De 3 à 7 ans.

Devaux, Michel

794 ATE

L'atelier des tout-petits

Plus de 150 tableaux différents regroupés autour de 7 thèmes généraux pour jouer, apprendre, créer et s'éveiller.

De 3 à 6 ans.

Balbona, Laurence **794 BAL**

**De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête :
et 4 autres histoires à découvrir**

La petite taupe mène l'enquête afin de retrouver celui qui lui a fait caca sur la tête... 4 autres histoires : "le monstre mange-bébé", "le dragon de pluie", "Nino et la balsaminette" et "l'île d'Orado". Des animations surprises, des dialogues cachés, des intrigues à choix multiples.

De 3 à 7 ans.

794 BAM

Bambolo jouer avec les mots dès le plus jeune âge.

Ensemble de jeux simples et colorés qui aident à familiariser les tout-petits à l'alphabet et à l'usage du clavier.

Dès 18 mois.

Hirani, Kish **794 BOB**

Bob le bricoleur Bob construit un Parc

Aide Bob et son équipe à construire leur Parc ! Aujourd'hui, Bob le bricoleur et ses amis ont beaucoup de travail. Joins-toi à eux pour construire ou réparer les différentes activités : conçoit le parc, répare la rampe de skate, rentre les animaux dans leur enclos...

Dès 3 ans.

Wood-Jones, Adrian **794 BOB**

Bob le bricoleur : Bob rénove un château

L'équipe de Bob est invitée par le professeur Mountfitchett à venir restaurer un vieux château. Rejoins Bob et ses amis, afin que le château soit prêt, pour la grande fête médiévale ! Gagne la course contre la montre, aide Robert à reboucher les trous dans les murs, nettoie les douves et recycle les détritrus...

Dès 3 ans.

Cruchon, Sonia **794 BON**

Les aventures de Mme Beauté et la pieuvre voleuse

Mme Beauté et ses amis profitent du calme des vacances pour se reposer. Soudain, les vacances tournent au cauchemar : Mme Beauté se fait dérober son chapeau par la pieuvre ! M. Chatouille doit tout faire pour le récupérer car Mme Beauté doit rester la plus belle !

De 3 à 7 ans.

Hargreaves, Adam **794 BON**
Apprends l'ordinateur avec M. Etourdi
La fête foraine prévue au village des Bonhommes et des Dames ne fonctionne pas car l'ordinateur qui la fait fonctionner a disparu ! Paniqué, M. Etourdi ne se souvient plus de ce qu'il en a fait, et la fête doit être inaugurée ce soir !
De 3 à 6 ans.

Hargreaves, Roger **794 BON**
Les aventures de M. Curieux et le pique-nique surprise
Pas facile pour Mr Curieux d'organiser un pique-nique ! Mr Peureux, effrayé, est parti se cacher. Mme Canaille n'en fait qu'à sa tête et prépare des blagues culinaires à ses amis, Mr Pressé a bien du mal à récupérer du lait. Aide-les afin que la fête soit réussie !
De 3 à 7 ans.

Hargreaves, Roger **794 BON**
Les aventures de M. Etonnant et le trésor de la plage
"On veut des vacances calmes !" crient à tue-tête les Bonhomme et les Dames. "Bronzer, se reposer, pêcher...". Mais entre les détritiques qui polluent la plage, la sieste interrompue de M. Chatouille et les mauvaises pêches de M. Curieux, M. Etonnant trouvera-t-il le coffre magique ?
De 3 à 7 ans.

Hargreaves, Roger **794 BON**
Les aventures de M. Glouton
Dans le village des "Bonhomme et les dames", tout semble tranquille. Un matin pourtant, le coq chante et le soleil ne se lève pas, M. Glouton a perdu l'appétit, Mme Bavarde ne parle plus et M. Heureux est triste ! Elucide ce mystère et trouve le responsable de cette mésaventure.
De 3 à 7 ans.

Hargreaves, Roger **794 BON**
Les aventures de Mme Bonheur et l'épouvantable épouvantail
Aujourd'hui, Mme Bonheur est très occupée. Elle doit aider Mme Tête-en-l'air à réaliser un beau potager. Mais comment faire pousser des légumes ? Aide Mme Bonheur et ses amis dans cette périlleuse mission et tu connaîtras tous les secrets pour réussir un beau jardin !
De 3 à 7 ans.

Hargreaves, Roger **794 BON**

M. Heureux et le monde à l'envers

Les oiseaux volent à l'envers ! M. Glouton a perdu l'appétit ! Un matin, le soleil ne se lève pas ! Mais que se passe-t-il ? Les "Bonhomme et les Dames" se réunissent sur la place du village et décident qu'il faut agir. C'est à M. Heureux de tout remettre en ordre.

De 4 à 8 ans.

Laydu, Claude **794 BON**

Bonne nuit les petits

10 ateliers récréatifs pour stimuler imagination et créativité et pour s'amuser avec Gros Nounours et ses amis.

Dès 2 ans.

Borowick, Tami **794 BOR Vol. 5**

Marine Malice Vol. 5 : le mystère du monstre du lagon

Viens aider Marine Malice et son ami Luther à résoudre un mystère sous-marin : le magnifique Parc du Lagon de Corail ne peut pas ouvrir car un étrange monstre marin se serait caché à l'intérieur...

Dès 4 ans.

Burghart, Pieter **794 BUR**

101 exercices

A travers 101 exercices allant de la reconnaissance des couleurs, des sons et des formes à l'apprentissage des chiffres et des lettres, l'enfant va apprendre à résoudre des problèmes simples puis complexes.

De 3 à 5 ans.

Burkitt, Jennifer **794 CAI**

Caillou la chasse au trésor

Retrouve les trésors cachés dans la maison de Caillou. C'est un endroit magique où les enfants aiment apprendre en s'amusant. Tu y découvriras les lettres, les chiffres, les formes et les sons tout en jouant avec Caillou.

De 3 à 6 ans.

Burkitt, Jennifer

794 CAI

Caillou l'anniversaire : grandir : la plus merveilleuse des aventures

Viens faire la fête avec Caillou ! C'est son anniversaire aujourd'hui ! Filles et garçons pourront se faire de nouveaux amis, utiliser leur imagination et apprendre à compter, reconnaître les lettres, les chiffres, les formes...

De 3 à 6 ans.

794 CAS

Casper la boutique magique.

Casper est très embêté : la locomotive de la boutique magique est en panne... Aide-le à la réparer à travers de nombreux jeux.

De 2 à 5 ans.

Compedia

794 CAS

Casper la ruelle hantée

L'ami de Casper a perdu ses 8 chiots dans la ruelle hantée. Il faut vite les retrouver avant que les travaux de démolition ne commencent... Accomplis les différentes missions pour sauver les chiots !

De 5 à 8 ans.

Compedia

794 CAS

Casper la ruelle hantée

Le photographe est triste : le singe malicieux a volé et déchiré sa photo de l'oiseau rare... Aide Casper à retrouver tous les morceaux de la photo en jouant avec lui et ses amis de la forêt !

De 2 à 5 ans.

Compedia

794 CAS

Casper Mystère au manoir

En jouant, l'ami de Casper a envoyé son ballon dans le manoir... Mais la porte est fermée par 7 serrures. Joue aux différents jeux et tu obtiendras les clés pour entrer dans le manoir et retrouver le ballon !

dD 5 à 8 ans.

Burghart, Pieter

794 CEN

100 frissons

Permet aux enfants de se familiariser avec bon nombre de sorcières, fantômes, lutins, monstres... L'enfant apprend à reconnaître sons, couleurs et formes, à résoudre de petits problèmes, à calculer et à compter... Le tout à son rythme et selon son niveau.

De 3 à 5 ans.

Rabie, Sylvie

794 CHA

Charivari de Chat-Malô : la Souricière

Charivari habite dans le village de Chat-Malô au bord de la mer. Il y vit heureux en compagnie des autres habitants du village et de sa petite amie Charlotte. Mais une nuit, la méchante sorcière Souricière enlève Charlotte ! Charivari part à l'aventure pour délivrer son amie...

Dès 3 ans.

Rabie, Sylvie

794 CHA

Charivari de Chat-Malô : Pacha

Charivari vit heureux dans le village de Chat-Malô. Il partage son temps entre l'école, sa maison et les promenades avec ses amis, et Charlotte, sa compagne de toujours. Mais voilà que lors d'une sortie en forêt, il découvre une forme imposante cachée derrière les arbres. Quel mystère se cache à l'intérieur ?

De 3 à 6 ans.

Rabie, Sylvie

794 CHA

Les mercredis de Charivari de Chat-Malô

Avec leur ami Charivari, les enfants découvrent quantité d'activités créatives : bricolages et confection d'objets, pliages, découpages, coloriages, cartes de voeux et d'anniversaire...

De 3 à 6 ans.

Charvin, Géraldine

794 DIM

La promenade de Dim Dam Doum

Le printemps est là : toute la famille Papillon part se promener. Alors que Papa et Maman vont recueillir du nectar, nos petits amis en profitent pour s'amuser. Les petits découvriront dans des décors enchanteurs et animés, 18 activités et les plus jolies chansons de Dim Dam Doum.

de 2 à 4 ans.

Clark, Jenny

794 DOR

Dora l'exploratrice : les animaux de la jungle

Pars à l'aventure dans la jungle avec Dora, Babouche et Diego pour découvrir toutes sortes d'animaux ! Rencontre les créatures qui vivent dans la jungle, nagent dans la rivière ou ne dorment pas la nuit. C'est le moment d'attraper une étoile, de chanter et de danser, et de nourrir les animaux... Alors, allons-y !

Dès 2 ans.

Walsh, Valérie

794 DOR

Dora l'exploratrice autour du Monde !

Chipeur a malencontreusement chipé les Bracelets de l'Amitié du monde entier ! Pour sauver le Jour de l'Amitié, Dora a besoin de faire équipe avec toi et Chipeur pour se lancer dans une grande aventure autour du monde. Joue et réponds aux énigmes pour aider Dora et Chipeur à ramener les bracelets à ses amis en France, Tanzanie, Russie et Chine !

Dès 2 ans.

Walsh, Valérie

794 DOR

Go Diego Sauvons le louveteau

Aide Diego, l'ami des animaux, Bébé Jaguar, Sac de Secours, Alicia, et même Dora l'Exploratrice dans leur mission pour sauver un petit louveteau perdu dans la forêt tropicale ! Tout au long de l'aventure, joue et résous des énigmes pour secourir toute sortes d'animaux !

Dès 3 ans.

794 DOR

Dora l'exploratrice au pays des contes de fées

Lorsque la méchante sorcière jette un sort à Babouche et le change en Babouche au Bois Dormant, Dora doit devenir une vraie princesse pour pouvoir le réveiller ! Voyage avec Dora à travers le Pays des Contes de Fées, où tu devras résoudre des énigmes, aider de nouveaux amis merveilleux, et sauver la situation !

De 2 à 6 ans.

794 DOR

Dora l'exploratrice les aventures de la cité perdue, d'après les personnages créés par Valerie Walsh, Eric Weiner et Chris Gifford..

Dora a perdu son ours en peluche ! Rejoins Dora, Babouche, Sakado et la Carte dans leur voyage vers la Cité Perdue, un endroit mystérieux et caché où se retrouvent tous les objets perdus. Comporte une initiation à l'anglais.

De 2 à 6 ans.

794 DOR

Dora l'exploratrice les aventures de Sakado, d'après les personnages créés par Valerie Walsh, Eric Weiner et Chris Gifford..

Dora et Babouche doivent ramener des livres à la bibliothèque et ils vont avoir besoin de ton aide pour y parvenir ! En chemin, aide-les à trouver la solution à des problèmes, à résoudre des énigmes et à jouer avec leurs amis Totor le taureau, Vera le varan, Tico l'écureuil et bien d'autres ! Comprend une initiation à l'anglais.

De 2 à 6 ans.

Cherpion, Anne-Claire **794 FAM**

La famille Cosmic

Fernand l'Eléphant t'invite à la découverte du secret de la fusée de la famille Cosmic ! Il te faudra faire preuve d'imagination dans les ateliers de création et tenter de résoudre les énigmes proposées. 24 activités éducatives et 3 niveaux de difficulté.

De 3 à 7 ans.

Hirani, Kish **794 FIM**

Fimbles viens jouer avec les Fimbles

Les Fimbles et leurs amis te font découvrir un monde poétique. Ils te proposeront de nombreuses activités : faire des collages, découvrir des airs et des chansons des Fimbles, imprimer et jouer avec les Fimbles, faire des invitations, des décors, des cartes...

Dès 3 ans.

Baudin, Fabienne **794 FRA**

Franklin et le Trésor du Lac

Franklin t'invite dans une chasse au trésor passionnante au-delà de sa forêt : explore des lieux superbes et inédits, en compagnie de Franklin, Lili, Martin, Arnaud et de deux nouvelles venues, Tante Lucie et Samantha. Ensemble, surmontez de nombreuses épreuves, qui seront l'occasion de s'éveiller, s'amuser et rencontrer de nouveaux amis !

De 4 à 6 ans.

Nelvana Limited **794 FRA**

Franklin la Tortue et le club secret

Découvrez 6 activités d'éveil et de nombreuses activités manuelles à réaliser hors de l'ordinateur. Tout en s'amusant avec Franklin et ses amis, les enfants vont développer leur sens de l'observation, leur logique, leur mémoire visuelle et auditive et leur imagination. Dans chaque activité, les enfants sont investis d'une mission : aider l'un des personnages.

De 4 à 7 ans.

Nelvana Limited

794 FRA

Franklin la Tortue va à l'école

Il y a tant de choses à faire dans l'école de Franklin : 9 activités qui initient l'enfant à la lecture et au calcul. Retrouve Franklin dans la salle de classe, dans la cour de récréation, au théâtre... Si tu parviens à réaliser toutes les activités, M. Hibou le professeur se fera un plaisir de te remettre ton diplôme personnel !
De 4 à 6 ans.

Campaner, Jean-Marc

794 GAL

Galswin . Vol. 1 : les aventures éducatives

Ce CD-ROM permet à l'enfant de parcourir 4 régions consacrées à différents thèmes : les mathématiques, l'éveil, les lettres et la logique et aux parents de créer leurs propres aventures pédagogiques.

De 4 à 6 ans.

Campaner, Jean-Marc

794 GAL

Galswin Vol. 2 : les aventures éducatives : la grotte aux fantômes

Ce CD-ROM permet à l'enfant de parcourir 4 régions consacrées à différents thèmes : les mathématiques, l'éveil, les lettres et la logique et aux parents de créer leurs propres aventures pédagogiques.

De 3 à 5 ans.

Campaner, Jean-Marc

794 GAL

Galswin . Vol. 3 : les aventures éducatives : Blinky Bill l'extraordinaire aventure en ballon

Ce CD-ROM permet à l'enfant de parcourir 4 régions consacrées à différents thèmes : les mathématiques, l'éveil, les lettres et la logique et aux parents de créer leurs propres aventures pédagogiques.

De 3 à 5 ans.

Duval, Audrey

794 JAI

J'ai trouvé ! le théâtre de marionnettes

Les rideaux de ce théâtre s'ouvrent sur un univers de rêve habité de drôles de marionnettes. À partir de 4 spectacles interactifs, prends part au déroulement de l'histoire. Utilise ta logique en jouant au jeu des familles. Les ateliers de création te permettront d'imaginer tes propres décors et de fabriquer des marionnettes.

De 3 à 5 ans.

Duval, Audrey

794 JAI

J'ai trouvé le coffre à jouets 3-5 ans

Bienvenue au Coffre à Jouets. De nombreux jeux amusants et originaux t'attendent ! Tu vas pouvoir apprendre du vocabulaire, développer ton sens de l'observation, ta créativité et ta mémoire... et tout cela en t'amusant !

De 3 à 5 ans.

Beurthey, Anne-Claire **794 JAR**

Le Jardin Secret de Carapatte

Carapatte, la célèbre tortue de la famille Choupignon t'invite dans l'arbre, le terrier, la mare et le potager pour y jouer avec tous ses amis.

A partir de 4 ans.

Poulin, André **794 LAU**

Laurence et Nounours : le mystère du Mobile Perdu

L'enfant doit aider Laurence et Nounours à retrouver les 5 éléments du mobile que Nounours a cassé. De nombreux jeux éducatifs, des puzzles, des casse-têtes, des comptines...

De 3 à 6 ans.

Piehl, Hudson **794 LEG**

Lego mon univers maternelle 1

5 animaux Lego Duplo, possédant chacun leur propre méthode d'enseignement, guident l'enfant dans l'exploration de 4 univers pour découvrir les chiffres, les lettres, la musique et le dessin...

De 2 à 4 ans.

Krings, Antoon **794 LOU**

Le pique-nique de Loulou le pou

Mireille l'Abeille, Barnabé le Scarabée et Siméon le Papillon ont décidé d'organiser un pique-nique dans le jardin. En attendant leurs amis, ils ont installé une grande nappe sur l'herbe. Il faut la recouvrir de nectars, de framboises, de pain d'épice...

De 2 à 4 ans.

Kindersley, Dorling **794 MAG**

Le magicien d'Oz

Entre dans le monde merveilleux d'Oz et conduis l'Épouvantail, le Lion poltron et le Bûcheron-en-fer-blanc dans leur quête magique au secours de Dorotheé...

Dès 4 ans.

Pingel, Ralf **794 MAX**

Max et la formule secrète

La tour de Lisa manque de s'écrouler ! L'oncle Pong entreprend de la réparer mais il a besoin de la formule secrète. Malheureusement, il ne sait plus où il l'a cachée ! Aide Max à retrouver les éléments qui composent cette formule mystérieuse...

De 3 à 6 ans.

Pingel, Ralf

794 MAX

Max et le château hanté

Pour tous les amateurs d'histoires de fantômes... Des choses incroyables se passent dans le château de Vertpagaille : Willy, le petit fantôme est enfermé ! A toi de jouer : aide Max à libérer Willy, mais attention, l'aventure est semée d'embûches...

De 3 à 6 ans.

Pingel, Ralf

794 MAX

Max et Marie font leurs courses

Max, en visite chez sa tante Lisa, va faire les courses en compagnie de sa cousine Marie. Ils vont donc sillonner la ville avec ton aide à la recherche des éléments inscrits sur la liste des courses...

De 3 à 6 ans.

Vincent, Richard

794 MIA

Mia créaclique

Avec Mia, les enfants donneront libre cours à leur créativité. Ils pourront explorer 5 ateliers dans lesquels ils apprendront à dessiner, colorier, créer, animer et inventer.

A partir de 5 ans.

Duquennoy, Jacques

794 MIN

Minuit Fantôme

Les héros de ce jeu interactif, Henri, Lucie, Georges et Edouard, sont quatre gentils fantômes, amusants, tendres mais pas toujours téméraires. Les jeunes joueurs devront les aider à trouver leur chemin dans le noir, à préparer un voyage au Loch Ness...

De 3 à 6 ans.

Matter, Philippe

794 MIN

Mini-Loup à l'école

Les aventures mouvementées de Mini-Loup. Une histoire racontée, animée avec des bruitages et des musiques ainsi qu'une série de jeux pour les tout-petits.

dès 3 ans.

Matter, Philippe

794 MIN

Mini-Loup le petit loup tout fou

Les aventures mouvementées de Mini-Loup. Une histoire racontée, animée avec des bruitages et des musiques ainsi qu'une série de jeux pour les tout-petits.

Dès 3 ans.

Hulabee Entertainment

794 MOO

Moop & Dreadly Le trésor de l'île Bing-Bong

Nos deux aventuriers, Moop et Dreadly, vont devoir affronter de terribles tempêtes, des coulées de lave incandescentes et James Tranche, le terrible flibustier avant de récupérer le Trésor...

Dès 6 ans.

794 MUP

Muppet Babies classer et ranger.

Avec les Muppet Babies, apprends à classer et à ranger les vêtements, et découvre les parties du corps en t'amusant !

De 2 à 5 ans.

794 MUP

Muppet Babies le ciel, la terre et la mer.

Avec les Muppet Babies, découvre les différents éléments et les moyens de transport en t'amusant !

De 2 à 5 ans.

794 MUS

Musti joue au magicien.

Avec son argent de poche, Musti s'est acheté un livre de magie. Son ami, Monsieur Lapin, se moque de lui car il ne croit pas à la magie. Déçu, Musti avec l'aide de Madame Tortue, son assistante, vont jouer un sacré tour à Monsieur Lapin...

De 3 à 6 ans.

794 MUS

Musti s'amuse à la fête foraine

Une grande fête foraine a lieu aujourd'hui sur la place du village. Musti et sa maman décident d'y aller. Chemin faisant, ils rencontrent Monsieur Lapin et l'invitent à se joindre à eux. Une journée pleine de surprises attend nos amis...

De 3 à 6 ans.

Groleau, Catherine

794 NAX

Naxette a disparu ! : une aventure de Nax et Oyo

Nax et Oyo sont lancés à la recherche de leur amie Naxette, prisonnière de Hazel le sorcier. Ils doivent trouver les sept clés qui permettront de la délivrer. 2 niveaux de jeu : facile (pour les 3/4 ans) ou plus difficile (à partir de 5 ans).

De 3 à 6 ans.

Hulabee Entertainment **794 OLL**

Ollo et la Tomate Géante

Ce matin, Ollo va aider Rose à faire pousser la plus belle tomate de la Vallée... Incroyable, elle se transforme en tomate géante et dévaste tout sur son passage ! Ollo a bien besoin de ton aide...

Dès 4 ans.

Blyton, Enid **794 OUI**

Oui-Oui au pays des jouets

Sur le circuit de Miniville, pars en voiture avec Oui-Oui et utilise ton sens de l'orientation pour accomplir 9 missions.

De 3 à 6 ans.

Levy, Vincent **794 OUI**

En taxi avec Oui-Oui : Le jeu de conduite des petits !

Incarné Oui-Oui, tes amis viennent de t'offrir un magnifique taxi ! Apprends à conduire et explore le Pays des Jouets en toute liberté ! Joue au taxi avec les habitants de Miniville, qui peuvent t'appeler à tout moment pour une course ou une livraison.

De 3 à 6 ans.

Marleau, Danielle **794 OUI**

La maison de Ouimzie : la surprise

Horace est triste. Pour le consoler une énorme surprise est préparée. Mais tous les cadeaux ont été perdus. Aide Ouimzie et ses amis à les retrouver. 3 niveaux de difficultés, faisant appel à la précision, à l'émotion et à la vivacité.

De 3 à 6 ans.

Soulard, Erik **794 OUI**

Oui-Oui et l'Horloge Magique

En lisant un sort dans le grimoire de Potiron, Oui-Oui a détraqué l'Horloge Magique du Pays des Jouets ! Le temps est dérégulé et la vie des habitants de Miniville chamboulée ! Explore Miniville et le Pays des Jouets à bord du taxi jaune et essaye de rétablir le cycle du temps.

De 3 à 6 ans.

Magdelaine, Olivier **794 PAT**
Le Monde des Pat'amis
Touti la mouche, vive et remuante, accompagnée de Pato l'oisillon, touchant, curieux et maladroit, entraîne l'enfant dans un univers très coloré à la découverte des Pat'amis, de drôles de héros en pâte à modeler.
De 4 à 7 ans.

McKearney, Jenny **794 PAT**
M. et Mme Patate partent en vacances
Une aventure pleine de rires au cours de laquelle M. Patate devra résoudre des énigmes et participer à différents jeux, sous l'oeil attentif de Mme Patate. Pour découvrir les couleurs, les objets, apprendre à compter, se familiariser avec les additions et les correspondances...
De 3 à 6 ans.

Chaumet, Cécile **794 PET**
La journée de Petit Ours Brun
Dix moments de la journée de Petit Ours Brun racontés par dix histoires animées. A la fin de chaque histoire, l'enfant peut jouer avec son héros ou l'aider, par exemple, à chercher son lutin préféré, à faire des pâtés de sable, ou de la musique.
A partir de 3 ans.

Chaumet, Cécile **794 PET**
Les saisons de Petit Ours Brun
Une découverte des 4 saisons avec Petit Ours Brun sous forme de jeux adaptés aux petits...
A partir de 3 ans.

Cohen, Hadass **794 PET**
Mon aventure au pays des jouets
Accompagné du petit Gordi, développe tes capacités de concentration et de réflexion à travers 8 ateliers ludiques et pédagogiques avec 5 niveaux de difficultés. 50 activités évolutives : découvrir son corps, différencier les couleurs, reconnaître les animaux et leurs cris...
De 2 à 5 ans.

Molina, David **794 PET**
La petite sirène
Plonge dans ton livre ! Invite jusqu'à 30 créatures aquatiques dans ta caverne sous marine : tu peux les photographier et imprimer des fiches d'informations sur chacune d'elles ! Joue tes mélodies en

sélectionnant les instruments et enregistre tes propres compositions.

Dès 4 ans.

Moost, Nele

794 PET

Les aventures du petit corbeau : tous en scène !

Socquette, le petit corbeau, veut monter une pièce. Mais il n'a pas de théâtre ! Bien décidé à réaliser son projet, il va devoir trouver un à un tous les éléments nécessaires à la construction du théâtre dans le décor joyeux des animaux de la forêt.

de 4 à 8 ans.

Clayssen, Virginie

794 PIN

Pingu le CD-ROM des Petits Pingouins

Une avalanche de jeux permettant à l'enfant de développer ses réflexes, sa rapidité, de coordonner ses mouvements, de reconnaître les formes, les couleurs, les bruits, les objets familiers, de se familiariser avec les lettres et de comprendre les notions de mesure et d'espace...

De 3 à 6 ans.

Merlin, Louise

794 PIN

Pingu et ses amis le CD-ROM des Petits Pingouins

Retrouve Pingu accompagné de ses amis pour une nouvelle avalanche de jeux et d'activités afin d'apprendre en s'amusant...

De 3 à 6 ans.

Devaux, Michel

794 PIR

Le coffre du pirate

Ouvre le coffre du pirate et découvre tout un trésor d'activités, d'éveil et de logique.

De 4 à 7 ans.

Serial Clicker

794 PLO

Ploutounette et le livre magique : plus je joue, plus tout me réussit !

Ploutounette vit sur une île merveilleuse avec ses amis Cradou, Mélidou, Gribouillou. Pour ses 7 ans, elle a reçu un livre magique dont elle doit remplir les pages en participant à des activités. Musique, peinture, bricolage, recettes, à toi de choisir ce qui te tente.

Dès 4 ans.

Bergeron, Gilles

794 PLU

Plumo [CD-ROM]

Plumo, adorable perroquet, accompagne les enfants dans une découverte d'animaux du zoo qui proposent des jeux d'éveil faisant appel à l'observation, la logique...

De 3 à 6 ans.

Bourgeois, Rachel

794 PLU

Plume et la Grande Ourse

Un soir sur la banquise, papa Ours montre la constellation de la Grande Ourse à Plume. Cette découverte le laisse rêveur : pourquoi la constellation porte-t-elle son nom ?

De 3 à 6 ans.

Delafosse, Claude

794 POM

Ca fait peur

Les loups, les sorcières, les ogres, le noir... ça fait peur. Mais si l'on découvre que les loups sont des papas très gentils... on a déjà moins peur. Et si l'on peut créer des monstres incroyables, on s'amuse avec ses peurs et on n'a presque plus peur.

A partir de 3 ans.

Delafosse, Claude

794 POM

Ca se transforme

Qu'est-ce qui se transforme ? La chenille en papillon, bien sûr ! Le ciel qui varie du bleu au gris, la lune qui grossit, grossit et qui soudain maigrit, mais aussi plein d'autres choses à découvrir...

A partir de 3 ans.

Delafosse, Claude

794 POM

Il y a quelque chose dedans

Qu'y a-t-il dans un oeuf, un terrier, un sandwich, un appareil photo, un paquet cadeau, une forêt, un musée... ? C'est ce que vont découvrir les tout-jeunes enfants dans ce CD-ROM.

A partir de 3 ans.

Bayard Jeunesse

794 POP

Popiclic Petit Ours Brun à la ferme

8 jeux d'éveil pour apprendre à manipuler la souris et exercer son intelligence tout en s'amusant et 8 comptines tendres et rigolotes à découvrir.

A partir de 2 ans.

Milne, Alan Alexander

794 POR

Les aventures de Porcinet

Pas de fête réussie sans une Très Grande Soupe ! Et qui mieux que Porcinet peut aider Coco Lapin à réunir tous les ingrédients nécessaires à sa confection ? Promène-toi avec Porcinet à travers la Forêt des Rêves Bleus et rends visite à tous vos amis pour retrouver les ingrédients.

De 3 à 5 ans.

Humongous entertainment **794 POU**

Pouce-Pouce découvre le cirque

Plus une seconde à perdre ! Viens découvrir le cirque avec Pouce-Pouce ! Mr Louis Voltige a besoin de toi et de Pouce-Pouce pour que ses cinq numéros soient prêts à temps pour la représentation...

De 3 à 6 ans.

Humongous entertainment **794 POU**

Pouce-Pouce voyage dans le temps

La machine à remonter le temps a perdu la tête et a englouti Peps, le chien de Pouce-Pouce ainsi que ses affaires d'école. Pour les retrouver, Pouce-Pouce plonge à son tour dans la machine et part pour d'extraordinaires aventures au temps des dinosaures, au Moyen-Age, dans le Far-West et dans le futur.

De 3 à 6 ans.

Humongous entertainment **794 POU Vol. 3**

Pouce-Pouce entre dans la course

Pouce-Pouce a été invité à participer à la grande course de Tacoville. Avant de prendre le départ, il doit réunir des objets. Aide-le en explorant Tacoville et ses alentours...

De 3 à 6 ans.

Gyarmati, Gábor

794 PRA

Pranksters le Trésor des Indiens

Notre petit héros et sa famille emménagent dans une nouvelle ville où tout paraît en ordre. Mais cette paix est fragile car un gang de Pranksters vient détruire cette belle harmonie. Avec eux, la pollution, le désordre, le chaos s'abattent sur la ville. Tu dois être assez malin pour déjouer les tours des Pranksters, restaurer le moral de la ville et de ses habitants.

Dès 6 ans.

Johnson, Chantal C.

794 PRI

La Belle et la Bête

Choisis ta princesse et accompagne-la dans son monde enchanté : tu pourras te promener dans la forêt de Blanche Neige,

contempler le lac de la Belle au Bois Dormant et découvrir les jardins de Cendrillon. Crée ta garde robe, ajoute ta photo et de nombreux vêtements et accessoires.

Dès 4 ans.

Duquennoy, Jacques **794 REC**

Récréation Fantôme ateliers et jeux créatifs

Dans le château hanté des 4 gentils fantômes, Henri, Lucie, Georges et Edouard, l'enfant développe sa créativité avec 15 activités ludiques.

De 3 à 7 ans.

Dejean, Carole **794 SAL**

Salto et Zélia chez les futots : 4-5 ans, maternelle moyenne section

Les Futots veulent transformer un château abandonné en royaume du rire. Mais ils ont besoin de ton aide. 10 ateliers, 5 jeux et 5 chansons d'éveil couvrant tous les domaines de compétences du programme officiel.

4-5 ans.

Dejean, Carole **794 SAL**

Salto et Zélia chez les hippos : 3-4 ans, maternelle petite section

Trois bébés Hippos ont secrètement décidé d'organiser une belle fête pour leurs parents. Mais ils sont maladroits et ont besoin de ton aide. 10 ateliers, 5 jeux et 5 chansons d'éveil couvrant tous les domaines de compétences du programme officiel.

3-4 ans.

Dejean, Carole **794 SAL**

Salto et Zélia chez les robots : 5-6 ans, maternelle grande section

Les Robots veulent préparer leur chien Doggy au grand concours de robot-chien interplanétaire. Mais ils ont besoin de ton aide. 10 ateliers, 5 jeux et 5 chansons d'éveil couvrant tous les domaines de compétences du programme officiel.

5-6 ans.

Racine, Marc **794 SAN**

Sandrine petite artiste

Sandrine est une petite fille espiègle et malicieuse. Quand elle s'ennuie, elle monte au grenier et retrouve ses copines les petites souris. Rejoins-la et découvre son petit monde à travers des activités très amusantes !

De 3 à 6 ans.

Racine, Marc

794 SAN

Sandrine petite cosmonaute

Sandrine est une petite fille espiègle et malicieuse. Quand elle s'ennuie, elle monte au grenier et retrouve ses copines les petites souris. Rejoins-la et découvre son petit monde à travers des activités très amusantes !

De 3 à 6 ans.

Racine, Marc

794 SAN

Sandrine petite pirate

Sandrine est une petite fille espiègle et malicieuse. Quand elle s'ennuie, elle monte au grenier et retrouve ses copines les petites souris. Rejoins-la et découvre son petit monde à travers des activités très amusantes !

De 3 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

La ferme de Tournicoti : santé et sécurité

Dans sa campagne, Tournicoti, le raton laveur cultivateur, garde la forme et propose aux enfants plus de 20 activités sur la santé et la sécurité.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

L'ABC de Zigottine : langue écrite

Dans la mer bleue, Zigottine, la dauphine, récite son ABCédaire et propose aux enfants plus de 20 activités d'éveil à l'écrit.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

Le château de Carambole : mathématiques

Dans son château de blocs, Carambole, le lézard curieux, compte et propose aux enfants plus de 20 activités en mathématiques.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

Le cirque de Cabriola : psychomotricité

Dans son cirque fantastique, Cabriola, la guenon agile, vit en équilibre et propose aux enfants plus de 20 activités en psychomotricité.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

Le grenier arts et musique

Dans son grenier magique, Arto, l'artiste toucan, s'exprime en couleurs et en sons et propose aux enfants plus de 20 activités en arts et musique.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

Les expériences de Zloub : sciences

Dans sa station spatiale, Zloub, l'extraterrestre, expérimente et propose aux enfants plus de 20 activités en sciences.

De 4 à 6 ans.

Vandal, André

794 SEN

Les histoires de Mamidou : des histoires à écouter

Dans son pays merveilleux, Mamidou, la douce chatte, raconte et aborde, à travers 6 récits, des thèmes liés à la vie quotidienne.

De 4 à 6 ans.

Hill, Eric

794 SPO

Bonne journée, Spot !

Une découverte de l'ordinateur adaptée aux tout-petits, des activités d'éveil amusantes, des surprises et des animations rigolotes dans chaque scène et l'équivalent de 4 histoires.

Dès 2 ans.

Hill, Eric

794 SPO

Spot et ses amis

Une découverte de l'ordinateur adaptée aux tout-petits, des activités d'éveil amusantes, des surprises et des animations rigolotes dans chaque scène et l'équivalent de 4 histoires.

Dès 2 ans.

Serrero, Emmanuelle

794 TCH

Le Petit monde de T'choupi

Dans le Petit Monde de T'choupi, l'enfant accompagne T'choupi de son réveil à son coucher. A travers 11 activités d'éveil, il s'initie aux premiers apprentissages, tout en retrouvant l'univers familier de son héros, plein d'humour et de tendresse.

Dès 2 ans.

Clayssen, Véronique **794 TEL**

Joue avec les Teletubbies

Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa et Po sont 4 bébés technologiques qui vivent dans leur Superdôme Tubbytronic caché derrière les collines. Ils passent leurs journées à faire des choses très amusantes. Pour les tout-petits, un premier contact avec l'ordinateur.

De 2 à 4 ans.

Colleu, Gilles **794 THE**

Théo, Léo & Manda

CD-ROM d'éveil pour faire jouer l'imaginaire des petits. 200 animations joyeusement rythmées par 40 musiques originales, dans un univers plein de poésie et d'humour.

A partir de 3 ans.

Hollings, Vikki **794 THO**

Thomas et ses amis la grande fête foraine

Avec Thomas la petite locomotive, votre enfant va préparer le Grand Festival de l'île de Sodor. Dans un univers gai et coloré, il va pouvoir faire l'apprentissage des couleurs, des formes, des chiffres, des instruments de musique...

De 3 à 6 ans.

Hollings, Vikki **794 THO**

Thomas et ses amis la grande fête foraine

Avec Thomas la petite locomotive, votre enfant va préparer le Grand Festival de l'île de Sodor. Dans un univers gai et coloré, il va pouvoir faire l'apprentissage des couleurs, des formes, des chiffres, des instruments de musique...

De 3 à 6 ans.

Emonnot, Estelle **794 TIB**

Les Tibidous à la recherche de la bonne étoile

Les Tibidous t'invitent à partir à la recherche de Bonne-Etoile avec Théo, Chloé et Lucas. Perce le mystère de sa disparition et retrouve Ari le coquin qui la retient prisonnière ! Pars à Cuba, en Jamaïque et en Louisiane, et laisse-toi emporter par les rythmes chaleureux de la Salsa, du Reggae, du Funk et du Blues.

De 3 à 5 ans.

Williams, Chris **794 TIB**

Tibère et la Maison Bleue : imagine le monde

Que faire dans la Maison Bleue ? Tu pourras vivre 5 aventures amusantes avec Tibère, Ojo, Pistache et Trotteur, inventer des histoires, les raconter à haute voix et t'enregistrer pour les écouter... et découvrir des surprises dans tous les recoins de la Maison Bleue.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa la Forêt Enchantée

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte de la forêt enchantée. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa le cirque

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte du monde du cirque. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa le Marché

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte du marché. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa le Potager

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte du potager. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa les Animaux au bord de l'eau

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte des animaux au bord de l'eau. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa les animaux de la ferme

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte des animaux de la ferme. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa les animaux sauvages

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte des animaux sauvages. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa les indiens

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte des indiens. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Berlioz, David

794 TOM

Tom et Lisa les transports

Tom le casse-cou et Lisa la réfléchie entraînent les petits à la découverte des transports. 3 niveaux de jeu pour apprendre, s'amuser et chanter afin d'approfondir les fondamentaux acquis à la maternelle et au CP.

De 3 à 6 ans.

Baudet, Agathe

794 TWE

Tweenies prêts pour jouer !

Les Tweenies bougent, chantent et dansent comme des humains. Ils proposent les activités suivantes : l'atelier pour créer tes propres marionnettes et tes dessins, des vidéos, un karaoké sur les chansons préférées des Tweenies et un jeu de quiz...

Dès 3 ans.

Serial Clicker

794 ZIB

Zibouille Neunoef en cavale

Zibouille le neunoef se réveille dans un réfrigérateur. Son unique but est de s'enfuir de la cuisine. Malheureusement, il est très maladroit. Tu devras donc réparer toutes ses bêtises et ainsi découvrir les objets cachés qui l'aideront à s'évader.

De 4 à 7 ans.

Briggs, Raymond

C BRI

Le bonhomme de Neige

Il était une fois une belle histoire d'amitié entre un petit garçon et son bonhomme de neige, qui tous deux survolent des villes fantastiques, pendant la nuit. Un film d'animation de 26 mn, des jeux d'éveil amusants...

De 2 à 4 ans.