

- VIE EN LIGNE

Confinement : 10 applis ludiques et éducatives pour que les enfants passent leur temps intelligemment

Ces applications pour tablette et smartphone font progresser les enfants tout en pouvant leur apporter beaucoup de plaisir.

Par Nicolas Six • Publié le 25 mars 2020 à 02h09 - Mis à jour le 25 mars 2020 à 19h12



Le jeu « Samorost 3 ». AMANITA DESIGN

Si l'abus d'écran peut nuire aux plus jeunes, un usage avisé de certaines applications sur tablette et smartphone est au contraire un moyen de les divertir tout en assurant leur progression, surtout en période de confinement. En nous basant notamment sur les tests de sites spécialisés comme [Super-Julie](#) ou [Souris-Grise](#), nous avons sélectionné une dizaine de jeux particulièrement riches en apprentissages – logique, calcul, observation, mémorisation.

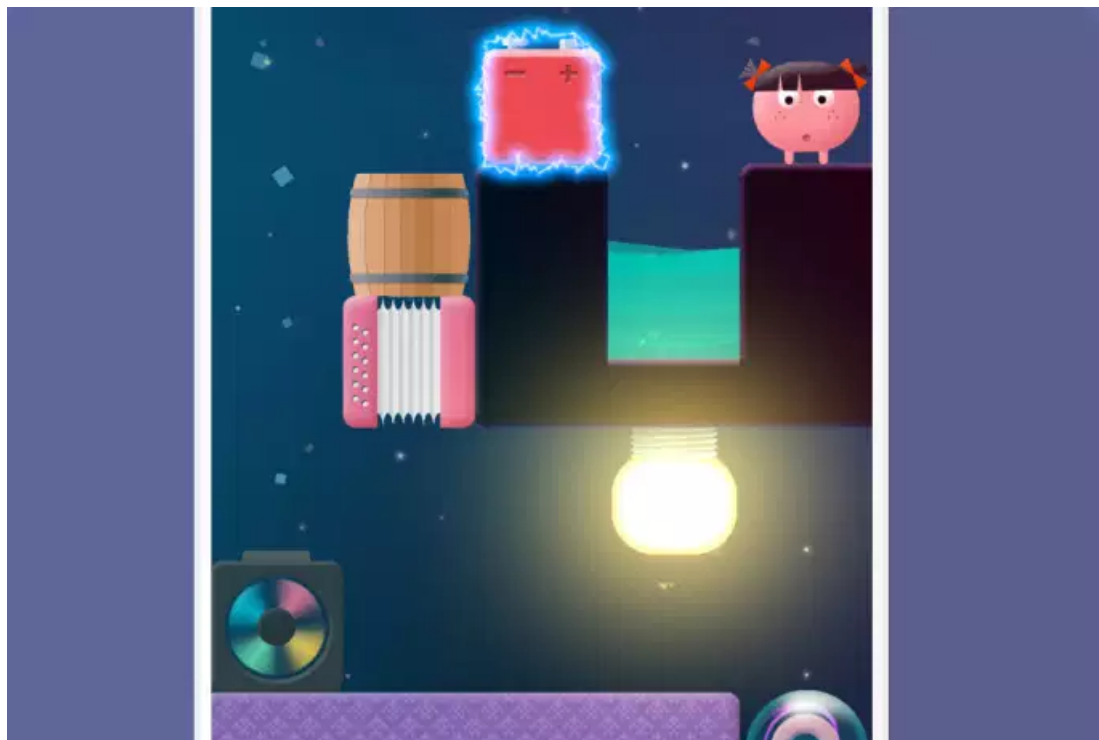
Ces applications sont disponibles sur smartphone et tablette. La plupart nécessitent l'accompagnement d'un adulte, qui devra intervenir pour les aider à lever les difficultés qui se présenteront, fréquemment ou occasionnellement selon les applications et l'âge. Beaucoup sont payantes, mais leur prix est généralement inférieur à celui d'un livre.

Des règles avant de se lancer

Avant de se précipiter sur le téléchargement, mieux vaut s'accorder quelques instants de réflexion : comment faire en sorte que vos enfants adoptent ces jeux de façon harmonieuse ? D'abord, fixez des cadres avec eux sur la durée d'utilisation et votre accompagnement. Si vous ne souhaitez pas surveiller votre progéniture à chaque instant, pensez aussi à faire le ménage sur le smartphone ou la tablette : supprimez Fortnite, YouTube, ou toute autre application qui risquerait de détourner son attention. Dans l'idéal, vous pouvez employer les [outils de contrôle parental d'Android et iOS](#) pour empêcher l'usage d'autres applications et limiter le temps de consultation.

A lire sur ce sujet : **Confinement et écrans : « Etablir un emploi du temps avec les enfants est nécessaire »**

Pour les tout-petits



Le jeu Thinkrolls 2 permet de se familiariser avec le vent, l'électricité, la gravité, etc.
AVOKIDDO

De 2 ans à 6 ans, l'usage des écrans doit bien sûr rester modéré. Comme l'expliquait le psychiatre Patrice Huerre dans *une séance de questions-réponses avec les lecteurs du Monde* : « *Ce qui est plus problématique à ces âges, c'est l'écran en solo, l'écran baby-sitter. (...) Le danger d'une exposition précoce aux écrans vient surtout du manque d'interactions affectives et sociales pour le tout-petit.* »

- « Fiete Farm » : des journées à la campagne

2 à 5 ans | 3 euros | mobiles et tablettes Apple

Du réveil au coucher, ce jeu propose de partager la vie des habitants d'une petite île : on déterre les carottes, nettoie le cochon, charge la camionnette. Ces petites tâches simples sont menées par clics et glissements, ils développent la logique et l'observation fine. On se retrouve rarement vraiment bloqué : on peut revenir plus tard lorsqu'on n'arrive pas à terminer une tâche. Dommage que la durée de jeu soit limitée à une poignée d'heures.

- « Pango Storytime » : devinettes visuelles

2 à 6 ans | 12 euros par an | mobiles et tablettes Apple et Android

L'enfant incarne divers personnages – cycliste, médecin, glacier – plongés dans leurs activités

quotidiennes. On doit deviner les choses simples que ceux-ci s'apprêtent à faire. Lorsqu'on incarne un pompier, par exemple, on nettoie son camion, on le charge, et on part éteindre des feux. La quinzaine de tableaux proposée fait travailler la mémoire, l'observation, la logique, l'anticipation. La progression est linéaire : l'enfant risque de rester bloqué à une étape, surtout s'il a moins de 5 ans. L'aide d'un adulte est alors nécessaire, au moins pour découvrir chaque tableau une première fois. D'une durée de vie assez longue, *Pango Storytime* est cher, mais on peut le tester gratuitement pendant vingt-quatre heures.

- **« Dragonbox Numbers » : les bases du calcul**

4 à 8 ans | 8 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

Ce jeu apprend à compter, additionner, diviser d'une façon très inhabituelle, intuitive et ludique : beaucoup d'enfants n'ont pas du tout l'impression de travailler. Les chiffres ne ressemblent absolument pas à ceux que nous connaissons, ce sont des personnages à forte personnalité, qui ressemblent tous à des bâtons, plus ou moins allongés. Il faut les mélanger pour les additionner ou les saucissonner pour les diviser. La difficulté va ensuite crescendo.

- **« Thinkrolls 2 » : une première initiation à la physique**

4 à 8 ans | 4 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

Dans ce jeu de plateau assez classique, l'enfant doit lever les obstacles et se frayer un passage en se confrontant à des phénomènes physiques, comme la gravité, la flottaison, le magnétisme, le souffle du vent. Il intègre sans le savoir des notions qui lui seront utiles pour l'avenir.

Pour les enfants

Le jeu « Toca nature » permet de créer des univers et de rencontrer leurs animaux.
TOCA BOCA AB

De 6 à 10 ans, les psychiatres recommandent d'empêcher l'écran de prendre le pas sur la vie sociale et sur d'autres activités susceptibles de faire progresser l'enfant. Il convient donc de limiter le temps de consultation.

- **« Toca nature » : un coin de paradis**

6 à 8 ans | 4,50 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

C'est un petit coin de nature qu'on observe de très haut. On peut y faire émerger des montagnes, des arbres, des lacs, pour ensuite y descendre et s'y promener en contemplant sa faune et sa flore, interagir avec les lapins, les ours, les poissons. Une initiation à la nature et un appel à la créativité.

- **« AR Kids Space » : pour explorer l'espace**

5 à 10 ans | 3,50 euros | tablettes Apple

Cette application permet aux enfants d'explorer la Station spatiale internationale, la Lune et le système solaire en déplaçant leur tablette autour d'eux, un peu comme s'ils y étaient. Cette expérience de

« réalité augmentée » mélange l'environnement réel des enfants – celui qui les entoure – avec les images en trois dimensions qui s'affichent sur la tablette. *AR Kids Space* est immersif au point que beaucoup d'enfants oublieront sa vocation éducative. Les pérégrinations spatiales sont accompagnées par les commentaires d'un petit robot qui raconte la difficulté de s'aventurer dans un univers hostile. L'expérience est un peu courte, hélas.

- **« Le Corps humain-Tinybop » : pour découvrir la biologie**

4 à 12 ans | 5 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

Que se passe-t-il dans notre système digestif lorsqu'on avale une carotte ? Quels mécanismes sont à l'œuvre dans notre cavité nasale et notre cerveau lorsqu'on porte une fleur à son nez ? Et lorsqu'on écoute une trompette ? Cette application dévoile les secrets du fonctionnement de notre corps de façon purement visuelle, sans commentaires, permettant aux petits curieux de s'initier à la biologie sans avoir l'impression de travailler.

- **« DragonBox éléments » : l'instinct de l'algèbre**

6 à 12 ans | 5 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

On apprend de façon ludique à reconnaître les triangles et les quadrilatères. Dans ce jeu, toutes les découvertes sont présentées sous la forme d'énigmes géométriques qui servent un dessin final motivant : battre un gros dragon. Plus on progresse, plus on intègre des notions comme le rayon, l'angle, le parallélisme, etc.

Pour les ados

A partir de 10 ans, les écrans doivent toujours être utilisés avec modération, même si vos chers bambins sont désormais bien plus autonomes.

- **« The House of Da Vinci 2 » : la mécanique de l'énigme**

9 à 77 ans | 5,50 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

Plongé dans l'univers de la Renaissance, on résout des casse-tête qui se présentent souvent sous la forme de mécanismes intrigants ou de puzzles complexes. La collecte des indices travaille le sens de l'observation, mais aussi la mémoire, car de longs quarts d'heures passent avant qu'on puisse tirer bénéfice de certains objets collectés.

- **« Samorost 3 » : loin des ressorts des jeux classiques**

10 à 77 ans | 5 euros | mobiles et tablettes Apple et Android

Le moins qu'on puisse dire est que ce jeu d'exploration particulièrement inventif ne laisse pas l'intelligence au repos. Les enquêtes, les énigmes et les petits casse-tête qui le parsèment ne se ressemblent pas et font travailler la logique d'une façon décalée.

Le jeu « Samorost 3 ». AMANITA DESIGN

Nicolas Six