

## Liste des cédéroms : Enfants

Bibliothèque Municipale de Cormelles le Royal

**102 activités** . - Jériko, 2007.

**1 minute au musée** . - Paris : Anuman Interactive, 2006.

**Adibou et le secret de Paziral** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

**Adibou et les voleurs d'énergie** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2007.

**Adibou et l'ombre verte** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

*Résumé* : Dans le monde magique d'Adibou, Kicook vient d'être enlevé par une mystérieuse ombre verte. Lance-toi à sa poursuite et aide Adibou à délivrer son ami. Aux commandes de tes 5 véhicules, attache ta ceinture sur les circuits de conduite, ouvre grand les yeux pour résoudre les devinettes... Pour les enfants de 4 à 7 ans..

**A la découverte de la nature** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2004.

*Résumé* : 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 pour sauver le professeur ! Avec ses adorables personnages, son scénario d'aventure adapté à l'âge de votre enfant et ses graphismes originaux, cet épisode d'Arthur entraînera votre enfant dans une exploration originale de la nature. 3 scénarios d'aventure pour des heures de jeu - 6 activités faisant appel au sens de la déduction - plus de 20 environnements naturels plus de 40 familles d'animaux et végétaux à découvrir - 30 fiches imprimable.

**A la découverte des mots : 6-7 ans** . - Magnard Vuibert Multimédia, 1997.

*Résumé* : Apprentissage par le jeu des compétences nécessaires à la lecture. Découverte de 1000 mots courants de la langue française et activités pédagogiques associées. Evaluation de langage. Entraînement adapté au niveau de l'enfant..

**A la découverte des mots : 4-5 ans** . - Magnard Vuibert Multimédia, 1997.

*Résumé* : Apprentissage par le jeu des compétences nécessaires à la lecture. Découverte de 1000 mots courants de la langue française et activités pédagogiques associées. Evaluation de langage. Entraînement adapté au niveau de l'enfant..

**Les Animaux** . - Hachette Multimédia, 1995.

**Arc-en-ciel et la baleine** . - Emme, 2000.

*Résumé* : Un graphisme de grande qualité, des personnages en 3D, des musiques originales et un concept de navigation innovant pour aider les petits à forger leur curiosité et leur logique tout en s'amusant. Drôle et tendre. La baleine a avalé tous les amis d'Arc-en-ciel. Jeux et missions à accomplir se déroulent dans l'estomac du cétacé. Plusieurs niveaux de difficulté..

**Les Aventures de madame tête-en-l'air / adapté de Roger Hargreaves.** - Paris : Emme, 2001.

*Résumé :* Des choses bizarres se passent dans le village des 'Monsieur Bonhomme et les dames'. L'enfant devra remettre de l'ordre dans cette pagaille en utilisant les traits de caractère de chaque personnage. Des personnages drôles et amusants. Un message positif qui s'appuie sur le monde relationnel, émotionnel et sur le rire. 2 niveaux de difficulté..

**Les Aventures de M. Chatouille / adapté de Roger Hargreaves.** - Paris : Emme, 2001.

*Résumé :* Des choses bizarres se passent dans le village des "Monsieur Bonhomme et les dames". L'enfant devra remettre de l'ordre dans cette pagaille en utilisant les traits de caractère de chaque personnage. Des personnages drôles et amusants. Un message positif qui s'appuie sur le monde relationnel, émotionnel et sur le rire. 2 niveaux de difficulté..

**Les Aventures de M. Glouton / adapté de Roger Hargreaves.** - Paris : Emme, 2001.

*Résumé :* Des choses bizarres se passent dans le village des "Monsieur Bonhomme et les dames". L'enfant devra remettre de l'ordre dans cette pagaille en utilisant les traits de caractère de chaque personnage. Des personnages drôles et amusants. Un message positif qui s'appuie sur le monde relationnel, émotionnel et sur le rire. 2 niveaux de difficulté..

**Les Aventures de Timmy : La fête d'anniversaire .** - Paris : Anuman Interactive, 2006.

*Résumé :* C'est l'anniversaire de Timmy et tous ses amis viennent fêter l'événement avec lui !  
**Des jeux :** pour compter, pour lire, pour réfléchir, pour découvrir l'anglais, pour développer son adresse, ... et pour s'amuser ! Apprends à reconnaître les mots par écrit - Des jeux pédagogiques pour apprendre à compter - Des jeux pour éveiller tes sens, ta curiosité et ta logique - Des activités ludiques et éducatives : solitaire, jeu de tir, coloriage.

**Les Aventures de Timmy : Les secrets de la magie .** - Paris : Anuman Interactive, 2006.

*Résumé :* Deviens un grand magicien avec Timmy ! Complète l'album magique de Timmy pour découvrir des tours de magie - 10 tours de magie à réaliser : matériel nécessaire, préparation et solutions imprimables - Joue au jeu des Gobelins, fais disparaître des cartes ! Gagne ton diplôme de parfait magicien - De nombreux jeux avec plusieurs niveaux de progression..

**Les Aventures de Timmy : Les tableaux magiques .** - Paris : Anuman Interactive, 2007.

**Les Aventures de Timmy : L'incroyable aventure sous-marine .** - Paris : Anuman Interactive, 2007.

**Les Aventures du petit corbeau : Le Tricycle d'Eddie .** - Tivola Interactive ; Paris : Emme, 2003.

*Résumé :* Les enfants s'amuseront, rêveront mais développerons aussi leur sens de l'analyse, de l'observation, ou encore leur mémoire... au travers des nombreux jeux la composant..

**Les Aventures du petit corbeau : Tous en scène .** - Tivola Interactive ; Paris : Emme, 2003.

*Résumé :* Socquette, le petit corbeau, veut monter une pièce de théâtre. Il possède déjà le script et s'apprête à apprendre le texte. Comme lui fait remarquer son ami, ce n'est pas suffisant pour se produire sur scène. Socquette décide alors de partir à la recherche des éléments nécessaires à la concrétisation de son projet : scène, outils, clous, costumes, éléments de mise en scène. La mission du petit corbeau n'est pas simple, car il doit également choisir les bonnes directions à prendre et les actions à mener..

**Barbie dans Coeur de princesse** . - Vélizy-Villacoublay : Vivendi Universal Games, 2004.

*Résumé* : Il y a très longtemps, dans un pays lointain, naissaient en même temps deux petites filles qui se ressemblaient comme deux gouttes d'eau. L'une était la fille du prince, l'autre la fille de pauvres paysans. Mais le destin réunit les deux jeunes filles et changea à jamais la vie du royaume....

**Barbie Défilé de mode** . - Vélizy-Villacoublay : Vivendi Universal Games, 2004.

*Résumé* : Aide Barbie à dessiner des collections de vêtements pour qu'elle soit prête pour les plus grands événements de sa carrière : le défilé de Mode à Paris ! Réalise ta mission à travers les différents studios de création ; crée les looks pour chaque défilé en choisissant les styles/tissus/couleurs ; choisis le podium, la musique et tout le décor pour réussir parfaitement ton défilé... A toi de jouer pour inventer le plus cool de tous les défilés jamais réalisé !.

**La Bateau des pirates** . - Fisher-Price, 2000.

*Résumé* : Dans l'univers des jouets Fisher-Price, l'enfant retrouve ses personnages favoris et devient le héros d'histoires passionnantes. Un bateau entier à explorer pour découvrir la Carte au Trésor qui mènera les têtes blondes vers l'Île aux Pirates et mettre la main sur le fameux butin ! Manipuler le télescope, diriger le radeau-requin, collecter des morceaux de la carte ... autant d'activités pour gagner en autonomie..

*Statut* : A consulter sur place.

**Bob le bricoleur** : Bob rénove un château . - Paris : Emme, 2005.

*Résumé* : 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 ! Sauve les amis de Bob perdus dans le labyrinthe, gagne la course contre la montre, aide Robert à réparer les trous des murs, nettoie les douves et recycle les débris...10 activités follement amusantes avec l'équipe dynamique de Bob ! 10 activités et 3 bonus supplémentaires. Des décors à imprimer et à colorier..

**Bob l'éponge, le film** . - THQ, 2004.

*Résumé* : Vous êtes le seul à pouvoir aider nos héros à sauver M. Krabs et les habitants de Bikini Bottom en déjouant le terrible Plan Z élaboré par Plancton.

Quelqu'un a dérobé la couronne du roi Neptune et tous les soupçons se portent sur M. Krabs ! Bob l'éponge s'est vu refuser la promotion de ses rêves, mais il décide néanmoins d'aider son patron, convaincu de son innocence. Accompagné de son meilleur ami Patrick, il part pour Shell City afin de mener à bien une mission très périlleuse : retrouver la couronne et sauver la vie de M. Krabs !.

**Chasseurs de dragons** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

**Coffret enfants** . - Emme, 1999.

Contient : 100 frissons ; Je crée ma BD ! Popeye ; English games ; Car & Co : l'affaire Zak le chien .

*Résumé* : - 100 frissons : l'enfant apprend à reconnaître sons, couleurs et formes, à calculer et à compter, à résoudre des problèmes, à élaborer des problèmes... etc ! 3 niveaux pour apprendre à son rythme à travers plus de 100 jeux intelligents

- Je crée ma BD popeye : ce dvd propose aux amateurs de bd de créer des histoires originales à partir de décors et du personnage de popeye !

- English games : c'est un jeu en anglais dans lequel l'enfant peut progresser tout en jouant !

- L'affaire zak le chien : c'est une enquête policière que l'enfant doit mener ! ce cd-rom développe l'esprit d'analyse et de synthèse !.

**Comment ça marche / adapté de David MacAulay.** - Paris : Nathan, 1994.

**Les Contes en Méli-Mélo .** - Emme : Tivola Interactive, 2001.

*Résumé :* Et si au lieu de lui lire un conte, vous le laissiez raconter lui-même son aventure préférée ? Blanche-Neige, Le Petit Chaperon Rouge ou Hansel et Gretel, c'est votre enfant qui choisira son histoire. A lui, de trouver le bon chemin à travers ces contes interactifs où plusieurs fins sont possibles. C'est son imagination et sa mémoire qui le guideront dans un parcours parsemé de illustrations dessinées à la main et d'animations féeriques..

**Croque Canards .** - L.S.P Games.

*Résumé :* Croque Canards se déroule à Canardville, une ville comme les autres mis à part que ses habitants ont des plumes. Canardville petite ville d'apparence.. Non loin Bayouville, ville peuplée d'alligators friands de canards. Canards et Alligators ne font pas bon ménage, pourtant Bill, notre héros à plumes, s'est épris d'amitié pour Aldo, un alligator. Tous deux sont inséparables et s'entraident pour se sortir des situations les plus délicates de Croque Canard..

**De la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête.** : ...Et 4 autres histoires à découvrir . - Paris : Emme, 2004.

*Résumé :* A travers "l'histoire de la petite taupe qui voulait savoir qui lui avait fait sur la tête", l'enfant découvre 5 vrais récits animés dans lesquels il peut agir. A travers ces histoires fortes, porteuses d'émotions, dans une grande variété d'univers, il donne par ses interventions, du sens aux épisodes du récit..

**Deoditoo : Agir pour l'environnement ! .** - Deoditoo, 2004.

*Résumé :* Ce DVD explique les actions menées pour sauvegarder l'environnement. L'adorable extraterrestre Déo, présente les thèmes suivants : notre terre, l'environnement et l'écologie, l'eau (assainissement, traitement), l'air (surveillance, pollution), le sol (gestion des déchets, énergies renouvelables), l'urbanisation (transports, habitat), le vivant (écosystèmes, biodiversité). Avec les rubriques « A toi d'agir ! », Déo montre à l'enfant comment il peut participer à la protection de l'environnement.

En complément des reportages, dans la partie DVD Rom les enfants pourront à loisir mémoriser ce qu'ils ont appris, jouer et étendre leur curiosité !.

**Des contes pour compter .** - TLC Edusoft, 2001.

*Résumé :* Avec Merlin l'Enchanteur comme guide, votre enfant pénétrera dans la Forêt des Nombres, dans laquelle il fera connaissance avec le Petit Chaperon Rouge, Blanche Neige, Boucles d'Or et les Trois Ours, ainsi que tous les amis du jardin de la Fée Mélusine.

Au fur et à mesure des contes, Il y découvrira le calcul dans des activités amusantes : Aider la Grand-Mère du Petit Chaperon Rouge à appeler ses amis en composant le bon numéro, préparer avec un des sept nains un panier de pique-nique en y mettant le nombre de fruits demandés,... et beaucoup d'autres activités !.

## **Didi et Ditto .** - Hachette Multimédia, 2005.

*Résumé :* Didi et Ditto, deux petits castors, vivent dans un monde très coloré ! Le méchant loup Zolt, constamment affamé, vient de capturer Didi ou Ditto (selon le personnage choisi). Afin que sa soeur (ou son frère) ne soit pas dévorée, le petit castor encore libre devra trouver et accumuler autant de nourriture que possible. Mais pour réussir, il a besoin de ton aide ! Un secret : apportez surtout des fruits et des légumes parce que Zolt est végétarien. Mais il faut se dépêcher, qui sait ce qu'un loup affamé peut se résoudre à se mettre sous la dent !

**Maths :** compter, additionner, résoudre des problèmes. **Français :** reconnaître les lettres, acquérir du vocabulaire, pratiquer la phonétique, respecter des consignes, faire des rimes. **Art et créativité :** musique (reproduire des sons, des séquences), exercer la mémoire (visuelle et auditive), colorier. **Logique :** reconnaître les éléments d'une suite et les reproduire..

## **Eko et Crapouille : A la montagne .** - Studio Belette.

*Résumé :* 1e partie : Eko l'écureuil pour les 3 -6 ans - 2e partie : Crapouille la grenouille pour les 7-10 ans.

Découvre l'univers de la montagne avec les célèbres personnages Eko et Crapouille, à travers plein d'activités : des jeux de mémoire, de rapidité, de concentration, d'observation, de dextérité 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! 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..

## **Emprisonnée dans la forteresse du dragon rouge : Laura et Alex au pays des chevaliers .** - Paris : Emme, 2005.

*Résumé :* Le cruel sorcier Grinchebarbe a kidnappé la princesse Laura. Son père, le roi, décide que le plus courageux chevalier du royaume sera dépêché pour aller à la sauver. Qui libèrera la princesse ? Alex, lui, n'est que page et sans armure, ni monture. Parviendra-t-il à devenir chevalier et à sauver son amie ? 11 jeux dans un univers en 3D. Des couronnes à fabriquer à soi-même..

## **Eveil & Créativité .** - Chambéry : Génération 5.

*Contient :* Salut l'artiste ! ; Je joue avec ma voix ; Naxette a disparu ! ; Les Mercredi de Charivari ; Initiation à la musique .

*Résumé :* Cet ensemble de 5 cédéroms permet aux enfants de découvrir la musique et les sons, de s'exercer au dessin ou à la création graphique mais aussi de réaliser des pliages, découpages, bricolages, d'imprimer des kits-anniversaire et de résoudre les énigmes d'un jeu d'aventure. Le coffret « Eveil et créativité » regroupe :

Je joue avec ma voix (expression vocale)

Salut l'Artiste ! (création graphique)

Naxette a disparu ! (jeu d'aventure)

Initiation à la musique (découverte du solfège)

Les mercredis de Charivari (activités manuelles).

## **Explore ta planète ! .** - Montparnasse Multimédia, 2000.

*Résumé :* Pour une passionnante découverte de l'environnement et des grands phénomènes terrestres en compagnie des petits débrouillards. 50 expériences expliquées avec des mots simples pour apprendre à manipuler, observer et déduire..

## **La Ferme en folie .** - THQ, 2007.

## **Fifi .** - TDK, 1997.

*Statut :* A consulter sur place.

**Forestia Junior** . - Laser média : Daddyoak : Eidos, 1999.

*Résumé* : Une exploration ludique au monde de la forêt à travers 4 univers : sous terre avec les fourmis, au ras du sol pour observer les insectes, dans les arbres avec les oiseaux et les écureuils et dans la clairière avec les mammifères. Jeux, création d'un imagier, chansons..

**Frankie** : Les aventuriers du temps . - Vélizy-Villacoublay : Knowledge Adventure, 2002.

*Résumé* : Invitez votre enfant à un voyage fantastique composé de pas moins de cinq expéditions qui le mèneront aux quatre coins du monde, de l'Amérique au pôle Sud en passant par l'Asie. Découverte géographique mais surtout historique puisque c'est en compagnie des grands explorateurs que se déroulent les différentes explorations. Ces voyages sont évidemment prétextes à l'introduction de notions en histoire-géographie dans un contexte 100 % ludique et présenté par Frankie et ses amis. Grâce aux trois niveaux de difficulté, chaque enfant de cinq à huit ans pourra adapter le jeu à ses capacités. Tout au long du jeu, diverses récompenses sont offertes au petit explorateur. Autocollants et cartes à imprimer, chansons à découvrir ou bien encore activités à effectuer en dehors de l'ordinateur, le plaisir est complet..

*Statut* : A consulter sur place.

**Franklin la Tortue** : Best of Coffret 3 jeux . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2007.

*Contient* : Franklin va à l'école ; Franklin après l'école ; Franklin et le club secret .

*Résumé* : Un coffret qui regroupe les 3 aventures de Franklin.

Activités d'éveil et de nombreuses activités manuelles. Pour développer sens de l'observation, logique, mémoire et imagination ainsi que des valeurs positives comme l'amitié ou l'esprit d'équipe. Des activités pour initier les enfants de 4 à 6 ans à la lecture et au calcul. Pour chaque activité, 3 niveaux de difficulté sont proposés. Les parents peuvent consulter le rapport de progression..

**Garfield** : Matous fous ! . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2004.

*Résumé* : Garfield en a assez : John, son maître, exige qu'il capture les souris de la maison. Mais le félin le plus célèbre et le plus paresseux a une bien meilleure idée... Il veut construire un Super-Chat pour chasser à sa place !

Rejoins Garfield et Odie dans une aventure délirante : Jouant au Dr Frankenchat et à son assistant Igor, ils se renseignent sur les félins de la planète et les sélectionnent en fonction de leurs aptitudes pour créer le chat parfait !.

**Gasper** : La ruelle hantée . - Paris : Anuman Interactive, 2006.

*Résumé* : Sauve les chiots perdus dans la ruelle hantée avec Casper !

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 !.

**Gasper** : Mystère au manoir . - Paris : Anuman Interactive, 2006.

*Résumé* : Avec Casper, retrouve les clés du manoir enchanté ! 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 !.

**Le Goûter de Miss Spider / David Kirk.** - TDK, 1999.

*Résumé :* **Le goûter de Miss Spider** invite les enfants âgés de 3 à 7 ans à entrer dans le monde merveilleux et haut en couleurs de David Kirk. Les huit jeux disponibles offriront aux enfants des heures d'amusements et d'éveil. Les amis de Miss Spider, soucieux d'aller à son goûter, ont besoin de l'aide du joueur pour résoudre un problème. Le joueur doit les aider à se rendre au goûter. Lorsque le joueur réussit les huit jeux, Miss Spider le remercie chaleureusement en lui remettant une invitation personnelle à imprimer et à conserver. Chaque jeu comprend 3 niveaux de difficulté (facile, moyen et difficile) pour défier tous les amis de Miss Spider. Grâce à de superbes images et animations en 3D, le CD-Rom permet de retrouver l'ambiance et les personnages uniques des livres de la série Miss Spider pour le plus grand plaisir des enfants..

**La Grande aventure : Mission Antartique** : En route pour une formidable expédition ! . - Paris : Anuman Interactive, 2006.

**Hello Kitty : la grande kermesse** . - Sanrio, 2005.

**Il était une fois la vie / raconté par Roger Carel.** - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2002.

**Je joue, je crée avec le Carnaval des Animaux / Yuli Turovsky , direction d'orchestre.** - Micro Intel, 1998.

**Jeux & Couleurs** : Un CD-Rom pour jouer avec les couleurs ! . - Anuman Interactive, 2006.

**Justine et la pierre de feu** . - Emme, 2000.

**Justine et l'étrange animal** . - Paris : Emme, 2003.

**Justine et l'île aux fruits rouges** . - Emme : Lexis Numérique, 2001.

**Kidou et les chansons magiques** : Le jeu des mini-stars de la chanson . - Musicalis, 2001.

**Kiyeko et les voleurs de nuit / raconté par Pierre Tchernia.** - Ubisoft, 1994.

**Kookabonga** . - Coktel, 2006.

**Krom, le grand pays d'en haut** . - Kaona, 1997.

**Lapin malin : l'île aux pirates** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

**Lémo : les bases de la lecture** : Mystères et aventures au pays des lettres . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2004.

**Mamigou** : Ram dam dans le verger ! . - Eidos ; Paris : Laser média, 2003.

**Le Manège enchanté** . - Game Life, 2008.

**Mango Plumo** : Découvre les secrets de la météo . - Paris : Emme, 2004.

**La Manoir hanté** . - Gallimard Jeunesse, 1999.

*Statut* : A consulter sur place.

**Ma petite planète** . - Kaona, 1998.

**Marine Malice et la Mystère du ranch aux cochons** . - Humongous, 2001.

**Marine Malice et le Mystère des graines d'algues** . - Humongous, 2002.

**Marine Malice et le Mystère du coquillage volé** . - Humongous, 2001.

**Marine Malice et le Mystère du monstre du lagon** . - Humongous, 2002.

**La Maternelle** : Grande section : 5/6 ans . - Chambéry : Génération 5.

*Résumé* : Elaboré d'après le programme officiel, ce cédérom propose une grande variété d'exercices répartis sur 3 niveaux de difficulté. Il prépare progressivement l'enfant : à la lecture et à l'écriture grâce à des activités de graphisme, perception et mémoire visuelle et auditive - aux mathématiques, grâce à des activités de dénombrement, numération, tri, classement, repérage dans l'espace - à la découverte du monde : le monde qui nous entoure (paysages, constructions, climats)..

**Maya l'Abeille** : Tempête dans la prairie . - Emme, 2001.

**Maya l'Abeille 2** : L'Anniversaire surprise . - Emme, 2003.

**Mémoire et Logique** : Un CD-Rom pour travailler la mémoire et la logique . - Anuman Interactive, 2005.

**Mia** : La Quête des pierralines . - Ubisoft, 1998.

**Mia 2** : Le Mystère du chapeau perdu . - Ubisoft, 2000.

**Mia 3** : Le Secret de la maison brûlée . - Ubisoft, 2001.

**Minuit fantôme** : Dessin animé interactif / **Jacques Duquennoy**. - Dada Média : Micro Application, 1996.

**Le Monde de Nemo** : Une odyssée sous-marine . - S.I. : Disney interactive-.

**Le Monde des Pat'amis** . - Paris : Emme, 2005.

**Monsieur heureux et le monde à l'envers** . - Paris : Emme, 2001.

**Moop & Dreadly : Le trésor de l'île Bing-Bong** . - Paris : Anuman Interactive, 2006.

**Nature Interactive** : Promenade multimédia sur des sentiers sauvages . - Hachette Multimédia.

**Opération Teddy Bear** : Le jour le plus long de Paul / **Edouard Lussan**. - Index+, 1999.

**Papi Kloro en chemin...** : Pour le bocage / **préfacé par Hubert Reeves**. - Kloro Educatifs Médias, 2004.

**Passeport pour les Jeux Olympiques : Sydney 2000** . - Hachette Multimédia, 2000.

**Le Pays des pierres magiques** : A la poursuite du dragon de feu . - Coktel, 2002.

**Payuta et le Dieu des Tempêtes** / **raconté par Jean Rochefort**. - Ubisoft, 1996.

**Perl et Gadoo au pays de l'eau** . - Strass Productions, 2001.

**Ploutounette et le livre magique** . - Mindscape, 2002.

**Le Pôle express** . - THQ, 2004.

**Polygone** : Apprend à lire . - Synapse Multimédia, 2004.

**Pouce-Pouce découvre le cirque** . - Villeurbanne : Infogrames· : Humongous, 2001.

**Pouce-Pouce entre dans la course** . - Paris : Emme ; Villeurbanne : Infogrames·, 2003.

**Réflexion & Challenges** : Un CD-Rom pour encourager l'esprit critique ! . - Anuman Interactive, 2006.

**La Reine des neiges** / **Hans Christian Andersen**. - Paris : Flammarion, 1996.

**Le Retour des méchants** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2004.

**Sam Pyjam2 : Héros météo** . - Humongous, 1999.

**Scooby-Doo : L'effroyable Dragon Chinois** : Affaire n°2 . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

**Les Secrets de Mona le vampire** : Le plus fun de tous les vampires ! . - Paris : Emme, 2004.

**Les Sentiers de l'aventure : L'ABC de Zigottine** : Langue écrite . - Montréal : Micro Intel, 2005.

**Les Sentiers de l'aventure : Le château de Carambole** : Mathématiques . - Montréal : Micro Intel, 2003.

**Snoopy** : Où est passée la couverture, Charlie Brown ? . - Paris : Emme, 2003.

**Sorcières et compagnie** : L'aventure du prince crapaud au pays des 5 soeurs sorcières ! . - Planetnemo, 2004.

**Spirit, l'étalon des plaines** : Libre comme le vent . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2005.

**Sudokids** : Le premier sudoku pour fille & garçons ! . - Paris : Emme, 2006.

**Tabaluga à la découverte du Monde** : Explorateur du désert . - Paris : Emme, 2003.

**Tabaluga à la découverte du Monde** : Episode 2 : Expédition polaire . - Paris : Emme, 2004.

**Tabaluga défie Arktos** . - Emme, 2001.

**Tabaluga et le mystère du temps** . - Emme, 2001.

**Tibili et l'île de la panthère** . - Paris : Magnard, 2004.

**Un Vélo pour Petit Tigre** . - Paris : Flammarion, 1996.

**Le Vilain petit canard et moi** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2007.

**Le Voyage autour du monde de Paddington** . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2002.