

Liste des cédéroms : Eveil

Bibliothèque Municipale de Cormelles le Royal

Adiboud'Chou : Jungle et savane : [Le petit cousin d'Adibou pour les 2-4 ans](#) . - Boulogne-
Billancourt : Mindscape, 2009.

Akakliké : [Le cédérom pour les tout-petits](#) . - Paris : Hatier, 1998.

Résumé : Des vaches à tête d'oiseau, des moutons-girafes : les animaux d'Akakliké sont parfois farfelus. Clique sur les traces de l'ours, découvre où se cachent les lapins : plus de 70 animaux te proposent de jouer en photo et en musique. Les douze jeux d'Akakliké ont été 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 toi de jouer avec Akakliké l'écureuil ! A chaque clic, une surprise t'attend. Suis Akakliké parmi les animaux, apprends à manipuler la souris en t'amusant, et montre à tes parents tout ce que tu sais faire. Ton imagier multimédia va les étonner !.

Statut : A consulter sur place.

Akakliké 2 : [L'arbre à cachettes](#) . - Paris : Hatier, 1999.

Résumé : L'arbre d'Akakliké l'écureuil abrite 12 cachettes où les enfants pourront jouer : les 6 premières se trouvent au niveau du tronc et les 6 autres au niveau des feuilles. Il n'y a pas de hiérarchie entre les jeux à l'intérieur d'un même sommaire. Mais il est préférable, pour les plus jeunes, de maîtriser les activités du sommaire 1 avant de prendre l'ascenseur. Certains jeux comportent plusieurs niveaux de difficulté, symbolisés par des noisettes de taille différente. Par défaut, le premier niveau est sélectionné. 12 jeux d'éveil adaptés au rythme des enfants - Une manipulation simple, intuitive et amusante - Un univers graphique et sonore original.

Statut : A consulter sur place.

A la découverte des mots : [3 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..

Allô la tour de contrôle ! . - Fisher-Price, 2002.

Résumé : Sympathique titre mettant en vedette des personnages de Fischer Price, Allô la tour de contrôle saura certainement ravir les tous petits. Il y a cinq activités amusantes qui ont comme thème les avions et l'aéroport. Une activité permet à l'enfant de construire son propre avion, en choisissant ses pièces préférées et en le décorant. Une autre activité consiste à préparer des animaux pour le voyage en les mettant dans les bonnes cages, selon leur numéro. Aussi, une activité demande de trier des valises, selon leur forme ou leur couleur. Une quatrième activité permet de contrôler le décollage des avions dans un ordre bien précis, selon leur couleur. La dernière activité permet de découvrir les différentes saisons et de colorier des cartes postales au motif d'une saison. Il y a beaucoup d'activité de création et chaque œuvre peut être imprimée. Lorsqu'on a visité les 5 personnages correspondant aux activités, on nous propose d'imprimer une foule d'autres activités à faire sur papier. Certaines activités sont offertes en trois niveaux qui varient la tâche à accomplir. L'environnement est intéressant sans être époustoufflant, c'est un bon logiciel pour les enfants de 2 à 4 ans..

Alphabet / adapté de Kveta Pacovska. - Syrinx, 1999.

Résumé : Imaginons des lettres en état d'apesanteur, qui danse, qui sont peureuses, gourmandes, moqueuses... Le talent de Kveta Pacovska n'est plus à démontrer, ses ouvrages très riches en couleur et en originalité raviront les jeunes lecteurs mais aussi les plus grands. Les illustrations abstraites stimuleront leur imagination et leur sens artistique en les entraînant dans un monde extraordinaire fait de rêves et de couleurs.

Arc-en-ciel et la grande fête des océans . - Paris : Emme, 2002.

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. Jeux et ateliers créatifs : le bal des acrobates, le big band orchestra, le ballet des crevettes....

Arc-en-ciel et l'anniversaire de Kraktor . - Paris : Emme, 2003.

Résumé : Une multitude de personnages attachants et drôles dans un univers poétique et tendre issu des livres de Marcus Pfister convenant particulièrement aux plus petits. 11 activités différentes à réaliser dans un parcours non linéaire, des cinématiques et des chansons originales et très rythmées pour divertir les enfants..

L'Atelier des tout-petits . - Fampoux : Club Pom.

Résumé : Educatif, l'Atelier des tout-petits regroupe un ensemble d'activités de reconnaissance de formes et de couleurs, de dessin, de repérage et d'orientation, d'apprentissage à l'écriture destinées à développer chez le jeune enfant des compétences fondamentales tout en l'amusant. Ludique et créatif, il intègre un logiciel de dessin complet à l'ergonomie spécifiquement adaptée aux jeunes enfants, enrichi de séquences vidéo montrant les animaux en situation, ce cédérom pédagogique est le compagnon idéal des tout-petits.

Babar : la chasse aux pièces d'or . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2005.

Résumé : Fidèle à l'esprit Babar, cette aventure Babar et la Chasse aux Pièces d'Or offre aux jeunes utilisateurs un discours encourageant et tendre. Pour tenter de retrouver la collection de pièces de monnaies royales de notre héros, 8 activités d'éveil et de jeux réparties à travers Célesteville font appel à l'agilité, aux réflexes, à la logique, et à l'ensemble des sens de l'enfant. Un scénario qui captivera les tout-petits : aider Babar à retrouver les précieuses pièces royales en réussissant toutes les activités !.

Le Bonhomme de neige / adapté de Raymond Briggs. - Paris : Emme, 2000.

Résumé : Dans ce conte d'hiver doux et poétique, vous retrouverez l'animation au ton pastel de Raymond Briggs et la musique originale de Howard Blake...

Nous avons tous rêvé de bonhomme de neige à un moment de notre vie...

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 classique indémodable qui nous enchante encore !.

Bonne nuit les petits . - Mindscape, 2003.

Résumé : Gros Nounours invite tous les enfants à le rejoindre sur son nuage pour jouer à 10 activités d'éveil qui stimuleront leur imagination et leur créativité. Inclus 20 minutes de vidéo de la série télé..

Ca se transforme . - Ubisoft : Bayard Presse, 1996.

Résumé : **Qu'est-ce qui se transforme? La chenille en papillon, le ciel qui passe du bleu au gris, les ombres qui glissent de droite à gauche... Avant de savoir lire, l'enfant va découvrir tout ce qui se transforme autour de lui. Ces métamorphoses surprenantes, instructives et drôles lui sont proposées sous forme d'animations joliment mises en paroles et en musique. Une palette d'activités variées l'invite ensuite à observer, écouter ou expérimenter ses nouvelles découvertes : mélanges de couleurs, création d'ombres chinoises... tandis que çà et là, des quiz vérifient que l'on a bien tout compris. L'ensemble est disponible en français ou trois autres langues au choix : anglais, allemand et espagnol et bénéficie de toute l'expérience du magazine Pomme d'Api pour faire le bonheur des 3 ans et plus..**

Le Cédé des bébés . - Chambéry : Génération 5.

Résumé : **Le tout premier cédérom pour initier les tout-petits à l'univers magique de l'ordinateur : des jeux de découverte à pratiquer confortablement installé sur les genoux de l'adulte pour un moment chaleureux de complicité et de partage ! Deux modes de jeu : clavier et souris. L'enfant se familiarise avec les touches du clavier dans un premier temps : il s'initie à l'interaction clavier / écran. Dans un second temps, il apprend le maniement de base de la souris : pas besoin de cliquer ! Avec l'ourson Tiboum, nettoie la vitre pour voir ce qui se cache derrière ! Un cédérom idéal pour développer la précision du geste, l'esprit d'observation, l'attention et la concentration de bébé ! Fonctionne également avec le Clavier des bébés..**

Les Cédés de mes premières années . - Génération 5, 2000.

Contient : **Je découvre l'ordinateur ; Les Chiffres et les nombres ; Le Coloriage ; Les Formes et les couleurs ; Les Lettres et les mots .**

Résumé : **Réalisé par des enseignants, des psychologues et des spécialistes du comportement de l'enfant, ce pack de 5 cédéroms permettra aux petits d'acquérir de précieuses connaissances et développera leur attention, leur mémoire, leurs réflexes..**

Cent un exercices . - Paris : Emme, 2004.

Résumé : **Ce CD-ROM offre aux enfants de 3 à 6 ans la possibilité de découvrir le monde de façon simple et ludique. 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.**

Chansons et comptines interactives / Jean-Marc Versini , chant. - Chambéry : Génération 5.

Résumé : **Des chansons à découvrir et à mimer : Jeux de mains, jeux de doigts: Dans des vidéos entraînantes, les chanteurs Anny et Jean-Marc Versini montrent les gestes à reproduire. L'enfant regarde, écoute et chante à son tour. C'est tellement plus drôle d'apprendre une comptine en imitant le modèle ! Et on peut arrêter ou relancer la mélodie à volonté !
Des karaokés interactifs, des activités pour jouer en musique. C'est l'occasion de découvrir en douceur les saisons, les couleurs, les chiffres, les lettres - Notions pédagogiques : éducation de l'oreille et mémoire auditive - développement de l'attention et de la concentration - développement du sens artistique - repérage dans l'espace et dans la durée - prise de conscience du schéma corporel - acquisition de vocabulaire sur l'environnement proche - découverte en musique des chiffres et des lettres - précision du geste et motricité fine. Avec 1 CD audio.**

Charivari de Chat-Malô : [La souricière](#) . - [Galaxy Train](#), 2003.

Résumé : Un conte-jeu pédagogique pour les 3/6 ans - Charivari habite le village de Chat-Malô au bord de la mer. Il y vit heureux en compagnie des autres habitants du village et de sa meilleure amie Charlotte. Mais, une nuit, la méchante sorcière Souricière enlève Charlotte ! L'enfant accompagne Charivari dans sa recherche... Parviendront-ils à retrouver Charlotte ? 10 jeux éducatifs sans cesse renouvelés et de difficulté progressive - 40 coloriages, jeux, pliages et bricolages à imprimer, pour prolonger le plaisir à la maison ou à l'école - Des musiques et des comptines originales - Un environnement drôle et tendre, des personnages attachants qui enchanteront les petits et leurs parents..

Charlotte aux fraises et ses meilleurs amis . - [Boulogne-Billancourt : Mindscape](#), 2007.

Résumé : Charlotte a perdu son album de souvenirs et tous ses témoignages d'amitié... Vous devrez donc l'aider à reconstituer son album en aidant toutes ses amies dans de nombreux mini-jeux ! Vous allez pouvoir retrouver tous les personnages de Frais-Paradis ainsi que l'univers de Charlotte aux Fraises. Il sera également possible d'imprimer des feuilles à colorier pour vous amuser tout au long de la journée. A partir de 3 ans et plus.

Charlotte aux fraises : voyage au pays des fraisi-rêves . - [Boulogne-Billancourt : Mindscape](#), 2007.

Dora l'Exploratrice : [Les aventures de sakado](#) . - [Atari](#), 2004.

Résumé : 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 ! Attention au Vieux Lutin Grognon et à ce gremlin de renard, Chipeur ! Avec Dora l'exploratrice, ramener des livres à la bibliothèque devient une véritable aventure !.

Dora l'exploratrice : [Les animaux de la jungle](#) . - [Atari](#), 2004.

Résumé : Tout en respectant complètement les valeurs de la série, le jeu éducatif propose un apprentissage plus profond tout en s'amusant. Votre enfant découvrira les animaux de jungle en aidant Dora à retrouver tous les animaux qu'un énorme orage a dispersés dans la forêt !!.

Galswin : [Les aventures éducatives](#) . - [Intégral Media](#), 1999.

Résumé : Ce petit ours est un grand aventurier. Mais tout seul, il ne peut pas faire ses grandes découvertes. Il a besoin de l'aide des enfants pour résoudre les différentes énigmes qui parcourent son chemin : reconnaissance des formes, des couleurs, des sons, découverte des chiffres et des lettres, recombinaison de mots, jeux de mémoire, repérage dans l'espace... sans oublier les jeux d'éveil..

Galswin : [L'Extraordinaire aventure en ballon](#) . - [Intégral Media](#), 1999.

Résumé : En parcourant un livre animé, conçu pour les tout-petits, votre enfant découvre en montgolfière de fabuleuses contrées. La magie des sons et des illustrations donne vie à cette passionnante histoire et en fait un moment inoubliable pour toute la famille. Blinky Bill et l'extraordinaire aventure en ballon, c'est un programme complet adapté aux tout-petits: Activités d'éveil; Reconnaissance de formes; Jeux de mémoire; Test de la compréhension; Découverte des animaux du monde; Épanouissement de la créativité, etc.

Galswin : La Grotte aux fantômes . - [Intégral Media](#), 1999.

Résumé : En parcourant un livre animé, conçu pour les tout-petits, votre enfant explore une grotte mystérieuse et en chasse les fantômes pour que la famille Lapin s'y installe. Les sons magiques de la nature donnent vie à cette histoire qui constitue une expérience inoubliable pour toute la famille. Douze pages d'histoire superbement illustrés avec activités d'éveil (découvrir les sons magiques de la nature, identifier les couleurs, des jeux de mémoire...).

Gasper : La boutique magique . - Paris : [Anuman Interactive](#), 2006.

Résumé : Casper est bien embêté... la locomotive de la boutique magique est en panne ! Aide-le à la réparer à travers de nombreux jeux amusants ! 7 activités différentes : coloriage, relier des points, jouer du xylophone, des jeux d'adresse... Plusieurs niveaux de difficulté pour une progression personnalisée..

Gasper : La forêt enchantée . - Paris : [Anuman Interactive](#), 2006.

Résumé : 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 ! 7 activités différentes : dessin, tennis, puzzles, labyrinthe... De nombreux jeux et défis - La découverte des animaux, leur cri, leurs caractéristiques... Plusieurs niveaux de difficulté pour progresser à son rythme..

Go Diego ! mission Safari . - Paris : [Emme](#), 2008.

L'Imagier [du père Castor] . - Père Castor : [Flammarion Multimédia](#), 1995.

Résumé : Version informatique du célèbre imagier, ce CD vous propose diverses activités. Vous pouvez d'abord simplement regarder les images et, en cliquant dessus, voir l'orthographe du mot sélectionné ainsi que sa prononciation. Vous pouvez également écrire ce mot à partir des modèles. Vous pouvez ensuite prendre des photos de vos images préférées et constituer un répertoire de documents. Enfin, un des personnages vous demandera de trouver toutes les images répondant à un critère précis (la couleur, ce qui se trouve dans la salle de bains,...) afin de constituer un album. 488 images-mots - 4 langues de référence : allemand, anglais, espagnol et français - L'imagier du père castor s'adresse aux petits dès 2 ans et intéresse à la fois les parents, les éducateurs et les orthophonistes..

Jardin d'éveil : L'intégrale de petit ours . - [Vélizy-Villacoublay](#) : [Knowledge Adventure](#), 2002.

Résumé : "Jardin d'aveil" est le premier jouet multimédia de bébé, il sert à développer la notion d'objet : percevoir, reconnaître, et distinguer des formes ; la notion d'espace : découvrir des personnages ou des objets cachés ; la notion de mouvement et de relation spatiale : assembler les pièces d'un magnifique puzzle qui s'anime quand il est terminé ; la notion de cause à effet..

Lapin malin : je chante et je joue ! . - [Boulogne-Billancourt](#) : [Mindscape](#), 2005.

Résumé : Lapin Malin Je chante et Je Joue s'adresse aux enfants de 2 à 6 ans. Ce CD-Rom éducatif met en scène le petit personnage Lapin Malin dans son vaisseau magique. En compagnie de Rémi, le chanteur des petits, l'enfant s'initie à la musique et s'éveille au plaisir de chanter. L'objectif de ce logiciel est de développer la sensibilité musicale des enfants.

Selon l'âge du joueur, les activités varient : pour les plus petits, les comptines gestuelles permettent d'associer la musique à des gestes. Pour les plus grands, le karaoké prend le relais et permet de chanter tout en lisant les paroles sur l'écran..

Le Lièvre et la tortue / adapté de Jean De La Fontaine. - [MdH Antarès](#).

La Maternelle : Petite section : 3/4 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 : tracer, mémoriser des formes, des dessins, des couleurs, rechercher des ressemblances et différences: tracer, mémoriser des formes, des dessins, des couleurs, rechercher des ressemblances et différences - aux mathématiques : trier, classer, compter des objets, suivre un trajet, jouer dans l'espace - à la découverte du monde : connaître les animaux et leurs caractéristiques.: connaître les animaux et leurs caractéristique..

La Maternelle : Moyenne section : 4/5 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 : reproduire un motif, des formes, comparer deux images, repérer des détails, percevoir des ressemblances et des différences, reconnaître des mots simple - aux mathématiques : dénombrer des objets, utiliser l'écriture en chiffres, suivre un trajet, reconnaître des formes géométriques simples - à la découverte du monde : connaître ou reconnaître les activités de la vie quotidienne..

Mini-Loup : En vacances / adapté de Philippe Matter. - Hachette Multimédia.

Résumé : Une aventure pleine de surprises, d'animation et de bruitages et une série de jeux d'éveil simples et amusants.

Statut : A consulter sur place.

Mini-Loup : A l'école / adapté de Philippe Matter. - Hachette Multimédia.

Résumé : Une aventure pleine de surprises, d'animation et de bruitages et une série de jeux d'éveil simples et amusants.

Statut : A consulter sur place.

Mini-Loup : Le petit loup tout fou / adapté de Philippe Matter. - Hachette Multimédia.

Résumé : Une aventure pleine de surprises, d'animation et de bruitages et une série de jeux d'éveil simples et amusants.

Statut : A consulter sur place.

Mon premier alphabet : Des jeux amusants pour découvrir les lettres et l'alphabet . - Chambéry : Génération 5.

Résumé : Des jeux éducatifs et ludiques pour découvrir les mots associés aux lettres grâce à des animations attractives, pour voir comment se forment les lettres majuscules et minuscules et apprendre à les écrire, pour lire des mots simples et écrire son prénom- pour associer les lettres majuscules et minuscules, les mots et leurs images, pour reconnaître des mots ou des séquences de lettres à partir d'un modèle. Des activités artistique : un atelier graphique où l'enfant peut colorier les dessins illustrant les lettres et les mots, des puzzles à reconstituer, des tableaux à composer mêlant les images, les lettres et les mots, un atelier de bricolage, avec impression de pages d'écriture, de planches d'étiquettes, de papier à lettre personnalisé, un karaoké pour retenir l'ordre alphabétique en chansons : l'enfant peut écouter, s'enregistrer, se réécouter. Deux jeux d'arcade pour tester ses réflexes et sa rapidité.

Muppet babies : Classer et ranger . - Anuman Interactive, 2005.

Résumé : Avec les Muppet Babies - Classer et Ranger, l'enfant apprend à reconnaître différents vêtements et leur utilité. Il peut prolonger son apprentissage l'ordinateur éteint avec des travaux pratiques à imprimer - L'enfant découvre les différentes parties du corps et apprend à les distinguer - Les différents jeux éveillent les sens, la curiosité et les réflexes d'observation tout en incitant à en savoir d'avantage. L'enfant développe son sens de la coordination en utilisant soit le clavier soit la souris - Il découvre de façon très intuitive l'interaction entre le clavier, la souris et l'écran..

Muppet babies : Les Animaux dans la nature . - Anuman Interactive, 2005.

Résumé : Avec les Muppet Babies - Les Animaux de la Nature, l'enfant découvre les différents animaux domestiques et sauvages (les cris, les noms,...) et apprend à les distinguer - Les différents jeux éveillent les sens, la curiosité et les réflexes d'observation tout en incitant à en savoir d'avantage. L'enfant développe son sens de la coordination en utilisant soit le clavier soit la souris. Il découvre de façon très intuitive l'interaction entre le clavier, la souris et l'écran..

Muppet babies : Le ciel, la terre et la mer . - Anuman Interactive, 2005.

Résumé : Avec les Muppet Babies - Le Ciel, la Terre et la Mer, l'enfant apprend à reconnaître différents moyens de transport et les éléments. Il peut prolonger son apprentissage l'ordinateur éteint avec des travaux pratiques à imprimer. L'enfant découvre l'automobile, le train, l'avion,...et apprend à les distinguer et à leur associer un bruit, une fonction, un nom, ... Les différents jeux éveillent les sens, la curiosité et les réflexes d'observation tout en incitant à en savoir d'avantage. L'enfant développe son sens de la coordination en utilisant soit le clavier soit la souris. Il découvre de façon très intuitive l'interaction entre le clavier, la souris et l'écran..

Nathan fête l'anniversaire de petit ours . - Paris : Nathan, 1996.

Résumé : L'anniversaire de Petit Ours a été spécialement conçu pour aider les jeunes enfants à la prélecture et à se familiariser à l'usage de l'ordinateur. L'histoire de Petit Ours est entrecoupée par des images d'un graphisme excellent, partiellement animées. Cela permet ainsi à l'enfant de faire le lien entre le mot prononcé et le mot écrit en cliquant dessus. Des activités d'éveil sous forme de jeux accompagnent l'histoire; reconnaissance de formes, de couleurs, de nombres . . . La navigation et l'installation sont faciles et permettent à l'enfant d'explorer ce programme à loisir de façon autonome. La compréhension du texte est assurée par les images, les animations et les illustrations. Ainsi le programme peut être utilisé pour l'enseignement du français (thèmes : lever, salle de bains, jouets, etc.)..

Ollo et la tomate géante . - Paris : Anuman Interactive, 2007.

Résumé : Ollo et la tomate géante propose de vivre une aventure dans un univers animé, coloré et original. Alors qu'une tomate géante menace de tout dévaster, Ollo et ses amis vont devoir tout faire pour éviter la catastrophe qui risque de ravager la Vallée Ensoleillée. Pour cela, l'enfant aura l'occasion de relever différents défis et de résoudre de petites énigmes au cours desquelles son sens de l'observation et sa logique seront mis à contribution. De la reconnaissance des chiffres à celle des lettres de l'alphabet en passant par l'évaluation des mesures, Ollo et la tomate géante est composé de six chapitres totalement trilingues (français, anglais et allemand)..

Oui-Oui : En route pour l'école . - Hachette Multimédia, 1998.

Résumé : Pour développer la mémoire auditive, le sens de l'observation et de l'orientation, les dons artistiques. Des jeux de bataille, peinture invisible, labyrinthes, boîte à couleurs pour dessiner, colorier et imprimer ses œuvres. L'enfant découvre les lettres, les mots, les nombres, il s'entraîne à l'écriture et au calcul mental..

Statut : A consulter sur place.

Oui-oui : Le coffret . - Boulogne-Billancourt : Mindscape, 2006.

Ozie Boo ! : Apprendre à vivre ensemble : L'anniversaire de Rajah . - Paris : Emme, 2006.

Résumé : Cinq bébés pingouins inséparables apprennent à cohabiter ensemble dans la joie et l'amitié. Ils vont vivre, au beau milieu de l'Atlantique, mille et une histoires drôles et pleines de surprises. Les Ozie Boo partent fêter l'anniversaire de Rajah, le petit tigre. Mais leur parcours est semé d'embûches. Ils vont découvrir plusieurs univers : le pont de glace, la banquise, la tente en pleine nuit, la cascade et la montagne..

Pingu : Le cd-rom des petits pingouins . - Hachette Multimédia.

Statut : A consulter sur place.

Pingu et ses amis . - Hachette Multimédia.

Statut : A consulter sur place.

Plume au pays des tigres . - Emme, 2001.

Résumé : Un beau matin, l'ourson Plume découvre dans un wagon un drôle d'animal rayé. C'est Babrak, un petit tigre de Sibérie qui voulait voir l'Océan et, maintenant, cherche ses parents. Plume - qu'incarne le joueur - va l'aider : voilà les deux amis partis dans une grande aventure. Il leur faudra descendre une rivière semée d'embûches, ranger des placards, retrouver les plumes d'un hibou. Evoluant dans les dessins tendres et poétiques d'Hans de Beer, l'enfant doit faire preuve de logique, de mémoire, de débrouillardise. Les jeux sont intelligents sans que leur valeur pédagogique soit trop marquée. Flemmard, l'enfant peut aussi choisir de suivre l'histoire animée..

Plume et la Grande Ourse . - Emme, 2000.

Résumé : Un soir sur la banquise, papa ours montre la constellation de la Grande Ourse à Plume. Cette découverte le laisse rêveur. Pourquoi une constellation porte-t-elle son nom ? Pour comprendre l'histoire de la Grande Ourse, L'enfant partira dans une grande aventure pleine de rebondissements où il devra faire preuve d'imagination, d'habileté et de logique..

Premiers pas avec Winnie l'Ourson . - S.I. : Disney interactive-, 2000.

Résumé : Ce cédérom propose des activités d'éveil conçues avec des enseignants et des pédagogues pour les enfants de 18 mois à 3 ans. A travers 5 activités d'éveil différentes, ils apprendront à reconnaître les lettres, les formes, les couleurs, les nombres. Ils se familiariseront avec l'utilisation de la souris et s'initieront aux joies de la musique. Tout au long du jeu, Winnie l'Ourson et ses amis les accompagneront..

Quadrillages . - Fampoux : Club Pom..

Rayman : Premiers clics - Crèche et maternelle . - Montreuil-sous-Bois : Ubisoft, 2004.

Résumé : Pour préparer en douceur l'entrée à la maternelle ! Rayman et ses amis les Globox accueillent votre enfant dans la Prairie Magique : un univers imaginaire merveilleux où déplacer la souris provoque toutes sortes d'animations originales et stimule l'éveil et l'intérêt du tout-petit ! Elaboré avec des spécialistes de la petite enfance, ce logiciel est pour vous une véritable occasion de partage, de découverte et de joie avec votre enfant. Une pédagogie motivante ! L'évolution se fait en fonction du rythme de l'enfant : 3 niveaux de difficulté, initiation à la navigation, manipulation progressive de la souris. Tous les efforts de l'enfant sont récompensés : un niveau surprise après chaque activité, des encouragements tout au long du CD-ROM - Sujets abordés : - Logique - Formes - Langage - Mémoire - Orientation dans l'espace - Créativité..

Salto et Zélia chez les Futots . - Hachette Multimédia, 2002.

Résumé : Enthousiastes, curieux, toujours prêts à venir en aide et dotés de pouvoirs magiques, Salto et Zélia invitent l'enfant à les rejoindre et à participer avec eux à une grande aventure. La mission : Les Futots veulent transformer un château abandonné en royaume du rire ! - 20 activités d'éveil conçues par des spécialistes de l'enfance : compréhension de l'écrit et relation lettre/son, connaissance des chiffres et dénombrement de collection ; tri, rangement selon un critère ou par ordre de grandeur ; ateliers de graphisme et de motricité ; repérage dans l'espace ; éveil musical et identification de sons..

Salto et Zélia chez les Hippos . - Hachette Multimédia, 2002.

Résumé : Avec ces deux héros, les plus petits apprendront de manière ludique. Des contenus variés et enrichissants qui couvrent tous les domaines d'activité dans un très bel environnement graphique..

Salto et Zélia chez les robots : 5/6 ans Maternelle Grande section . - Hachette Multimédia, 2002.

Résumé : Pour les 5-6 ans, le monde des Robots Trois petits Robots ont décidé de présenter leur chiot au concours du plus beau chien Robot de la ville. Mais celui-ci, jeune et insouciant, n'est pas un modèle d'obéissance et de correction. Salto et Zélia vont donc essayer de lui enseigner les bonnes manières et participer activement à la réussite du projet des jeunes Robots. De nombreuses missions attendent les enfants sur ce CD-ROM, comme : - détruire les puces qui infestent le pelage métallique du chiot Robot (jeu d'adresse) ; - lui apprendre, dans le jardin, à utiliser son flair à bon escient (structuration et repérage dans l'espace) ; - donner confiance au chiot Robot qui panique à l'approche du concours (écoute et mémorisation d'une chanson) ; - préparer le voyage vers la ville en vérifiant que tout le nécessaire est bien dans les valises (initiation au monde de l'écrit, reconnaissance et apprentissage des lettres de l'alphabet) ; - décorer le véhicule des Robots (créativité)..

Sandrine petite artiste . - Emme, 2001.

Résumé : 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 ! Exerce tes talents d'artiste grâce aux ateliers de peinture, de dessin et de collage..

Sandrine petite cosmonaute . - Emme, 2001.

Résumé : Sandrine t'emmène dans le cosmos à la rencontre de sympathiques martiens, au coeur de l'océan et au fin fond de son grenier pour y dénicher de drôles de costumes !.

Sandrine petite pirate . - Emme, 2001.

Résumé : 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 ! Embarque sur le navire de Sandrine, évite les obstacles et collecte les trésors. Retourne ensuite sur la terre ferme et aide Sandrine à chasser les petites souris de la cuisine avant qu'elles n'aient grignoté toutes les réserves..

Teletubbies : Joue avec les Teletubbies . - BBC WorldWide Ltd : Hachette Multimédia, 1999.

Résumé : Tinky Winky, Dipsy, Laa-Laa, et Po, vous connaissez ? Ce sont les fameux Teletubbies. Vous savez, ce dessin animé où quatre peluches, un peu nunuches et pas très belles, se baladent dans un décor ultra simplifié fait de collines et de fleurs multicolores. Vos enfants en sont fous ? C'est normal. Mais imaginez un peu qu'ils puissent suivre les aventures de leurs quatre amis sur CD-ROM, et jouer avec eux... Étudié pour favoriser la perception de l'espace, des couleurs et des sons chez les tout petits, le CD-ROM "Teletubbies" connaît un véritable succès. Alors, prêts pour un voyage à Teletubbyland?.

Les Voyages de Balthazar . - Ruedesecoles, 2002.