

Une sélection de ressources numériques françaises et internationales pour la jeunesse

Le 18 mars 2015

Par **Jonathan Paul**, Bibliothèque nationale de France / Centre national de la littérature pour la jeunesse

1. Des bibliothèques numériques sur le web

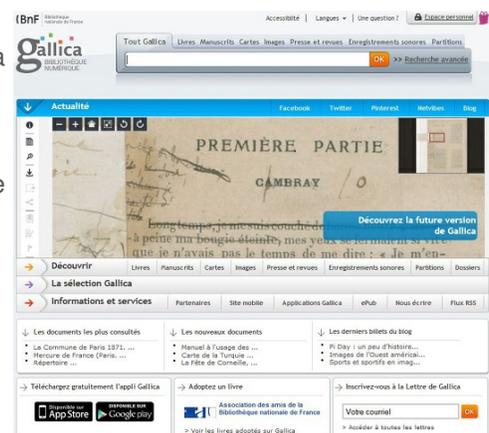
Si on a parlé de veille sur les e-books et les applications, il ne faut pas négliger la masse de documents accessibles par le biais des bibliothèques numériques. Généralement gratuites, elles permettent de consulter à partir de n'importe quel ordinateur (et bien souvent tablette) des milliers de livres pour la jeunesse. De nombreuses initiatives publiques de numérisation du patrimoine ont fleuri à travers le monde, mais il faut aussi signaler de remarquables projets privés visant à mettre à disposition du public des livres numériques, qu'ils soient épuisés ou encore disponibles dans le commerce. Voici donc une petite sélection de bibliothèques numériques remarquables qui proposent toutes des collections de livres pour enfants.

- [Gallica](#)¹

Gallica est la bibliothèque numérique de la Bibliothèque nationale de France et de ses partenaires. Créée en 1997, elle permet d'accéder à plus de deux millions de documents issus principalement de collections patrimoniales : livres, revues, mais aussi photos, cartes, enluminures... Ces documents sont librement accessibles sur le net en mode image, mais aussi téléchargeables en format pdf ou jpeg, ce qui permet notamment de les lire sur tablette. A ce jour, plus de 200 000 documents peuvent être lus en mode texte, et donc téléchargés au format texte brut, et 30 000 documents sont disponibles au format epub.

Sur le site et l'application Gallica, seuls sont consultables des documents libres de droit où dont les droits ont été négociés avec les ayant-droits, - ce qui explique l'ancienneté des éditions consultables. On trouvera tous les « classiques » de la littérature édités en France, y compris dans des éditions destinées aux enfants, de [Don Quichotte](#) aux [Voyages de Gulliver](#), en passant par [20 000 lieues sous les mers](#), [Alice au pays des merveilles](#) et [Le Capitaine Fracasse](#). Des œuvres d'auteurs plus associés à la littérature de jeunesse sont aussi accessibles : [Perrault](#) ou [Andersen](#), la [Comtesse de Ségur](#), [Maurice Boutet de Monvel](#), [Benjamin Rabier](#), [P-J Stahl](#)... Un projet de numérisation des collections patrimoniales de livres pour enfants est porté par plusieurs bibliothèques françaises, pour enrichir les collections de Gallica d'ici 2016.

Par ailleurs, des corpus thématiques se constituent afin de permettre une découverte plus aisée des collections



La page consacrée aux abécédaires dans Gallica

de Gallica : des [abécédaires](#) et, en projet, un corpus des essentiels de la littérature de jeunesse.

- La [Bibliothèque numérique des enfants](#)



Exemple de livre à feuilleter : *Robine et son chien*

Bricol, de Benjamin Rabier

La Bibliothèque numérique des enfants est un site de la Bibliothèque nationale de France qui introduit les 6-12 ans à l'univers de l'écrit et de l'image. Tous les types de livres sont représentés: abécédaires et imagiers, récits animaliers, encyclopédies, aventures, autres récits de fiction, contes et légendes, livres d'art et de poésie... S'il est possible de consulter les ouvrages en fac-similé dans leur intégralité, tels que *Le Roman de Renart*, l'idée maitresse du site est principalement de faire découvrir le monde du livre par le biais d'activités ludiques ou de parcours-découvertes conçus comme des visites virtuelles de la BnF. Ainsi, l'enfant découvrira la légende arthurienne, ou l'histoire des écritures, à travers de multiples rencontres et des surprises... ainsi que des jeux de lettres autour des abécédaires, des jeux de codages et décodages de messages autour des écritures, des ateliers pour mettre en page un livre, concevoir un album ou une exposition... »²

Le corpus puise abondamment dans les collections patrimoniales et livres de droits de la BnF, mais aussi dans ouvrages provenant d'éditeurs tels que l'École des loisirs, Gallimard jeunesse, Actes Sud junior ou Nathan.

- [ICDL](#)

La Bibliothèque Numérique Internationale pour Enfants (ICDL) est un projet fondé à l'origine par la [National Scientific Foundation](#), l'[Institute of Museum and Library Services](#) et [Microsoft Research](#), pour créer une bibliothèque numérique de livres du monde entier.

Cette initiative, coordonnée depuis l'Université du Maryland, a réussi à créer une collection de plus de 4 600 livres numérisés en mode image, dans au moins soixante langues, disponibles gratuitement à la lecture en ligne.

Seuls des livres publiés sur papier sont inclus. Ils peuvent être disponibles dans le commerce ou épuisés, libres de droits ou encore sous droits, que les éditeurs ont cédés. Les œuvres sont présentées intégralement et dans les langues originelles de publication, et l'interface est conçue pour l'utilisation par les enfants.



Présentation sur ICDL du livre *Aliou et Jean*, de L. E. Bassène, publié en 1990 aux Éditions Quart Monde

- Le [Projet Gutenberg](#)

Le Projet Gutenberg est une bibliothèque de livres électroniques, déjà édités en version papier, et appartenant essentiellement au domaine public. Ce projet fut lancé en 1971 par Michael Hart, généralement considéré comme l'inventeur de l'e-book. Il permet le téléchargement gratuit de plus de 36 000 livres électroniques sur ordinateur, mais aussi sur Kindle, Android, iOS ou tout autre périphérique mobile ; on peut choisir entre les formats ePub, Kindle, HTML et texte simple.



Page d'accueil du site « Project Gutenberg »

La plupart des livres téléchargeables sont en anglais, mais on trouve environ 1 800 ouvrages en français. Il est possible de filtrer ses recherches par catégorie, dont une « jeunesse ». Actuellement la catégorie jeunesse de langue française compte un peu plus de soixante-dix livres, dont des œuvres d'Alphonse Daudet, Daniel Defoë (*Robinson Crusoé*), Hector Malot (*Sans famille*), Beatrix Potter (*Pierre Lapin*), la Comtesse de Ségur, Jules Verne, J.D. Wyss (*Le Robinson suisse*)...

Attention cependant : pour des raisons de droits, les éditions proposées sont souvent anciennes. Par ailleurs, la qualité de l'édition électronique laisse parfois à désirer (absence de préface ou des commentaires...).

2. Livres numériques et applications

Voici quelques ebooks et applis pour liseuses ou tablettes, sélectionnés par le comité de lecture de [La Revue des livres pour enfants](#). Certaines applis ne contiennent pas d'histoire ou de narration à proprement parler, mais proposeront des activités créatives intéressantes, se rapprochant du documentaire d'activités ; quelques jeux gratuits sont aussi mentionnés. Par ailleurs, cette sélection met volontairement en avant des ressources gratuites et n'entend pas être représentative de l'offre existante. Elle donnera cependant des pistes pour commencer à constituer une bibliothèque virtuelle sur tablette.

On s'étonnera peut-être de la faible présence de classiques de la littérature dans cette rubrique. Nous avons choisi de mettre l'accent sur la production récente, souvent plus innovante que de plates adaptations de classiques.

a. Applis gratuites

- [L'Atelier McLaren](#). Office national du film du Canada. iOS. Les films + 1 atelier gratuits, les autres ateliers à 2,69 € chacun. À partir de 5 ans

Cette application, d'une richesse inouïe, permet de visionner 51 films d'animation de Norman McLaren, créateur du studio d'animation de l'Office National du Film Canadien en 1942, ainsi que 11 documentaires sur ses techniques d'animation. Trois ateliers interactifs permettent à chacun de créer ses propres œuvres animées à partir des techniques de prédilection de ce génial inventeur : le papier découpé, le dessin sur pellicule et le son synthétique. Les enfants s'amuseront très vite à recomposer le célèbre Merle. Incontournable !

- [Scratch et Scratch Jr.](#) MIT Media Lab. iOS. À partir de 5 ans



Scratch est un environnement de programmation qui permet de réaliser des séquences animées, et plus généralement de s'initier à la programmation. Il a été élaboré par le MIT Media Lab en association avec le Kids research group de l'UCLA. Il existe 2 déclinaisons : [Scratch](#) (pour les 8-12 ans), logiciel compatible (Windows, MacOS et Linux) téléchargeable gratuitement sur le web, et [Scratch Jr](#) (pour les 5-7 ans), qui se présente lui sous forme d'appli gratuite sur iPad. Le principe de base est créer des personnages, modifier leur apparence et les faire évoluer dans un décor donné, à l'aide de blocs de couleur, chacune figurant un type d'action : (mouvements, apparence, sons, répétition d'un action, début et fin de l'animation). Ces dernières sont bien expliquées, soit en langage naturel pour la version

classique, soit par des pictogrammes pour la version « junior ». les 2 applications constituent d'excellentes initiations réussies à l'élaboration d'une histoire, et de façon plus large, à la programmation visuelle.

- [Mudam GO](#) / Bunker Palace / [MUDAM](#). iOS / Android. À partir de 7 ans

Le Mudam, musée d'art contemporain du Luxembourg, propose de découvrir les œuvres de huit artistes en les abordant par le jeu. À partir d'une photographie qui restitue à l'écran la profondeur de champ d'une salle d'exposition, tableaux, sculptures, installations, vidéos, peuvent être manipulés, recréés à partir des éléments qui les composent. La possibilité est offerte de photographier les compositions qui naissent ainsi pour enrichir une galerie virtuelle personnelle ou participer à la collecte du Mudam. Bref, un excellent moyen de visiter le Musée sans avoir besoin de se déplacer jusqu'au Luxembourg !

- [Anne Frank au pays du manga](#). Alain Lewkowicz, Vincent Bourgeau, Samuel Pott, Marc Sainsauve. Arte TV. iOS/Android. À partir de 13 ans

Voici une œuvre illustrant parfaitement le concept de "transmedia": tout d'abord, une BD interactive, accessible sur le [site de la chaîne de télévision Arte](#). Puis une appli consultable sur iPad; depuis, une BD "papier" a vu le jour. À l'origine de ce reportage, un constat: au Japon, tout le monde a lu *Le Journal d'Anne Frank*, mais son destin n'est perçu que sous l'angle de l'histoire édifiante et tragique. La mémoire de la Seconde Guerre mondiale, de l'Holocauste en particulier, est largement occultée. Trois journalistes français, aidés par un interprète "à double culture", vont donc mener une enquête passionnante sur le Japon, ses particularismes, son rapport à l'Histoire et au dernier conflit mondial. Un reportage graphique à mi-chemin du web documentaire et de la bande dessinée interactive, qui mêle habilement dessin, sons d'ambiance, interviews et séquences vidéo.

Pépète de la création numérique à Montreuil en 2013.

- [La Comtesse de Cagliostro](#). D'après Maurice Leblanc. Équipe Rouen Nouvelles Bibliothèques / Ville de Rouen. iOS / Android. À partir de 13 ans

La bibliothèque de Rouen a pris l'initiative d'adapter un des romans de l'univers d'Arsène Lupin en application. Proposé sous le mode feuilleteusesque (52 épisodes qui se dévoilent à raison d'un par jour), comme l'original de 1923, ce livre de Maurice Leblanc est agrémenté de nombreux compléments : de nombreux appendices plongent le lecteur dans l'univers de l'époque, des portraits impertinents des personnages du roman sont disponibles, et on peut naviguer sur une carte interactive des lieux de l'intrigue. C'est fin, drôle et très agréable à lire.



- [ABCDErasme](#). D'après Erasme. Les Belles Lettres. À partir de 13 ans

Sur les 4151 adages que comptait le recueil d'Erasme, Les Éditions des Belles Lettres en proposent ici 25 sur le thème des animaux, présentés sous la forme d'un abécédaire. Sous chaque lettre se cache donc un adage – citation d'auteurs grecs ou latins – élégamment illustré par un animal et mis en scène dans une petite animation. Chacun est accompagné d'une explication pédagogique et du texte intégral du commentaire d'Erasme. Il peut être lu en latin ou en français. Certains de ces adages sont entrés dans le langage courant, mais d'autres – la plupart – nous sont étrangers, comme « Tenir la lentille par un coin ». Une entreprise ambitieuse et élégante, qui plaira surtout aux amoureux des lettres et des langues.

b. Applis payantes

- [Moi j'attends](#). Davide Cali, ill. Serge Bloch. France télévision / Les Films d'Ici 2 / La station animation / Sarbacane. iOS. 2,69 €. À partir de 5 ans



Cette application est la fidèle adaptation l'album paru chez Sarbacane en 2005, toute aussi épurée et poétique que l'original. Le texte bref - les petits et grands événements qui tissent la trame d'une vie – est magnifiquement dit par le comédien français André Dussollier, sur une musique légère et mélancolique. Seul élément interactif, le fil de coton rouge permet de faire avancer le récit aux moments clés : on le glisse dans la main du petit garçon, on enrubanne les mariés, on le désentortille après une dispute, etc. Une pure merveille.

- [Ma petite fabrique à histoires](#). Bruno Gibert. Autrement Jeunesse / e-Toiles/ iOS / Android. 3,59 €. À partir de 7 ans

Le studio numérique e-Toiles propose ici une adaptation de l'album de l'auteur-illustrateur français Bruno Gibert, paru en 2004 aux éditions Autrement. On joue avec 4 bandes de couleurs pour 4 morceaux de phrases et une infinité de combinaisons possibles. La manipulation est simple : faire glisser chaque bande de haut en bas pour construire une nouvelle composition ou secouer la tablette pour une combinaison aléatoire. Chaque mot est habillé d'un environnement sonore subtil, à écouter au fil de la phrase ou séparément. Bref, du hasard naît la poésie.



- [Voyage au centre de la Terre](#). D'après Jules Verne. L'Apprimerie. iOS / Android. 3,59 € (existe aussi en version lite, donnant accès aux trois premiers chapitres). À partir de 11 ans



Il s'agit d'une version abrégée du célèbre roman de Jules Verne. Dans une atmosphère rappelant le XIXe siècle, les Editions de l'Apprimerie ont effectué un travail inventif et élégant tant du côté des jeux typographiques que des illustrations pleines de mystères, qui s'accordent parfaitement avec l'histoire. On pourrait regretter que ce soit si court par rapport au texte original, mais cette mise en bouche très réussie est assurément une belle découverte. D'une manière générale, le catalogue de l'Apprimerie, bien que composé d'adaptations payantes de classiques de la littérature française (Le Horla, bientôt Les Fables de la Fontaine), sont à surveiller en raison de leur qualité remarquable.

- [Petting Zoo/ Zoo pour enfants](#). Christoph Niemann. [Fox & Sheep](#). iOS /Android. 1,99 €. À partir de 3 ans (Insérer visuel)

Dans cette appli, l'enfant peut ici caresser de petits animaux sympathiques rassemblés dans une sorte de zoo. Quand il étire avec le doigt ou tapote sa tablette, l'animal se déforme selon le mouvement de la main, et prend des aspects drôles et variés. La galerie de portraits mêle un dessin traditionnel au trait ainsi que quelques photographies avec des animations toujours surprenantes et réjouissantes (mention spéciale à la langue de la girafe!). Une idée simple, brillamment réalisée. Pour les tout-petits comme pour les grands.

c. Jeux vidéo gratuits sur tablettes

- [Draw a Stickman : EPIC](#). Hitcents. iOS / Android / PC. À partir de 7 ans

Ce jeu propose au joueur de dessiner lui-même le héros et son ami(e), avant de le guider dans l'aventure. Il démarre alors que ce dernier se fait avaler par une livre. La quête commence alors, plongeant le héros dans les pages du grimoire, à la recherche du disparu. Dans ces pages de l'ouvrage, des crayons de couleur sont les seules armes proposées pour lutter contre les obstacles et ennemis. On dessinera ainsi nuages, flammes, clés et autres objets qui permettront de passer de page en page à la rescousse du disparu. Un graphisme agréable, un scénario simple mais prenant, et des modalités de jeu efficaces composent cette belle aventure.



- [Potatoyz. Atomic Soom](#). iOS / Android. À partir de 5 ans

Il s'agit d'une appli créative et ludique qui répond très bien au goût des enfants (de tous âges !) pour les collections de petites figurines. Ici, l'artiste en herbe part de la forme de la patate et la personnalise à son goût (visage, habillage, accessoires,...) avec une vue en 3D disponible permettant d'admirer l'œuvre sous toutes ses coutures. Puis il peut la faire s'animer et évoluer en la touchant du doigt, la photographier également, avant de la sauvegarder.

- [Spaceteam](#). Sleeping Beast Game. iOS / Android. À partir de 8 ans

Ce drôle de jeu, disponible uniquement sur smartphone et tablette, ne se joue que de deux à quatre joueurs, nécessitant donc de deux à quatre terminaux. Il vous invite dans un vaisseau, dans lequel le tableau de bord a été scindé et partagé entre les joueurs. Chacun dispose sur son écran d'une partie des manettes et boutons. Sur chaque écran, des consignes de navigation différentes sont données simultanément, invitant à activer les commandes indiquées le plus rapidement possible. Chacun doit donc énoncer ses consignes à haute voix, tout en activant les commandes dont il dispose dans le bref délai imparti. C'est un sacré défi, dont la difficulté croît avec le nombre de joueur, mais surtout un travail d'équipe, nécessitant dialogue et organisation pour réussir la mission. Certes les graphismes sont sommaires, mais les modalités de jeu sont particulièrement efficaces, et rendent vraiment très plaisante la collaboration. Un jeu qui peut se jouer en Wifi, mais aussi en Bluetooth.

Notes et références

1. Sur Gallica et sur la Bibliothèque numérique des enfants, lire l'article de Corinne Gibello «[La littérature de jeunesse patrimoniale numérisée](#) », dans le dossier [Patrimoine et transmission](#) de *Takam Tikou*. †
2. Comme l'explique «[le coin des parents](#)» du site. †

Pour aller plus loin

Jonathan Paul

Après avoir travaillé pendant six ans en bibliothèque universitaire, Jonathan Paul a rejoint en 2012 le Centre national de la littérature pour la jeunesse (CNLJ) à la Bibliothèque nationale de France. Il coordonne le comité de lecture de La Revue des livres pour enfants consacré aux applications et aux livres numériques ainsi que celui étudiant les documentaires. Il est le webmaster du [site du CNLJ](#).
