



Jeux Vidéo Magazine

Revue numérique

Périodicité	Mensuel
Editeur	LINK DIGITAL SPIRIT
Date d'édition	2021
Collection	Jeux Vidéo Magazine
Thème(s)- Sujet(s)	Technologie



Jeux Vidéo Magazine, premier magazine d'informations sur le jeu vidéo, a pour mission d'aider les joueurs à suivre le flot continu des nouveautés consoles, PC et jeux mobiles. Accessible et dynamique dans la forme, complet et objectif dans ses comparatifs, Jeux Vidéo Magazine est un véritable guide d'achat dont la fonction est de guider les lecteurs dans leurs achats de jeux vidéo ou d'accessoires périphériques,

Vidéo games : l'aventure du jeu vidéo

Livre

de Laure Casalini

Auteur(s)	• Laure Casalini, Auteur
Editeur	La Martinière jeunesse
Date d'édition	impr. 2013
Description	1 vol. (46 p.). ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul.. 26 cm
Note	A partir de 8 ans
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782732461878



Un guide pour connaître l'univers des jeux vidéo, en constante évolution. Il montre comment le développement des nouvelles technologies a induit des univers visuels plus performants et de nouvelles façons de jouer. Il fait le point sur les tendances esthétiques des univers à venir : le photoréalisme, les univers fantastiques naïfs, les univers réalistes ou abstraits, etc.

3-6-9-12 : apprivoiser les écrans et grandir

Livre

de Serge Tisseron

Auteur(s)	• Serge Tisseron, Auteur
Editeur	Erès
Date d'édition	2013
Description	1 vol. (133 p.). 20 x 12 cm
Collection	Mille et un et plus
Thème(s)- Sujet(s)	Ordinateurs et enfants ; Télévision et enfants ; Enfants internautes



Fonds spécifique	Fonds Parentalité
Langues	français
Ean	9782749238975

L'auteur, psychiatre et psychanalyste, préconise un usage raisonné des écrans. Il préconise de fixer des limites aux enfants quant à la consommation des divers médias, sans les stigmatiser ni les idéaliser. Cet ouvrage a pour but d'aider parents et pédagogues à les utiliser à bon escient et à éviter les pièges.

Internet, mes parents, mes profs et moi : apprendre à surfer responsable :
pour tous
Livre

de Christophe Butstraen

Auteur(s)	• Christophe Butstraen, Auteur
Avec	• OlivierBogaert, Préfacier, etc. • AliceBertrand, Illustrateur
Editeur	De Boeck
Date d'édition	2012
Description	1 vol. (194 p.). illustrations en couleur. 24 x 17 cm
Collection	Réussir
Thème(s)- Sujet(s)	Internet -- Guides pratiques et mémentos ; Internet -- Protection de la jeunesse -- Guides pratiques et mémentos ; Sites Web pour enfants -- Guides pratiques et mémentos
Langues	français
Ean	9782804170554



Ce guide pratique présente des conseils et informations pour utiliser au mieux les ressources d'Internet. Il explique comment trouver une information pertinente, protéger les enfants des sites à caractère pornographique, éviter les pourriels, utiliser Facebook en toute sécurité, télécharger, jouer aux jeux vidéo, connaître les arnaques les plus courantes, etc.

Consoles et jeux vidéo : comment ça marche ?
Livre

de Cédric Ray

Auteur(s)	• Cédric Ray, Auteur • Laure Salès, Auteur
Avec	• LaureSalès, Illustrateur
Editeur	Belin jeunesse
Date d'édition	DL 2014
Description	1 vol. (63 p.). ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul.. 25 cm



Note	A partir de 8 ans
Collection	Collection Les Savoirs juniors
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782701183770

Pour tout savoir sur le thème des jeux vidéo : des pratiques de jeu à la fabrication d'une console en passant par les dernières innovations technologiques. Electre 2014

Nos jeux vidéo 70-90 : de la racquette de Pong au racket dans GTA, l'irrésistible ascension des jeux vidéo

Livre

de Marcus

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Marcus, Auteur • Philippe Kieffer, Auteur
Editeur	Hors collection
Date d'édition	DL 2011
Description	1 vol. (143 p.). ill. en coul., couv. ill. en coul.. 26 cm
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo -- 1970-2000
Langues	français
Ean	9782258090651



1001 jeux vidéo auxquels il faut avoir joué dans sa vie (Les)

Livre

de Tony Mott

Avec	<ul style="list-style-type: none"> • TonyMott, Directeur de publication
Editeur	Flammarion
Date d'édition	DL 2011
Description	1 vol. (960 p.). ill. en noir et en coul., couv. ill. en coul.. 21 cm
Collection	Les 1001
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo -- Histoire
Langues	français
Ean	9782081262171



Guide de survie pour accros aux écrans... ou Comment garder ton ordi et tes parents

Livre

de Serge Tisseron

Auteur(s)	• Serge Tisseron, Auteur
Avec	• JacquesAzam, Illustrateur
Editeur	Nathan Jeunesse
Date d'édition	2015
Description	1 vol. (95 p.). illustrations en couleur. 21 x 16 cm
Thème(s)- Sujet(s)	Dépendance à Internet -- Ouvrages pour la jeunesse ; Technologies de l'information et de la communication -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782092559024



Le psychiatre décrypte 15 situations liées à la surutilisation des écrans pour toute la famille, avec pour chacune un plan d'action afin que l'enfant aiguisse son esprit critique et se détache de sa dépendance. @Electre 2016

Programmer des mods Minecraft en s'amusant

Livre

de Sarah Guthals

Auteur(s)	• Sarah Guthals, Auteur • Stephen Foster, Auteur • Lindsey Handley, Auteur
Avec	• GastonDemitton, Traducteur
Editeur	First interactive
Date d'édition	DL 2016
Description	1 vol. (X-261 p.). ill. en coul.. 21 cm
Note	Index
Collection	Programmer ... en s'amusant
Langues	français
Ean	9782754083232



Des conseils pour personnaliser son univers dans Minecraft à l'aide des mods : coder, modifier le jeu avec JavaScript, créer des effets d'eau et de glace, etc. A partir de 10 ans



Assassin's Creed 3 : bande originale du jeu vidéo
Musique audio

Editeur [La Baleine \(distrib.\)](#)
Date d'édition 2015
Description 1 disque compact



Ean 0669311314628

Le célèbre compositeur et producteur anglais Lorne Balfe, gagnant du prestigieux GoldSpirit Award, est surtout réputé pour ses musiques de jeux : "Call of Duty : Modern Warfare 2", "Assassin's Creed 3" et "Revelations, the Skylanders franchise", et le hit de cet été "Terminator Genisys".

Apprendre à coder en Python avec Minecraft
Livre

de Martin O'Hanlon

Auteur(s) [Martin O'Hanlon, Auteur](#)
[David Whale, Auteur](#)
Avec [LaraEl Keilany, Traducteur](#)
[BenSmith, Préfacier, etc.](#)
Editeur [Eyrolles](#)
Date d'édition DL 2016
Description 1 vol. (XII-295 p.). ill. en coul.. 23 cm
Note Sites Internet. Bibliogr. Index
Thème(s)- Sujet(s) [Python \(langage de programmation\) -- Ouvrages pour la jeunesse](#)
Langues [français](#)
Ean 9782212142921



Une initiation à la programmation en Python sur Mac, sur PC ou sur Raspberry Pi, à partir du célèbre jeu vidéo Minecraft. Avec des compléments en ligne à télécharger. @Electre 2016

100 jeux vidéo, 1000 anecdotes !
Livre

de Arnaud Bonnet

Auteur(s) [Arnaud Bonnet, Auteur](#)
Avec [MarcPétronille, Directeur de publication](#)
Editeur [Editions Pix'n love](#)
Date d'édition DL 2015
Description 1 vol. (207 p.). ill. en coul.. 24 cm



Thème(s)- Sujet(s) [Jeux vidéo -- Anecdotes](#)
 Langues [français](#)
 Ean 9782371880146

Une découverte de l'univers du jeu vidéo grâce à une sélection d'anecdotes sur les jeux les plus emblématiques comme Pac-Man, Out Run, Super Mario Bros., Donkey Kong, etc.

A vos marques, prêts ? Codez ! : en Scratch et en Python : réalise tes propres jeux vidéo et deviens un programmeur de génie !
 Livre

de Erwan Blouin

Avec • [ErwanBlouin, Traducteur](#)
 Editeur [Larousse](#)
 Date d'édition 2017
 Description 1 vol. (224 p.). illustrations en couleur. 24 x 20 cm
 Note Glossaire. Index
 Langues [français](#)
 Ean 9782035933034



Un guide pour apprendre à programmer en Scratch et en Python, avec une présentation du monde informatique, des explications pour comprendre les interfaces des logiciels et des mises en application. A partir de 9 ans
 @Electre 2017

Start ! : la grande histoire des jeux vidéo
 Livre

de Erwan Cario

Auteur(s) • [Erwan Cario, Auteur](#)
 Editeur [Editions de La Martinière](#)
 Date d'édition DL 2016
 Description 1 vol. (247 p.). ill. en coul.. 27 cm
 Note Bibliogr. p. 246
 Thème(s)- Sujet(s) [Jeux vidéo -- Histoire](#)
 Langues [français](#)
 Ean 9782732474434



Histoire du jeu vidéo, des origines à 2015, à travers les images des jeux ou personnages qui ont fait date, de Pac-Man à World of Warcraft en passant par Mario, Tomb Raider, les Sims, GTA, Rayman, The Walking Dead, etc. L'auteur retrace son évolution esthétique, des simples pixels aux représentations réalistes des productions modernes.

Mes tout premiers pas avec mon iPad
Livre

de Servane Heudiard

Auteur(s)	• Servane Heudiard
Editeur	First Interactive
Date d'édition	2017
Description	1 vol. (216 p.). 25 cm
Collection	Hors collection
Thème(s)- Sujet(s)	Apple iPad (ordinateur)
Langues	français
Ean	9782412023846



Vous avez franchi le pas, et vous voilà avec l'iPad 3 flambant neuf à la maison ? Félicitations ! Et pour vos débuts, vous avez vraiment choisi le livre idéal. Très illustré, écrit avec des mots simples, il vous guide pas à pas : - Déballez, installez l'iPad et faites le tour du propriétaire - Découvrez l'écran d'accueil - Apprenez les gestes tactiles - Lancez les applications - Parcourez le Web - Envoyez vos messages - Regardez des vidéos, écoutez des chansons - Téléchargez des applications sur l'Apple Store - Jouez et lisez - Ajoutez de nouvelles applications. Les grands débutants ont enfin leur guide pour se mettre à l'iPad.

Copain des geeks
Livre

de Nathalie Lafargue

Auteur(s)	• Nathalie Lafargue, Auteur • Jean-Noël Lafargue, Auteur
Avec	• CallejonParejo, Illustrateur
Editeur	Milan
Date d'édition	DL 2017
Description	1 vol. (188 p.). ill. en coul.. 26 cm
Note	Index
Collection	Copain (Toulouse)
Thème(s)- Sujet(s)	Otaku -- Ouvrages pour la jeunesse ; Informatique -- Ouvrages pour la jeunesse ; Ordinateurs et civilisation -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782745984302



Une présentation des objets connectés tels que les ordinateurs, les smartphones, les tablettes, les outils périphériques, les logiciels et les applications, et des informations sur les jeux vidéo, la réalité virtuelle, la culture geek, les jeux de rôle, les héros et les hackers. Eclaire sur les répercussions de la dématérialisation sur la société. Avec des activités pour manipuler les outils. @Electre 2017

Atari : l'histoire et l'art d'une marque culte
Livre

de Tim Lapetino

Auteur(s)	• Tim Lapetino, Auteur
Avec	• ErnestCline, Préfacier, etc. • Robert V.Conte, Auteur de la postface, du colophon, etc. • PhilippePinon, Traducteur
Editeur	Huginn & Muninn
Date d'édition	DL 2016
Description	1 vol. (351 p.). ill. en coul.. 29 cm
Note	Index
Thème(s)- Sujet(s)	Atari Inc. -- Histoire ; Atari Games -- Histoire
Langues	français
Ean	9782364804913



Tout l'univers d'Atari dans un ouvrage destiné aux amateurs de jeux vidéo anciens, présentant son histoire, son design, ses bornes d'arcade, ses oeuvres emblématiques (telles que Pac-Man), ses artistes majeurs, sa promotion et sa diffusion. @Electre 2017

Max est fou de jeux-vidéo
Livre

de Dominique de Saint-Mars

Auteur(s)	• Dominique de Saint-Mars, Auteur
Avec	• SergeBloch, Illustrateur
Editeur	Calligram
Date d'édition	1993
Description	48 p.. ill.. 13 x 10 cm
Collection	Ainsi va la vie
Thème(s)- Sujet(s)	jeu video
Fonds spécifique	Fonds Premières Lectures
Langues	français
Ean	2-88445-063-7



Max passe son temps entre les consoles et les petits jeux vidéo de poche. Lili regarde son frère d'un air détaché; cela l'intéresse beaucoup moins. Mais, quand les parents s'en mêlent, le ton monte.

[Autres documents de la même série : Max et Lili](#)

Comprendre les jeux vidéo : quand on en a marre de se faire traiter de noob et qu'on ne comprend même pas ce que ça veut dire
Livre

de Julien Tellouck

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Julien Tellouck, Auteur • Mathias Lavorel, Auteur
Editeur	404 éditions
Date d'édition	DL 2017
Description	1 vol. (79 p.). 15 cm
Note	Glossaire
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo
Langues	français
Ean	9791032401064



Un guide sur les jeux vidéo, leur histoire et leurs évolutions technologiques, accompagné d'anecdotes. @Electre 2017

écrans (Les)
Livre

de Audrey Guiller

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Audrey Guiller, Auteur
Avec	<ul style="list-style-type: none"> • MarieMignot, Illustrateur
Editeur	Milan
Date d'édition	DL 2017
Description	1 vol. (37 p.). ill. en coul.. 22 cm
Collection	Mes p'tites questions
Thème(s)- Sujet(s)	Ecrans tactiles -- Ouvrages pour la jeunesse ; Ecrans plats -- Ouvrages pour la jeunesse ; Terminaux à écran de visualisation -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782745991973



Une présentation des écrans d'ordinateur, de télévision ou encore de téléphone, en seize questions. A partir de 6 ans @Electre 2017

Comment utiliser les écrans en famille : petit guide à l'usage des parents 3.0

Livre

de Elena Pasquinelli

Auteur(s)	• Elena Pasquinelli, Auteur
Avec	• ChristineLaugier, Traducteur
Editeur	Odile Jacob
Date d'édition	DL 2018
Description	1 vol. (221 p.). ill.. 22 cm
Note	Bibliogr.
Thème(s)- Sujet(s)	Ordinateurs et enfants ; Enfants internautes
Fonds spécifique	Fonds Parentalité
Langues	français
Ean	9782738145161



Des conseils pour adopter un usage réfléchi des écrans au sein de la famille et comprendre leurs effets sur le cerveau, notamment des enfants. @Electre 2019

Jeux Vidéo Magazine Junior
Revue numérique

Périodicité	Trimestriel
Editeur	LINK DIGITAL SPIRIT
Date d'édition	2021
Collection	Jeux Vidéo Magazine Junior
Thème(s)- Sujet(s)	Technologie



Jeux Vidéo Magazine Junior est le magazine de jeux vidéo N°1 à destination des enfants : 100 % des jeux abordés s'adressent aux kids. Un vrai guide pratique pour bien choisir son jeu sur console de salon, portable, PC, smartphone ou tablette.

plus grands héros du jeu vidéo (Les)

Livre

de Régis Monterrin

Auteur(s)	• Régis Monterrin, Auteur
Editeur	Omaké books
Date d'édition	DL 2018
Description	1 vol. (143 p.). ill. en coul.. 23 cm
Note	Webliogr. p. 142-143
Thème(s)- Sujet(s)	Personnages de jeux vidéo
Langues	français
Ean	9782919603619



Un tour d'horizon de 120 personnages de jeux vidéo sous forme de fiches illustrées décrivant leurs caractéristiques et livrant des anecdotes. Des héros issus aussi bien de jeux sur console et PC que sur mobiles sont représentés, de Lara Croft à Mario, en passant par des personnages moins célèbres comme Phoenix Wright ou Faith Connors. @Electre 2019

Minecraft : Le guide agriculture

Livre

de ALEX WILTSHIRE

Auteur(s)	• ALEX WILTSHIRE
Avec	• SAMROSS • JOHNSTUCKEY • AlexandreFil
Editeur	GALLIMARD JEUNESSE
Date d'édition	2018
Description	1 vol. (80 p.)
Collection	MINECRAFT
Thème(s)- Sujet(s)	Minecraft ; jeu video ; Agriculture
Langues	français
Ean	9782075101950



Le guide Minecraft officiel de l'agriculture vous apprendra tout sur les cultures de base, l'élevage des animaux domestiques et les fermes à monstres.

Piégés dans l'espace

Livre

de Mélanie Vives

Auteur(s)	• Mélanie Vives, Auteur • Rémi Prieur, Auteur
Avec	• El Gunto, Illustrateur
Editeur	Fleurus
Date d'édition	DL 2019
Description	1 vol. (42 p.). ill. en coul.. 29 cm
Collection	Escape game junior
Thème(s)- Sujet(s)	livre-jeu
Langues	français
Ean	9782215168683



Téléporté en 3144, le joueur, secondé par le robot Dooz, doit venir en aide à une équipe d'astronautes de la planète Vacumy, menacés par les diaboliques habitants de l'étoile Hyéna. Avec des énigmes à résoudre en un temps limité en faisant appel à la logique, au sens de l'observation et à l'esprit de déduction. A partir de 9 ans

[Autres documents de la même série : Escape game junior](#)

Escape game : le temple du pixel
Livre

de Alexis Moroz

Auteur(s)	• Alexis Moroz, Auteur
Avec	• Alexandre Villiers-Moriamé, Illustrateur
Editeur	Mango
Date d'édition	2019
Description	1 vol. (43 p.). illustrations en couleur. 29 x 20 cm
Collection	Escape game
Thème(s)- Sujet(s)	livre-jeu ; Jeux de rôle (jeux)
Langues	français
Ean	9782317019869



Une aventure dont le ou les lecteurs sont les héros, avec des jeux et des énigmes à résoudre en une heure pour sortir d'un jeu vidéo maudit.

Escape game : une nuit à la bibliothèque
Livre

de Clémence Gueidan

Auteur(s)	• Clémence Gueidan, Auteur • Guillaume Natas, Auteur • Florent Steiner, Auteur
Avec	• Je suis une légume, Illustrateur
Editeur	Mango
Date d'édition	2018
Description	1 vol. (48 p.). illustrations en noir et en couleur. 29 x 20 cm
Collection	Escape game
Thème(s)- Sujet(s)	livre-jeu ; Jeux de rôle (jeux)
Langues	français
Ean	9782317012846



Une aventure dont le lecteur est le héros, avec des énigmes à résoudre en une heure pour pouvoir s'échapper de cette étrange bibliothèque : alphabet crypté, labyrinthe ou encore déduction.

famille Tout-Ecran (La) : conseils en éducation aux médias et à l'information
Livre

de Jean-Marie Panazol

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Jean-Marie Panazol, Auteur • Stéphanie Laforge, Auteur
Avec	<ul style="list-style-type: none"> • SamuelBaluret
Editeur	CLEMI
Date d'édition	2019
Description	94 p.. 15x22 cm
Thème(s)- Sujet(s)	Ordinateurs et enfants ; Télévision et enfants ; Enfants internautes
Langues	français



Quels réflexes adopter face à la désinformation? Comment conseiller vos enfants sur les réseaux sociaux et les protéger des images violentes? Quelles sont les règles à respecter et à inventer dans ce monde d'ultraconnexion dans lequel ils grandissent?

fabrication du crétin digital (La) : les dangers des écrans pour nos enfants
Livre

de Michel Desmurget

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Michel Desmurget, Auteur
Editeur	Editions du Seuil
Date d'édition	DL 2019
Description	1 vol. (425 p.). ill.. 22 cm
Note	Bibliogr.
Thème(s)- Sujet(s)	Ordinateurs et enfants ; Télévision et enfants
Langues	français
Ean	9782021423310



La consommation récréative du numérique par les jeunes générations est un fait de société de grande ampleur. L'auteur fait le point sur les études scientifiques qui abordent l'impact des écrans sur le développement physique, émotionnel et cognitif des enfants. @Electre 2019

J'explore le monde numérique : Internet, robots, cryptographie, programmation, intelligence artificielle... : 52 activités sans écrans
Livre

de Régine Poussin

Auteur(s)	• Régine Poussin, Auteur
Editeur	Editions Eyrolles
Date d'édition	2019
Note	Bibliogr. et webliogr. p. 265-268
Thème(s)- Sujet(s)	Ordinateurs -- Programmation
Langues	français
Ean	9782212678154



Des activités variées pour s'initier à l'informatique sans utiliser d'écrans. Des défis, des contes, et des jeux permettent d'aborder la programmation, l'intelligence artificielle, la cryptographie ou encore la robotique. A partir de 9 ans

100 % escape games
Livre

de Rémi Chaurand

Auteur(s)	• Rémi Chaurand, Auteur • Bruno Muscat, Auteur
Avec	• Estocafich (1981-....), Illustrateur
Editeur	Bayard Jeunesse
Date d'édition	2019
Description	1 vol. (64 p.). illustrations en couleur. 22 x 23 cm
Collection	100% activités
Thème(s)- Sujet(s)	livre-jeu ; Jeux de logique -- Ouvrages pour la jeunesse ; Devinettes et énigmes pour la jeunesse ; Jeu de rôle
Langues	français
Ean	9791036310416



Quatre escape games à résoudre : empêcher un sous-marin de sombrer, sortir de la chambre secrète d'un dieu égyptien, trouver la clé d'une prison de western, ou encore découvrir l'antidote d'un poison qui transforme les gens en zombies. A partir de 7 ans

Etre parent à l'ère des écrans : boîte à outils pour faire face à l'hyperconnexion des jeunes
Livre

de Pierre Massot

Auteur(s)	• Pierre Massot, Auteur
Editeur	Dangles éditions
Date d'édition	DL 2019
Description	1 vol. (299 p.). ill. en coul.. 25 cm
Note	Webliogr., 1 p.
Collection	Parenting (Escalquens)
Thème(s)- Sujet(s)	Télévision et enfants ; Ordinateurs et enfants ; Rôle parental
Fonds spécifique	Fonds Parentalité
Langues	français
Ean	9782703312499



L'auteur détaille plus de 120 suggestions pour aider les parents à faire en sorte que leurs enfants passent moins de temps devant les écrans. Avec trois questionnaires à partager en famille pour faire le point sur leur usage.

Mission déconnexion
Livre

de Laurence Bril

Auteur(s)	• Laurence Bril, Auteur
Avec	• LéoLouis-Honoré, Illustrateur
Editeur	Rue de l'échiquier
Date d'édition	2020
Description	1 vol. (39 p.). illustrations en couleur. 20 x 14 cm
Note	Sitogr.
Collection	Je me bouge pour ma planète
Thème(s)- Sujet(s)	Société numérique ; Technologies de l'information et de la communication ; Informatique ; Dépendance à Internet
Langues	français
Ean	9782374252339



Un guide qui invite l'enfant à questionner son rapport aux écrans, à mieux discerner ses priorités et à comprendre les risques associés à l'addiction ainsi que les problèmes environnementaux liés à l'empreinte carbone du numérique et à la pollution engendrée par les e-déchets. Avec des jeux, un quiz et des tests à réaliser en famille.

En mode geek : programmation, algorithmes, jeux vidéo
Livre

Editeur	Erasme
Date d'édition	2020
Description	1 vol. (48 p.). illustrations en couleur. 26 x 20 cm
Collection	Tremplin
Thème(s)- Sujet(s)	Jeux vidéo ; Programmation système (informatique) -- Ouvrages pour la jeunesse ; Informatique -- Ouvrages pour la jeunesse
Langues	français
Ean	9782808126007



Des jeux d'intérieur et d'extérieur avec un test, une recette de cuisine, des textes variés pour mieux comprendre l'ère numérique et les nouvelles technologies mais aussi découvrir la programmation. A partir de 10 ans

Hacker fou (Le) : escape game junior
Livre

de Mélanie Vives

Auteur(s)	<ul style="list-style-type: none"> • Mélanie Vives, Auteur • Rémi Prieur, Auteur
Avec	<ul style="list-style-type: none"> • El Gunto, Illustrateur
Editeur	Fleurus
Date d'édition	2021
Description	1 vol. (44 p.). illustrations en couleur. 30 x 22 cm
Collection	Escape game junior
Thème(s)- Sujet(s)	livre-jeu ; Jeu de rôle
Langues	français
Ean	9782215162889



Téléporté en l'an 2394 avec son fidèle robot DZ13, le joueur doit résoudre des énigmes afin de contrer un savant fou qui souhaite paralyser le monde grâce à un virus informatique.