



RESSOURCE GRATUITE POUR LES ENSEIGNANTS

37 mini-jeux pour lire, écrire, compter et raisonner, en atelier autonome

Gratuit · sans publicité · sans achat intégré · sans compte · aucune donnée collectée · hors ligne

La Forêt du Renard Astucieux est un jeu éducatif pour tablette et téléphone (Android, iPhone et iPad), créé en Belgique pour les enfants de 4 à 8 ans. L'enfant lance un dé, son renard avance sur un plateau, et chaque case ouvre un mini-jeu de quelques minutes. Une voix explique la règle de chaque jeu : un enfant qui ne lit pas encore commence seul.

Dans ce guide · l'utilisation en classe · l'installation sur les tablettes de l'école · les 37 mini-jeux, avec leurs trois niveaux et le niveau par lequel commencer de la 2^e maternelle à la 3^e primaire · les repères du tronc commun · un mot aux parents à photocopier, avec QR code.

● En classe, concrètement

Un atelier qui tourne seul

Chaque mini-jeu travaille une compétence précise et dure quelques minutes. La voix explique la règle, le bouton « ? » la répète : l'enfant n'a pas besoin de vous pour commencer, pendant que vous travaillez avec un groupe.

Différencier avec un seul jeu

La plupart des jeux ont trois niveaux : « Je découvre », « Je m'entraîne », « Je sais faire ». Les additions de L'Ascension du Renard vont jusqu'à 5 au premier niveau et jusqu'à 20 au troisième ; Lis et Associe passe des mots simples aux mots avec « ill » et « gn ».

Cibler une notion

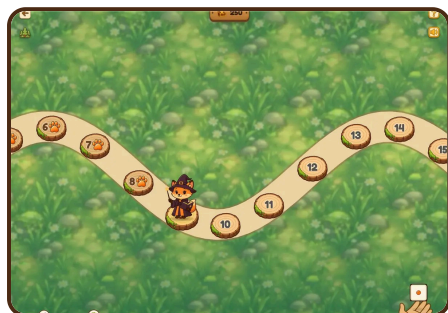
Depuis l'espace parent, on lance directement le mini-jeu choisi, sans passer par le plateau : pratique pour revenir sur ce qui a été vu en classe le jour même.

Suivre chaque élève

Sur une tablette partagée, un profil par enfant : chacun retrouve son renard, ses étoiles, ses costumes et sa progression. L'espace parent, protégé par un petit calcul, montre la progression par activité et le temps de jeu.

● Sur les tablettes de l'école : rien à configurer

- ✓ L'application s'installe depuis Google Play ou l'App Store, comme chez soi. Ensuite, rien : pas de compte à créer, pas de code de classe, pas de connexion.
- ✓ Elle fonctionne hors ligne, ce qui compte dans une école où le Wi-Fi n'est pas toujours au rendez-vous.
- ✓ Elle ne collecte aucune donnée : ni nom, ni e-mail, ni localisation, ni traceur. La progression reste sur la tablette. Il n'y a donc rien à déclarer, et rien à faire signer aux parents.
- ✓ Ni publicité ni achat intégré : un enfant seul devant l'écran ne peut tomber sur rien d'autre que le jeu. Le jeu est gratuit, et il le restera.



Le plateau : l'enfant lance le dé, le renard avance, la case ouvre un mini-jeu.



Lis la Phrase : lire toute la phrase, puis choisir l'image qui la montre exactement.



La Balance : équilibrer avec des pommes, puis toucher le signe =.

● Quelques façons de l'utiliser

- **En atelier autonome**, sur une ou deux tablettes, pendant que vous travaillez avec un groupe de besoin.
- **Pour différencier** : le même jeu, à un niveau différent selon l'élève. Le tableau des pages suivantes indique, pour chaque année, le niveau par lequel commencer.
- **Pour revenir sur une notion** travaillée en classe (les rimes, le signe =, l'heure pile...) : lancez le mini-jeu correspondant depuis l'espace parent.
- **En remédiation en 3^e primaire**, avec les niveaux « Je sais faire » : l'heure à cinq minutes près, les doubles jusqu'à 40, les dizaines à rebours depuis 100, l'accord de l'adjectif.
- **Pour un moment calme** : les six jeux de la tanière (Bulles, Dessin, Puzzle, Labyrinthe, Photo, Point à Point) sont faits pour se détendre, entre deux activités.
- **À la maison** : le mot aux parents, en dernière page, se photocopie tel quel. Son QR code ouvre directement le bon magasin d'applications.



Installer le jeu

Scannez ce code avec la tablette, ou tapez **renardastucieux.be/telecharger** : le bon magasin s'ouvre (Google Play ou App Store). Sinon, cherchez « Renard Astucieux » dans le magasin d'applications.

Page dédiée aux enseignants : **renardastucieux.be/pour-les-enseignants**



Qui a fait ce jeu ? Pierre Guillaume, papa et développeur indépendant installé dans la région de Namur. Ancien éducateur, il a travaillé auprès d'enfants à besoins spécifiques. Il a créé le jeu pour sa fille, puis l'a soumis à des instituteurs, dont les retours ont façonné plusieurs mini-jeux. Une remarque après une séance, une notion à couvrir ? **contact@renardastucieux.be**

● Les 37 mini-jeux, et le niveau par lequel commencer

1 Je découvre 2 Je m'entraîne 3 Je sais faire • jeu sans niveaux, adapté à cet âge

Case vide : plutôt pour un autre âge M2, M3 : 2^e et 3^e maternelle · P1 à P3 : 1^{re} à 3^e primaire

Le niveau conseillé est celui dont le contenu (nombres en jeu, longueur des mots et des phrases, type d'écriture) correspond aux attendus de l'année dans les référentiels du tronc commun de la Fédération Wallonie-Bruxelles. Repère indicatif : chaque élève avance à son rythme.

Lire et écrire 12 mini-jeux

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
Tracé de Lettres Monde 1 - La Forêt du Renard	Geste d'écriture : majuscules, minuscules et cursive L'enfant choisit les majuscules, les minuscules ou l'écriture attachée, puis suit le chemin du point rouge vers le point bleu : l'encre suit son doigt.	1. Les 26 majuscules d'imprimerie 2. Les 26 minuscules d'imprimerie 3. Les 26 lettres en écriture attachée	1	2	2	3	3
Lis et Associe Monde 1 - La Forêt du Renard	Lecture de mots et compréhension L'enfant lit le mot sur la pancarte du renard et touche l'image qui va avec. Chaque mot lu rejoint son imagier.	1. Mots simples : vélo, lune, tapis 2. Mots avec ou, oi, on, ch : loup, roi, ballon 3. Mots longs avec ill, gn : papillon, montagne			1	2	
Attrape la Lettre Monde 1 - La Forêt du Renard	Reconnaissance des lettres La pancarte montre la lettre à attraper. L'enfant touche les pommes qui portent la même, et elles tombent dans le panier.	Sans niveaux	•	•			
Domino des Syllabes Monde 1 - La Forêt du Renard - version experte dans le monde 3	Syllabes : entendre et lire le début d'un mot L'enfant lit la syllabe dans la bulle du renard et glisse au bout du pont le domino dont le mot commence pareil. Le jeu revient plus loin en version experte, avec des mots de deux, trois puis quatre syllabes.	1. Pont de 4 dominos, mots de deux syllabes 2. Pont de 5 dominos, mots de deux à quatre syllabes 3. Pont de 6 dominos : seule l'image reste sur le domino		1	2	3	
Remets dans l'Ordre Monde 2 - La Forêt de Nuit	Construire une phrase Les mots d'une phrase sont mélangés. L'enfant les pose sur les pierres dans le bon ordre, et le renard traverse la rivière.	1. Phrases de 4 ou 5 mots : le chien court vite 2. Phrases de 4 à 6 mots, avec un complément 3. Phrases de 5 à 7 mots, avec des adjectifs			1	2	3
Le Volcan des Mots Monde 2 - La Forêt de Nuit	Reconnaître les petits mots fréquents Le renard dit un mot : l'enfant touche le bon, qui file dans le bocal. Au niveau 3, le renard se tait, et il faut trouver le mot qui manque dans la phrase.	1. 10 petits mots fréquents, dits et écrits 2. 30 petits mots, seulement dits, avec des sosies (le, la) 3. Une phrase à trou, sans voix : le mot qui manque			1	2	3
La Rivière aux Rimes Monde 3 - La Rivière aux Mots	Rimes : entendre la fin des mots Le renard dit le mot de sa pancarte. L'enfant pêche la feuille dont le mot finit par le même son. Au niveau 3, le mot n'est plus dit : il faut le lire.	1. Le mot est dit : une rime parmi trois nénuphars 2. Deux rimes parmi cinq, pièges au son voisin (on, an) 3. Le mot est écrit seul, sans image ni voix	1	1	2	3	
Le Mot Mystère Monde 3 - La Rivière aux Mots	Lettres et sons : compléter un mot Une lettre du mot est tombée dans l'eau. L'enfant écoute le mot et glisse la bonne lettre dans le trou de la pancarte. Plus loin, il en manque deux, puis une syllabe entière.	1. Mots courts : une lettre à retrouver 2. Mots de deux syllabes : deux lettres à retrouver 3. Mots longs : une syllabe entière à retrouver			1	3	

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
La Chasse aux Sons Monde 3 - La Rivière aux Mots	Entendre un son et voir comment il s'écrit L'enfant glisse chaque image dans la boîte du son qu'il entend : A ou I, puis OU, OI et ON, puis CH, EU et AN. Le mot s'écrit alors avec ses lettres en couleur.	1. Trier 6 images : le son A ou le son I 2. Trier 9 images : les sons OU, OI et ON 3. Trier 9 images : les sons CH, EU et AN	1	1	2		
Lis la Phrase Monde 3 - La Rivière aux Mots	Lire et comprendre une phrase L'enfant lit toute la phrase, jusqu'au dernier mot, puis glisse dans le livre l'image qui montre exactement ce qu'elle dit.	1. Phrases de 3 mots : le chat dort 2. Phrases de 5 mots : le chat boit du lait 3. Sur, sous, devant : deux images presque pareilles			1	2	3
La Phrase du Renard Monde 3 - La Rivière aux Mots	Écrire une phrase : ordre des mots, majuscule, point Une image, des mots mélangés : l'enfant construit la phrase qui décrit la scène. Au niveau 3, la majuscule, le point et un mot de trop s'en mêlent.	1. Ranger 3 mots sous l'image : le chat dort 2. Ranger 5 mots : le lapin croque une carotte 3. La majuscule, le point, et un mot de trop à écarter			1	3	3
Le Marché du Renard Monde 3 - La Rivière aux Mots	Singulier, pluriel et accord de l'adjectif Une cliente arrive. « La pomme », c'est une seule ; « les pommes », c'est plusieurs. L'enfant remplit son panier, puis sonne la cloche. Plus loin, il choisit l'étiquette, puis accorde l'adjectif.	1. Écouter la commande : une seule, ou plusieurs 2. Choisir l'étiquette : la fraise ou les fraises 3. Accorder l'adjectif : la petite pomme, les grandes pommes				1	3

Compter et calculer 12 mini-jeux

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
L'Ascension du Renard Monde 1 - La Forêt du Renard	Additions et soustractions jusqu'à 20 Dans le calcul, il manque un nombre. L'enfant glisse le bon dans le trou, et son renard grimpe vers le sommet.	1. Additions et soustractions jusqu'à 5 2. Additions et soustractions jusqu'à 10 3. Additions et soustractions jusqu'à 20			2	3	
Comparaison Monde 1 - La Forêt du Renard	Comparer deux quantités : plus, moins, le signe Deux ours, deux tas de fruits. L'enfant compte et touche celui qui en a le plus, ou le moins. Au dernier niveau, il choisit le signe.	1. Deux tas de 1 à 6 fruits : lequel en a le plus ? 2. Jusqu'à 8 fruits : le plus, ou le moins 3. Jusqu'à 10 fruits : choisir le signe > ou <	1	2	3		
Compte et Tire Monde 2 - La Forêt de Nuit	Dénombrer, additionner, premières soustractions L'enfant compte les points des dés et touche le bon ballon : le canon tire dessus. Six réussites dessinent la constellation du Renard.	1. Additionner deux dés, total jusqu'à 10 2. Additionner trois dés, jusqu'à 18 3. Additionner quatre dés, ou soustraire deux dés		1	2		
L'Échelle des Nombres Monde 2 - La Forêt de Nuit	La suite des nombres Il manque un barreau. L'enfant lit les nombres de l'échelle de bas en haut et glisse le bon dans le trou : le renard grimpe et allume la cabane.	1. Compter de 1 en 1, de 2 en 2, ou à rebours, jusqu'à 16 2. Sauts de 3, de 5 ou de 10, en avant ou à rebours, jusqu'à 70 3. Sauts de 3 à 6 en avant, de 3 ou 4 à rebours		1	2	2	3
L'Horloge du Renard Monde 2 - La Forêt de Nuit	Lire l'heure sur une horloge à aiguilles La petite aiguille montre l'heure, la grande les minutes. L'enfant accroche la bonne étiquette sous l'horloge : heures pile, demi-heures, puis quarts.	1. Les heures pile 2. Les heures pile et les demi-heures 3. Les quarts d'heure : 3h15, 3h30, 3h45				1	
La Balance Monde 4 - La Montagne des Nombres	L'égalité et le sens du signe = Le côté le plus lourd descend. L'enfant ajoute des pommes jusqu'à ce que la balance soit droite, puis touche le signe =.	1. Poser autant de pommes que de l'autre côté (2 à 8) 2. Trouver ce qui manque : 4 + ? = 9, jusqu'à 12 3. Comparer deux additions : plus lourd, ou égal			1	2	3

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
Les Compléments Monde 4 · La Montagne des Nombres	Compléments à 10 et à 20 L'inconnue change de place : $3 + ? = 8$, puis $? + 5 = 8$. L'enfant glisse le nombre qui complète le calcul, jusqu'à 10 puis jusqu'à 20.	1. Compléments jusqu'à 10 : $3 + ? = 8$ 2. Compléments jusqu'à 20 3. Jusqu'à 20, le trou change de place : $? + 5 = 8$			1	2	3
Canon Expert Monde 4 · La Montagne des Nombres	Additions et soustractions jusqu'à 20 Le canon de la Forêt de Nuit, un cran plus haut : des additions jusqu'à 20, puis des soustractions, puis les deux mélangées.	1. Additionner quatre dés, total jusqu'à 20 2. Soustractions avec deux dés 3. Additions et soustractions mélangées				1	3
L'Échelle des Dizaines Monde 4 · La Montagne des Nombres	Compter de 10 en 10 Une échelle qui compte de 10 en 10 : les dizaines rondes, puis à partir de n'importe quel nombre, puis à rebours.	1. De 10 en 10 sur les dizaines : 10, 20, 30... 2. De 10 en 10 depuis n'importe quel nombre : 23, 33, 43... 3. De 10 en 10 à rebours, depuis 100 au plus				1	3
L'Heure Précise Monde 4 · La Montagne des Nombres	Lire l'heure à cinq minutes près L'horloge, plus finement : les demi-heures, les quarts, puis de cinq en cinq minutes, avec les heures écrites en toutes lettres.	1. Les heures pile et les demi-heures 2. Les quarts d'heure 3. De cinq en cinq minutes, en toutes lettres : « cinq heures moins dix »				1	3
Plus Grand, Plus Petit Monde 4 · La Montagne des Nombres	Comparer des nombres Le dragon veut le plus grand nombre, la souris le plus petit. L'enfant glisse le bon biscuit dans la bonne bouche.	1. Deux nombres de 1 à 20 : le plus grand, ou le plus petit 2. Des nombres jusqu'à 100, de plus en plus proches 3. Jusqu'à 100, avec les signes $<$, $>$ et $=$			1	2	3
Doubles et Moitiés Monde 4 · La Montagne des Nombres	Doubles et moitiés Chaque carte cache un nombre. L'enfant associe un nombre et son double : 3 va avec 6, 5 va avec 10, et le calcul s'affiche.	1. 5 paires, doubles jusqu'à 20 2. 6 paires, doubles jusqu'à 30 3. 8 paires, doubles jusqu'à 40				1	3

Observer et raisonner 7 mini-jeux

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
Tracé de Formes Monde 1 · La Forêt du Renard	Graphisme : traits, angles et formes Des traits, des angles, puis des formes qui tournent. La forme tracée devient un dessin, et il rejoint la clairière.	1. Traits droits, pont et cercle 2. Angles : triangle, carré, escalier, zigzag, vague 3. Courbes : spirale, boucles, étoile, cœur, croix	1	2			
Le Réfectoire Monde 1 · La Forêt du Renard	Calculer, puis constituer une quantité L'enfant fait le calcul de la pancarte, puis glisse autant d'aliments dans l'assiette. Le compte est bon : le renard mange !	1. Calculs jusqu'à 5, un bol à remplir 2. Calculs jusqu'à 10, deux bols 3. Calculs jusqu'à 20, trois bols	1	1	2		
Le Coffre du Renard Monde 2 · La Forêt de Nuit	Mémoire visuelle Chaque carte cache un costume du renard. L'enfant en retourne deux à la fois et retient leur place pour former les paires.	1. 6 paires de costumes, 12 cartes 2. 8 paires de costumes, 16 cartes 3. 10 paires de costumes, 20 cartes	1	2	2	3	3
Trouve l'Intrus Monde 2 · La Forêt de Nuit	Observer et repérer une catégorie Des images ou des mots, et un seul qui n'est pas comme les autres. À l'enfant de bien observer pour le trouver.	1. Trois images, un intrus facile à voir 2. Quatre mots écrits : celui qui n'est pas de la famille 3. Quatre mots plus abstraits : actions, catégories	1	1	2		
Tri Logique Monde 2 · La Forêt de Nuit	Classer et catégoriser L'enfant écoute le nom de l'objet et le glisse dans la bonne boîte : liquide ou solide ; terrestre, marin ou aérien ; animal, végétal ou minéral.	1. Liquide ou solide : 6 objets, 2 boîtes 2. Terrestre, marin ou aérien : 9 animaux 3. Animal, végétal ou minéral : 9 objets	1	2	3	3	

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
L'Intrus Savant Monde 3 - La Rivière aux Mots	Vocabulaire : familles de mots et contraires Trois vont ensemble, un est l'intrus. D'abord des dessins, puis des familles de mots (métiers, vêtements, meubles...), enfin les contraires. À chaque réussite, le jeu nomme la famille ou montre les contraires.	1. Quatre dessins : animaux, fruits, véhicules... 2. Métiers, vêtements, meubles : un intrus qui ressemble 3. Les contraires : quel mot n'en a pas ?		1	2	2	3
Le Collier du Renard Monde 4 - La Montagne des Nombres	Suites logiques : continuer un motif Les perles reviennent toujours dans le même ordre, mais la pie en a chipé une. L'enfant enfile celle qui manque ; au niveau 3, il regarde la couleur et la taille.	1. Motif de 2 couleurs : la perle manque à la fin 2. Motif de 3 perles : la perle manque au milieu 3. La couleur et la taille comptent à la fois	1	2	2	3	3

Se détendre 6 mini-jeux

Mini-jeu	Ce que l'enfant fait	Les trois niveaux	M2 4 ans	M3 5 ans	P1 6 ans	P2 7 ans	P3 8 ans
Dessin La tanière	Créativité et précision du geste L'enfant touche une couleur, puis une zone blanche pour la remplir. Avec le crayon, il dessine ce qu'il veut par-dessus, ou sur une page blanche.	Sans niveaux	•				
Labyrinthe La tanière	Se repérer dans l'espace Le renard suit le doigt dans les allées. Il faut trouver les amis cachés dans les buissons, puis rentrer à la tanière. Trois jardins à traverser.	Sans niveaux	•	•			
Puzzle La tanière	Observation et logique spatiale L'enfant regarde le modèle, puis glisse une pièce sur une autre pour les échanger. L'image reconstituée rejoint sa galerie, dans un cadre doré.	Sans niveaux	•	•			•
Bulles La tanière	Un moment calme, sans score Un doigt posé, la bulle gonfle ; on lâche, elle s'envole. Quand on la touche, le petit renard qu'elle porte vient s'asseoir dans l'herbe. Rien à gagner, juste pour s'amuser.	Sans niveaux	•				
Photo La tanière	Imaginer et composer une scène L'enfant choisit un décor, installe les renards et leurs amis, puis prend la photo : 3, 2, 1... ouistiti ! Elle va dans son album.	Sans niveaux	•				
Point à Point La tanière	Suivre l'ordre des nombres L'enfant part de l'étoile 1 et suit les numéros du doigt. À la dernière étoile, un dessin apparaît et rejoint son carnet.	Sans niveaux		•			•

● Ce que le jeu travaille, d'après le tronc commun

Les contenus suivent les référentiels du tronc commun de la Fédération Wallonie-Bruxelles (compétences initiales, français, mathématiques). Pour les classes françaises, ils suivent aussi le programme de maternelle et le BO du 31 octobre 2024.

Année	Lecture et écriture	Nombres
3^e maternelle grande section · 5 ans	Repérer des lettres parmi d'autres signes, frapper les syllabes, reconnaître une même syllabe, un même son, une rime. Lire son prénom et quelques mots de la classe. Développer la motricité fine pour préparer l'écriture.	Dénombrer au moins jusqu'à 9, réciter jusqu'à 29, reconnaître d'un coup d'œil jusqu'à 4 (et jusqu'à 6 sur un dé). Ajouter et retirer en manipulant, sans écriture.
1^{re} primaire CP · 6 ans	L'apprentissage de la lecture, objectif principal de l'année. Segmenter et fusionner les sons, lire des mots puis des phrases, connaître la moitié de la liste des mots fréquents. Produire des lettres de forme et de tracé corrects.	Les nombres jusqu'à 20 ; compter par 2 et par 5. Additions et soustractions jusqu'à 20, les additions qui font 10 par cœur, les signes <, > et =.
2^e primaire CE1 · 7 ans	Toute la liste des mots fréquents, la ponctuation (point, ?, !), environ 70 mots lus correctement par minute. Automatiser le tracé correct des lettres.	Les nombres jusqu'à 100 ; compter par 10. Les tables d'addition, les doubles et les moitiés jusqu'à 20, les tables de multiplication par 2, 5 et 10. Lire l'heure pile sur une horloge à aiguilles.

● Par notion : quel mini-jeu ?

Notion	Mini-jeux
Lettres et graphisme	Attrape la Lettre · Tracé de Lettres (majuscules, minuscules, écriture attachée) · Tracé de Formes
Conscience phonologique	La Rivière aux Rimes · La Chasse aux Sons · Domino des Syllabes
Lire des mots	Lis et Associe · Le Volcan des Mots (petits mots fréquents) · Le Mot Mystère
Lire et écrire des phrases	Lis la Phrase · Remets dans l'Ordre · La Phrase du Renard (majuscule, point) · Le Marché du Renard (singulier, pluriel, accord)
Vocabulaire	L'Intrus Savant (familles de mots, contraires) · Trouve l'Intrus
Dénombrer et comparer	Comparaison · Compte et Tire · Le Réfectoire · Plus Grand, Plus Petit
Suite des nombres	L'Échelle des Nombres · L'Échelle des Dizaines · Point à Point
Calculer	L'Ascension du Renard · Les Compléments · La Balance (le signe =) · Canon Expert · Doubles et Moitiés
Lire l'heure	L'Horloge du Renard · L'Heure Précise
Logique, mémoire, espace	Tri Logique · Le Collier du Renard (suites) · Le Coffre du Renard (mémoire) · Labyrinthe · Puzzle

Repères relevés dans les référentiels du tronc commun (FWB) : compétences initiales, français et langues anciennes, mathématiques. Le détail de chaque notion est sur renardastucieux.be.



La Forêt du Renard Astucieux

Un jeu gratuit pour s'entraîner à lire, écrire et compter, de 4 à 8 ans

Chers parents,

Voici une application que votre enfant peut utiliser à la maison pour s'entraîner à ce que nous travaillons en classe : reconnaître les lettres, entendre les syllabes et les sons, lire des mots puis des phrases, compter, calculer et lire l'heure. Elle contient 37 mini-jeux, expliqués par une voix, pour que l'enfant joue seul.

- ✓ Gratuite, sans publicité, sans achat intégré, sans abonnement.
- ✓ Aucun compte à créer, aucune donnée collectée.
- ✓ Fonctionne sans connexion Internet une fois installée.
- ✓ Sur tablette et téléphone, Android, iPhone et iPad.



Pour l'installer :

scannez ce code avec l'appareil photo du téléphone, ou tapez **renardastucieux.be/telecharger**. Le bon magasin d'applications s'ouvre : Google Play ou l'App Store.

Cherchez sinon « Renard Astucieux » dans le magasin d'applications.

De la part de :

