

Lecturo

La lecture prend vie.

Une application de lecture interactive pour les enfants de 6 à 10 ans, conçue à Thouars par un père de famille, sans formation en informatique.

Contact : Jonathan Réveillé · contact.lecturo@gmail.com · lecturo.studio

L'essentiel

Lecturo est une application de lecture interactive pour les enfants de 6 à 10 ans. Quatre histoires originales, où l'enfant choisit ce que font les personnages et voit l'intrigue changer selon ses décisions, avec une narration audio et le vocabulaire difficile expliqué d'un simple toucher. Sa première particularité : aucune publicité, aucune collecte de données. La seconde tient à son créateur, un fonctionnaire de l'Éducation nationale installé à Thouars, qui a conçu l'application seul, le soir et le week-end, sans savoir coder, pour redonner à ses enfants le goût de lire.

D'un constat de père à une application

Tout commence par un agacement de père. Ses enfants délaissaient peu à peu les livres, et les applications qu'il leur trouvait étaient saturées de publicités, aspiraient leurs données ou ressemblaient à des machines à capter l'attention. Aucune ne semblait pensée pour donner, tout simplement, l'envie de lire.

Jonathan Réveillé n'est pas informaticien et n'avait jamais écrit une ligne de code. Plutôt que de renoncer, il décide de construire lui-même l'application qu'il cherchait. Au printemps 2026, il s'y met le soir après le travail et le week-end, en s'appuyant sur les outils d'intelligence artificielle d'aujourd'hui pour compenser son absence de bagage technique. Il écrit aussi lui-même les histoires.

Quelques mois plus tard, Lecturo est disponible sur Google Play : quatre histoires interactives, une narration audio complète, un système de choix qui fait de l'enfant le héros du récit, et la promesse tenue de n'afficher aucune publicité et de ne collecter aucune donnée. De nouvelles histoires viennent régulièrement enrichir la bibliothèque.

L'application en bref

- **Pour qui :** les enfants de 6 à 10 ans, du CP à l'entrée au collège.
 - **Le principe :** à chaque page, l'enfant choisit la suite ; ses décisions modifient vraiment l'histoire.
 - **Le vocabulaire :** les mots difficiles sont surlignés et expliqués d'un simple toucher, sans quitter le récit.
 - **La narration :** chaque scène peut être lue à voix haute pour accompagner les lecteurs débutants.
 - **L'éthique :** aucune publicité, aucune donnée collectée, aucune notification marketing.
 - **L'accès :** les deux premiers chapitres de chaque histoire sont gratuits ; la suite se débloquent par abonnement ou achat unique.
 - **Disponibilité :** sur Android, via Google Play. Site : lecturo.studio.
-

Ce qui rend Lecturo différent

Une histoire dont l'enfant est le héros. Loin des mécaniques de jeu qui récompensent les réflexes, Lecturo mise sur le récit : l'enfant revient parce que l'histoire lui appartient, et qu'elle se raconte différemment selon ses choix.

Sans publicité ni traçage. C'est rare dans les applications pour enfants, souvent financées par la publicité ou la revente de données. Ici, rien ne sort du téléphone.

Le vocabulaire au cœur. Les histoires assument des mots que l'on rencontre peu à cet âge, expliqués dans le fil de la lecture : on apprend sans s'en apercevoir.

En quelques repères

- Printemps 2026 : premiers pas du projet, sans aucune base en programmation.
- Été 2026 : mise en ligne sur Google Play.
- 4 histoires originales, écrites à la main.
- Plus d'une centaine de scènes par histoire, avec plusieurs parcours possibles.
- Une narration audio pour chaque scène.
- 2 premiers chapitres gratuits par histoire, sans inscription.

Les projets en cours

Une application différente, dédiée et pensée pour les enfants dyslexiques. Un chantier important porte sur une adaptation dédiée aux enfants dys : mise en page allant à la phrase, lecture accompagnée et affichage épuré pour alléger l'effort de déchiffrage, sans jamais appauvrir l'histoire. L'ambition : qu'un enfant qui lit difficilement puisse quand même vivre un beau récit.

Une mise à jour chaque mois. La bibliothèque s'enrichit à un rythme régulier : un nouveau livre s'ajoute chaque mois, accompagné de petits ajouts et d'améliorations au fil des versions.

Ce qu'en dit son créateur

« *Mes enfants ne lisaient plus. Les applications que je trouvais étaient faites pour capter leur attention, jamais pour leur donner le goût de lire. Alors j'ai décidé de fabriquer moi-même ce que je cherchais.* »

Jonathan Réveillé, créateur de Lecturo

« *Je ne suis pas développeur, je n'avais jamais codé. J'ai tout appris le soir et le week-end, après le travail, avec les outils d'aujourd'hui. Si le résultat tient debout, c'est la preuve que ces outils changent ce qu'une seule personne peut construire.* »

Jonathan Réveillé

« *Ce qui me tient le plus à cœur, c'est qu'un enfant qui déchiffre difficilement puisse lui aussi vivre une belle histoire. C'est tout le sens de cette version adaptée aux enfants dyslexiques, qui arrive bientôt.* »

Jonathan Réveillé

Visuels disponibles sur demande

Sur simple demande par courriel, je peux transmettre en haute définition :

- le logo de Lecturo ;
- les couvertures des quatre histoires ;
- des captures d'écran de l'application ;
- un portrait du créateur (si souhaité).

Contact presse

Jonathan Réveillé – créateur de Lecturo

Courriel : contact.lecturo@gmail.com

Site : lecturo.studio

Réseaux : Instagram [@lecturo.studio](#) · LinkedIn · YouTube

Lecturo — un projet indépendant, sans publicité, sans tracking.