

ACTIVITÉS

■ Chez *Bayard Éditions*, dans la collection Les Petits savoirs, **Petites recettes vite faites** (55 F). Ce petit livre réunit sous trois chapitres - entrées, plats chauds et desserts - dix-neuf recettes parues dans le magazine *Astrapi*. Les recettes sont simples, même si elles manquent un peu d'inspiration et d'originalité, et la mise en pages mêle avec bonheur photographies, petits dessins rigolos, typographie et écriture manuscrite.

■ Chez *Fleurus Idées*, dans la collection Petits doigts, de Dominique Maume : **Pâte à modeler dans mon panier** (36 F). Les idées les plus simples sont souvent les meilleures ; l'auteur propose ici d'accompagner les enfants dans la réalisation et la présentation de jolis fruits, légumes, gâteaux et autres bonbons en pâte à modeler, un peu plus structurés que ceux qu'ils feraient autrement très bien tout seuls pour jouer à la marchande !

■ À signaler chez *Hachette Jeunesse* dans la collection Le Guide des jeunes passionnés : **Les Arts martiaux** (75 F), de David Mitchell, trad. Pierre Saint-Jean. Pour découvrir d'autres disciplines que le judo et le karaté.

DIVERS

■ Chez *Casterman*, dans la collection Les Compacts de l'info (29 F chaque) **Canal +**, d'Isabelle Nataf, **Michael Jordan**, de Jean-Marc Rohmer et **Roland Garros**, les

coulisses d'un grand tournoi, de Jean-Philippe Bouchard. Cette collection présente l'intérêt majeur d'aborder des sujets très porteurs auprès du public adolescent, collant souvent au plus près de l'actualité. L'information est traitée sur un mode journalistique, privilégiant la lecture rapide, et surfe entre l'essentiel et l'anecdotique.

■ Chez *Gallimard Découvertes*, série Musique et danse d'Isabelle Leymarie : **La Musique sud-américaine, rythmes et danses d'un continent** (73 F). Tango, samba, salsa, bossa nova, calypso, reggae, biguine, ... tout sur l'histoire, les sons, les rythmes, la sensualité des musiques latines et caraïbes. Un ouvrage passionnant, par un auteur éclairé. Pour adolescents et adultes.

■ Chez *Hachette Jeunesse*, en Vertige, série Dico Cauchemar, de Paul van Loon, trad. de Florence Brébisson, ill. Dominique Boll : **Tout savoir sur les vampires, les monstres, etc.** (29 F). Un drôle de livre qui donne, sans prétention d'exhaustivité, juste l'essentiel sur l'origine de ces personnages fascinants qui haudent les contes et romans fantastiques, des sorcières à Dracula, des loups-garous aux fantômes... Petite bibliographie en fin d'ouvrage.

■ Chez *Milan*, dans la collection Les Essentiels (20 F chaque), de Jean-Marie Dizol : **Guy de Maupassant**. Ce livret constitue une étude concise et originale qui va à l'essentiel concernant la vie et l'œuvre de Maupassant. Le style bref et précis livre de très bonnes définitions, notamment sur la différence entre contes et nouvelles, ainsi qu'une analyse rigoureuse sur l'utilisation

variée du fantastique. La partie « De l'écrit à l'écran » nous montre que parfois adaptation et créativité peuvent se concilier, idée d'habitude très controversée. Un outil utile pour lycéens et étudiants. (N.L.)

De Bertrand Vergely : **Les Philosophes anciens ; Les Philosophes modernes**. La vogue actuelle de la philosophie conduit les éditeurs à la multiplication des ouvrages de vulgarisation. Le propos peut sembler louable, s'il s'agit de faciliter l'accès à des œuvres - ou à des pensées - qui permettent effectivement de s'initier plus efficacement à cet « amour de la sagesse » qui définit la philosophie. Mais la question est de savoir si les contraintes d'espace et d'écriture (« simplifications » visées par des formulations faciles et frappantes) ne compromettent pas le but visé. C'est la réserve que l'on pourrait formuler pour ces deux ouvrages consacrés l'un aux philosophes anciens, l'autre aux philosophes modernes, dus à Bertrand Vergely. De présentation agréable et suggestive, ces titres, à l'iconographie souvent judicieuse, sont conçus pour tenter de donner de chaque penseur une présentation vivante. Les formulations sont souvent heureuses, mais, parfois, le souci de frapper le lecteur semble l'emporter sur la rigueur et la justesse du propos. Le texte des notices, condensé à l'extrême, souffre de la même ambiguïté : réduire de grands penseurs à quelques formules-choc est toujours périlleux et l'on peut se demander si les exigences proprement philosophiques qu'il s'agirait de promouvoir - rigueur, clarté, restitution fidèle des démarches intellectuelles - n'en pâtissent pas. Ainsi, certaines notices expéditives ne per-

mettent guère de se faire une idée juste des penseurs évoqués : Spinoza et Marx, par exemple, sont réduits à quelques formules convenues voire fausses par leur caractère lacunaire. Parler du « Dieu » de Spinoza sans rappeler qu'il est identifié à la nature par l'auteur de *l'Éthique* est réducteur, et peut induire en erreur. Évoquer la pensée de Marx en ne mentionnant pratiquement que sa dimension économique, sans référence à l'ensemble de la philosophie qui a conduit l'auteur du *Capital* à s'occuper d'économie, c'est là encore une vue bien cavalière, dans les deux sens du terme. On s'étonnera également que Heidegger soit traité comme le penseur de « l'oubli de l'être » sans que son engagement nazi soit simplement mentionné, alors que la question du rapport entre sa philosophie et ses positions politiques a nourri tous les débats récents sur le penseur allemand. Bref, deux petits ouvrages qui laissent une impression mitigée, plus favorable concernant les philosophes anciens.

B.A., N.L.

CD-ROM

■ Chez Broderbund, d'Andy Wolfendon : **Dragor le dragon** (Mac et PC, 220 F). Dragor est un sympathique prince du royaume des dragons. Lors d'une dispute avec sa sœur Étincelle, il la rétrécit. Le jeu consiste alors à aider Dragor et Étincelle à trouver les ingrédients nécessaires au magicien Solimène pour redonner à Étincelle sa taille

normale. Avant de partir, ils vont se rendre à la bibliothèque du château où, s'ils sont curieux, ils pourront découvrir, grâce à différents contes, des indices qui leur seront précieux par la suite. Déserts, montagnes, marais, royaumes des fées... ils devront apprendre à se repérer dans tous ces lieux, à réussir des épreuves, à prendre des risques... Ce titre, à l'esthétique proche du dessin animé, représente une bonne initiation pour les plus jeunes à l'univers du jeu sur CD-Rom car il en contient tous les ingrédients indispensables. Il permet d'autre part à l'enfant d'exercer son sens de l'orientation, sa logique, de s'exercer à l'observation et à la déduction. Un CD-Rom avec lequel les enfants à partir de 7 ans passeront quelques heures.

■ Au Père Castor-Flammarion : **Un Vélo pour Petit Tigre** (Mac et PC, 200 F). Petit Tigre a absolument besoin d'un vélo. Petit Ours qui craint pour la sécurité de son jeune ami lui oppose un refus catégorique et définitif. Heureusement, Gros Ours est plus compréhensif et Petit Tigre pourra découvrir les plaisirs du vélo en ville et à la campagne sous l'œil vigilant et protecteur de Gros Ours et du garde forestier. Dans cette atmosphère d'humour, le message pédagogique passe en douceur et l'enfant apprend les règles élémentaires de conduite et la reconnaissance des panneaux de circulation. Les animations de chacun des vingt-cinq tableaux de l'histoire, quoique assez peu nombreuses et limitées, donnent vie aux superbes aquarelles de Janosch. Vingt jeux (puzzles, coloriages, reconnaissance des formes, mémos) accompagnent l'histoire. L'interface très simple rend ce CD-Rom accessible aux

enfants à partir de 4 ans. En français seulement.

■ Chez Ubi Soft, dans la collection Ubi Poche Junior : **Une Aventure de Charivari de Chat-Malô : la souricière** (Mac et PC, 150 F). Le petit chat Charivari habite près du port dans le village de Chat-Malô qui s'éveille après une nuit comme toutes les autres. Mais ce matin-là, c'est l'effroi : Charlotte, l'amie de Charivari, a été enlevée par la vilaine sorcière « Souricière ». Charivari vole à son secours. Pour la retrouver et la délivrer, il va devoir s'habiller de manière adéquate, faire fabriquer par le magicien un bonbon magique, franchir un mur sur le dos d'un aigle dont il lui faudra reconstituer le plumage. Les jeux totalement intégrés à l'action (reconnaissance des formes, des couleurs, positionnement dans l'espace, mémorisation, observation, discrimination...) sont de difficulté graduelle mais l'épreuve du labyrinthe mouvant demande peut-être l'aide d'un adulte si on ne veut pas que l'enfant se décourage. Ce titre sans texte - toutes les commandes sont vocales - a une illustration en aplats de couleurs primaires très lisibles et une bande sonore réussie. On peut peut-être regretter le côté un peu trop statique de son animation. Un jeu-fiction intéressant pour les 3-7 ans.

C.G., M.P.

Cette rubrique Nouveautés a été rédigée par Brigitte Andrieux, Aline Eisenegger, Evelyne Cévin, Françoise Ballanger, Jean-Pierre Mercier, Jacques Vidal-Naquet, Nedjma Debah, Dominique Fourment, Georgia Leguem, Nicole Lemaire, Claudie Guérin, Michèle Piquard.