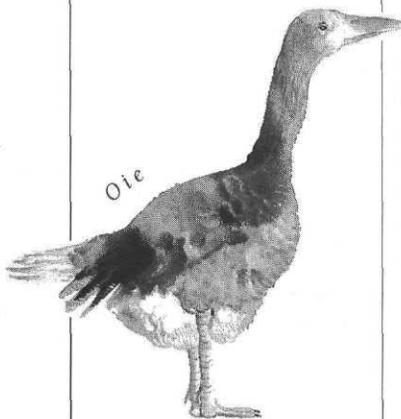


■ **Chez Larousse Junior**, de Jinny Johnson avec les conseils de Michael J. Benton et d'Eric Buffetaut, trad. Christian Bloch : **Dinosaures** (89 F). Les dinosaures ont la vie belle dans l'édition jeunesse. Un ouvrage de plus, mais la demande est constante et le livre fort bien pensé, organisé en chapitres suivant la chronologie, du précambrien au phanérozoïque. Un mode d'emploi, des cartes, des schémas, un glossaire permettent une utilisation simple pour des enfants de 8 à 12 ans.

■ **Chez Mila**, collection Un Imagier très nature, ill. Pascale Estellon, Marianne Maury, Anne Weiss : **Les Petits bonheurs du pré** (89 F). Bel imagier sur les choses de la nature, plantes, fleurs, animaux, Lune, Terre et vent sont au rendez-vous. Beau comme la double page du paon, léger comme le moustique, appétissant comme la pomme ou le potiron, malicieux comme le renard. Le tout agrémenté de formulettes et de comptines.



Les Petits bonheurs du pré, Mila

■ **Chez Milan**, deux nouveaux Carnets de nature (32 F chaque) : **La Ruche**, de Léon Rogez, ill. Benoît Charles ; **Les Arbres fruitiers**, de James Gourier, ill. d'Hélène Appell-Mertiny. Excellents petits guides pratiques quoique le « terrain » d'application ne soit pas très enfantin.

Dans la collection Balades et découvertes, dirigée par Valérie Tracqui : **En forêt** ; **En montagne**, de Valérie Tracqui, **Au bord de la rivière** ; **Au bord de l'étang**, texte de Christian Bouchardy (68 F chaque). Une nouvelle collection pour aider à la préparation de balades intelligentes dans différents milieux naturels : forêt, étang, rivière, montagne. Les volumes fort maniables se composent de quatre parties : le matériel, les plantes, les animaux, les jeux et activités. Une équipe d'illustrateurs participe à l'ensemble des livres, les rendant dynamiques par des croquis, des dessins d'ambiance, ou des dessins naturalistes. Des photos d'agence (Colibri) s'harmonisent parfaitement avec l'ensemble du livre.

■ **Aux Éditions Le Patio**, collection Patrimoine, texte de Jean-Pierre Gestin, ill. de Franck Perrot : **Trois éclats rouges toutes les quinze secondes** (70 F). Douzième titre de la collection, **Trois éclats rouges...** présente la vie de Gildas, gardien de phare à Ouessant à la fin du XIX<sup>e</sup> siècle. Un texte sans trouvailles littéraires, assez ennuyeux mais documenté, détaille les mécanismes techniques de ce métier éprouvant. Des illustrations d'ambiance rendent bien l'atmosphère de travail de ces hommes plongés au cœur de la mer.

E.L.

## CD-ROMS

■ **Hachette Multimédia**, en partenariat avec la *Réunion des Musées Nationaux*, présente **Artus contre le Démon du Musée** (249 F), de Vincent Pomarède. Le but de ce titre contesté est de réconcilier les enfants avec l'art, et notamment son versant patrimonial, la peinture classique (précubiste). Le héros, petit souriceau vêtu très à la mode (façon roller), vit avec sa famille dans un musée. Un soir, laissé seul par ses parents, il assiste à la résurrection d'un démon, issu de l'« Hiver » d'Arcimboldo. Il doit pourchasser celui-ci à travers les salles, réparer les toiles souillées par le démon, et pour cela pénétrer dans l'univers parallèle du Pays des toiles, et aider les personnages. C'est donc le prétexte à une série de jeux et activités classiques et bien réalisés, mais peu originaux. Les enfants peuvent manipuler les toiles, les recomposer, les imprimer, mais seulement à partir de leur « double », en format dessin et non photo. Le personnage est sympathique, l'intrigue est accessible bien que ses méandres nécessitent un bon sens de l'orientation, les animations des tableaux produisent un dialogue réel avec le contenu des toiles. Cependant, ce choix d'utiliser des doubles dessinés appauvrit l'univers graphique et uniformise un peu tous les styles. Loin d'une initiation au métier de peintre ou au fonctionnement des tableaux, à leur technique, à leur beauté plastique, on a parfois l'impression de remplir un cahier de coloriage. Si l'enfant est bien replacé au centre de la démarche, c'est la culture qui semble en être expulsée, non par le choix structurel du titre et la volonté de désacraliser des œuvres majeures,

mais par la pauvreté des moyens techniques mis en œuvre. Par comparaison, le *Mission Soleil* d'Index restait, avec liberté, dans l'univers graphique de Van Gogh. Et les succès ludo-historiques de la RMN sont basés sur la liberté ludique du scénario injectée dans une histoire canonique autant que sur la justesse et la fidélité des reconstitutions en 3D. 1 CD PC (W95, P200, 32 Mo) et Mac (MacOs 7.5, Power 150, 32 Mo). À partir de 7 ans.

■ *Havas interactive* possède, à travers Cocktel, les best-sellers mondiaux des logiciels éducatifs et ludo-éducatifs, Adi et Adibou. « *Katago* » est une série de quatre logiciels qui poursuivent cette logique, en la déconnectant du système scolaire : ce sont des jeux d'assemblages (tenant un peu du Meccano virtuel) ludo-pédagogiques, initiant l'enfant à la logique, aux techniques et aux sciences, dans une perspective très large : volume, engrenage, matériaux, poids, forces ... *Moyen Âge ; Construction ; Cinéma et Automobile* (199 F chaque) sont disponibles. Deux gentils extra-terrestres bleus, Marti et Silia, guident les enfants, leur donnent des conseils dans un laboratoire en 3D. On construit les machines au clavier, en assemblant des objets tirés d'une base importante, en suivant un modèle ou en inventant. On procède par étapes et selon des niveaux réglables. Dans un second temps, on peut tester ses machines, par exemple des voitures, dans un décor extérieur assez simple. Un des atouts est la compatibilité des boîtes entre elles, permettant de mélanger les thèmes et d'aboutir à des résultats assez inattendus (type cafetière à voile montée sur trottinette...),



*Les Fantômes à la cave*, ill. J. Duquemroy  
adapté en CD-Rom par Syrinx et Dada Media, in *Minuit fantôme*

ouvrant ainsi le champ à la créativité des enfants. Un autre point fort est le site Internet, qui permet de télécharger des compléments et surtout d'échanger avec les autres adeptes. Techniquement (3D, temps réel, animation des personnages très travaillée) comme dans la structure et l'organisation du jeu, ce titre est donc une grande réussite. Mais n'est-il pas trop compliqué et ardu pour des enfants ? La manipulation clavier, si elle est précise, semble moins intuitive que la souris, et nécessite un grand nombre de touches et de combinaisons pour faire les différentes actions. L'établi virtuel est ainsi parfois un peu difficile à visualiser et implique des changements d'angles de vue. Les codes de couleurs indiquant les assemblages possibles demandent aussi une mémorisation. Il est vrai que de telles remarques s'appliquaient aux jeux type Meccano, et n'ont pas empêché leur succès. Pour des enfants familiers de l'ordinateur,

donc. 4 fois 1 CD PC (W95, P200, 32 Mo, carte vidéo 4 Mo). À partir de 9 ans.

■ *Chez Index*, avec la *Réunion des Musées Nationaux, France Telecom Multimédia* et *Arxel Tribe*, *Louvre, l'ultime malédiction* (349 F), par Édouard Lussan, Gérard Milhe Poutington, Olivier Pryszyk et Jacques Simian, une équipe qui a produit le très beau *Dracula*. On retrouve d'ailleurs l'ergonomie visuelle, et la 3D précalculée. Ce jeu est parti de l'idée de reconstituer l'évolution du palais du Louvre, aujourd'hui largement masquée ou invisible. Qui connaît le palais de Charles V, le grand projet d'Henri IV, le destin du palais abandonné après Louis XIV ? Un scénario complexe mène Morgane, notre héroïne, archéologue et agent secrète, à la recherche, dans le passé du Louvre, des causes de la mort de son père. Elle doit déjouer un complot de

mystérieux Templiers Noirs, prêts à déclencher l'apocalypse. On n'est jamais très loin de Belphégor, de Pazuzu ou du Pendule de Foucault, la référence à Lara Croft étant, elle, repoussée par les auteurs. On peut d'ailleurs apprécier l'important travail d'élaboration de l'univers et de l'arrière-plan du scénario, abracadabrants mais cohérent. Le résultat graphique est spectaculaire et mérite à lui seul le détour. L'intrigue ne renouvelle pas, structurellement, le modèle de *Versailles*, mais bénéficie d'une vraie écriture. La rencontre d'un projet archéologique exceptionnel (un thème aussi rare que « Paris 1313 », par exemple) et d'une équipe apte à créer les atmosphères fantastiques. Site associé : [www.louvregame.com](http://www.louvregame.com). 2 CD PC (W95, P200, 32 Mo, CD x8) et Mac (MacOs 8, G3, 32 Mo, CD x8). À partir de 12 ans.

■ *Syrinx et Dada Media* poursuivent leur travail commun destiné aux jeunes enfants, entamé avec les adaptations des livres de Kveta Pacovska, par une nouvelle adaptation, *Minuit fantôme* (199 F), d'après les livres de Jacques Duquennoy (*Le Diner fantôme*, *Les Fantômes au Loch Ness*, *Les Fantômes à la cave*). L'auteur a participé lui-même à la conception, avec Murielle Lefèvre, Pascal Morel et Marko Armpach. Ce qui est privilégié ici, et c'est assez rare pour être souligné, c'est la création et l'histoire, non les activités, qui se fondent dans l'animation générale, proche par la technique du travail du dessin animé. L'enfant est invité à suivre et à guider ces fantômes pas très malins ni courageux dans 25 décors. Beaucoup d'humour, de surprises, beaucoup de mouvement,

de fluidité dans le traitement graphique. La réussite de la transposition de l'univers de Jacques Duquennoy fait oublier la faible originalité des activités, et la relative passivité de l'enfant, plus spectateur qu'acteur. 1 CD PC (W95, P166, 32 Mo, CD x4) ou Mac (MacOs 7.5, Power 180, 32 Mo, CD x4). À partir de 3 ans.

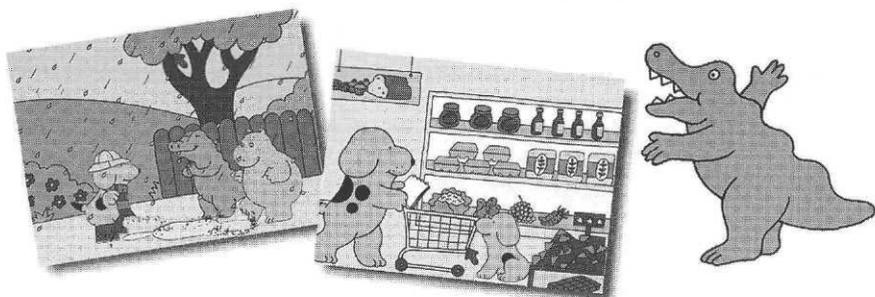
Signalons par ailleurs les remarquables extensions à *Châteaux forts*, de Nicolas Faucherre, disponibles sur [www.syrinx.fr](http://www.syrinx.fr) : un jeu dans un château en 3D, un donjon roman à visiter... Compléments bienvenus pour un titre très documentaire, de très grande qualité scientifique mais un peu sérieux. (cf. *La Revue des livres pour enfants*, n°191).

■ *TLC-Edusoft* s'est associé à *Fisher-Price*, filiale de leur maison mère commune Mattel, pour créer deux céderoms d'éveil pour les tout-petits, *La Maison de la Petite famille* et *Les Jeux de la Petite famille* (149 F chaque). Ce sont des adaptations des jouets classiques, dont le principe est la mise à l'échelle des petits du monde qui les entoure. D'où une esthétique générale très ronde de personnages souriants. Dix et six jeux forment une suite d'activités de base de découverte de l'ordinateur et de sa maîtrise, le niveau de difficulté correspondant aux progrès de l'enfant dans son utilisation du clavier, puis de la souris. Au début, il peut taper n'importe quoi, il déclenche toujours une réaction. Dans *La Maison*, le célèbre jouet qui s'ouvre sert de décor et permet de naviguer entre les séquences. *Les Jeux* emmènent vers les premiers apprentissages d'alphabet et de dénombrement. Deux titres de base,

sur un marché très concurrentiel, avec pour seule originalité leur habillage lié aux jouets. 1 CD PC (W3.1, 486, 8 Mo, CD x2) ou Mac (68040, MacOs 7.5.1, 12 Mo, CD x2). 18 mois à 4 ans, accompagné par les parents évidemment.

Pour les plus grands, *Histoires de compter* (199 F) se propose d'apprendre aux enfants le calcul à travers l'univers des contes de fées, ici baptisé « Forêt des nombres », un univers élargi puisque le personnage qui guidera les bambins n'est autre que Merlin l'enchanteur... Le Petit Chaperon rouge, Blanche-Neige, Boule d'Or et Mélusine sont les arrière-plans des séquences. Les nombreuses activités et exercices bénéficient incontestablement du décor 3D assez réussi, aux couleurs chaudes, l'esthétique des boutons et icônes étant elle sacrifiée à l'ergonomie : visible et compréhensible plus que beau. Les personnages sont plus ou moins réussis, Merlin sympathique, Blanche-Neige étonnante, le Chaperon étant lui un peu assexué. Le moteur pédagogique fonctionne en s'adaptant aux compétences de l'utilisateur. Un titre un peu basique, limité à un public jeune, préscolaire. 1 CD PC (W95, P133, 16 Mo, CD x8). À partir de 4 ans.

■ Chez *Ubisoft*, *Star Wars Episode 1. Le Nouveau monde Gungan* (199 F), de Steven Splitter, Todd Reamon, Jane Boston, Michael Land et Michael McCormick. Tiré de l'univers du film, ce titre est certes un jeu (une « biosimulation »), mais aussi un documentaire et une initiation aux problèmes écologiques. Le but est de créer une cité sous-marine, et d'abord un écosystème complet sur une planète déserte. Il faut choisir les espèces



Bonne journée, Spot !, d'après Eric Hill, Hasbro Interactive distribué par Ubisoft

animales et végétales, contrôler leur croissance, régler leur récolte par les habitants. C'est une simulation qui pourrait devenir lourde si elle ne comportait plusieurs niveaux. L'interaction des milieux animaux, végétaux et civilisés est un des points forts, étant bien soulignée. Les mécanismes en sont très réussis, même pour les catastrophes (on affronte des pollutions), le graphisme est soigné. Un laboratoire permet de créer des espèces végétales, avec leurs qualités et leurs dangers. Les personnages du film, directement impliqués, sont judicieusement utilisés, puisque le roi confie sa mission à l'enfant, qui incarne Amidala ou Obi-Wan, et est accompagné du robot R2 et du gaffeur Jar-Jar. Les allers-retours entre fiction, jeu et réflexion éducative sont donc constants, tout en laissant à l'enfant la liberté de privilégier une de ces approches. L'ergonomie peut sembler complexe, et le titre touffu à force d'être riche, mais l'on y navigue aisément et l'on assimile vite ces indicateurs, voyants, règles qui participent de la cohérence de cet univers. Ce titre a été nommé au Moebius 2000. Site associé : [www.gunganfrontier.com](http://www.gunganfrontier.com). 1 CD PC (W95, P166, 32 Mo, CD x4). À partir de 8 ans.

Après Playmobil, Ubisoft distribue les *céderoms* d'Hasbro Interactive, prouvant l'intérêt soutenu des fabricants de jouets pour le multimédia (cf. ci-dessus Mattel) et leur vision globale de la culture enfantine, du jouet traditionnel à la console, en passant par le livre. En effet, *Bonne journée, Spot !* (199 F) est le premier volume d'une série d'adaptations (menées avec Europress) à venir des célèbres titres d'Eric Hill, où l'on retrouve la ligne simple naïve et les couleurs primaires qu'affectionne l'auteur. La structure en est classique, quatre histoires menant l'enfant à exécuter une série d'activités, avec des conseils et une progression régulière. Pour tout-petits cependant car l'autonomie de l'enfant est faible, et le parcours très encadré. Un titre court, facile à utiliser, très proche des albums, mais qui risque de laisser rapidement l'enfant par son contenu limité. Le volume suivant est annoncé pour l'automne, comblant cette lacune. 1 CD PC (W95, P100, 16 Mo, CD x4) et Mac (P100, MacOS 7.5, 16 Mo, CD x4). À partir de 2 ans.

**Thomas et ses amis. La grande fête foraine** (199 F), réalisé avec Minds Eye, nous emmène sur l'île de Sodor, où des locomotives aux couleurs vives et aux faces ron-

douillardes et souriantes participent à la préparation d'une fête, l'enfant devant les aider face à une série d'obstacles. C'est vraiment un titre d'éveil, à l'oralité omniprésente, sans aucun écrit, aux activités simplissimes et plus répétitives que progressives. Il n'y en a d'ailleurs que sept, ce qui en fait un titre très vite parcouru. Tout se fait à la souris, mais sa coordination est nécessaire, alors qu'on insiste manifestement sur les apprentissages de préhension et de reconnaissance des formes et couleurs. La tonalité graphique est la 3D colorée, très « *céderom* », d'un charme qui manque un peu de caractère mais réjouira les tout-petits. Le titre est adapté de livres anglais, *The railway series* du révérend W. Awdry. 1 CD PC (W95, P133, 32 Mo, CD x4). À partir de 3 ans.

O.P.

*Cette rubrique « Nouveautés » a été rédigée par Brigitte Andrieux, Françoise Ballanger, Manuela Barcelon, Evelyne Cévin, Aline Eisenegger, Élisabeth Lortie, Stéphane Manfrédo, Jean-Pierre Mercier, Éliane Meynial, Olivier Piffault, Christine Rosenbaum et Jacques Vidal-Naquet.*