

## multimédia



hurra !



bravo !



chouette !



pourquoi pas ?



hélas !



problème...

### Emme interactive, Lexis Numérique Le Temple perdu de l'Oncle Ernest

Le studio Lexis avait délaissé les aventures d'Ernest, ce vieux personnage rigolo, après le succès de trois titres, pour réaliser un titre pour de plus jeunes : ce fut *La Boîte bidules*. De nombreuses collaborations avec Ubisoft, Disney ont par ailleurs été menées, et voici le retour au personnage phare et emblématique de ces créateurs indépendants, qui seront bientôt les derniers Mohicans du multimédia français, si l'on n'y prend pas garde. Le thème est cette fois-ci le Pérou, lieu rêvé pour l'aventure. On reprend le principe de la navigation dans le livre, qui sert à la fois de fond d'écran magnifique, d'interface de navigation, d'espace de jeu et de source d'informations. Comme d'habitude, le chemin sera semé d'étranges machines, de mécanismes à comprendre et utiliser (très bon pour la logique, et la poésie en même temps !), de parcours à inventer, car le jeu est non linéaire. L'ambiance est mystérieuse et fascinante, et le petit personnage qui sert de compagnon à l'enfant tout à fait adorable (bien que le nom soit un peu impropronçable). De l'esthétisme, de l'intelligence de navigation, et un sujet passionnant, que demander de plus ? (O.P.)

PC 300 Mhz, 64 Mo, W95, CD x 8 ; Mac G3, OS 7.5.3,  
64 Mo, CD x 8

39,90 €

À partir de 9 ans

phisme, rond et bon enfant mais efficace, que de l'organisation de la navigation, des barres d'outils, de l'ergonomie, et de l'histoire sous-tendant le parcours de l'enfant. Frankie, une espèce de chien sympa, est le héros qui accompagne / représente l'enfant, et lui permet de découvrir des éléments d'histoire et de géographie : civilisations et contrées lointaines, dans le temps comme dans l'espace. Le tout fourmille d'activités et de jeux, bien adaptés à trois niveaux de difficultés, qui correspondent à l'âge comme à la pratique de l'ordinateur. L'Amérique, la Chine, l'Égypte sont entre autres au programme, dans la bonne humeur et le rythme. De l'humour et du sérieux, pour un titre réellement utilisable. (O.P.)

PC 233 Mhz, 64 Mo, W95 ; Mac G3, OS 8, 64 Mo

30,33 €

À partir de 6 ans

RESPONSABLE ET RÉDACTEUR DE LA RUBRIQUE :  
Olivier Piffault

### Vivendi Universal Games, Knowledge entertainment

#### Frankie. Les Aventuriers du temps

Ce titre a reçu le prix spécial du jury « Adélouzes 2003 », qui saluait la réussite d'un produit « commercial » au bon sens du terme : une réalisation très professionnelle, travaillée aussi bien sur le plan du gra-



In Astrapi,  
n°573

## revues pour enfants

### Au-delà des frontières

Une fois n'est pas coutume, voici un nouveau magazine de lecture venu des États-Unis (**Scholastic**) et traduit en français. C'est **Panini** qui en est l'éditeur européen, il s'appelle **Chair de poule** et tourne autour de l'univers de R.L. Stine, avec au cœur un récit inédit... de R.L. Stine et des BD dans la même veine, un dossier (qu'est-ce qu'un vampire ?), quelques jeux. La mascotte, c'est Pétouchon qui a les cheveux dressés sur la tête. Pour jeunes amateurs de frissons, entre 8 et 10 ans.

### Changement

**Okapi** est plus grand, le papier de meilleure qualité et la maquette plus lisible... Régulièrement les revues modifient pour partie leur apparence et leur contenu, c'est le cas pour **Okapi** à partir de son n°740 du 15 juin 2003. Le journal s'organise en trois parties : « le monde » (les traqueurs d'anaconda au Venezuela), « enquête » (comment réalise-t-on un film en 3D) et « découverte » (le chantier naval du Queen Mary 2 à Saint-Nazaire) entrecoupées d'une multitude de rubriques ados, culture, interviews, BD...

La couverture de **J'aime lire** perd son cadre rouge pour devenir un fond... rouge dans lequel viennent s'insérer l'illustration et le titre en lettres blanches, à partir du n°317, juin 2003. Par ailleurs les personnages ne sont plus présentés sur la première page qui devient une page classique de titre, sans cadre non plus.

### Expositions

À l'occasion de l'exposition Léonard de Vinci au Louvre on trouve de nombreux articles dans la presse des jeunes. Dessinateur (y compris des dessins d'anatomie), caricaturiste, inventeur, savant, sculpteur, metteur en scène, écrivain, botaniste, architecte, ingénieur, mathématicien, musicien (il jouait de la lyre) : Léonard de Vinci était doué pour tout et tout le passionnait... La Joconde est le tableau le plus célèbre du monde. Pourtant Léonard de Vinci n'a réalisé qu'une vingtaine

de peintures, alors qu'il a laissé un grand nombre de dessins et de manuscrits : d'où le titre du **Petit Léonard** n°70, mai 2003 « Léonard insatiable dessinateur et écrivain ».

Quant à **Astrapi**, il met l'accent sur l'inventeur avec « Le génial Léonard de Vinci » dans son n°573, 1er mai 2003, avec lequel les lecteurs peuvent fabriquer trois étonnantes machines inspirées des vrais croquis : un oiseau mécanique, une vis volante et un chariot à moteur.

L'univers magique de Magritte dans le n°9, mai-juin 2003 de **Art Kid's**, ainsi que celui d'Escher avec des tableaux labyrinthes à faire soi-même.

### Sciences humaines

Le n°8 Hors-série des **Clés de l'actualité Junior** propose quasiment un documentaire sur les chevaliers au temps des châteaux forts avec un sommaire fourni - une double page par sujet (la féodalité, les rois, les batailles...) et d'abondantes illustrations. Le n°7, janvier 2003 sur le même modèle, était consacré aux pharaons, rois d'Égypte.

Numéro spécial pour **Mon Quotidien** qui a publié dans son n°2144 du 29 mai le reportage photo - impressionnant et très « parlant » - de Don Bartletti, photographe au **Los Angeles Times** et qui a reçu le prix Pulitzer, avec un reportage sur le voyage d'un enfant du Honduras, âgé de 12 ans, qui risque sa vie pour passer aux États-Unis afin d'y retrouver sa mère.

Signalons à ce propos que les éditions Play Bac ont signé un accord avec l'Associated Press pour développer des quotidiens pour les jeunes aux États-Unis (**Le Monde** du 13 juin 2003).

Dossier sur l'Afrique dans **MégaScope** n°8, mai 2003, introduit par un conte, « Le fils mal aimé », d'Yves Pinguilly, avec des pages documentaires sur les régions (désert, forêt, savane), les us et coutumes (famille, marchés, nourriture), l'art...