



hourra !



bravo !



chouette !



pourquoi pas ?



hélas !



problème...

### Emme, Lexis numérique

Alexandre Bonvalot :

#### Arc-en-ciel : l'anniversaire de Kraktor

C'est bientôt l'anniversaire de Kraktor. Arc-en-ciel et ses amis lui réservent une surprise et sollicitent les petits joueurs pour préparer la fête. On leur propose des activités centrées sur le maniement de la souris : faire gonfler les gâteaux, réveiller les crabes de la chorale, repeindre la coque du bateau ; et des jeux axés sur l'écoute, l'observation et la compréhension de consignes : choisir les bonnes manettes pour se diriger en haut, en bas, à droite, réparer les voiles du bateau avec les formes adéquates, repérer les objets cachés dans le décor, allumer les lampions deux par deux...

Dans les points positifs, citons l'initiation au maniement de la souris et le test d'évaluation qui permet de choisir un niveau, les activités appropriées au public visé et les consignes claires. En revanche, après trois autres titres de la série Arc-en-ciel, on déplore l'absence de toute originalité tant sur la forme que sur le contenu et l'on se lasse de cet univers propre aux couleurs presque agressives, des chansons gentillettes et des voix si mièvres. (G.L.)

PC W95, P 266 Mhz, 32 Mo, CD x 8 ; Mac OS 7.5.3, PowerMac 600 Mhz, 32 Mo, CD x 8

35 € ⊖

À partir de 3 ans

Éric Viennot :

#### Le Bidulo trésor de l'Oncle Ernest

Menacés par deux types étranges qui veulent démonter la « boîte à bidules », Gus le singe, Toto le robot, Bébert le chien et la poupée Léonie doivent retrouver un trésor laissé par l'Oncle Ernest. C'est en leur compagnie qu'il faudra réussir des épreuves d'adresse et de logique dans cette drôle de boîte remplie de monte-charge, d'engrenages, de leviers, de manettes, qui actionnent différents jeux où l'habillage est toujours amusant, loufoque et poétique : il s'agit par exemple d'attraper des notes de musique pour faire danser une ballerine, d'associer des mimiques à différentes situations, de s'enlever pour pêcher des étoiles... Comme dans le premier

volet, les personnages bien campés à l'humour décalé et justement doublés, les décors travaillés, les films soignés, la musique agréable et peu envahissante aboutissent à un cédérom plein de charme et de vie. (G.L.)

PC W98, P 266 Mhz, 64 Mo, CD x 8 ; Mac OS 8.1, Imac ou G3 266 Mhz, 64 Mo, CD x 8

40 € ⊗

À partir de 5 ans

### Emme, Anten

#### Le Voyage de Plume

Plume, le petit ours blanc de l'Arctique, s'endort paisiblement près de son père. Pendant son sommeil, un bloc de glace se détache de la banquise, flotte au gré des courants et transporte Plume sur une plage tropicale. Pour rentrer chez lui et revoir ses parents, il va devoir chercher Dago, l'aigle royal et gagner des lames de balafon en surmontant six épreuves. Il faut par exemple remonter la rivière en évitant les obstacles, aider le caméléon à faire sortir les insectes de la ruche, traverser le labyrinthe de la jungle sous les conseils du perroquet... Les activités centrées sur l'habileté, l'observation et l'écoute sont amusantes, bien intégrées au scénario et possibles sur deux niveaux de difficulté. L'illustration aux couleurs tendres, adaptée du livre de Hans de Beer, est simple, sans effets spéciaux et n'agresse pas les petits. Seule ombre au tableau : des voix agaçantes et une musique trop répétitive. (G.L.)

PC W95, P 266 Mhz, 32 Mo, CD x 8 ; Mac OS 8.6, Imac ou G3, 32 Mo, CD x 8

35 € ⊕

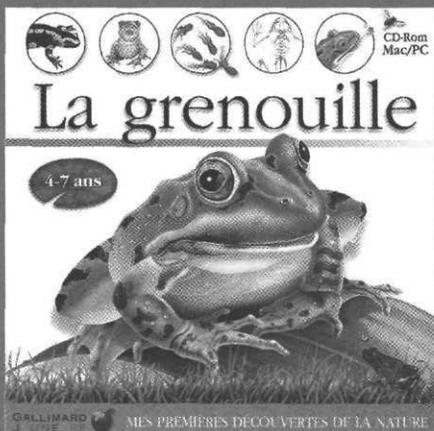
À partir de 4 ans

### Emme, Equida, LBC

Laurent Broomhead :

#### Poney club : les aventures de Karakol

Tantôt guide, cavalier, instructeur ou vétérinaire, Karakol est un poney bien malicieux qui invite les enfants à découvrir l'univers d'un centre équestre et à mieux connaître les chevaux et les poneys. En visitant les box d'un poney club en 3 D, en pénétrant dans le manège ou en broutant les prés, les enfants peuvent nourrir, toiletter, panser, soigner, seller, attacher,



multimédia

nouveautés

apprendre à monter leur poney, connaître les différents pas, réaliser de belles figures ou identifier les diverses races d'équidés. L'ensemble des activités repose sur des jeux aussi amusants qu'instructifs où l'observation, la mémoire, la logique et l'adresse sont toujours sollicitées, avec la possibilité de se reporter au « grand livre » qui contient de nombreuses ressources : textes, photos, vidéos. L'ensemble ne manquera pas de séduire les passionnés d'équitation et les autres. Dommage cependant que le graphisme soit si plat et les voix si crispantes ! (G.L.)

PC W95, P 266 Mhz, 64 Mo, CD x 8 ; Mac OS 8.6, Imac, G3 ou G4, 64 Mo, CD x 8

40 € ⊕

À partir de 6 ans

### Gallimard Jeunesse, Carré multimédia

Collection Mes premières découvertes de la nature

Alex Tougne, ill. Daniel Moignot :

#### La Grenouille

Au fil d'une promenade plaisante et structurée, les enfants découvrent la grenouille sous toutes ses facettes : sa morphologie qui l'avantage pour le saut et la nage, son alimentation et ses prédateurs, son mode de reproduction, la métamorphose du têtard en grenouille, les autres batraciens... Le contenu documentaire, bien adapté à l'âge visé et soutenu par un graphisme raffiné, est relevé de petits jeux pertinents et ludiques qui consistent à attraper des insectes pour nourrir les grenouilles, chercher les prédateurs pour mieux leur échapper ou retrouver qui chante quoi. (G.L.)

PC W95, P 233 Mhz, 64 Mo, CD x 8 ; Mac OS 7.6 Power PC 233, 64 Mo, CD x 8

20 € ⊕

À partir de 4 ans

Alex Tougne, ill. René Metler :

#### L'Oiseau

Toujours sur le principe d'une navigation très légère qui permet de cheminer en suivant l'ordre des chapitres ou en toute liberté, les enfants observent la morphologie de l'oiseau (squelette, plumes, bec), son alimentation, sa

reproduction, le développement de l'œuf. Ils comprennent grâce aux informations et aux jeux proposés que la forme des becs est adaptée au type de nourriture ou apprennent à reconnaître des chants d'oiseaux. Là encore, le contenu clair et bien dosé entre éducatif et ludique, la ligne graphique très soignée, la navigation évidente, concourent à la réussite de cette collection. (G.L.)

PC W95, P 233 Mhz, 64 Mo, CD x 8 ; Mac OS 7.6, Power PC 233, 64 Mo, CD x 8

20 € ⊕

À partir de 4 ans

### Gallimard multimédia

#### Enquête sur les étoiles avec le Petit prince

Alors que l'astronome turc est sur le point de faire une découverte, une pièce de son télescope casse et va se perdre dans l'univers du Petit prince. Heureusement, son ami le renard et le géographe sauront l'aider à la retrouver afin qu'il puisse observer et comprendre les mystères du cosmos. Premier titre de la série « Découvre le monde avec le Petit prince », ce cédérom initie les enfants à l'astronomie grâce à de nombreuses animations qui racontent l'histoire de l'astronomie, évoquent la mesure du temps, expliquent le système solaire, les planètes, les étoiles, les galaxies et abordent la conquête spatiale. Ces animations au contenu exact et bien dosé sont fidèles aux dessins tendres et naïfs de Saint-Exupéry mais manquent d'interactivité. Il aurait fallu intégrer quelques jeux sur l'astronomie et proposer un atelier de création plus élaboré pour que ce programme ne soit pas seulement un film que l'on regarde et que l'on écoute mais un vrai cédérom. (G.L.)

PC W 98 et XP, 500 Mhz, 128 Mo, CD x 8 ; Mac OS 8.6, G4 128 Mo, CD x 8

28 € ⊕

À partir de 6 ans

### Génération 5

Sylvain Gravier et Charles Payan :

#### Les Énigmes de K'stêt

Pour libérer Wizz de la planète K'stêt, le joueur devra résoudre sept énigmes mathématiques au cours desquelles il lui faudra découvrir la stratégie gagnante d'un

duel explosif ; réussir à empiler des éléments sur une colonne tout en respectant un ordre donné ; retrouver en un nombre de coups limités, la frontière entre des éléments de deux couleurs cachés dans une grille ; assembler correctement des pièces aux formes géométriques diverses pour former un rectangle ; parvenir à combler l'espace d'une grille avec des pavés dominos... Conçu par deux chercheurs en « mathématiques discrètes », ce cédérom à l'habillage graphique et vocal ordinaire, offre plusieurs niveaux de difficulté et propose en revanche des casse-tête très prenants qui vont crescendo dans la complexité et permettent d'affiner son sens logique et de construire son raisonnement. (G.L.)

PC W95, Pentium II, 32 Mo, CD x 8 ; Mac OS 8.5 à 9.2, 32 Mo

25 € ☉

Pour tous à partir de 10 ans

### Kutoka kids, Mindscape

#### Mia : le complot de Mataharate

Alors qu'elle allait recevoir le grand prix du concours d'art visuel, Mamie Mimi se fait enlever. La mission consiste donc à aider Mia à retrouver Mamie Mimi, disparue avec la récompense. Selon le même principe que dans les autres titres de la série, le joueur cherche des indices, ramasse des pierrailles et s'initie aux langues vivantes (espagnol ou anglais) avec 15 activités intégrées à l'aventure. L'enfant peut ainsi se familiariser avec le vocabulaire de la vie courante et la construction d'une phrase simple. Une fois de plus, on est séduit par un graphisme et des animations irréprochables, des personnages en 3 D aussi rigolos qu'attachants, des exercices bien intégrés au scénario, des consignes claires et une interface très conviviale qui offre de nombreuses options comme la possibilité de choisir la langue, le niveau (débutant, intermédiaire ou confirmé) ou d'aller directement aux activités. (G.L.)

PC W98, 400 Mhz, 128 Mo, CD x 12, carte son et vidéo Direct X 8.1 ; Mac OS X 10.2, 400 Mhz, 128 Mo, CD x 12

29,99 € ☉

À partir de 7 ans

### Montparnasse multimédia, Ça m'intéresse Tristan et le mystère du dragon

Tristan, jeune écuyer courageux, a trouvé un parchemin sur lequel on l'invite à sauver son village et les terres du pays, en proie aux flammes. Pour retrouver le coupable, le message l'encourage à ramener le sang du dragon. Tristan se lance aussitôt dans l'aventure mais pour quitter le château, il doit convaincre les Templiers de l'accompagner, trouver une épée, des objets qui gagneront la confiance de Sybille, gardienne de la forêt, en collecter d'autres qui assommeront de paroles le Chevalier noir... Tout au long de sa quête, il interroge des personnages et doit gagner leurs faveurs en fabriquant des objets, des couleurs et des élixirs. On est immédiatement charmé par les décors en 3-D, nombreux et variés, par l'animation des personnages et l'on se prend vite au jeu qui fonctionne bien côté navigation, même s'il est un peu répétitif. On regrette toutefois que les dialogues ne recèlent pas plus d'informations sur le Moyen Âge car le glossaire est assez léger. (G.L.)

PC W 95, 300 Mhz, 64 Mo ; Mac OS 8.1, Power PC 300 Mhz, 64 Mo

29,99 € ☉

À partir de 9 ans

### Montparnasse multimédia, Belle Productions, Mindscape Le Secret de l'alchimiste

Après *L'île diabolique* de la série « Affaires à suivre », nous retrouvons ici les quatre jeunes héros Tom, Julie, Joao et Dora invités malgré eux en Italie pour enquêter sur le secret bien gardé d'un alchimiste qui oppose deux familles romaines depuis la Renaissance. Au cours de l'aventure qui se déroule comme une BD interactive soignée, sept jeux d'observation et de logique sont des épreuves obligées pour continuer la quête. Ces jeux qui consistent à ouvrir un passage secret dans une crypte en collectant et en assemblant des objets, à désamorcer des systèmes d'alarme, à décoder des messages secrets, à restaurer des peintures pour qu'elles dévoilent leur mystère, sont originaux et captivants mais difficiles et bloquants pour bien des enfants



Une page d'accueil du site  
[www.planetnemo.fr](http://www.planetnemo.fr)

multimédia

nouveautés

qui ne trouvent aucune aide contextuelle. Les plus habiles seront sans doute conquis et pourront étancher leur soif de connaissances dans une importante documentation imprimable sur l'alchimie, l'histoire et la géographie de l'Italie, les monuments et la peinture de la Renaissance. (G.L.)

PC W 98, 300 Mhz, 128 Mo, CD x 16 ; Mac OSX 8.5, 300 Mhz, 128 Mo, CD x 16

29,99 €

À partir de 11 ans

## Planetnemo Productions, VUP

Claude Delafosse :

### Planet Nemo

Coloriages, jeux de mémoire, d'adresse, de chiffres, quiz, recettes de cuisine, petits bricolages à réaliser, surprises à imprimer et découper pour fabriquer emploi du temps, cadres de photos, mémoroscope. Petits films d'animation instructifs ou amusants à regarder sur Nemo télé, possibilité de composer un mini-livre, une mélodie ou une animation. Documentaires animés pour s'informer sur les volcans, la neige, les os ou les CD avec Jean Bon le cochon... un cocktail d'activités, de découvertes et de jeux sympathiques mais assez communs, par le concepteur illustrateur des cédéroms de Pomme d'Api dont l'univers graphique, aux dessins enfantins et pétants de couleurs, convient bien à la tranche d'âge. Les accros peuvent retrouver Planet Nemo sur Internet, site sur abonnement accessible en 17 langues. (G.L.)

PC w98, 166 Mhz, 32 Mo, CD x 4 ; Mac OS 8.1, Power PC 166, 32 Mo, CD x 4

14,90 €

À partir de 4 ans

RESPONSABLE ET RÉDACTRICE DE LA RUBRIQUE :  
Georgia Leguem