



Lucky Luke, Le fil qui chante,
ill. Morris, Emme

multimédia

nouveautés

ACL – Les Éditions du Kangourou

Bernard Hennequin :

Géoflash écoles

Destiné tout d'abord aux scolaires, ce cédérom apporte des définitions et montre une centaine de figures géométriques animées et interactives pour bien comprendre droites, cercles, quadrilatères, triangles, axes de symétrie, pavages, etc. L'outil Géoflash permet de construire facilement ses propres figures, de les manipuler et de les animer en utilisant la souris ou en se servant du langage de description géométrique. L'absence de son est regrettable mais ne constitue pas une gêne. La manipulation très simple est dotée d'une navigation bien pensée, d'une aide complète et de nombreux exercices, frises et puzzles animés à reconstituer pour aborder la géométrie sous un angle ludique. (G.L.)

PC Windows

45 €

À partir de 9 ans

Association sécurité solaire, Ligue contre le cancer, Épidaure

Jean-Christophe Azorin et Pierre Cesarini, ill. Marc Boutavant :

Bien vivre avec le soleil

Parce que les enfants sont plus vulnérables que les adultes, ce cédérom a pour objectif de prévenir les plus jeunes des dangers du soleil. De manière simple et succincte, il explique les différents types de rayonnements, les rayons dans l'atmosphère, l'index UV et propose des petits jeux pour déterminer son type de peau et apprendre à se protéger d'un fort ensoleillement. Si le contenu est assez bien délimité et le graphisme sympathique, l'absence de son constitue une gêne réelle car le public visé n'est pas autonome dans l'utilisation de ce cédérom. (G.L.)

PC Wind 95, Pentium II, Ram 32 Mo, Lecteur CD-Rom x 8

12 €

À partir de 5 ans

Emme

Lucky Luke, Le fil qui chante

Au temps du Far West, la connexion à la mode était le télégraphe. Mais pour relier les deux côtes des États-Unis il fallait du courage... et des coursiers à cheval. Ce cédérom récupère habilement le scénario de la BD pour en faire des mini-jeux. Et le résultat est assez réussi. Il faut tantôt tirer à la souris sur les Dalton, tantôt les esquiver ; trouver des morceaux de bois dans le décor d'une ville sans trop nuire aux habitants ; faire traverser un torrent à Jolly Jumper ; réparer des conduites d'eau ; mémoriser des partitions musicales à trous et les reproduire à coups de flingue. On se surprend à jouer à « l'homme qui tire plus vite que son ombre ». La difficulté est bien dosée, la jouabilité et l'animation satisfaisantes. Une adaptation soignée, qui donne envie de (re)découvrir l'univers du cow-boy de Morris. (A.K.)

PC 266 Mhz, Windows 98, 64 Mo ; Mac OS 9, 400 Mhz, 64 Mo

35 €

À partir de 8 ans

Cédric, La chasse au trésor

Cédric et ses camarades de classe participent à une chasse au trésor organisée par leur maîtresse. Au programme : course de seaux d'eau, course à vélo urbaine, jeu de plate-forme sur eau et dans les arbres, labyrinthe, figures de skateboard, et enfin jeu vidéo de tir spatial. Deux niveaux de difficulté et un mode deux joueurs, ce qui permet d'incarner Cédric ou son amie Chen, au choix. La plupart des jeux présentent une bonne jouabilité. Les animations paraissent peu travaillées mais ne gâchent pas le plaisir. On regrettera cependant un manque d'originalité dans les épreuves. Il faut sans cesse amener le héros d'un point à un autre en évitant les obstacles. Trop d'action tue l'action... (A.K.)

PC 300 Mhz, Windows 98, 64 Mo ; Mac OS 9, G3 ou iMac, 64 Mo

35 €

À partir de 7 ans



hourra !



bravo !



chouette !



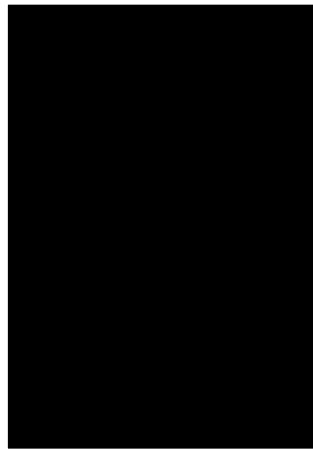
pourquoi pas ?



hélas !



problème...



Emme, BBC Multimedia

Fimble, Viens jouer avec les Fimble

Adaptation réussie de l'univers des Fimble. D'abord les jeux et histoires proposés conviennent bien aux tout-petits. Les personnages colorés invitent à chercher des objets perdus dans un labyrinthe ; à accompagner soi-même des chansons avec des instruments de musique (chansons que l'on peut ralentir ou accélérer) ; faire des collages sur le sable. L'interaction se poursuit par des karaokés, des jeux de mémoire, des histoires sous-titrées et lues, où l'enfant peut répéter chaque passage. Des vidéos ponctuent chaque action. Le tout est parfaitement traduit de l'anglais. Notons qu'un module supplémentaire propose de dessiner soi-même des cartes postales, de les imprimer ou de concevoir des jeux à base d'objets à découper. Un cédérom à conseiller. (A.K.)

PC 400 Mhz, Windows 98, Ram 64 Mo

30 € 

À partir de 3 ans

Gallimard jeunesse

Enquête sur la Terre avec le Petit Prince

En s'emparant des quatre signes magiques que sont l'eau, la terre, le vent et le feu, le roi a provoqué la colère de la Terre et le dépérissement des animaux et des plantes. Pour restaurer l'équilibre écologique de la planète, le Petit Prince doit retrouver les quatre symboles. C'est en visitant ses amis le renard, le géographe et le roi, qu'il obtient des éléments de connaissance puis la clé des jeux pour gagner les symboles. Les nombreuses animations sur la géologie et l'écologie sont d'une qualité irréprochable, tant sur le plan sonore, graphique que scientifique. Dommage pourtant que l'interactivité se limite à quelques jeux et ne soit pas aussi de mise dans les animations. (G.L.)

PC 500 Mhz, Windows 98, Ram 128 Mo, lecteur CD x 8 ; Mac G4, OS 8.6, 9, X, 128 Mo, lecteur CD x 8

28 € 

À partir de 6 ans

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Georgia Leguem

RÉDACTEURS :

Adrian Koss, Georgia Leguem