

multimédia



hourra !

Creo, Demarque

L'Étrange disparition du professeur Scientifix

Alors qu'il travaillait sur un dangereux microbe appelé « bactérie », le professeur Scientifix a mystérieusement disparu ! En compagnie de la bande des débrouillards, il faut le rechercher et trouver le moyen d'enrayer la propagation de la bactérie qui donne le fou rire à des millions de personnes. L'enquête se déroule dans le manoir du professeur où les joueurs doivent réunir des indices, trouver des clés et des mots de passe, collecter des objets et les utiliser à bon escient, tester leurs connaissances et accomplir des expériences scientifiques. Ils sont ainsi amenés à distinguer une bactérie d'un virus, à reconstituer le squelette, les muscles ou le système circulatoire, à faire du savon... Un jeu captivant aux dessins et doublages réussis, au contenu judicieux qui mêle enquête, observation, connaissances, logique et favorise la découverte des sciences par le jeu. (G.L.)

P III, Windows 98, 2000, XP, 128 RAM, 400 Mo disque dur ; Mac G3 OS 9.2, X ou sup., 128 RAM, 400 Mo disque dur

30 €

À partir de 10 ans



bravo !

quand même franchir l'étape et y revenir plus tard. (G.L.)

PC 400 Mhz, Windows 98, Me, XP, 128 Mo RAM, 50 Mo disque dur ; Mac Imac ou G3, OS 8.6 et sup., 128 Mo RAM

35 €

À partir de 7 ans



chouette !

Emme, LBC, Equidia

Laurent Broomhead :

Poney-Club, t.2 : La Fête de Karakol

Pour le retour de Karakol, cheval à crinière blonde, il s'agit de se balader dans le Poney-Club, transformé en parc d'attractions et de remporter 19 des 27 épreuves proposées pour assister à un concert en guise de spectacle final. Les épreuves proposées font appel à l'observation, la mémoire, l'adresse et la réflexion. Chaque jeu permet de découvrir un aspect différent de l'univers équestre : anatomie du cheval, alimentation, entretien... Une encyclopédie vidéo donne des précisions sur la vie des chevaux. L'ambiance est au rendez-vous, les animations et les voix de bonne facture. Et nul besoin de s'y connaître en canassons pour apprécier. (A.K.)

PC Pentium 266 MHz, Windows 95, 64 Mo, CD-ROM x8 ; Imac OS 8.6, 64 Mo, CD-ROM x8

35 €

À partir de 7 ans



pourquoi pas ?



hélas !

Emme, Lexis numérique, Eidos, LaserMédia

Collection Les Cédéroms des enfants heureux

Boule et Bill : Au voleur !

Les voisins de Boule et Bill se sont fait cambrioler. Un agent de police enquête. Bill a été témoin du vol et tente de faire comprendre à Boule que le voleur a caché les bijoux dans différents endroits de la maison. Il faut donc visiter les pièces et les retrouver en réussissant des épreuves : faire traverser Bill en évitant les gouttes d'eau qui tombent du plafond, réussir un tour d'équilibre pour atteindre les cartons de la cuisine, tirer sur le voleur avec une catapulte... De l'humour, un graphisme et des doublages réussis, une musique néanmoins trop présente. Les jeux exercent surtout les réflexes, la rapidité, l'adresse, l'observation, la spécialisation et la coordination des mouvements et si certains sont difficiles pour les plus jeunes, on peut

Emme, BBC

Bob le bricoleur : Bob rénove un château

Le professeur Mountfichett, qui souhaite organiser une fête médiévale, invite Bob à réparer son vieux château. Notre bricoleur va devoir accomplir dix travaux différents, comme reboucher les trous d'un mur, repêcher les débris des douves et les recycler, restaurer un labyrinthe... Ces jeux font appel à diverses compétences de l'enfant : observation des formes et couleurs, rapidité, dextérité, anticipation, mémoire, esprit logique. Trois niveaux de difficulté sont possibles, ce qui aiguillera l'intérêt des plus débrouillards. Les animations en pâte à modeler devraient amuser les plus petits. (A.K.)

PC 400 MHz, Windows 98, 64 Mo, 46 Mo disque dur

30 €

À partir de 3 ans

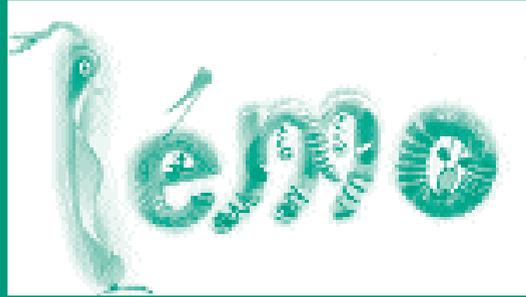


problème...



Les Mystères de Londres, Mindscape, Montparnasse Multimedia

Lemo, les bases de la lecture, Mindscape, Alatrace



Emme
Emprisonnée dans la forteresse de dragon rouge

Laura et Alex incarnent une princesse et un chevalier. Ils évoluent dans un monde en 3D qui reproduit fidèlement le célèbre univers Playmobil®. Alex va essayer de libérer la princesse Laura, capturée par un infâme sorcier et son dragon rouge. Pour y parvenir, Alex va devoir faire ses preuves en tant que chevalier. Assembler armures, canon ou miroir magique, tirer à l'arbalète, moudre des épices de couleurs, combattre à l'épée sont autant de jeux qu'il faut réussir pour arriver enfin à délivrer la belle dame. La plupart des jeux sont assez faciles à terminer pour les plus de 8 ans, et le côté linéaire des épreuves est un peu décevant. (A.K.)

PC 233 MHz, Windows 98, 64 Mo ; Mac G3 400 MHz, OS 9.1, 64 Mo
30 €  **À partir de 6 ans**

Génération 5, Ecomusée du marais salant, Altair

De la mer au sel : À la découverte des marais salants charentais

À la manière d'un livre documentaire, ce cédérom apporte beaucoup d'informations textuelles sur le sel et les marais salants : on revisite leur histoire, l'importance accordée au sel, son commerce, la gabelle ; on comprend grâce à des schémas animés le fonctionnement du marais salant ; on découvre les animaux et les plantes qui constituent un véritable milieu naturel. Le contenu sérieux et précis manque cependant d'interactivité. Heureusement, une partie plus ludique (mais que l'on aurait souhaité plus étendue) est présente avec les jeux et dans le labo où l'on peut réaliser des petites expériences sur la flotabilité, la perméabilité, la dissolution ou l'évaporation. (G.L.)

PC 233 Mhz, Windows 98, Me, 2000, XP, 64 Mo ; Mac OS Classic, OS 8.5 à 9.2, 64 Mo
40 €  **À partir de 10 ans**

Mindscape, Alatrace

Francisca Antunes :

Lemo, les bases de la lecture

Lemo, un jeune garçon en bonnet et baskets, mène le joueur à la découverte de l'alphabet. Ce cédérom est d'une grande originalité par son graphisme et son approche de la lecture. Dans une cave aux allures de fête, toutes les lettres s'animent et chacune d'entre elles possède sa propre couleur et son propre univers. Chaque phonème donne l'occasion de découvrir une histoire aux rimes bien choisies... Des jeux d'association entre écrit et oral, ou des exercices pour améliorer son geste « grapho-moteur », tout est fait pour accompagner l'enfant dans son apprentissage de la lecture. Poétique et splendide. (A.K.)

PC 900 MHz, Windows 98, 128 Mo, Cédérom x16
40 €  **À partir de 5 ans**

Mindscape, Montparnasse Multimedia

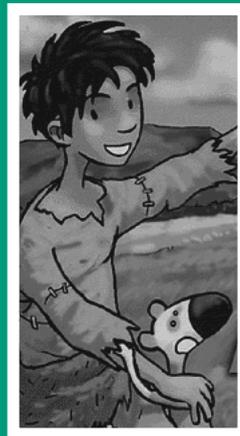
Collection Affaires à suivre

Les Mystères de Londres

Ce n'est pas le Club des cinq, car ils sont quatre, mais l'esprit est le même. Tom, Julie, Dora et Joao sont quatre jeunes que nous suivons dans un polar, à travers le principe de la BD interactive. Des planches défilent, s'animent, on doit cliquer sur des décors, des personnages ou des objets pour faire avancer l'histoire. Entre deux lectures, des jeux consistent à rechercher, assembler et utiliser les objets environnants. Une documentation assez riche permet de résoudre les énigmes et de découvrir la culture et l'histoire de Londres. Si le concept et les graphismes sont réussis, la pratique s'avère parfois décevante : on ne sait pas toujours où cliquer. À conseiller plutôt aux ados. (A.K.)

PC 500 MHz, Windows 98, 128 Mo, CD-ROM x16 ; Mac G3 400 MHz ou Mac Imac, OS 8.6, 128 Mo
30 €  **À partir de 12 ans**

Sethi et la tribu de Neandertal,
Montparnasse multimedia,
Géo Jeunesse



Montparnasse multimédia, Géo Jeunesse **Sethi et la tribu de Neandertal**

Rak, le fils du chef de la tribu de Cro-Magnon a été enlevé par des hommes d'une étrange tribu. Sethi et son compagnon Pépi partent à sa recherche. En les suivant dans cette aventure riche en rebondissements où l'observation et la réflexion sont de rigueur, les enfants découvrent la vie quotidienne des premiers hommes : ils doivent par exemple préparer le bouillon, confectionner un vêtement chaud, tailler le silex en pointe de sagaie, dessiner un bison sur la paroi d'une grotte après avoir broyé les bons pigments... Le graphisme est soigné, les activités toujours en lien avec le sujet sont complétées par des informations pertinentes, l'aventure est séduisante mais le parcours trop linéaire et parfois bloquant risque de décourager les enfants. (G.L.)

P III, Windows 98, Me et XP, 256 Mo ; Mac G3 600 Mhz ou Mac G3, OS 9.2 ou 10.3, 256 Mo RAM

30 € 

À partir de 9 ans

côté interactivité qui se limite hélas au choix des sujets, des outils et des quiz. (G.L.)

PC 400 Mhz, Windows 98 et sup., 128 Mo ; Mac G4, OS 9 et sup., 256 Mo RAM

25 € 

À partir de 5 ans

Planet Nemo avec l'Agence spatiale européenne

Ill. Claude Delafosse :

Jean Bon : Aventures spatiales et autres missions scientifiques

Les habitués de Planet Nemo qui existe en version cédérom et site Internet, connaissent déjà Jean Bon, le cochon détective qui enquête sur la science. Toujours armé de son chronox pour se propulser dans le futur ou le passé, de ses lunettes infra-toutos pour voir à travers tout et d'un rapetit-grandisseur pour devenir microbe ou géant, il étudie le monde et ausculte des sujets aussi lointains que l'espace, la Lune, Mars, la fusée Ariane ou plus proches de nous comme la neige, le squelette ou les poux. Les enfants apprécieront sans doute le graphisme coloré, la bande-son soignée, le contenu adapté au public visé mais resteront probablement sur leur faim

RESPONSABLE DE LA RUBRIQUE :

Georgia Leguem

RÉDACTEURS :

Adrian Koss, Georgia Leguem