

Fimbles, Viens jouer avec les Fimbles,
Emme, BBC Multimedia



éveil

Le Petit monde de T'choupi

Les tout-petits retrouvent l'univers graphique et sonore adapté du dessin animé de ce pingouin jovial et rassurant qui leur propose plusieurs activités dans sa maison et son jardin : guider une souris sans la faire sortir de la piste, jouer à cache-cache, cueillir des fleurs et les ranger dans un panier, chercher les ingrédients manquants, habiller T'choupi avec les vêtements qui vont ensemble, écouter des comptines et des histoires... Rien de très inventif dans tout ça, mais l'ensemble est cohérent et correspond plutôt bien au public visé.

Nathan / Dada media

PC W98, Pentium III, 128 Mo, CD x 8 ; Mac Power PC G3, OS 9.2, 64 Mo, CD x 8

30 €

À partir de 2-3 ans

Fimbles, Viens jouer avec les Fimbles

Une adaptation réussie de l'univers des Fimbles où les histoires et les jeux correspondent aux attentes des tout-petits, ainsi conviés à chercher des objets perdus dans un labyrinthe, à accompagner des chansons avec des instruments de musique ou à faire des collages sur le sable. Karaokés, jeux de mémoire, histoires sous-titrées et lues permettent aux enfants de répéter chaque passage. Des vidéos ponctuent chaque action. 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.

Emme, BBC Multimedia

PC W98, 400MHz, 64Mo

30 €

À partir de 3 ans

Bob le bricoleur : Bob construit un parc

Pour aider Bob à construire son parc, les enfants sont conviés à diverses activités : assembler des squelettes de dinosaures, réparer une piste de skate-board, ramener les animaux de la ferme dans leurs maisons, aménager un parc, bâtir un chemin pour que les écureuils puissent se nourrir... Ces jeux amusants et plutôt atypiques permettent aux plus jeunes de maîtriser la souris et les touches du clavier et développent le sens de

l'observation et le repérage dans l'espace. Bien que la 3D soit utilisée, le graphisme adapté de la série TV rappelle beaucoup l'univers Playmobil.

Emme, BBC

PC W98, P 233 MHz, 64 Mo

30 €

À partir de 4 ans

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 : 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 comme l'observation des formes et des couleurs, la rapidité, l'anticipation, la mémoire, l'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.

Emme, BBC

PC W98, 400 MHz, 64 Mo, 46 Mo sur le disque dur

30 €

À partir de 4 ans

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.

Mindscape, Alatrace

PC W98, 900 MHz, 128 Mo, CD-ROM x 16

40 €

À partir de 5 ans



Oui-Oui : La Grande Fête du Pays des Jouets

Sur la place du village, tous les habitants sont réunis. Oui-Oui aide à installer la Grande Fête : Mirou l'oursonne tient le stand de maquillages et déguisements, Melle Chatounette celui des glaces, le nain Potiron celui des cerfs-volants... Il faut à chaque fois assembler ou trouver des objets. Mais la nuit suivante, de méchants lutins sacagent tout. Oui-Oui doit tout nettoyer. Les jeux tournent autour des formes et couleurs. Certaines épreuves manquent d'indications. La série en 3D est ici fidèlement transposée, jusqu'aux voix originales. L'ambiance est vraiment bonne. Les fans de Oui-Oui apprécieront.

Mindscape

PC W98 SE, Pentium 3 600 MHz, 128 Mo, CD-ROM x 20 ; Mac OS 9.2, Imac ou G3, 128 Mo

29,99 €

À partir de 5 ans

aventures éducatives

Charlet Denner, ill. Andrée Prigent, musiques originales Étienne Denis : **Tibili et l'île de la panthère**

Après deux titres consacrés à la lecture et au calcul, l'éditeur scolaire reprend le personnage et l'univers de Tibili dans ce cédérom de jeux. Le héros part sur l'île de la panthère, à la recherche de ses trois amis que l'odieuse pintade Kut Kut a capturés. Pour l'aider dans sa quête, le joueur doit réussir des épreuves d'adresse et de logique : traverser un pont suspendu, attraper des baies en sautant de liane en liane, combiner des aliments pour trouver la bonne recette... L'univers graphique est plaisant, le scénario tient la route et les jeux fonctionnent bien. En revanche, on déplore les voix assez « godiches » et l'avancée trop linéaire de l'aventure.

Magnard

PC W95, 166 MHz, 16 Mo ; Mac Power PC OS 7.1, 16 Mo

30 €

À partir de 6 ans

Éric Viennot, design Nicolas Delaye : **Big bang bidule chez l'Oncle Ernest**

Dans ce troisième volet de la boîte à bidules, les enfants doivent aider Bébert, Gus et Léonie à délivrer Toto enlevé par le terrible W Bidule. Ceux qui ne connaissent pas les deux premiers titres seront probablement séduits par l'humour et la 3D des personnages, la beauté du design graphique et sonore, les jeux d'adresse et de rapidité qui ne manquent pas de poésie. À conseiller particulièrement à celles et ceux qui ne connaissent pas les deux premiers cédéroms et n'auront pas l'impression que la série, certes réussie, use un peu trop des mêmes ficelles.

Emme, Lexis numérique

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

35 €

À partir de 6 ans

Boule et Bill : Au voleur !

Les voisins de Boule et Bill se sont fait cambrioler. Bill sait que le voleur a caché les bijoux dans différents endroits de la maison. Pour les retrouver, il faut gagner 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. Les jeux exercent surtout les réflexes, la rapidité, l'adresse, l'observation, la spatialisation et la coordination des mouvements et si certains sont difficiles pour les plus jeunes, on peut quand même franchir l'étape et y revenir plus tard.

Emme, Lexis numérique, Eidos, LaserMédia, Les cédéroms des enfants heureux

PC 400 MHz, W98, 128 Mo, 50 Mo disque dur ; Mac, Imac ou G3, OS 8.6, 128 Mo

35 €

À partir de 7 ans



L'Étrange disparition du professeur Scientifex,
Creo, Demarque

Laurent Broomhead : **Poney Club 2 : La Fête de Karakol**

Le retour de Karakol, cheval à crinière blonde qui risque de plaire, autant que le premier *Poney Club*. Pour cette suite, le Poney Club est transformé en parc d'attractions. 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.

Emme, LBC, Equidia

PC W95, Pentium 266 MHz, 64 Mo, CD-ROM x 8 ; Imac OS 8.6, 64 Mo, CD-ROM x 8

35 €

À partir de 7 ans

Lucky Luke : Le Fil qui chante

Ce cédérom récupère habilement le scénario de la BD pour en faire des mini-jeux. 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 redécouvrir l'univers du cow-boy de Morris.

Emme

PC W98, 266 MHz, 64Mo ; Mac OS9, 400 MHz, 64Mo

35 €

À partir de 8 ans

🕒 **Artus et le grimoire secret**

En consultant un vieux grimoire, Artus est propulsé au Moyen Âge. Son retour au XXI^e siècle ne sera possible que s'il retrouve quatre objets, associés respectivement aux sciences, au commerce, à la noblesse et à la religion de la société médiévale. Dans sa quête, il rencontre des personnages qui lui fournissent des indices en échange de services, il doit résoudre des énigmes et surmonter des épreuves de logique et de réflexion. Parallèlement à

ces quatre missions, Artus simple écuyer au début du jeu peut devenir « preux » en faisant preuve d'adresse, de charité et de courage. Ce jeu d'aventures est très soigné dans sa forme graphique et sonore, bien pensé sur le plan de la navigation et offre une grande jouabilité.

RMN, Musée du Louvre

PC W98 à XP, 400 MHz, 64 Mo ; Mac OS 9, G3, comp. Mac OS X, 64 Mo

38 €

À partir de 9 ans

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 pleine de 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... Le graphisme est soigné, les activités toujours en lien avec le sujet sont complétées par des informations pertinentes et l'aventure est séduisante malgré un parcours trop linéaire.

Montparnasse multimédia, Géo jeunesse

P III, W98 ; 256 Mo ; Mac G3, 600 MHz, OS 9.2 ou, 256 Mo

30 €

À partir de 9 ans

🕒 **L'Étrange disparition du professeur Scientifex**

Alors qu'il travaillait sur un dangereux microbe, le professeur Scientifex disparaît mystérieusement ! En compagnie de la bande des débrouillards, il faut le rechercher et trouver le moyen d'enrayer la propagation de la bactérie. 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. Un jeu captivant aux dessins et doublages réussis, au contenu judicieux qui mêle enquête, observation, connaissances, logique et favorise la découverte de des sciences par le jeu.

Creo, Demarque

P III, W98, 2000, XP, 128, 400 Mo disque dur ; Mac G3, OS 9.2, 128, 400 Mo disque dur

30 €

À partir de 11 ans



Les Mystères de Londres,
Mindscape, Montparnasse Multimédia, Affaires à suivre

Ham'fara : mystère au manoir

Un manuscrit ancien a été dérobé au musée de Bayeux : il existerait un trésor viking sous le château de Kornequeue ! Il est temps de mener l'enquête, en compagnie des « inséparables », une bande de jeunes venus au manoir pour un stage artistique. Au cours des explorations du manoir et des alentours, il faut épier, fouiller, interviewer et rechercher des documents : plans, livres et articles qui retracent l'histoire des Vikings ainsi que des objets : clés, pelle, lampe torche... Ces indices permettent alors d'ouvrir des portes, de décrypter la tapisserie de Bayeux, de sortir d'un labyrinthe codé et de résoudre les nombreuses énigmes. Une enquête originale qui mêle l'attrait du film à suspense (car tout est filmé) et l'interactivité du jeu.

Emme, La Forêt production

PC W98, 800 MHz, 128 Mo, lecteur DVD-ROM ; Mac 400 MHz ou G4, OS 9, 128 Mo, lecteur DVD-ROM

35 €

À partir de 11 ans

Les Mystères de Londres

Tom, Julie, Dora et Joao sont quatre jeunes que nous suivons dans un polar, selon le principe d'une 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 est un peu décevante car trop répétitive. À conseiller plutôt aux ados.

Mindscape, Montparnasse Multimédia, Affaires à suivre

PC W98, 500 MHz, 128 Mo, CD-ROM x 16 ; Mac G3, 400 MHz ou Imac, OS 8.6, 128 Mo

30 €

À partir de 12 ans

documentaires

III. 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 côté interactivité.

Planet Nemo avec l'Agence spatiale européenne

PC W98, 400 MHz, 128 Mo ; Mac G4, OS 9, 256 Mo

25 €

À partir de 5 ans

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. 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.

Gallimard Jeunesse

PC W98, 500 MHz, 128 Mo, lecteur CD x 8 ; Mac G4, OS 8.6, 128 Mo, lecteur CD x 8

28 €

À partir de 6 ans

Comprendre l'Univers,
QA International, Montparnasse Multimédia, Mindscape

Comprendre l'Univers

Que l'on soit amateur d'astronomie ou non, ce cédérom s'illustre par une réalisation et un contenu de haute qualité : 70 vidéos, une encyclopédie traitant 40 sujets différents, des centaines de photos et illustrations, une ligne de temps interactive balayant toute l'histoire de l'astronomie et un index pour retrouver rapidement n'importe quel terme. L'interface est sobre et efficace, les commentaires soignés. On se surprend à rester des heures entières à observer l'exploration martienne ou la formation d'un trou noir. Les explications sont claires, même si peu détaillées.

QA International, Montparnasse Multimédia, Mindscape

PC W98, Pentium 450 MHz, 64 Mo, CD-ROM x 8

29 €

À partir de 10 ans

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 est présente avec les jeux et dans le labo où l'on peut réaliser des petites expériences.

Génération 5, Ecomusée du marais salant, Altair

PC W98, 233 MHz, 64 Mo ; Mac OS 8.5 à 9.2, 64 Mo

40 €

À partir de 10 ans



Responsable de la rubrique : Georgia Leguem

Rédacteurs : Adrian Koss et Georgia Leguem