

MILAN JEUNESSE

DOCUS ADOS

À PARTIR DE 9 ANS

Clive Gifford,

trad. de l'anglais par Anne-Laure Estèves

Crazy cars

Ce thème – rare – est ici traité de façon dynamique et colorée ! Les trois grands chapitres (véhicules liés à la vitesse, véhicules de rêve et véhicules liés à des métiers) sont présentés dans une mise en pages où les angles de vue des photographies sont spectaculaires, les couleurs et la typographie rivalisent de dynamisme et sont percutantes, les informations foisonnent sur chaque double page. Sont aussi évoquées les voitures écologiques et lunaires ; on y apprend même que la moitié des motos en circulation dans le monde se trouvent en Asie ! C'est complet et très attractif. **C.T.**

ISBN 978-2-7459-5859-4

15,90 €

MILAN JEUNESSE

GO!

À PARTIR DE 9 ANS

Julien Leduc**Le Football**

Un ouvrage généraliste, écrit par un spécialiste, pour faire découvrir le football d'hier et d'aujourd'hui à travers des records, des anecdotes, des photographies anciennes et récentes qui se complètent parfaitement. Les valeurs de ce sport sont mises en avant, les côtés négatifs et positifs abordés objectivement. Place est faite aussi aux femmes, dès le début de l'ouvrage, ainsi qu'à la notion de respect, le tout dans une maquette attrayante et colorée pour une autre vision de ce sport avec une ouverture d'esprit appréciable. **N.B.**

ISBN 978-2-7459-6011-5

15,90 €

MILAN JEUNESSE

JE FAIS DU...

À PARTIR DE 9 ANS

Guillaume Dufau,
photographies **Corinne Dubreuil,**
collaboration **Nathalie Reys**
et **Laurent Palet**

Je fais du skate

Cette collection intéressante s'étoffe d'un nouveau titre : après le cirque, le tennis, la gym, le rugby, le badminton, le foot, le judo, l'équitation, le karaté, le basket et la danse, place au skate. Toujours trois rubriques (la technique, la pratique et les champions) traitées dans une mise en pages dynamique et colorée : les postures photographiées sont expliquées, les règles énoncées et les personnalités présentées. Ce sport de glisse très populaire est aussi évoqué comme étant une culture à part entière avec un mode de vie qui a ses propres codes (figures, vocabulaire, style vestimentaire, etc.). Cette collection est à recommander à un jeune qui souhaite choisir une activité sportive en toute connaissance. **C.T.**

ISBN 978-2-7459-6007-8

15,90 €

**RESPONSABLES ET RÉDACTRICES
DE LA RUBRIQUE**

Nadia Boucheta
et Catherine Thouvenin

DISNEY INTERACTIVE / JUNCTION POINT

À PARTIR DE 7 ANS

Epic Mickey: le retour des Héros

Deux ans après un premier opus, voici une nouvelle aventure de Mickey, de retour dans le Monde de la désolation. Alors que le héros manipule à nouveau peinture et diluant pour faire disparaître les obstacles ou créer les éléments de décors manquant, il est désormais accompagné d'Oswald le lapin, équipé d'une télécommande lui permettant d'influer sur l'électricité. Une belle combinaison de personnages qui vont parcourir différents univers Disney, dans un jeu de plateforme et d'aventure, plus particulièrement agréable à deux joueurs, de par la complémentarité des compétences de Mickey et Oswald pour progresser. Une fois de plus, le créateur Warren Spector fait preuve de son talent dans l'écriture d'une aventure inédite aux si nombreuses références. **C.B.**

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii

À PARTIR DE 45 €

MULTIMEDIA

NINTENDO
À PARTIR DE 7 ANS



Nintendo Land (a)

Ce titre sorti lors du lancement de la dernière console de Nintendo, la Wii U, propose d'en découvrir les nombreuses facettes à travers les douze jeux proposés. Chaque jeu fait référence à l'un des univers des jeux cultes du géant japonais, de *Donkey Kong* à *Zelda*, en passant par *Pikmin* sans oublier *Mario*. Des jeux de casse-tête, d'habileté et de dextérité très agréables sans être révolutionnaires, mais surtout intéressants à découvrir à plusieurs. La tablette-manette permet un système de jeu asymétrique : le joueur manipulant celle-ci ne voit pas les mêmes choses que les autres joueurs, équipés de manettes classiques et disposant à l'écran d'un autre angle de vue. Le chasse fantôme est donc judicieusement exploité, le fantôme, invisible à l'écran télé, disposant d'un écran distinct lui permettant de pourchasser les autres joueurs. Douze titres qui proposent douze systèmes de jeu variés, mettant vraiment à l'honneur les potentialités de la console. C.B.

Wii U
À PARTIR DE 50 €

NINTENDO
À PARTIR DE 7 ANS

New Super Mario Bros U.

Lancé dès la sortie de la Wii U, il s'agit plus d'une adaptation du volet paru sur Wii qu'un véritable nouveau titre. On retrouve globalement les mêmes univers, à quelques détails près, mais qui restent les caractéristiques types d'un système de jeu qui a déjà fait ses preuves par sa qualité. C'est une fois de plus le multijoueur qui comporte les plus grands changements, puisque le Gamepad, la manette-tablette, permet à un joueur d'aider son acolyte en créant les plateformes nécessaires à la progression du plombier. Ce n'est pas toujours évident, et cela demande une vraie coopération qui entraînera de joyeux échanges ! Pour compléter l'aventure classique, divers modes de



a.

jeu viendront prolonger la durée, par la quête d'un maximum de pièces ou la recherche des bonus et passages secrets. Une valeur sûre, toujours très agréable à jouer ! C.B.

Wii U
À PARTIR DE 50 €



NINTENDO / SYN SOPHIA
À PARTIR DE 9 ANS

La Nouvelle maison du style

Dans le nouveau titre, c'est toujours en tant que simple vendeuse que l'on débute l'aventure, pour découvrir l'univers de la mode, apprendre, progresser et franchir les différents échelons qui permettront de devenir une grande styliste. Sous un aspect de simple jeu d'habillage de poupée, c'est en réalité un jeu de gestion d'une richesse vraiment intéressante : il faut décoder les envies des clientes, acheter les bons modèles et les vendre en répondant aux besoins énoncés, repérer les tendances, tout en veillant à la gestion des stocks, etc. Une palette d'activités aussi variée que dans le premier opus, comportant quelques enrichissements mineurs, qui font tout de même de cette habile combinaison d'aventure et de gestion une véritable référence, s'adressant à un large public. C.B.

3DS
À PARTIR DE 40 €



SONY / TEAM SIREN
À PARTIR DE 10 ANS



Gravity Rush

Dans la ville flottante d'Hekseville, Kat, jeune fille amnésique, se voit dotée du pouvoir de contrôle de la gravité, grâce au mystérieux chat qui l'accompagne. Tout en cherchant à retrouver son histoire et sa mémoire disparue, elle va alors protéger les habitants des tempêtes de gravité, mais aussi des monstres qui envahissent la cité. Ainsi il faudra apprendre à maîtriser les déplacements en se jouant de l'apesanteur, dans un système de jeu surprenant. Quoique déroutant à prendre en main, on prendra plaisir à maîtriser les déplacements exploitant les fonctions gyroscopiques et tactiles de la console, dans la plus grande liberté. L'histoire ne cesse de surprendre, rendant l'aventure délicieusement prenante dans un superbe univers de bande dessinée animée que l'on aura du mal à quitter. C.B.

PSVITA
À PARTIR DE 40 €

RESPONSABLE ET RÉDACTRICE
DE LA RUBRIQUE
Claire Bongrand