ARC-EN-CIEL

Audrey LAUZANNE

ET

Stéphanie LAURENT

I / PRESENTATION DU LOGICIEL

Champ disciplinaire : Ludo - éducatif

Niveau concerné : 3 à 7 ans

Prix : 20 euros

Editeur : TIVOLA édition interactive

Année d'édition : 1999

Distributeur : Emme

Email : www.emme.com

CARACTERISTIQUES TECHNIQUES

Support : DVD ROM

Configuration minima conseillé : 32 Mo Ram

Système d'exploitation supporté : 7.5.3

Windows 95 ; Windows 98

Mac Power Mac 132 MHZ

RESUME

Ce jeu nous emmène dans une aventure drôle et tendre d'un poisson nommé Arc-en-ciel car ses écailles brillent et miroitent dans la lumière. Une nuit, alors qu'il dort, une bande de crabes lui vole ses belles écailles. Aidé de ses amis, Arc-en-ciel part à leur recherche, mais celle-ci ne se fera pas sans peine. L'enfant devra aidé Arc-en-ciel a résoudre les épreuves proposées par les divers personnages afin d'obtenir des informations pour récupérer ses écailles. Commence alors, au fond de l'océan, une grande aventure pleine de rebondissements…

Cette histoire est tirée des albums de Marcus Pfisher. Un univers en 3D drôle et poétique, peuplé de personnages attachants. Cette aventure originale concilie le mystère et l'action, la réflexion et l'habilité.

II/ EVALUATION DU LOGICIEL

A) La description

Ce jeu plonge l'enfant dans l'univers des fonds sou marins, guidé par Arc- en -ciel et ses amis, personnages en 3D « vivants ». Le chemin parcouru par l'enfant est constitué d'un éventail de couleurs et de sons, permettant à l'enfant de voyager dans un monde imaginaire.

Le logiciel s'adresse à des enfants de 3 à 7 ans afin de mettre en œuvre la création et la production, la documentation et l'information avec un mode d'utilisation autonome. Constitué de deux niveaux au choix en fonction des capacités de l'enfant. Le jeu peut être quitter à n'importe quel moment, avec la possibilité de le reprendre où il a été interrompu. Les consignes utilisent des mots simples et amusants. En ce qui concerne les activités, celles-ci sont présentées de façon progressive, les images, les icônes et le son aident le joueur dans la réalisation de l'exercice.

B) Intérêts pédagogiques

L'aventure d'Arc-en-ciel est composée de nombreux jeux d'éveil. Tout d'abord, l'enfant développe son oreille musicale: il doit retranscrire une musique entendue dans l'épreuve précédente. Ensuite, la créativité est mise à profit avec la possibilité d'un atelier coloriage (concernant les personnages du film), qui peut être imprimé. Mais aussi l'apprentissage des nombres et des couleurs dès qu'Arc-en-ciel retrouve une écaille.

C) Utilisation pédagogique

Selon l'âge de l'enfant, le mode d'utilisation varie d'une part par la possibilité des deux niveaux et d'autre part par la difficulté des consignes. En effet, ce jeu nous semble inapproprié pour un enfant de 3 ans et peu éducatif pour un enfant de 7 ans. Il nous semblerait plus accessible pour une tranche d'âge de 4 à 6 ans.
Au sein d'un travail en institution, ce logiciel semble peu abordable avec un public déficient intellectuel et moteur en ce qui concerne l'acquisition des jeux d'éveil proposé. Cependant, ce jeu peut être utilisé pour favoriser l'imaginaire grâce à l'histoire en elle même et aux couleurs attrayantes.