

The Playroom



Il s'agit du logiciel d'éveil multifacettes couleur pour enfants des plus amusants que j'ai pu étudier. Il amusera aussi bien les petits que leurs parents. Il existe en versions Apple II, Ibm et bien sûr Macintosh. Cette dernière adaptation est distribuée en deux versions groupées en un seul paquet: une version couleur et une version noir et blanc pour ceux qui possèdent ou des Mac Plus ou des Classic ou encore toute configuration couleur disposant d'un moniteur monochrome.

Le programme possède une Aide en ligne, offre des niveaux de difficulté à choisir par l'utilisateur, est excellemment sonorisé jusqu'à un réalisme saisissant et peut imprimer l'évolution des exercices.

Son principe de fonctionnement



Dès le lancement du programme, nous atterrissons dans une chambre d'enfant. Permettons tout d'abord à votre enfant d'explorer cette chambre à l'aide du curseur de la souris. Chaque élément de la chambre est vivant. Le dormeur ronfle, la radio s'allume, le poisson fait glou-glou, la bête baille, le tambour peut être joué, l'oiseau chante, l'ordinateur fonctionne, la pendule à coucou s'active, le livre ABC s'ouvre et peut être utilisé, le jeu de roulette tourne, le trou de la souris est habité par une mignonne souris et on peut jouer avec elle à un jeu de labyrinthe structuré en trois niveaux de difficulté.

Si les sons d'une exécution cristalline et parfaite ne vous plaisent guère ou si tout simplement vous souhaitez les remplacer par des sons de votre choix, il suffit de les enregistrer à l'aide du magnétophone du programme.

Sous l'apparence d'une simple chambre d'enfant, nous avons affaire à une sorte de plateforme multijeu à caractère éducatif. Voyons comment ça marche.

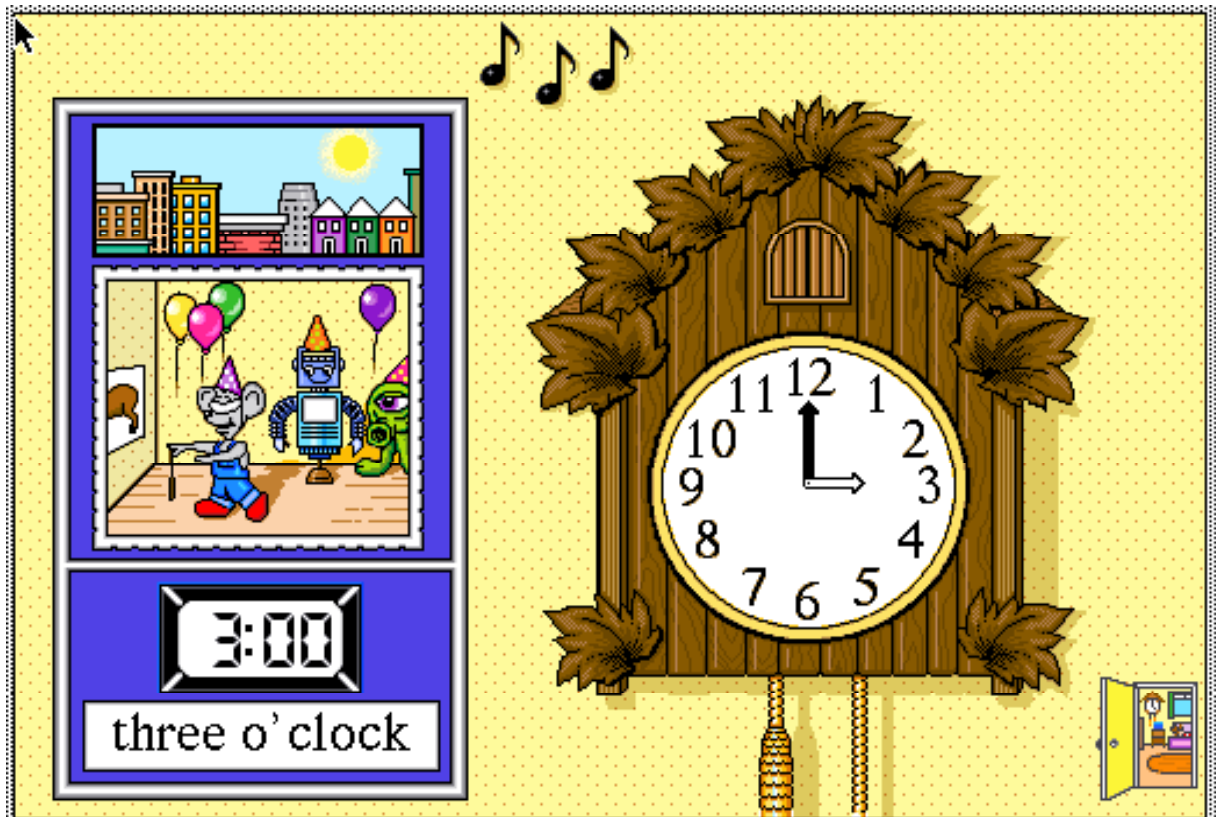
Type de jeu

Si je retiens la classification de Henri Wallon, nous avons affaire ici et à un jeu d'éveil et à un jeu d'acquisition. Il pourrait faire partie de la série B qui est consacrée aux jeux scolaires, si je tenais compte du livre ABC et de l'ordinateur présents dans la chambre (PlayRoom) comme nous allons le voir.

Explorons le jeu

La chambre est certes très intéressante en raison de ses multiples secrets qui amuseront petits et grands. Permettez à l'enfant d'explorer la chambre à l'aide de sa souris. Dès qu'il en aura fait le tour, voici les différents possibilités de PlayRoom. .

1) The Clock (La pendule)



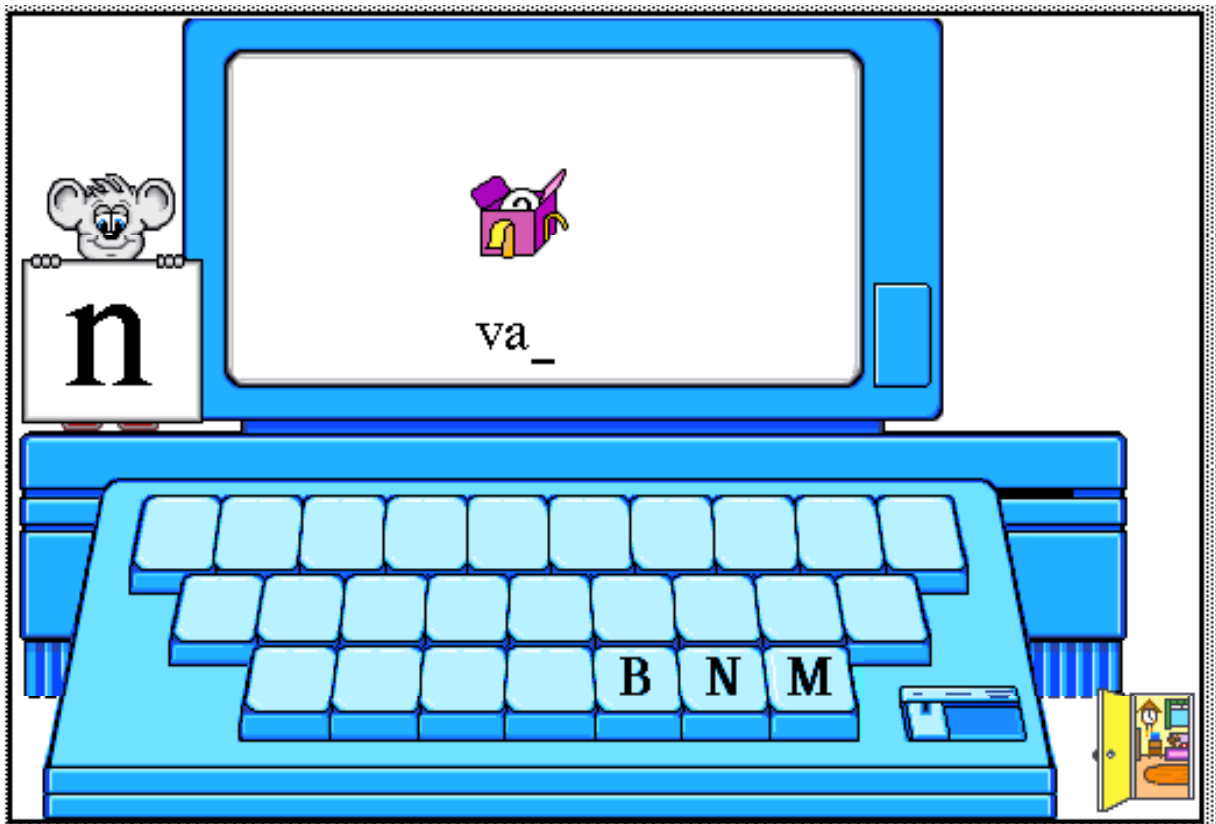
Si vous cliquez sur la pendule à coucou, cette dernière s'active et montre Pepper Mouse (la souris) faisant des choses 24h/24h. L'enfant pourra alors mettre la pendule à l'heure qui convient à ce que fait la mignonne souris.

L'intérêt éducatif du jeu ne fait aucun doute:

- 1) L'enfant apprend à faire le lien entre tel ou tel évènement et l'heure de la journée
- 2) Le coucou compte les heures
- 3) L'heure est affichée en trois modes: écrit, analogue et digital
- 4) La position du soleil en fonction de l'heure est aussi affichée.

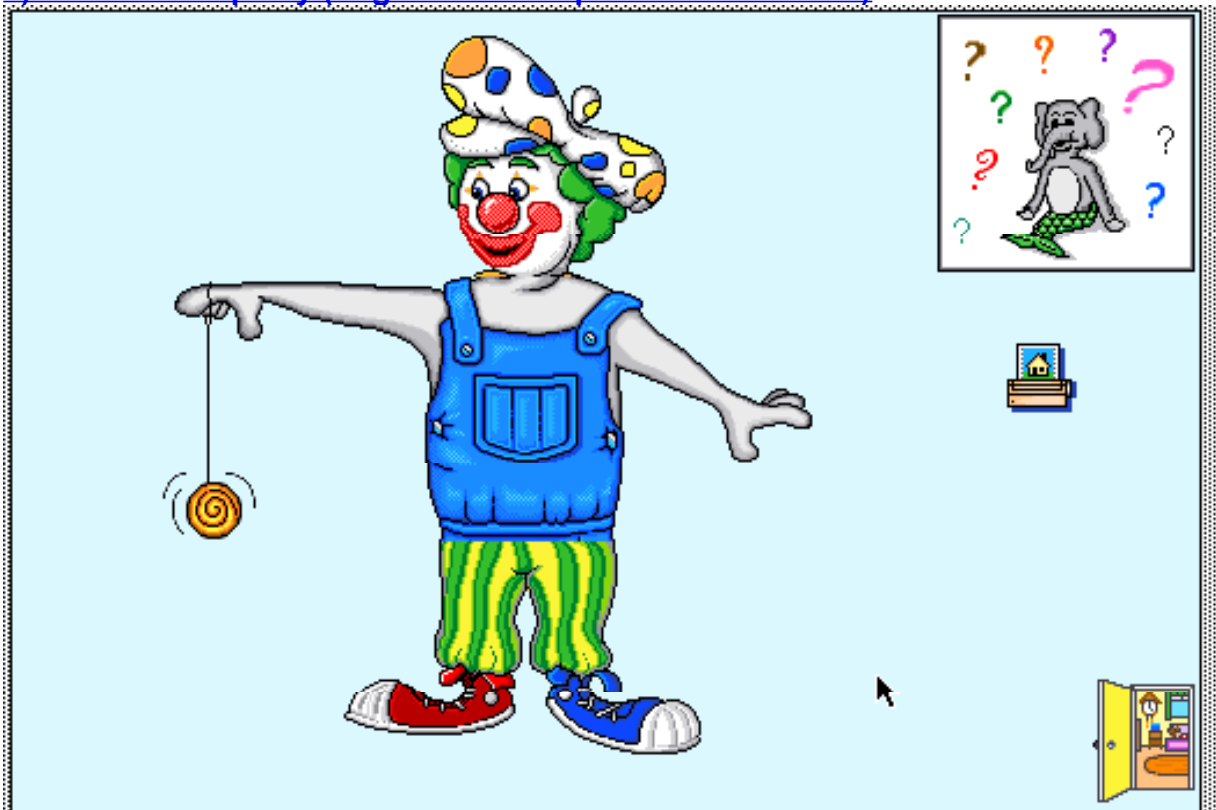
En somme, rien n'est laissé au hasard.

2) The Computer (L'ordinateur)



Dès que l'ordinateur se met en fonctionnement, l'enfant peut immédiatement apprendre à taper les majuscules et les minuscules. Dès qu'il sera familiarisé avec le clavier, il pourra réveiller Pepper qui lui montrera des cadeaux. L'enfant devra alors taper le nom du cadeau au clavier. Si l'enfant se trompe, Pepper se met en quatre pour l'aider à trouver. Rappelons que chaque lettre et chaque mot sont prononcés distinctement par l'ordinateur comme s'il s'agissait d'un spécialiste de la diction.

3) The Mixed-Up Toy (Logiciel de composition de formes)

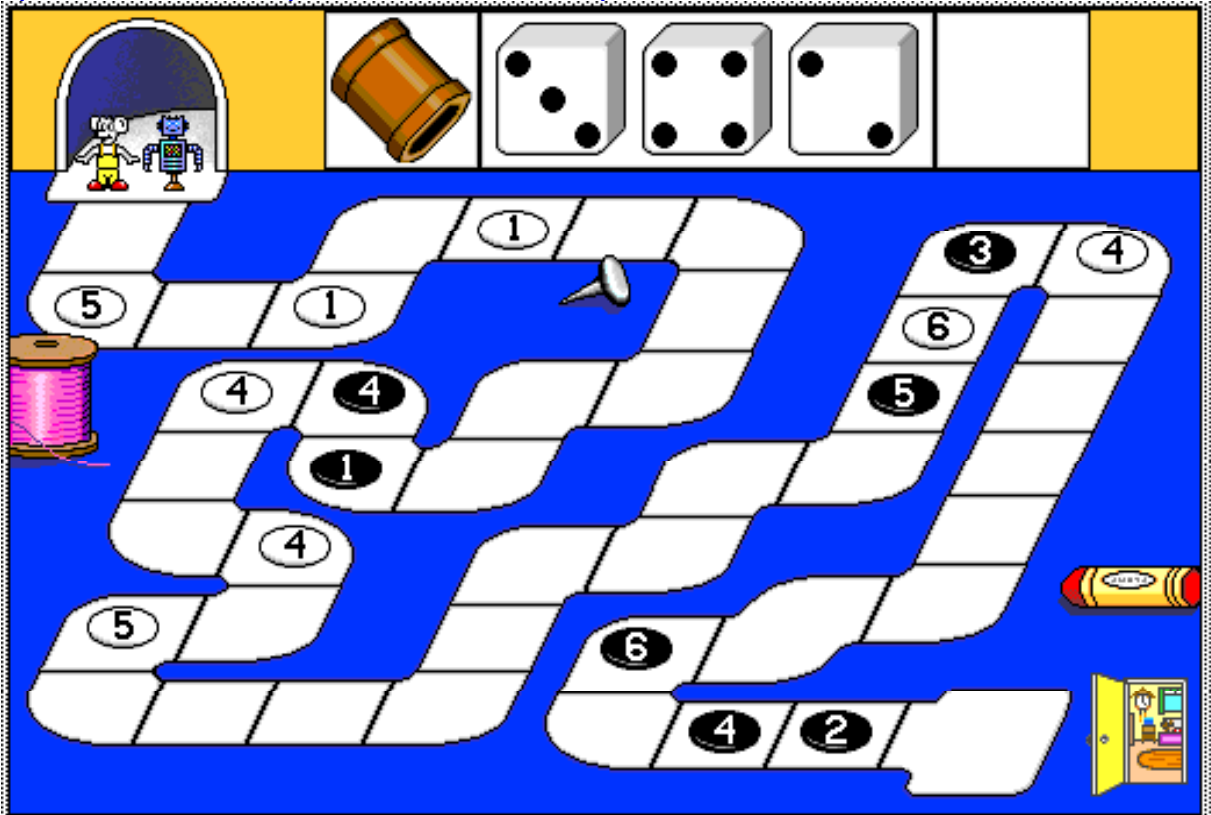


Permet de créer un personnage au goût de l'enfant qui pourra être habillé au gré de sa fantaisie.

Méfiez-vous qu'il ne vous demande pas d'aller à l'école, habillé de la sorte. A la longue, si cette possibilité lui plaît, son expertise lui permettra de donner libre cours à sa créativité et de composer de très belles choses.

L'icône de l'imprimante à droite de l'image indique que l'enfant peut imprimer ce qu'il fait **en couleur** à l'aide d'une ImageWriter quadricolor ou d'une DeskWriter couleur ce que tout le monde possède aujourd'hui.

4) [The MouseHole \(Le Trou de la Souris\)](#)



Si bébé entre dans le trou de la souris, un jeu comportant trois niveaux de difficulté lui seront proposés. S'il ne sait compter que jusqu'à 4, par exemple, l'ordinateur lui proposera alors le niveau 1. L'enfant peut jouer seul contre l'ordinateur ou contre un autre joueur qui peut être un copain d'école.

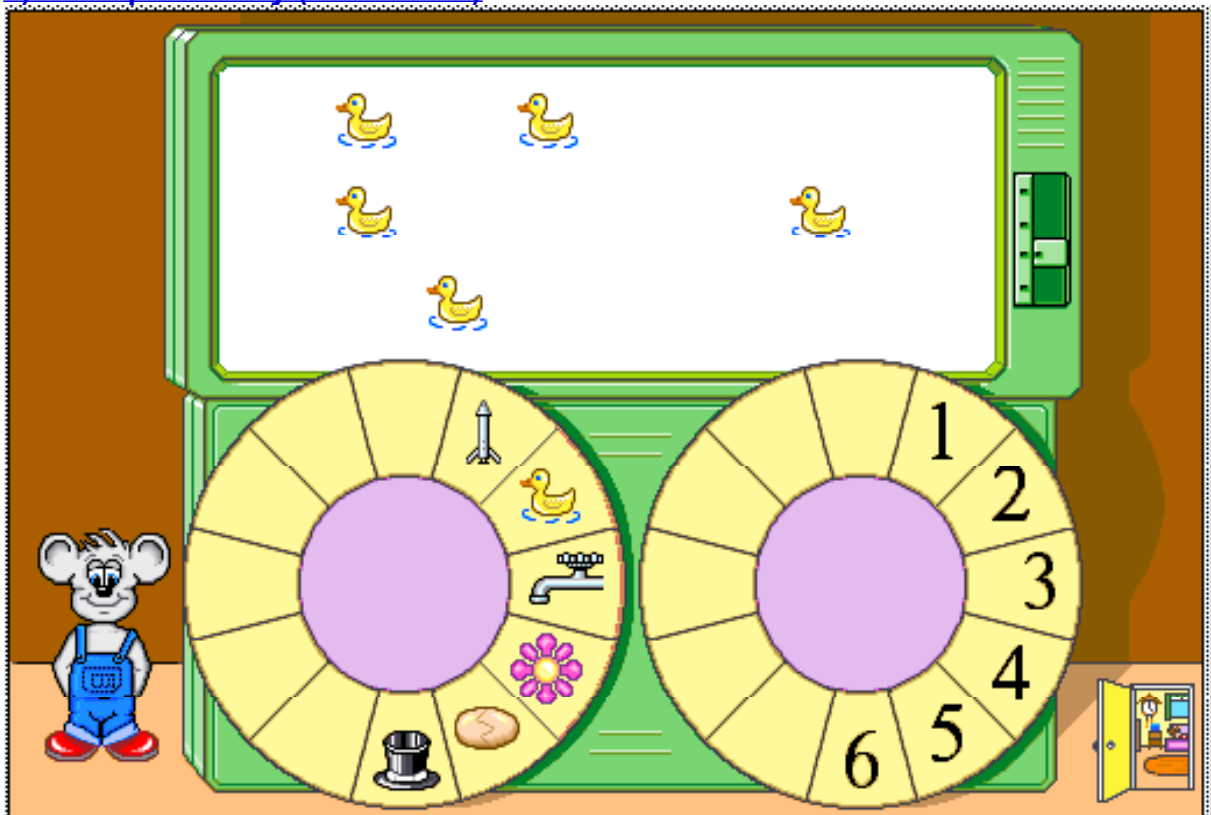
The MouseHole (Le Trou de la Souris) est destiné non seulement à apprendre à compter mais aussi à développer chez l'enfant le sens de la stratégie pour ne pas tomber dans les cercles noirs qui font reculer le joueur.

5) [The ABC Book](#)



Au départ vous pouvez encourager l'enfant à compléter une page avec des personnes, des animaux, etc. Tout d'abord, il convient de demander à l'enfant de choisir une lettre et un objet qui commence par cette lettre apparaît à l'écran en même temps que son nom est prononcé. L'enfant peut ainsi composer une scène comme celle où vous voyez l'hélicoptère, tout en apprenant la relation entre d'une part des lettres et des mots et d'autre part des objets. Ce jeu permet aussi d'imaginer des histoires qui décrivent ce qui se passe à l'écran. Allez papa et maman! A vous de jouer!

6) The Spinner Toy (La roulette)



Votre petit enfant devra ici tirer fort sur sa matière grise. En effet, il devra faire le lien entre les

images et les nombres correspondants.

Quand il voudra aller plus loin, il pourra réveiller Pepper qui entraînera votre bébé dans un jeu de nombres. S'il se trompe, Pepper se met en quatre pour l'aider comme d'habitude.

PlayRoom est à coup sûr un jeu d'éveil des plus complets destiné aux plus petits à partir de 2 ans et 1/2. Votre enfant apprendra l'alphabet, les nombres, et l'heure. Le programme lui apprend à reconnaître et à lire des messages concernant la sécurité domestique ce qui est très important à leur âge. Playroom agit sur la pensée réflexive, sur l'exploration et sur la créativité.

De nombreuses idées d'utilisation éducative sont données à la fin du manuel. Rappelons enfin que de nombreux enfants ont participé au développement de ce logiciel qui doit de ce fait répondre aux attentes de tous les enfants de leur âge.