

→ jouer

OBJECTIF LUNE

Ce n'est pas parce que l'on est en mars que l'on ne peut pas décrocher la lune ! Et c'est justement parce que c'est du jeu, que tout est possible ! Avec cette sélection, les enfants vont toucher, sentir, manipuler, imaginer, bouger, bref, de quoi leur mettre des étoiles dans les yeux ! Pour amuser les plus jeunes joueurs, mettons le cap sur une planète sensorielle où matières, couleurs, sons et manipulations simples éveilleront nos chérubins. À partir de 18 mois, la pensée symbolique se construit. Il s'agit alors d'imiter, de faire semblant en fonction de ce que le joueur comprend de la réalité, de ce qui l'interroge, mais aussi au gré de son imagination. Vous êtes prêt pour un voyage intersidéral ? C'est parti !

Fusée Blobbs

Babysu, à partir de 6 mois.

Avec cette fusée d'activité, l'enfant peut s'envoler vers une planète de découverte sensorielle. Les couleurs attrayantes invitent l'enfant à explorer ce jouet. Grâce au miroir, aux anneaux (dont un de dentition), au grelot, il regarde, touche, manipule, mordille... Sensation garantie avec la soucoupe volante pouet pouet que bébé s'amusera à tirer pour l'effet vibrant. Une petite anse facilite la saisie de la fusée et un anneau aide à la fixer un peu partout.

**Alien Stacker**

Manhattan Toy, à partir de 9 mois.

Quelle allure bizarroïde que ce personnage grassouillet ! Les couleurs vives et la matière douce attirent l'enfant qui s'amuse à le pousser et renverser, lequel remonte toujours à la verticale en oscillant. Avec ce culbuto, le joueur aime à répéter ses mouvements et obtenir



un effet visuel intéressant et entendre grincer le grelot. Il découvrira aussi comment empiler les trois anneaux autour du cou de ce personnage venu d'ailleurs. Dimensions : 18 x 18 x 25 cm.

La tente multiactivité

Merlin, à partir de 1 an.

Pratique la tente multiactivité qui se plie et se range dans son sac (environ 45 cm de diamètre). Elle offre un environnement contenant qui rassure l'enfant. Idéal pour jouer à l'abri du regard de l'adulte ou pour se raconter des histoires. De plus, la tente peut être transformée en piscine à balles (vendues séparément). Dimensions : h : 1,30 m ; l : 92 cm ; L : 1,72 m ; ouverture de porte : 45 x 50 cm.

**Le Midromis**

Merlin, à partir de 4 ans.

Les Midromis sont des extraterrestres coincés sur leur planète. Pour les aider à venir sur Terre, tous les joueurs (de 2 à 5) s'allient pour construire une fusée. Mais, il s'agit de faire partir les Midromis,



l'un après l'autre, avant que le réservoir d'essence ne se vide ! Avec un adulte pour animer la partie, ce jeu peut être proposé aux plus jeunes (parties courtes où les joueurs sont amenés à bouger, à nommer...). Un jeu où les enfants perdent ou gagnent tous ensemble.

Fusée Happyland

Fnac Éveil et Jeux, à partir de 2 ans.

Allô la Terre, ici l'équipage Happyland. Avec cette fusée et ces personnages, le joueur entre progressivement dans le jeu de mise en scène grâce à un matériel adapté aux petites mains et aux manipulations simples. Cette navette bien équipée (espace pour manger, dormir, voiture...) simule des aventures intergalactiques à partir des préoccupations et de l'imaginaire de l'enfant. Fonctionne avec 2 piles LR6 fournies. Dans la même gamme, retrouvez d'autres personnages astronautes et extra-terrestres et la base spatiale mobile.



Anne-Sophie Casal
Centre national de formation
aux métiers du jeu et du jouet