

## → jouer

**POISSON D'AVRIL !**

D'après une vieille légende, le 1<sup>er</sup> avril serait le jour réservé à ceux qui désirent voir la réalité autrement. Il est coutume, ce jour-là, de préparer des farces, juste pour rire et s'amuser. Pour faire un « poisson d'avril », l'enfant doit être capable de se décentrer, d'humour, de recourir à la pensée symbolique, à l'imagination...

Ces aptitudes se développent grâce à la maturation biophysique d'une part et aux multiples explorations et expérimentations d'autre part. Cette sélection de jeux et jouets invite l'enfant à manipuler, à jouer un rôle, à jouer avec l'eau qui coule, qui mouille, qui éclabousse... Il faudra être habile pour pêcher et rapide pour attraper le bon poisson !

**Aquarium arroseur**

*Babysun, à partir de 1 an.*

Quel drôle de gros poisson ! Les couleurs très vives, les jeux de transparence et les différentes textures incitent l'enfant à manipuler ce jouet. C'est rigolo de jouer avec l'eau, de remplir et vider ce poisson bien ventru grâce à l'anse et à la bouche « arrosoir ». Aussi, les personnages « aspergeurs » offrent-ils de grands moments de jubilation.

Idéal pour barboter dans l'eau (à l'heure du bain mais pas seulement) et consolider les apprentissages relatifs à la motricité fine et la coordination œil/main.

**Splash Attack**

*Gigamic, à partir de 5 ans.*

Ce joli jeu en bois est accessible aux plus jeunes grâce au matériel figuratif et à la mise en action des enfants qui jouent tous en même temps. Mais, attention, il ne s'agit pas de se contenter de pêcher n'importe quel poisson au hasard avec Splash Attack. Il faut, aussi et surtout, être le premier à attraper le poisson désigné par les deux dés. En effet, le joueur doit être capable de croiser deux informations pour repérer le

« bon » poisson : la couleur et le dessin.

Trois poissons croqués, c'est gagné !

Mais prenez garde à ce que les autres n'attrapent pas votre pêche.

Splash Attack s'est vu décerner diverses récompenses, dont l'As d'or du jeu enfant et un Dr Toy Award.

**La pêche enchantée**

*Djeco, à partir de 2 ans.*

Djeco propose un joli jeu d'adresse à expérimenter seul ou à plusieurs. En effet, le joueur peut choisir de développer, en solitaire, sa dextérité et la coordination œil/main, ou de lancer des défis à d'autres comparses.

Les cannes à pêche équipées d'hameçon en plastique et les poissons d'aimants invisibles garantissent une pêche en toute sécurité. Le joueur range et joue dans la boîte de jeu joliment décorée. Les poissons en bois, aux motifs sympathiques, sont proposés dans différentes gammes (pêche enchantée, pêche colorée...). De quoi plaire aux petits et grands.

**Requin blanc**

*Toys'r us, à partir de 4 ans.*

Avec ce grand requin blanc en mousse de 43 cm, l'enfant élabore ses premiers scénarios en rapport avec le requin et l'univers aquatique. Il exprime par la parole ou par des bruits ce que lui évoque l'animal requin : un animal fort et terrifiant. Ce jeu de mise en scène permet au joueur de verbaliser craintes, peurs, mais aussi d'entrer dans la peau d'un personnage puissant.



Sa matière souple et en plastique en facilitera l'entretien. À proposer avec d'autres figurines dans la même thématique, pour approfondir les histoires et jouer à plusieurs.

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

**Vous trouverez les analyses détaillées de certains de ces jeux dans les Ludoscopes. Ludoscope 2008-2009 : 12 € + 3 € de frais de port. En vente auprès de : FM2J - 36, quai Perrache, 69002 Lyon [www.fm2j.com](http://www.fm2j.com)**