

GUIDE DES JEUX ET JOUETS  
**GUIDE DES JEUX ET JOUETS**  
0- 6 ANS  
**0- 6 ANS**

**Il faut qu'un enfant s'ennuie pour mettre en marche les mécanismes de l'imaginaire, du rêve...**

**Lorsque l'enfant s'ennuie, il est capable de s'inventer n'importe quoi, c'est dans ces moments-là qu'il se structure le plus.**

**Le droit de jouer est un article inscrit dans la Convention Internationale des Droits de l'Enfant, le droit de s'ennuyer devrait y avoir sa place.**

## **Les jouets d'éveil et de création**

Le premier jouet d'un bébé, ce sont ses mains. Il ne se lasse pas de les contempler, de  
Sucer ses doigts avec délectation. Mais très vite, il s'aperçoit qu'elles peuvent saisir des  
objets...

## **1-les jouets de découvertes :**

### 🕒 **LE HOCHET** (à partir de 3 mois)

**Sa fonction :** il stimule la vue, l'ouïe, le toucher et exerce la préhension. Au début, bébé ne peut que tendre les mains vers le hochet que lui présente l'adulte. Mais dès qu'il va réussir à le tenir, puis à l'attraper, il va passer de longs moments à le contempler, à le sucer, le passer d'une main à l'autre, le secouer.

#### **Lequel choisir ?**

Un hochet doit être léger, plutôt petit, lavable, avec un manche assez court ou deux poignets pour le tenir facilement. Les textures variées intriguent le tout-petit et l'incitent aux explorations : privilégiez donc les modèles proposant plusieurs types de surface (picots, plastique mou et dur, tissu...)

Choisissez-le sonore, avec des couleurs contrastées. Les mouvements et les bruits que font les billes de couleur dans un verre transparent sont particulièrement appréciés. Pour lui offrir des stimulations variées, mieux vaut que le bébé joue en alternance avec 3 ou 4 hochets différents. Certains sont conçus pour être mâchouillés, servent d'anneaux de dentition au moment des poussées dentaires.

#### **A éviter :**

Le hochet en plastique très dur, car un bébé peut se cogner la tête en l'agitant maladroitement.

Les modèles dont le bruit est produit par un système à pousser ou sur lequel appuyer, qu'un tout-petit ne saura pas actionner efficacement avant l'âge de 15 mois.

### 🕒 **LE PORTIQUE :**(à partir de 3 mois)

#### **Sa fonction :**

Il offre une stimulation à la fois visuelle et auditive. Assis dans son transat ou allongé sur un tapis, le bébé observe les figurines accrochées sur la barre et que vous faites bouger. Quand il peut les toucher, il passe des moments excitants à taper dessus, à essayer de les attraper et à écouter le son qu'elles produisent.

#### **Lequel choisir ?**

❖ Le portique de sol : planté sur ses 4 pieds, c'est le plus classique. Il faut que les figurines soient inclinées face au bébé en position allongée et qu'il puisse les atteindre. Sur certains modèles, on règle la distance par un système d'anneaux ou de Velcros. Ils permettent ainsi d'insérer d'autres figurines (hochets ou tout autre jouet de petite taille pourvu d'un orifice)

❖ Les arches de découverte : en matière textile, elles se composent d'un arceau (parfois deux, entrecroisés) fixé sur un tapis de sol coloré. Elles se replient facilement. Ces arches conviennent surtout au tout-petit (jusqu'à 6 mois), puisqu'il n'y joue qu'allongé sur le sol.

❖ Les barres d'éveil : ce sont tous les portiques qui s'accrochent au siège auto et à la poussette. Mieux vaut les utiliser de façon ponctuelle, l'intérêt de la promenade consistant justement pour l'enfant à observer le monde, autour de lui, plutôt que de se distraire avec ses jouets habituels.

### **A éviter :**

Laisser le bébé plus de dix minutes devant/ dessous son portique. Ce jeu, qui demande beaucoup de concentration, le fatigue vite.

Multiplier les portiques : un tout-petit ne tire pas de bénéfice à être stimulé en permanence.

### 🕒 **LE TAPIS D'ÉVEIL** (à partir de 3/ 4 mois)

#### **Sa fonction :**

Ludique et décoratif, le tapis d'éveil donne à la fois à voir, à toucher, et entendre. Il permet d'installer le bébé sur le ventre pour jouer un moment. Dès qu'il va bien savoir se redresser la tête et diriger ssamain vers des objets, le tout-petit pourra y manipuler des tissus aux couleurs variées et de textures différentes, appuyer sur une souris qui couine, se regarder dans un miroir, chercher un petit jouet caché dans une poche...il en profitera encore mieux lorsqu'il tiendra assis tout seul (vers 8/ 9 mois).

#### **Lequel choisir :**

Achetez un modèle lavable, suffisamment épais pour isoler confortablement le bébé du sol, avec une face de dessous antidérapante. Les mieux conçus comportent au moins trois types d'éléments tactiles, sonores et visuels.

### **A éviter :**

Le tapis d'éveil « maison », qui peut poser des problèmes de sécurité : boutons mal cousus, parties détachables trop petites qui pourraient être avalées....

### 🕒 **LE TABLEAU D'ACTIVITES** : (à partir de 6 mois)

#### **Sa fonction :**

Il permet à l'enfant de faire un grand nombre d'expériences passionnantes qui développent la motricité fine et la compréhension, sollicitent la vue, le toucher et l'ouïe. Des boutons à pousser, à tourner ou à tirer provoquent des sons différents, des roulettes jouent les kaléidoscopes... l'enfant tire le maximum de bénéfices de ce jeu quand il sait se tenir assis.

#### **Lequel choisir ?**

Comme ce jouet devra résister à des manipulations parfois énergiques, mieux vaut privilégier la qualité et les marques connues. Assurez-vous aussi de la sécurité des fixations. Un tableau doit offrir au moins cinq activités différentes, toutes 100% manuelles. La variété des couleurs et des sons obtenus compte beaucoup également : n'hésitez pas à tester les fonctions pour vérifier leur intérêt.

### **A éviter :**

Les jouets électroniques, déguisés en tableau d'activités, qui font en fait le « travail » tout seuls, et n'amuse alors les enfants que durant quelques instants.

## **2-LES JOUETS DE MANIPULATION**

## 🕒 LES OBJETS GIGOGNES :

### **Leur fonction :**(à partir de 12 mois)

Ils se présentent sous des formes variées : gobelets ronds ou carrés, plus traditionnels, mais aussi animaux, voitures... les jouets gigognes, qui s'emboîtent ou s'empilent les uns dans les autres, sont un des « must » de la deuxième année de l'enfant. Très simples, ils développent la motricité fine et se prêtent à toutes sortes d'activités passionnantes de remplissage et de vidage, en particulier dans le cadre du bac à sable ou du bain.

### **Lesquels choisir ?**

Privilégiez au départ des modèles « basiques » : des pots en plastique rigide monochrome, de couleurs différentes. Commencez par un jeu de gobelets ou des tonneaux, car c'est la forme que l'enfant maîtrise en premier.

## 🕒 LE PUZZLE :(à partir de 18 mois)

### **Sa fonction :**

Jeu intellectuel et manuel, le puzzle sollicite le sens de l'observation, la coordination œil/main, la concentration, l'habileté et la réflexion.

### **Lequel choisir ?**

Les premiers puzzles proposent une forme unique à encastrer dans un support en bois. L'enfant s'amuse d'abord à la retirer. Après 2 ans, il peut commencer à assembler deux pièces, puis trois, etc. prévoyez alors deux ou trois modèles de difficultés variables, les compétences des enfants évoluent très vite. Les formes doivent être faciles à enlever et à insérer.

### **A éviter :**

Les modèles trop difficiles, source de frustration.

Les puzzles en carton, pas assez solides, qui s'effilochent rapidement.

## 🕒 LE BOULIER ;(à partir de 12 mois)

### **Sa fonction :**

Ce jouet comporte plusieurs tiges métalliques fixées dans un support de bois, sur lesquelles coulisent de petites billes. L'enfant s'amuse à les saisir et à leur faire suivre un trajet. Le boulier développe l'habileté de la main et du poignet, aide à la concentration et permet une approche des couleurs.

### **Lequel choisir ?**

Il doit comporter au moins trois tiges faisant d'intéressants méandres, quatre ou cinq de préférence. Veillez à ce que les parcours proposés soient de difficultés variables, et les billes de multiples couleurs. Elles doivent aussi coulisser facilement. Que les billes soient de couleur unie ou représentent de petits animaux ou de petits objets a peu d'importance.

### **A éviter :**

Les petits bouliers à vagues, munis de deux ou trois tiges assez courtes, dont l'enfant fait très vite le tour.

Les socles pas assez lourds pour assurer une bonne stabilité lors des manipulations de l'enfant.

### 🕒 **LES BOITES A FORMES** : (à partir de 15 mois)

#### **Leur fonction :**

Il s'agit d'une boîte, parfois en forme de maison ou d'un animal, dans lequel l'enfant peut insérer, à travers les ouvertures correspondantes, des formes rondes, carrées triangulaires et des losanges. Ce jeu d'encastrement l'initie aux structures fondamentales (la diagonale, le cercle, la ligne droite), aux volumes ainsi qu'aux couleurs (chaque forme ayant souvent une couleur de reconnaissance).

#### **Laquelle choisir ?**

Choisissez un modèle simple, muni d'un couvercle percé de trois formes. Vous remarquerez sans doute la préférence de l'enfant pour le rond : c'est la première forme qu'un tout-petit parvient à insérer, bien avant le carré et plusieurs mois avant le triangle.

#### **A éviter :**

Les boîtes à formes électroniques ou multifonction. Elles nécessitent des piles, coûtent assez cher et n'apportent rien de plus à l'enfant.

## **3-LES JEUX DE CONSTRUCTION :**

### 🕒 **Les cubes** : (à partir de 6 mois en tissu, 2 ans pour les cubes durs)

#### **Leur fonction :**

Les cubes développent la structuration dans l'espace et l'imagination. Dès qu'il se tient assis, un bébé peut prendre plaisir à regarder le dessin représenté sur une face et essayer de le tourner, puis en attraper un 2<sup>nd</sup> pour les comparer. Jusqu'à 18 mois, il éprouve surtout un grand bonheur à détruire d'un coup l'édifice construit par un plus grand ou par l'adulte ! c'est seulement vers 2 ans, quand il sait empiler tout seul cinq ou six cubes, qu'il peut se lancer dans d'inépuisables jeux, les mélangeant avec d'autres éléments de construction net créant des structures imaginaires.

#### **Lesquels choisir ?**

❖ Les cubes en tissu : leurs faces doivent être illustrées d'un dessin bien contrasté que l'adulte pourra nommer à l'enfant, comme un imagier. Un cube avec un grelot fera aussi office de hochet.

❖ Les cubes en plastiques : préférables pour les plus grands, à ceux en bois, dont la peinture peut s'écailler.

❖ Les cubes- puzzles : chaque face reproduit une partie de dessin à assembler. Ce concept permet de varier les activités (6 puzzles possibles)

### 🕒 **LES BRIQUES** : (à partir de 2 ans)

#### **Leur fonction :**

Ou « clipos », ils s'emboîtent les uns dans les autres. En réalisant maisons, animaux, personnages et formes à l'infini, l'enfant développe son habileté et fait travailler son imagination.

### **Lesquels choisir ?**

- ❖ Vers 18 mois 2 ans : les grosses briques avec un seul picot.
- ❖ De 2 à 4 ans : les grosses briques simples ou doubles qui peuvent se chevaucher.
- ❖ Pour les plus grands : les briques de plus petite taille pour réaliser de véritables maquettes.

### 🕒 **LES KAPLA :** (à partir de 3 ans)

#### **Leur fonction :**

Composé de rectangles de bois assez plats et identiques, ce jouet hollandais séduit parce qu'il se prête à tous les types de constructions, des plus simples ou plus élaborées. La neutralité des pièces de bois en fait un jeu créatif par excellence, qui permet toutes les fantaisies.

### **Lesquels choisir ?**

Le Kapla est unique et il n'existe pas d'autre jouet qui lui ressemble.

## **4-LES JOUETS « ARTISTIQUES »**

### 🕒 **LES PREMIERS CRAYONS :** (à partir de 18 mois)

#### **Leur fonction :**

Rien de mieux que des crayons et une feuille de papier pour exprimer et laisser libre cours à son imaginaire ! Vers 18 mois, l'œil de l'enfant suit le tracé de sa main, et il commence à s'intéresser aux résultats obtenus, première étape vers la maîtrise du graphisme.

### **Lesquels choisir ?**

A 18 mois, préférer de gros crayons de cire qui ne tachent pas et qui ne sont pas toxiques.

### 🕒 **LA PÂTE A MODELER :** (dès 18 mois)

#### **Sa fonction :**

Un enfant éprouve un grand plaisir à malaxer cette matière molle qui se prête à toutes les créations. Il est très fier de confectionner de petits boudins ou des ronds qui deviendront de petits pains ou des fruits.

### **Laquelle choisir ?**

De la qualité d'une pâte à modeler dépend beaucoup celle des réalisations. Optez donc pour une bonne marque, et un bon conditionnement qui évite à la pâte de sécher. Les plus pratiques sont vendues dans de petits pots de plastique. Trois ou quatre couleurs suffisent. Testez les pâtes avant de les donner à votre enfant, pour vérifier qu'elles ne déteignent pas.

La pâte à modeler « maison » : me consulter pour la recette.

### **A éviter :**

Les pâtes en bâtons, pas assez molles et friables, difficiles à manipuler.



🕒 **LA PEINTURE** : (à partir de 18 mois)

**Sa fonction :**

Doser l'appui de la main sur le pinceau, la quantité de peinture à mettre sur la feuille développe la motricité fine. C'est aussi un vrai plaisir quand on pratique cette activité avec les doigts ou des pommes de terre découpées.

**Laquelle choisir ?**

Pour commencer, placer deux ou trois coloris de gouache sur une grande assiette. L'enfant plus grand peut aussi utiliser une palette à godets. Ceux-ci ne doivent pas être trop petits, pour pouvoir y tourner facilement son pinceau.

🕒 **LES PERLES** : (à partir de 18 mois)

**Leur fonction :**

Enfiler des perles, permet d'exercer la motricité fine. Cette activité exige concentration et maîtrise de soi.

**Lesquelles choisir ?**

❖ De 18 à 3 ans : les perles doivent être obligatoirement de grande taille, avec un trou assez large. L'enfant doit pouvoir les enfiler facilement sur un cordon épais, avec des bouts bien rigides. Les formes amusantes, de fruits ou d'animaux, sont toujours très appréciées. Choisissez-les plutôt en plastique, et de bonne qualité.

❖ Après 3 ans : l'enfant passe à des réalisations de colliers plus fins.

## **LES JOUETS DE MOTRICITE**

Un enfant commence par tenter de suivre à quatre pattes, ou en rampant, ces drôles d'objets qui possèdent une autonomie de déplacement bien supérieure à la sienne. Puis il les guide avec ses mains. Enfin, dernière étape, il grimpe dessus pour utiliser à fond leur potentiel. Le voilà parti pour des aventures sur des montures de plus en plus rapides...

## 🕒 LES PETITES VOITURES (à partir de 10 mois)

### **Leur fonction :**

Faire rouler une petite voiture est une activité à la fois facile et spectaculaire. Les premiers jeux de voiture exercent la motricité ; ils amusent autant les filles que les garçons. Mais au fur et à mesure que les modèles gagnent en détails et en réalisme, et que cette activité devient un jeu d'imitation, les filles la délaissent souvent.

### **Lesquelles choisir ?**

❖ Pour un tout-petit : exclusivement des modèles compacts en plastique, sans pièces détachables, de forme ronde.

❖ A partir de 2 ans : les garçons surtout apprécient les camions, tracteurs, engins...  
Misez plutôt sur la qualité, notamment pour la fixation des pièces qui ne doivent en aucun cas pouvoir être avalées par le tout-petit.

❖ Vers 3 ans : la voiture « à friction » remporte un vif succès

## 🕒 LE JOUET A POUSSER : (dès la marche)

### **Sa fonction :**

Il aide le marcheur débutant à conserver son équilibre, et l'encourage à persévérer en le stimulant.

### **Lequel choisir :**

Le modèle classique consiste en une tige, munie d'une poignée à laquelle s'accroche le tout-petit, et qui se termine par un rouleau produisant des bruits ou de la musique. Sur certains rouleaux, les couleurs se mélangent en tournant ; un effet visuel qui séduit généralement le jeune enfant.

Plus durable, le camion de marche équipé à l'arrière d'une barre d'appui. Il fait aussi fonction de porteur. Il doit offrir une excellente stabilité, pour que l'enfant ne bascule pas en arrière.

## 🕒 L'ANIMAL A TIRER : (dès que la marche est bien assurée)

### **Sa fonction :**

Tirer derrière soi un objet personnel décuple le plaisir de déambuler dans la maison, et renforce le sentiment d'autonomie. Attention, cela exige une meilleure maîtrise de l'équilibre que de le pousser. Pour profiter pleinement de cette activité, l'enfant doit être capable de se retourner sans vaciller pour suivre la progression de son animal.

### **Lequel choisir ?**

La stabilité est un atout majeur : un jouet qui se renverse va énerver l'enfant. Un bon modèle se doit aussi de produire du bruit, pour témoigner de sa présence. Veillez à ce qu'il ne soit pas crispant, car vous allez l'entendre souvent ! Si le jouet offre d'autres fonctions ludiques, exploitables pendant les pauses, c'est encore mieux. Mention spéciale pour le téléphone à roulettes, qui continuera de plaire quand l'enfant se sera lassé de le tirer.

**A éviter :**

Les modèles en bois : la peinture s'écaille quand les enfants la mordille et représente un réel danger.

Les ficelles interminables qui s'entortillent ou traînent partout.

🕒 **LE CAMION PORTEUR :** (à partir d'un an)

**Sa fonction :**

L'enfant expérimente une nouvelle façon de se déplacer : toujours avec ses pieds, mais aussi avec des roues et un volant pour les guider. Un excellent exercice musculaire qui mobilise aussi l'intelligence. Souvent le tout-petit va s'attacher à ce premier véhicule, qui lui fera un long usage.

**Lequel choisir ?**

La plupart des porteurs sont des camions. Deux éléments essentiels : le coffre pour transporter ses petites affaires, et le klaxon. Prenez un modèle costaud, stable et léger.

**A éviter :**

Proposer un porteur à un enfant qui ne marche pas : ce jouet l'intéresse dans la mesure où il favorise son autonomie. Si vous devez le maintenir, le plaisir sera moindre.

🕒 **LE TRICYCLE :** (à partir de 2 ans)

**Sa fonction :**

Pédaler exige de la coordination dans les mouvements. La (relative) vitesse atteinte procure un sentiment de liberté.

**Lequel choisir ?**

Comme tous les engins à roues, la stabilité reste la première exigence. Préférez un modèle léger, pour pouvoir le porter sans peine lorsque l'enfant n'aura plus envie de pédaler.

## **Les jeux d'imagination**

Dès sa naissance, le tout-petit tente d'imiter. Par intermittence, et trop maladroitement pour que les adultes s'en aperçoivent.

Vers 15-18 mois, il mémorise ses observations. Il devient capable de reproduire des gestes en différé. A partir de ce moment, il commence à « faire semblant ».

Jusqu'à 4 ans, il pénètre peu à peu dans le monde de l'imagination. Il s'inspire du réel, mais se le réapproprie.

**La vie quotidienne nourrit son imaginaire, d'autant mieux qu'elle est riche et animée.**

## **1- Les jouets d'imitation :**

### 🕒 **LA DINETTE :** (à partir de 1 an)

#### **Sa fonction :**

Le rendez-vous répété plusieurs fois par jour, est le repas. Rien d'étonnant donc à ce que nourrir sa poupée devienne une des activités préférées des enfants. Franc succès auprès des filles et des garçons.

#### **Laquelle choisir ?**

L'idéal : une batterie de cuisine en plastique, empilable, légère, indestructible. Généralement proposée en couleurs vives, parfait pour assortir le couvert de chaque convive : l'enfant apprend ainsi à reconnaître et nommer les couleurs, et à catégoriser les éléments en fonction de plusieurs critères.

### 🕒 **LE TELEPHONE :** (à partir de 15 mois)

#### **Sa fonction :**

Après une observation des adultes, l'enfant se fait un plaisir d'imiter les intonations et tics verbaux. Faire semblant de parler, même s'il ne sait encore reproduire que la musique des mots, l'aide à entrer dans le langage.

#### **Lequel choisir ?**

Plus le modèle est simple, plus il peut jouer à faire semblant, et c'est cela qu'il aime !

### 🕒 **LES OUTILS:** (à partir de 3 ans)

#### **Leur fonction :**

Ce sont à la fois des jouets d'imitation et de manipulation.

#### **Lesquels choisir ?**

Les boîtes à outils en tissu ou en plastique n'offrent qu'un seul plaisir : reproduire les gestes de papa ou maman. Plus tard, l'enfant préférera un établi en bois.

### 🕒 **LA MALLETTE DE MEDECIN :** (à partir de 3 ans)

#### **Sa fonction :**

Ce jeu plaît aux filles comme aux garçons. Il s'agit d'un personnage bien connu, dont le jeu aide à dédramatiser les visites. En outre, à cet âge, l'enfant découvre son corps. Il prendra également plaisir à vous soigner !

#### **Laquelle choisir ?**

Les accessoires doivent être aussi réalistes que possible. Indispensables : le stéthoscope et la piquête. Vous pouvez ajouter de vrais pansements ou des bandes.

## **2-Les petits univers :**

### **🕒 LA FERME :** (à partir de 2 ans)

#### **Sa fonction :**

L'unanimité se fait autour des animaux, la ferme est tout indiquée comme premier univers. Certains préféreront le zoo, mais aucun ne mélangera ces deux mondes, bien distincts dans leur esprit.

#### **Laquelle choisir ?**

La base, c'est el bâtiment, la maison des animaux, avec mangeoires et clôtures, à installer à sa guise. Les petits apprécieront beaucoup les familles d'animaux, avec la « maman » en vedette. Il faut aussi des fermiers de préférence avec un tracteur.

#### **A éviter :**

Les éléments trop petits, à cause des risques d'ingestion et de perte.

Pour entretenir l'intérêt de l'enfant, mieux vaut introduire une petite quantité d'éléments à la fois.

### **🕒 LE GARAGE :** (à partir de 2 ans)

#### **Sa fonction :**

La voiture fait partie de l'environnement de presque tous les enfants. Les garçons raffolent de ce jeu d'imitation, qui devient avec le temps jeu d'imagination.

#### **Lequel choisir ?**

Une « maison des voitures », en bois, munie d'un parking et d'une voie d'accès. Pour les plus grands, des modèles plus sophistiqués avec élévateur, pompe à essence...

### **🕒 LA MAISON DE POUPEES :** (à partir de 4 ans)

#### **Sa fonction :**

C'est l'univers où l'on va rejouer des scènes de la vie de tous les jours. L'enfant peut modifier les événements à sa guise, exorcisant des « drames » et réparant des « injustices », donnant aussi parfois libre cours à sa colère contre les adultes. Dans l'absolu, la maison de poupées serait donc un jouet unisexe.

#### **Laquelle choisir ?**

Elle doit être solide et suffisamment spacieuse pour recevoir des meubles et des personnages.

#### **A éviter :**

Laissez l'enfant puiser dans le stock de personnages miniatures, qu'il fera vivre selon son imaginaire.

### **3-des mondes imaginaires :**

Vers 2 ans et demi, 3 ans, l'enfant entre dans « le jeu symbolique ». Il ne tente plus de calquer la réalité, mais crée des situations où se mêlent réel, fantasmes. Plus il pénètre avec enthousiasme dans l'imaginaire, moins il le confond avec la réalité.

#### 🕒 **LES DEGUISEMENTS :** (à partir de 2 ans)

##### **Leur fonction :**

❖ A 2-3 ans, en se coiffant d'un chapeau, un petit ne cherche pas à se transformer, mais « apprivoise » l'image de son corps. Il adore le contempler dans un miroir, et vérifier qu'il reste lui-même en adoptant un accessoire emprunté à un autre.

❖ A partir de 3 ans : son « moi » étant construit, l'enfant se glisse dans la peau d'un autre en se déguisant. Il s'agit d'un vrai travail intellectuel et sur la personnalité, car il commence juste à envisager que d'autres puissent penser et vivre différemment de lui.

❖ A partir de 4 ans : il devient peu à peu capable de construire une histoire entre enfants et de se mettre sur la même longueur d'ondes pour la jouer.

##### **Lesquels choisir ?**

Pour un tout-petit, vêtements et accessoires puisés dans les armoires feront très bien l'affaire. Avec les plus grands, on peut les transformer en costumes ou miser sur les accessoires les plus évocateurs.

#### 🕒 **LE CHATEAU FORT :** (à partir de 4 ans)

##### **Sa fonction :**

Indémoudable du côté des garçons, qui ont parfaitement assimilé l'enjeu de ce jouet : défendre leur territoire. Ils découvrent leur force musculaire et la projettent dans des personnages. Ils peuvent ainsi donner libre cours à leurs pulsions agressives et à leurs fantasmes de destruction sans aucun risque, ni pour eux ni pour autrui.

##### **Lequel choisir ?**

Un modèle costaud, agrémenté de quelques fonctions simples : pont-levis actionnables...

#### 🕒 **LES FIGURINES :** (à partir de 4 ans)

##### **Leur fonction :**

Indispensables pour se raconter des histoires. D'une docilité exemplaire, elles se prêtent à toutes les situations, meurent et revivent à volonté.

##### **Lesquelles choisir ?**

❖ Pour les garçons : un bon et un méchant sont absolument indispensables pour lancer un scénario.

❖ Pour les filles : les séries composent plutôt des bandes amies, au sein desquelles elles créent des conflits.