

2003/2004

Jeux et jouets (8-12 ans)



Faire plaisir
Trouver des idées
Choisir futé

Vous informer
clairement, simplement.

E.LECLERC 

Jouer est une occupation vitale. C'est en jouant seul, en famille ou avec ses amis, que l'enfant peut se montrer librement créatif et se projeter dans l'univers adulte. Choisir un jouet est parfois difficile. Le « bon » sera celui qui plaira à l'enfant, qui lui permettra de faire des expériences et de s'ouvrir aux autres. Ce que l'enfant appréciera le plus, ce sont les jeux que vous partagerez avec lui. Ne vous en privez pas. Entre 8 et 12 ans, il développe son goût pour les autres. Il est désormais capable de comprendre une règle un peu compliquée et de se concentrer pour de longues parties.

▶ **Aller à l'essentiel** p. 4-5

- UN JOUET QUI LUI PLAIRA
- LE CHIFFRE
- SÉCURITÉ: NE NÉGLIGEZ PAS LES INDICATIONS DE L'EMBALLAGE
- À COURT D'IDÉES? CE QUI MARCHE TOUJOURS...
- QUATRE CONSEILS POUR UN ACHAT RÉUSSI
- SIX ERREURS À NE PAS COMMETTRE

▶ **Musique, dessin, création**

p. 6-7

- D'OÙ VIENT LE KARAOKÉ?
- CHOISIR UN SYNTHÉTISEUR
- CHOISIR UN BALADEUR
- LE SAVIEZ-VOUS?
- LES CLASSIQUES QUI ONT DÉJÀ FAIT LEURS PREUVES
- À SAVOIR: LES INDISPENSABLES PILES

▶ **Les jeux de société** p. 8-9

- L'UN DES PLUS VIEUX DE TOUS: LE JEU DE L'OIE
- AWALÉ: PLUS DE 1000 ANS D'ÂGE
- LA QUERELLE DES CLASSIQUES ET DES MODERNES
- INDISPENSABLES JOUETS...
- COMMENT INVENTE-T-ON UN JOUET?

▶ **Marcher, courir, rouler...**

p. 10-11

- DIS-MOI QUI TU ES, JE TE DIRAI QUEL SPORT CHOISIR...
- SON PREMIER VÉLO
- DES IDÉES PLUS ORIGINALES
- IL Y A BALLON ET BALLON
- ROLLERS OU SKATE?

▶ **Les jeux vidéo** p. 12-13

- LES SEPT FAMILLES DU JEU VIDÉO
- À QUOI TIENT LE SUCCÈS DE LARA CROFT?
- 2 MILLIONS D'ACCROS AU VIRTUEL EN CORÉE DU SUD
- CONSEILS AUX JOUEURS
- LE CHIFFRE
- BIEN LIRE LES ÉTIQUETTES

▶ **Adresses utiles** p. 14

▶ **Testez vos connaissances** p. 15



Faire le bon choix

Le jouet idéal n'existe pas. Celui qui plaît à l'enfant correspond à son caractère et à ses aspirations du moment. Vous ne vous trompez pas si vous choisissez avec bon sens en écoutant votre cœur.

UN JOUET QUI LUI PLAIRA

À chacun son jouet:

- **Aux créatifs** le dessin, les logiciels pour faire ses cartons d'invitation, la fabrication de savons ou de bougies ou la mallette d'imprimerie.
- **Aux stratèges** les Mastermind, Monopoly et autres Triominos.
- **Aux manuels** la construction de fermes, de garages ou de châteaux forts. Et aussi la pyrogravure, le métier à tisser, les perles ou le tour de potier.
- **Aux persévérants** les puzzles et les casse-tête.
- **Aux bûcheurs** les questions/réponses, les ordinateurs, les jeux d'échecs ou les livres.
- **Aux sportifs** les vélos, les skates, les rollers,



les jeux d'adresse, le baby-foot et le matériel pour leur activité sportive préférée.

- **Aux amateurs de jeux avec la famille** ou bien entre copains: les Pictionary, Taboo ou autre Brainstorm.

LE CHIFFRE

57 %

des 8-12 ans déclarent beaucoup aimer jouer aux jeux de société et aux cartes.

Source Secodip/
Consojunior 2002.

SÉCURITÉ : NE NÉGLIGEZ PAS LES INDICATIONS DE L'EMBALLAGE

- Le marquage CE signifie que le jouet est **conforme aux exigences de sécurité** européennes.
- Les coordonnées du fabricant ou de l'importateur permettent de contacter le service après-vente si le jeu fonctionne mal ou si la notice n'est pas assez claire, par exemple.
- Le service consommateurs vous aide à trouver des solutions à des problèmes particuliers comme pour le remplacement d'une pièce endommagée.

À COURT D'IDÉES ? CE QUI MARCHE TOUJOURS...

- Un livre ou son disque préféré
- Une peluche originale ou très douce
- Un coffret création
- Un jeu de société de poche
- Une mallette de tours de magie
- Un microscope
- Un appareil photo à développement instantané...



QUATRE CONSEILS POUR UN ACHAT RÉUSSI

1 - À chacun le jouet qui lui ressemble. C'est la personnalité du destinataire qui guidera votre choix. Un jeu de société, aussi palpitant soit-il, intéressera plus difficilement un solitaire et un puzzle de 1000 pièces ne séduira pas nécessairement une sportive invétérée!

2 - Privilégiez la qualité plutôt que la quantité. Les petits gadgets a priori amusants finissent souvent abandonnés.

3 - Faites le tri dans les demandes. Certains désirs reflètent davantage l'influence des copains ou des publicités qu'une envie profonde.

4 - Pour les cédéroms et les logiciels de jeux, renseignez-vous auprès de la famille ou testez une démo. Une fois le film de cellophane déchiré, le jeu est alors difficilement échangeable.

SIX ERREURS À NE PAS COMMETTRE

- Offrir à tous ses enfants la même chose pour ne pas faire de jaloux. Ils penseront que vous avez opté pour la facilité.
- Offrir le cadeau que l'on aurait aimé recevoir. Le danger, c'est que justement, on le fait sans en avoir conscience. Demandez-vous toujours : « Moi, j'aime... mais lui??? ».
- Succomber à la mode pour être dans le coup. Tout le monde en parle, mais ça ne veut pas dire que l'enfant aime.

- Interdire les jeux à la mode. Vous risquez d'exclure l'enfant du groupe de ses copains.
- Boycoter les armes pour lui apprendre la non-violence. Comme nous, l'enfant a besoin de se défouler... dans des limites raisonnables, bien sûr !
- Offrir un petit animal à un enfant qui n'est pas le vôtre. C'est uniquement aux parents de prendre une décision aussi personnelle et très délicate.

Pour jouer à l'artiste

Effet Star Academy oblige, nos bambins se découvrent la fibre artistique. Ils aiment le rythme et donner de la voix. Ils s'identifient à leurs idoles. L'occasion rêvée de les initier aux arts sous toutes leurs formes.

D'OÙ VIENT LE KARAOKÉ ?

VÉRITABLE PHÉNOMÈNE DE SOCIÉTÉ, LE KARAOKÉ EST UNE INVENTION JAPONAISE, HÉRITÉE DES AMÉRICAINS.

Sous l'occupation américaine, les Japonais avaient pris l'habitude d'avoir des orchestres avec chanteur dans les bars. Le pli pris, par mesure d'économie, il fallut remplacer les orchestres par de simples bandes magnétiques, puis ce fut le VHS (écran télé sur lequel défile le texte) et enfin le laser. Désormais, le pays est conquis. Un Japonais sur deux va chanter en play-back. En France, il aura fallu attendre jusqu'à 1976 pour que le karaoké fasse son apparition dans le quartier chinois de Paris, au China Town de Belleville.



CHOISIR UN SYNTHÉTISEUR

Le premier synthétiseur fut commercialisé en 1964 par Robert Moog. Depuis, l'engin s'est simplifié. On appelle aujourd'hui synthétiseur un clavier ayant des fonctions intégrées (boîte à rythmes, sons multiples, accompagnements) et les prix sont abordables. Un « synthé » permet de jouer à l'artiste, mais comme les claviers courants disposent de cinq octaves, il peut également favoriser l'apprentissage d'un instrument.

Pour familiariser les enfants qui ne savent pas encore lire une partition, vous pouvez dans ce cas opter pour un clavier avec un système d'illumination des touches. Le débutant choisit une mélodie et les touches sur lesquelles il faut appuyer s'illuminent automatiquement.

CHOISIR UN BALADEUR

Un baladeur pour enfant ne se choisit pas tout à fait comme un baladeur pour adulte. Pour débiter, mieux vaut rester dans des gammes simples : un discman pour CD plutôt qu'un baladeur MP3 (qui permet d'écouter de la musique préalablement compressée sur ordinateur). En revanche, vous serez vigilant sur la résistance aux chocs : les

8-12 ans foncent comme l'éclair et ne sont pas toujours très soigneux. Les versions antichocs sont les plus adaptées à leurs jeux. Dans cette gamme, le choix est très grand. **Les petits plus qui font la différence :** le design, les coloris, le clip ceinture détachable, la possibilité d'utiliser une alimentation secteur ou une télécommande.

LE SAVIEZ-VOUS ?

NOS OREILLES SONT FRAGILES.

Pour vérifier que vos enfants n'écouent pas leurs chanteurs favoris trop fort, testez de manière assez simple le niveau sonore de la pièce. Placez-vous à environ un mètre de l'enfant. Si vous pouvez tenir une conversation normalement, il est en dessous de 70 décibels, si vous devez lever le ton, au-dessus de 80 décibels, s'il vous faut carrément crier c'est que le son atteint les 90 décibels (le seuil de la douleur est fixé à 120 décibels).

LES CLASSIQUES QUI ONT DÉJÀ FAIT LEURS PREUVES

À l'âge de 8 ans, l'enfant observe et rêve. Il utilise ses sens. Il aime jouer avec les différentes couleurs, les matières et les formes. Il expérimente les émotions et les sentiments en touchant, en reproduisant, en fabriquant. L'observation minutieuse de ce qui l'entoure et son désir de venir à bout d'un travail précis lui permettent de donner libre cours à ses rêves. Il adorera le matériel de dessin, la pyrogravure, le matériel de potier, la petite imprimerie ou les tableaux à reproduire.



À SAVOIR : LES INDISPENSABLES PILES

D'UN USAGE TRÈS PRATIQUE, LES PILES NÉCESSITENT QUELQUES PRÉCAUTIONS :

- Elles doivent être bien positionnées dans le jouet pour ne pas le détériorer.
- Si plusieurs piles sont nécessaires pour un meilleur fonctionnement, mieux vaut utiliser une même marque et changer toutes les pièces en même temps.

- Il faut toujours retirer les piles des objets non utilisés pendant longtemps pour éviter qu'elles ne coulent.
- Ne jetez surtout pas vos piles usagées à la poubelle, mais rapportez-les dans votre centre E.LECLERC afin de les déposer dans les bornes de collecte spéciales mises à votre disposition.



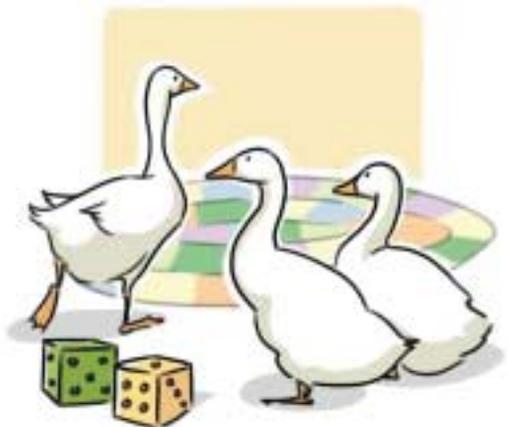
Le goût des autres

Pour aller vers les autres, quand on est maladroit ou timide, quoi de mieux qu'un jeu? Dans le partage, la découverte et le sourire, l'enfant se mesure aux adultes.

L'UN DES PLUS VIEUX DE TOUS : LE JEU DE L'OIE

ON RACONTE QU'IL AURAIT ÉTÉ INVENTÉ PAR LES GÉNÉRAUX GRECS LORS DU SIÈGE DE TROIE POUR PASSER LE TEMPS.

Le jeu de l'oie est le plus simple des jeux de société. Il ne demande ni réflexion ni calcul. 63 cases, des dés, quelques joueurs et une navigation due au hasard qui peut vous faire tomber d'un sommeil de plomb dans la case « auberge » tandis que les autres joueurs jouent deux fois (d'où l'expression « je ne suis pas sorti de l'auberge ») avant de vous faire atteindre le but recherché : le château de l'oie. Pourquoi une oie ? Parce que ce genre de petit cygne symbolise la femme et ses qualités : sagesse et intuition. L'oiseau était utilisé en Grèce comme un objet de sacrifices. Il était également fort apprécié pour son duvet et bien sûr sa viande dont les heureux gagnants se délectaient, après la case 63, dans de nombreux jeux anciens.



AWALÉ : PLUS DE 1 000 ANS D'ÂGE



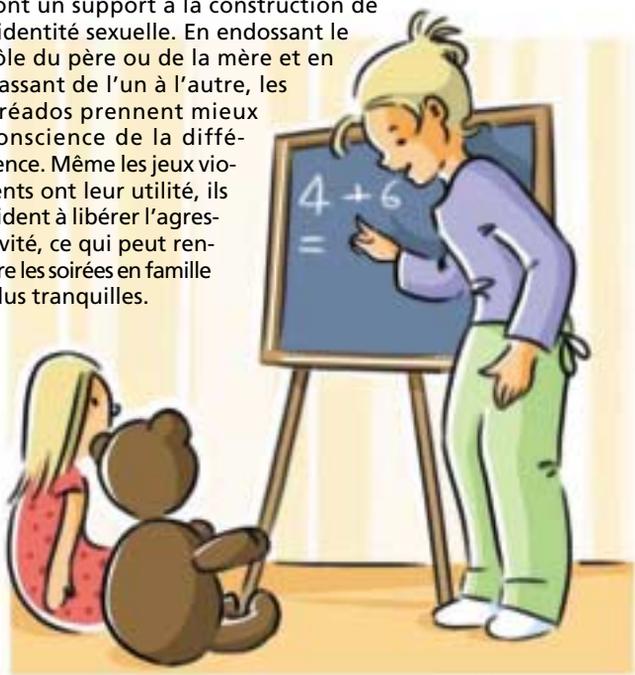
D'origine africaine, l'awalé est un jeu tactique très répandu en Afrique de l'Ouest mais aussi au Moyen-Orient, en Asie du Sud-Est et dans les Caraïbes. Il fait partie des jeux de semailles dans lesquels on distribue des graines ou des coquillages dans des coupelles ou des trous. Il oppose deux personnes qui se situent de chaque côté d'un plateau contenant deux rangées de six trous. Chaque joueur dispose de 24 graines. À la fin de la partie, celui qui en possède le plus grand nombre a gagné. On raconte que les graines semées dans les trous représentent les semailles, la fertilité. Il faut donc amasser un maximum de graines dans un même trou, pour constituer ses réserves, mais veiller à ne laisser aucune graine isolée car on sème pour la communauté.

LA QUERELLE DES CLASSIQUES ET DES MODERNES

Ringards les Taboo, Pictionary, Uno, Trivial Pursuit ou autre 1 000 Bornes ? Pas du tout, car ils drainent dans leur sillage les adultes toujours prêts à jouer. Les Qui veut gagner des millions ? E = mc² et autres succès liés à une présence télé sont appréciés des enfants mais, comme la mode, cela passe parfois rapidement. Alors, pourquoi pas le panachage !

INDISPENSABLES JOUETS...

Les jouets permettent à l'enfant de se divertir et de développer son imagination. Ils servent de passerelle entre l'imaginaire et la réalité. Ils ressemblent à l'univers adulte mais ils sont faux, ce qui favorise le rapprochement avec le monde des parents. L'enfant s'identifie à l'adulte et cela l'aide à grandir. Les jouets plus « masculins » ou plus « féminins » sont un support à la construction de l'identité sexuelle. En endossant le rôle du père ou de la mère et en passant de l'un à l'autre, les préados prennent mieux conscience de la différence. Même les jeux violents ont leur utilité, ils aident à libérer l'agressivité, ce qui peut rendre les soirées en famille plus tranquilles.



COMMENT INVENTE-T-ON UN JOUET ?

Par hasard le plus souvent, répondent les fabricants. Et c'est bien ce qui s'est passé pour le Tamagotchi. Vous vous souvenez ? Ce petit animal virtuel qui rendait tout le monde fou car il devait être nourri et soigné comme un vrai pour ne pas mourir. L'invention a germé

dans la tête d'une ménagère japonaise Aki Maïta, un jour où elle essayait de lire tranquillement dans une rame de métro bondée. Elle se prit à imaginer ce qui pourrait calmer ces enfants agités autour d'elle. Un petit animal, oui, mais comment l'élever dans un appartemen-

ment exigü ? Passer de l'animal réel à la bestiole virtuelle était la solution. Ne sachant pas à qui proposer son idée, elle frappa à la porte de la plus grosse société japonaise : Bandai. Et la production démarra en 1995 avec le succès mondial qu'on lui connaît.

marcher, courir,
rouler...



**Amateurs de glisse,
partisans de
la balade ou enfants
de la balle,
les futurs ados
adoptent le sport
pour mieux profiter
du plein air
et se retrouver
entre amis.
Pour se faire,
un équipement sûr
est recommandé.**

Tout pour le sport

DIS-MOI QUI TU ES, JE TE DIRAI QUEL SPORT CHOISIR...

Avant 12 ans, les motivations qui poussent un enfant vers un sport sont externes : faire comme papa/maman ou les copains. C'est le bon moment pour lui donner un aperçu des innombrables possibilités qui lui sont offertes. La tendance est de diriger les grands vers le basket, les hyperactifs vers le tennis, les timides vers un sport collectif... Pourquoi pas, en gardant en mémoire que

le seul critère à prendre en compte lors d'un refus, c'est la restriction médicale et les particularités des disciplines qui peuvent influencer sur l'âge minimum d'accès. Entre 8 et 10 ans, l'idéal est de pouvoir toucher un peu à tout pour varier les plaisirs et choisir, plus tard, son sport en connaissance de cause.



SON PREMIER VÉLO

Un vélo pour enfant ne se choisit pas comme un vélo pour adulte, il doit être :

- Joli. Le critère esthétique est capital pour les enfants.
- Résistant. L'enfant n'utilise pas son deux-roues comme un adulte : il fonce, il roule n'importe où, adore les dérapages (surtout incontrôlés).
- Facile d'entretien. Rares sont les enfants qui bichonnent leurs

deux-roues, ce sont le plus souvent les parents qui se chargent du nettoyage et du graissage.

- Pratique et sûr. L'enfant doit être à l'aise : pas trop allongé sur le guidon et pouvant mettre rapidement pied à terre.

Les freins doivent être irrapprochables : leviers accessibles et adaptés, ne nécessitant pas une trop grande force. En

revanche, pour les petits poids, pas besoin de suspension particulière (inutile de prendre du « tout-suspendu »).

Le vélo de route convient bien aux mangeurs de macadam, le « tout-chemin » permet de rouler sur les chemins ou le bitume et le tout-terrain a des roues plus larges et passe-partout (c'est dans cette catégorie que l'on trouve les vélos de cross).



DES IDÉES PLUS ORIGINALES

Pour les amateurs de sport déjà bien pourvus, vous pouvez jouer la carte de la surprise. Pourquoi pas des échasses, un tennis de table ou un baby-foot ?

IL Y A BALLON ET BALLON

UN BALLON EST CONSTITUÉ D'UNE VESSIE (EN LATEX OU BUTYLE) ENTOURÉE D'UNE STRUCTURE RENFORCÉE (CAOUTCHOUC, PU, PVC, VOIRE CUIR).

LE CHOIX DE LA MATIÈRE S'EFFECTUE EN FONCTION DE LA PRATIQUE, DU NIVEAU ET DU TERRAIN.

- Foot : du PVC (chlorure de polyvinyle) pour un loisir sur toute surface ; du PU (polyuréthane) pour l'entraînement et la compétition sur herbe ; du caoutchouc pour une pratique sur terrain synthétique.

- Basket : du caoutchouc synthétique pour l'entraînement ; du PU pour l'entraînement et la compétition ; du PU haute densité ou du cuir pour la compétition et l'entraînement en salle.

- Volley : du caoutchouc pour les débutants ; du PU pour l'entraînement ; du cuir pour une bonne précision de trajectoire.

- Handball : taille 1 pour les 8-12 ans, en caoutchouc pour les loisirs ; en panneaux de cuir collés pour l'initiation ; en cuir pleine fleur pour la compétition.

Astuce : lorsque vous gonflez un ballon, pensez à lubrifier l'aiguille pour ne pas endommager la valve.

ROLLERS OU SKATE ?

La question ne devrait pas se poser. Les rollers font désormais partie des classiques et le skate est réservé aux amateurs qui aiment les figures. Pour un débutant, des rollers de type « coque » conviennent parfaitement. Vous adopterez des roues de type tendre (72A), plus confortables que les dures car elles absorbent mieux les aspérités. Des roues larges assureront à l'enfant une grande stabilité, une bonne accroche dans les virages et une rapidité réduite.

Le choix d'un skate est plus difficile. Il s'effectue en fonction de la taille et du type de pratique de l'enfant. Comme les modes varient, mieux vaut consulter discrètement le jeune sportif pour savoir comment il désire le Nose (nez ou partie avant de l'engin) et le Tail (queue ou partie arrière), s'il préfère les planches larges, plates ou concaves et si les roues doivent être grosses, petites ou moyennes. N'oubliez pas l'équipement de protection !



L'aventure... comme pour de vrai

Faut-il diaboliser les jeux vidéo ? « Non », peut-on répondre avec le recul. Ils permettent le rêve et développent l'adresse. Et ces aventures virtuelles peuvent aussi se vivre en famille.

LES SEPT FAMILLES DU JEU VIDÉO

- **Famille Arcade, dite aussi Plate-Forme.** Pacman est son ancêtre. Désormais, la famille évolue de monde en monde en affrontant épreuves et pièges. Les classiques : *Mario*, *Sonic* ou *Crash Bandicoot*.
- **Famille Stratégie.** Le but est de développer une stratégie économique ou militaire (construire une civilisation, par exemple). Les classiques : *Sim City*, *Civilization*, *Age of the Empire*, *Caesar*.
- **Famille Simulation.** Au cœur d'un match ou d'une course, comme pour de vrai. Les classiques : *Gran Turismo* (course), *Wing* (simulation de vols), *Fifa* (foot).
- **Famille Aventure.** Une intrigue permet de découvrir une période historique, un pays ou un monde imaginaire. Il faut résoudre les énigmes pour progresser dans l'aventure. Les classiques : *Versailles*, *Myst*, *Monkey Islands*, *Blade Runner* et tous les jeux Cryo Interactive.
- **Famille Rôle, dite aussi RPG** soit Role Playing Game. Proche de la famille Aventure mais le joueur doit mener plusieurs actions en même temps. Les classiques : *Dungeon and Dragon*, *Ultima*, *Zelda*.
- **Famille Action.** Elle se situe entre la famille Aventure et la famille Combat. L'action se déroule en temps réel et en 3D avec des énigmes à résoudre. Les classiques : *Tomb Raider* et sa légendaire Lara Croft, *Prince of Persia 3D*, *Resident Evil*.
- **Famille Combat.** Boxe, arts martiaux, savate... une seule règle : tous les coups sont permis et un seul but recherché : mettre l'adversaire KO. Les classiques : *Tekken*, *Soul Calibur*, *Unreal*. Attention, c'est dans cette catégorie que l'on trouve les jeux les plus violents et donc les plus controversés appelés « Tuez-les tous », *Kill'em All* ou *Shoot'em Up* en anglais.

À QUOI TIENT LE SUCCÈS DE LARA CROFT?

À trois chiffres: 1,75 m, 60 kg, 90 D. Les mensurations de Lara Croft, incarnée à l'écran par la sculpturale actrice Angelina Jolie ont fait de la belle un objet de fantasmes. Elle fut la toute première héroïne féminine à débarquer (en 1996 déjà !) dans l'univers macho des jeux vidéo. Issue d'un milieu aristocratique, mais seule survivante d'un accident d'avion au-dessus de l'Himalaya), Lara se bat seule contre les dangers lors de ses périples au sein des ruines et civilisations disparues.



2 MILLIONS
D'ACCROS
AU MONDE
VIRTUEL EN
CORÉE DU SUD

Qu'ils s'appellent Kim ou Jac, dès 17 h, après le travail, ils vont se connecter pour jouer en ligne. Ils quittent la réalité pour plonger dans l'imaginaire: ce ne sont plus des jeunes décontractés en jeans mais de valeureux chevaliers ou des princes amoureux répondant au nom de Rahal ou Thauré. Ils évoluent loin du monde des affaires, dans un Moyen Âge inventé et particulièrement romantique. Leur point commun à tous: *Lineage*, un jeu de rôle lancé en 1998 par l'éditeur NCSoft dans lequel on se bat pour pouvoir conquérir l'élue de son cœur. Un jeu qui connaît depuis un succès jamais démenti. Au Pays du Matin Calme, les soirées sont parfois mouvementées !

CONSEILS AUX JOUEURS

POUR UNE BONNE UTILISATION DES JEUX VIDÉO, LA COMMISSION DE LA SÉCURITÉ DES CONSOMMATEURS CONSEILLE DE JOUER :

- à bonne distance de l'écran (cinq fois environ la diagonale de l'écran) et aussi loin que le permet le cordon de raccordement;
- dans une pièce bien éclairée;
- en faisant une pause de quelques minutes toutes les demi-heures;
- et en s'arrêtant aux premiers signes de fatigue ou de sommeil.

LE CHIFFRE

90 %

des 8-14 ans, filles et surtout garçons jouent aux jeux vidéo et multimédia (Sofres 2002).

BIEN LIRE LES ÉTIQUETTES

Au dos du boîtier figure une mention du SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir): « Pour tous publics », « Déconseillé aux moins de 12 ans », « Public adulte,

déconseillé aux moins de 16 ans » (seuil d'âge mineur inspiré par les recommandations TV du Conseil supérieur de l'audiovisuel), « Interdit aux moins de 18 ans ».

COMMISSION DE LA SÉCURITÉ DES CONSOMMATEURS

CSC, CITÉ MARTIGNAC, 111, RUE DE GRENELLE, 75353 PARIS 07 SP - TÉL. : 01 43 19 56 60.
La CSC recense les accidents de la vie courante et informe le public sur les produits dangereux.

ASSOCIATION DES LUDOTHÈQUES FRANÇAISES

ALF, 7, IMPASSE CHARTIÈRE, 75005 PARIS - TÉL. : 01 43 26 84 62.

Les ludothèques fonctionnent comme des bibliothèques du jeu. Au lieu d'emprunter un livre, vous repartez avec un jeu. Idéal pour savoir quel jeu de société intéresse votre enfant.

SELL

SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIR, 9, AVENUE ALEXANDRE MAISTRASSE, 92500 RUEIL-MALMAISON - TÉL. : 01 55 47 00 00.

Le SELL informe sur les meilleures ventes de logiciels de loisir et diffuse le décret relatif aux mises en garde à propos de l'épilepsie devant figurer sur les jeux vidéo commercialisés en France.

DONNER SES JOUETS À UNE ASSOCIATION

Ils sont tout beaux et en bon état mais vos enfants les boudent. Ils feront des heureux, si vous les offrez à une association qui en fera bon usage. Pour connaître les adresses les plus proches de chez vous, contactez votre mairie ou l'antenne départementale des associations suivantes :

• Croix-Rouge française

TÉL. : 0 820 16 17 18 (0,12 €/MN), www.croix-rouge.fr

Une innovation : la vente en ligne de livres et de jeux vidéo au profit de l'association.

• Secours catholique

TÉL. : 01 45 49 73 00, www.secours-catholique.asso.fr

• Secours populaire français

TÉL. : 01 44 78 22 48, www.secourspopulaire.asso.fr

• Parours de femmes

18 B, RUE TRÉVISE, 59000 LILLE
TÉL. : 03 20 58 26 16 (UNE SEULE ADRESSE).

Une association qui s'intéresse aux femmes en prison. Les jouets sont destinés à leurs enfants.



LA PREMIÈRE FOIS
QU'IL A ÉTÉ PRÉSENTÉ,
LE MONOPOLY FUT REFUSÉ
CAR IL COMPORTAIT
52 ERREURS !

VRAI : On doit le Monopoly à Charles Darrow, un ingénieur au chômage, qui inventa le concept pendant la crise de 1929, en s'inspirant d'un jeu dont il avait acquis les droits en 1904. En 1934, il le présente à la société Parker Brothers qui dénombre 52 erreurs : parties trop longues, règles compliquées... La firme se laisse pourtant convaincre, rectifie le tir, et c'est ainsi que depuis 1935, plus de 500 millions de personnes ont acheté des terrains avenue Mozart ou boulevard Saint-Michel dans l'espoir d'y construire des hôtels.

LORSQU'UN ENFANT NE JOUE PAS,
IL FAUT S'INQUIÉTER.

PAS TOUJOURS. Un enfant peut simplement être dans ses rêves. Mais il faut être vigilant. Un enfant en bonne santé a nécessairement une activité ludique. Vérifiez qu'il ne couve rien ou qu'il n'a pas de soucis. Si le désintérêt est total, pensez à consulter un pédiatre.

APRÈS 8 ANS, LES FILLES NE JOUENT PLUS
À LA POUPÉE.

FAUX : Et les fabricants ne s'y trompent pas. Une nouvelle race de poupées a vu le jour, destinée aux grandes de 8 à 12 ans qui copient les autres avec un cœur de fillette. Elles sont bimbos ou mutines et délurées pour des jeux à malice.

LES JEUX VIDÉO RENDENT ÉPILEPTIQUES.

FAUX : Seules les personnes dites « photosensibles » sont susceptibles d'être affectées par les fortes stimulations lumineuses de l'écran. Ces cas sont relativement rares. En revanche, de nombreuses enquêtes indiquent un lien incontestable entre consommation télévisée et surcharge pondérale. La courbe de l'augmentation du poids suivrait en effet celle de l'accroissement du nombre d'heures passées devant la télévision.

LA PREMIÈRE BICYCLETTE
ÉTAIT... EN BOIS.

VRAI : Elle ne s'appelait pas encore bicyclette mais célérifère et elle avait été mise au point par le comte de Sivrac, en 1790. Il faudra attendre jusqu'en 1878 pour rencontrer la bicyclette tout en métal telle que nous la connaissons aujourd'hui.

GUIGNOL EXISTE DEPUIS
LE MOYEN ÂGE.

FAUX : Polichinelle et ses amis, qui symbolisent l'esprit du peuple, ont été inventés beaucoup plus tard par un ouvrier lyonnais au chômage, en 1808. Devenu arracheur de dents sur les foires, Laurent Mourguet avait trouvé un stratagème pour attirer le chaland et le rassurer : une marionnette. Le visage jovial de la mascotte qui triomphait toujours du gendarme connu un très grand succès et devint vite le gagne-pain de son papa qui renonça par la suite à faire ouvrir la bouche de ses clients autrement que pour leur en arracher un sourire.

NAPOLÉON NE QUITTAIT
PRATIQUEMENT JAMAIS SON YOYO.

VRAI : C'était en effet un véritable fanatique de ce jeu qui existe depuis 400 ans avant J.-C. Le yoyo a été inventé en Grèce. Les tout premiers modèles sont aujourd'hui exposés au Metropolitan Museum de New York, aux États-Unis.

LA COLLECTION



les animaux de compagnie
2003/2004



le vin
2003/2004



la rentrée des classes
2003/2004



les vacances
2003/2004



la téléphonie
2003/2004



l'eau
2003/2004



le jardinage
2003/2004



la puériculture
2003/2004



les nouvelles technologies
2002/2003



le jardinage d'automne
2002/2003



la nutrition
2002/2003



l'environnement
2002/2003



le bio
2002/2003

Vous vous posez encore des questions ?
Appelez :

ALLO E.LECLERC



N°Azur 0 810 870 870

PRIX APPEL LOCAL À PARTIR D'UN POSTE FIXE

www.e-leclerc.com