

En partenariat avec



A la fin du XIX^e siècle, les familles se rendaient aux Expositions universelles pour découvrir la fée électricité. Gilles Dowek, chercheur à l'Inria (Institut de recherche en informatique et en automatique), est convaincu qu'il en va de même aujourd'hui avec le codage : « Une vraie révolution scientifique est en cours et les parents pensent que, pour la réussite professionnelle de leurs enfants, pour leur vie future, il est important de les exposer très jeunes à cette nouvelle manière de penser. Prenant conscience que l'éducation nationale ne remplit pas cette mission, faute de moyens et de professeurs correctement formés, ils cherchent ailleurs. »

Alors que les ateliers de programmation se multiplient sur le temps extrascolaire (Magic makers à Paris, Abracodabra à Bordeaux, etc.), des livres et des webséries (1) proposent à l'enfant d'apprendre à coder lui-même un jeu vidéo. Parallèlement, dans les magasins de jouets, les rayons se remplissent de robots et objets programmables : Emojibot, Doc, balle robotique Sphero, Lego Boost (qui associe habilement construction en briques et programmation)... Il y en a pour tous les âges, dès 4 ans.

Les plus sophistiqués, comme le robot Cozmo, petit bijou de technologie mis au point par trois Californiens spécialistes de l'intelligence artificielle, parviennent même à donner l'illusion d'une véritable personnalité, drôle et attachante : tour à tour malicieux, fanfaron ou râleur, Cozmo est capable de reconnaître des visages, d'exprimer des émotions et de détecter des dangers (un bord de table, par exemple)!

« Il y a quelques années, un robot intéressant à programmer coûtait 10 000 €. Aujourd'hui, il suffit d'investir une centaine d'euros », se réjouit David Wilgenbus, responsable des ressources pédagogiques de la Fondation La main à la pâte (2). Attention toutefois à distinguer, derrière l'appellation floue de « robot », les simples jouets électroniques télécommandés, souvent moins chers, des machines réel-

Programmer, un jeu d'enfant

À l'approche de Noël, de nombreux jouets proposent aux enfants de se familiariser avec le code informatique. Coûteux gadgets ou passeports pour le monde de demain?



Le robot Lego Boost associe construction et programmation. Daniel Karmann/dpa Picture-Alliance/AFP

lement programmables. Avec ces dernières, douées d'autonomie, il est possible de définir à l'avance le comportement de l'objet, via l'écran d'une tablette ou d'un smartphone. Il suffit généralement de glisser et de disposer des blocs figurant des actions (avancer, tourner, émettre un son, une lumière...) pour créer un petit programme, modifiable à l'infini. Une activité ludique que l'on peut partager entre frères et sœurs, entre amis ou avec un parent.

« L'enfant structure son raisonnement, comprend la notion d'algorithme, en procédant par essai-erreur: il s'autocorrige sans craindre le jugement d'un adulte. »

Tout en restant très intuitif, cet apprentissage permet d'éveiller des compétences, en mathématiques par exemple. « L'enfant structure son raisonnement, comprend la notion d'algorithme, en procédant par essai-erreur: il s'autocorrige sans craindre le jugement d'un adulte », constate David Wilgenbus. « Si vous oubliez un mot, une virgule dans un programme, il ne fonctionnera pas. L'enfant acquiert donc une forme de rigueur que l'on retrouve dans l'écriture d'une partition, d'une équation ou d'une formule chimique », ajoute Gilles Dowek. Ce dernier, qui est aussi enseignant à l'École normale supérieure Paris-Saclay, pointe néanmoins les limites de ces jouets : « Ils ne remplaceront jamais un cours dispensé par un professeur. Mais ils familiarisent les jeunes avec l'informatique et développent leur soif de connaissance. »

Cécile Jaurès

(1) Livres de la série Ton atelier Scratch, coll. « Dokéo-Fablab », Éd. Nathan, 6,95 € le livre. Websérie 3 minutes pour coder, 20 épisodes accessibles gratuitement sur education.francetv.fr ou sur la chaîne YouTube de Micocode, étudiant en informatique.

(2) Fondation qui vise à promouvoir l'enseignement des sciences auprès des jeunes.



Le train du cirque
Smartmax, 30 €
À partir de 1 an

Parfaites pour être manipulées par de petites mains, les 25 pièces de ce coffret présentent une texture douce et des couleurs acidulées. Magnétiques, elles s'assemblent comme par magie : grâce à un ingénieux système de bâtonnets et de boules aimantées, les demi-wagons s'accrochent entre eux et se collent en un clin d'œil à la locomotive. L'enfant peut respecter les associations de formes et couleurs, ou décider de tout mélanger. Idem pour les animaux : la tête du lion peut s'assembler avec la derrière de l'éléphant, juste pour rigoler!

Cécile Jaurès



Stratego. Pirates!
Diset, 35 € environ
À partir de 5 ans

Les adultes amateurs de jeux de stratégie connaissent bien le « Stratego », un classique créé en 1947. Diset le revisite cette année dans une version destinée aux plus jeunes. L'éditeur a gardé le principe des personnages que l'on cache à l'adversaire et que l'on avance en territoire ennemi pour s'emparer de son drapeau, mais les voici transposés dans le monde turbulent de la piraterie. Chaque joueur se retrouve doté d'un demi-galion et doit faire preuve d'habileté pour tirer avec un petit canon sur le bateau rival. Une fois la partie terminée, les deux coques assemblées peuvent servir de décor à des aventures de flibustiers.

Cécile Jaurès



Perlatette
Gigamic, 35 €
À partir de 6 ans

Incorrigible tête en l'air, la sorcière Perlatette doit retrouver ses objets dispersés dans la forêt. Pour l'aider à récupérer grimoire, balai ou chaudron, les joueurs doivent basculer doucement le plateau de jeu et faire glisser la petite figurine montée sur bille, en évitant les trous de boue et les arbres qui font tomber son chapeau avec leurs branches basses. Joliment illustré (on adore les bouilles mutines des lutins), ce jeu requiert de la minutie et de l'adresse, tout en favorisant l'esprit de collaboration : à deux, on joue contre la forêt enchantée ; plus nombreux, on forme des équipes.

Cécile Jaurès



Patarev styliste, « Alix & Inès »
Sentosphère, 19,99 €
À partir de 7 ans

Plutôt que de les coudre, ce kit d'initiation au stylisme propose de modeler les vêtements de ses poupées grâce à une pâte spéciale qui, une fois finement étalée au rouleau, peut être découpée aux ciseaux, selon les contours de différents pochoirs (tee-shirt, jupette, short...). Il ne reste plus ensuite qu'à les appliquer sur la poupée et à créer des effets de matière (gaufrage, matelassage, découpes...) ou à ajouter des motifs à l'aide d'un tube de paillettes. En deux ou trois heures, la pâte va sécher. Il suffira de donner un coup de cutter sur les coutures pour libérer la figurine, et le vêtement pourra être remis à volonté.

Cécile Jaurès



Badaboom, l'arbre d'équilibre
Oxybul, 24,99 €
De 3 à 6 ans

Le principe est simple : les joueurs (jusqu'à six) doivent empiler feuilles, fruits et animaux (d'adorables hiboux et écureuils) sur les branches de l'arbre. Mais attention, un geste brusque ou trop de poids d'un seul côté peut tout faire basculer. Gai et coloré, ce jeu d'équilibre en bois stimule la réflexion et la dextérité du petit enfant, tout en mettant sa patience à l'épreuve. Après un insoutenable suspense, rires garantis au moment de la chute intempestive de l'ensemble.

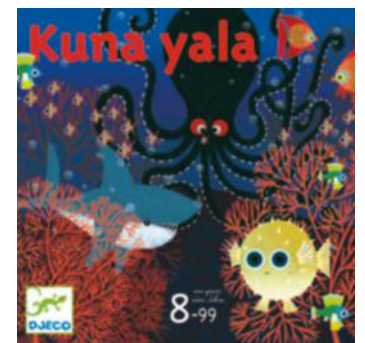
Cécile Jaurès



Les aventuriers du rail. Mon premier voyage
Days of Wonder, 29 €
À partir de 6 ans

Créé en 2003 par l'auteur britannique Alan R. Moon, le jeu des Aventuriers du rail (« Ticket to Ride » en version originale) a connu un succès mondial avec plus de six millions d'exemplaires vendus à travers le monde et de nombreuses récompenses. En voici une déclinaison adaptée aux jeunes joueurs, qui préserve le plaisir du jeu original. Si les règles sont simplifiées et les parties plus courtes, on retrouve la même mécanique implacable : il s'agit de collecter des cartes wagon et de s'emparer des voies ferroviaires pour relier les villes indiquées sur sa carte « Destination ». De Londres à Bucarest, on traverse l'Europe en s'amusant.

Cécile Jaurès



Kuna yala
Djeco, 13 €
À partir de 8 ans

Quelle bonne idée de confier l'illustration des jeux à des dessinateurs talentueux ! Le trait pétillant et délicat de Charlotte Gastaut donne du sel aux cartes de ce jeu de stratégie et de bluff à tonalité sous-marine (Kuna Yala est, à l'origine, une région du Panama, bordée par la mer des Caraïbes). Pour remporter la partie, il faut poser le maximum de poissons de son espèce sur la table sans que son adversaire s'en rende compte. Sinon, il fera tout pour les transformer en arêtes. Une mécanique simple et efficace, des parties courtes qui exigent un peu de sens tactique, un joli décor... Kuna yala a tout pour plaire.

Cécile Jaurès

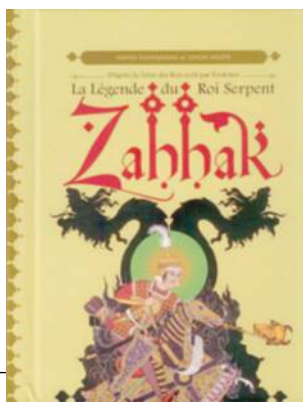


Le chevalet Paint-Sation
Goliath, 29,90 €
À partir de 3 ans

Récompensé d'un grand prix du jouet 2017 (catégorie peinture et dessin), ce kit astucieux permet aux bambins de laisser libre cours à leur créativité sur la table du salon sans craindre le problème du verre d'eau renversé. Présentée dans de petits pots ronds qui se clipsent sur le chevalet, la peinture fournie ne coule pas car elle imbibe une sorte d'éponge. Même si le récipient se renverse au sol, aucune goutte ne gicle ! Attention, toutefois, les petits doigts pourraient bien laisser des traces sur les chaises et canapés...

Cécile Jaurès

livres



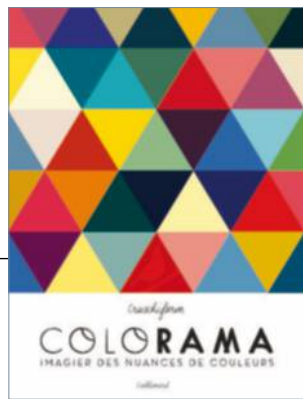
Zahhak, la légende du roi serpent
d'Hamid Rahmanian
et Simon Arizpe
Livre animé, Éd. Les Rêveurs,
16 pages de pop-up, 35 €
À partir de 8 ans

C'est un pop-up étonnant, surprenant, ébouriffant même! Pour raconter ce conte issu du *Livre des rois*, récit légendaire écrit par le poète Ferdowsi au XI^e siècle, les auteurs ont en effet conçu un livre animé dans lequel chaque page, en plus d'être différente de la précédente, offre son lot de petites surprises – un rabat à soulever, une roue à tourner... Ainsi l'histoire de ce terrible roi tyrannique prend vie, et l'on tremble pour son peuple et pour celui qui trouvera le courage de le défaire. Magnifique.
Yaël Eckert



Serafina et la cape noire
de Robert Beatty
Roman, Éd. Bayard Jeunesse,
414 p., 15,90 €
À partir de 12 ans

Serafina est une drôle de jeune fille : elle vit cachée dans les sous-sols d'un somptueux manoir et possède d'étranges pouvoirs, dont celui de se déplacer vite et silencieusement, au point de passer inaperçue. Mais un jour, elle assiste, impuissante, à l'enlèvement d'une fillette par un homme mystérieux affublé d'une grande cape noire. Commence alors pour elle une enquête qui la mènera bien au-delà de ce qu'elle imaginait découvrir... Ce roman fait – un peu – peur mais il est plein de fantaisie et d'humour, et son héroïne, courageuse, vive et attachante, est inoubliable.
Yaël Eckert



Colorama
de Cruschiform
Documentaire, Éd. Gallimard,
280 p., 25 €
À partir de 7 ans

C'est un documentaire qui ne ressemble à aucun autre, un livre tout entier consacré aux couleurs. À droite défilent ainsi des pages colorées chacune d'une seule nuance, classique ou surprenante : carmin ou kaki mais aussi fruits rouges ou panthère noire. À gauche, un court texte raconte l'histoire de cette couleur. Le bleu charrette, utilisé comme répulsif, le rose qui trouve son origine dans la fleur de l'églantier, le mauve, premier colorant synthétique... À lire d'une traite ou à picorer... Ce livre vient de recevoir une Pépité, amplement méritée, au Salon du livre de Montreuil.
Yaël Eckert



Le Magicien d'Oz
de Maxime Rovere, d'après L. Frank Baum et Charlotte Gastaut
Livre-CD, Éd. Milan, 96 p., 22 €
À partir de 7 ans

Est-il besoin encore de rappeler l'histoire de ce classique? Dorothy et son petit chien Toto, pris dans une tornade, se retrouvent, bien loin de leur Kansas, dans un drôle de pays où vivent des fées et des sorcières. Mais comment retourner chez eux? Cette version est d'une incroyable beauté : grand livre tout en hauteur, dorure, illustrations tendres et ravissantes de Charlotte Gastaut qui se déploient sur toutes les pages, tantôt en couleurs, tantôt en noir et or... et un CD pour écouter et réécouter l'histoire de Dorothy. Incontournable.
Yaël Eckert



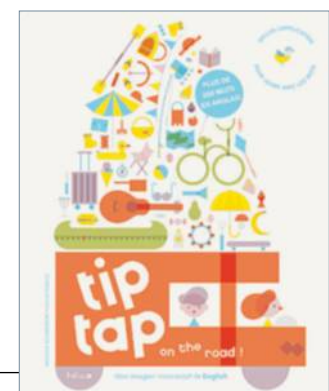
L'Ombre du golem
d'Éliette Abécassis
et Benjamin Lacombe
Roman illustré, Flammarion,
192 p., 25 €
À partir de 10 ans

Zelmira vit à Prague en 1552. Elle aime à traîner dans le quartier juif dans la famille du Maharal, un grand maître spirituel. Or celui-ci a façonné un golem pour défendre son peuple, persécuté par le pouvoir... Éliette Abécassis s'est emparée du mythe du golem pour le transformer en une histoire touchante et qui, bien que située il y a bien longtemps, entre en résonance avec notre époque. Quant à Benjamin Lacombe, il use de ses pinceaux pour donner vie, comme par magie, à ce monde oublié, dans ce style qui n'appartient qu'à lui, brillant et troublant, à travers de petites illustrations et de grandes images envoûtantes.
Yaël Eckert



Ce que voit Degas
de Samantha Friedman,
illustré par Cristina Pieropan
Éd. Albin Michel Jeunesse/ MoMA, 18 €
À partir de 7 ans

Il y a l'atelier, peuplé de scènes du passé. Et puis, derrière la fenêtre, il y a Paris, ses boulevards neufs, ses omnibus, ses boutiques de mode, son opéra et ses coulisses où s'affairent les ballerines... Paris qui, irrémédiablement, attire Degas et va s'imposer sur ses toiles, alors que décline la vue de l'artiste. Cet album décrit avec grâce, et en peu de mots, ce point de bascule. Les planches foisonnantes et délicieusement surannées de Cristina Pieropan livrent un dialogue fécond avec les reproductions de toiles du maître. Une belle introduction à l'œuvre de cet impressionniste.
Denis Peiron



Tip Tap on the Road!
d'Anouck Boisrobert
et Louis Rigaud
Livre interactif, Éd. Hélicium,
48 p., 16,90 €
À partir de 5 ans

Tip Tap, paru en 2011, avait révolutionné l'imagerie : Anouck Boisrobert et Louis Rigaud en proposent aujourd'hui une version toute nouvelle, et en anglais. Le livre peut se lire seul, pour le plaisir des images. Mais son intérêt repose sur le jeu numérique qui y est associé – via un CD ou un site qui s'y rapporte. L'enfant y tape des mots... et les images paraissent. Il peut également jouer avec son dessin : le faire grandir ou diminuer, alterner le jour et la nuit, modifier la saison – toujours en tapant le mot correspondant. À la fin, il est possible de l'imprimer ou de l'envoyer. Ludique, beau et intelligent.
Yaël Eckert

Publicité



SOCIÉTÉ DES AMIS DU LOUVRE

**ABONNEZ
VOS ENFANTS
AU LOUVRE
À PARTIR DE 4 ANS**

Avec la carte
Petit Ami du Louvre,
laissez-vous guider
par vos enfants !

Rendez-vous sur :
amisdulouvre.fr/famille

LOUVRE

Spécial cadeaux

cd



Plus loin, plus beau

De Raphy Rafaël
CD MuzaiKa, 19 €
À partir de 4 ans

L'artiste belge Raphy Rafaël n'en est pas à son coup d'essai. Ce quatrième album de 13 chansons s'adresse aussi bien aux enfants qu'à leur cercle familial. Quelques-unes s'inspirent de textes et de poésies de Claude Roy, Boris Vian, Max Elskamp... D'autres sont écrites par l'auteur lui-même. Mais un même message les anime : amour de la terre, célébration de la nature, beauté simple des choses de la vie et de la fraternité, qui apporte la joie. Et puis, il y a le charme envoûtant des rondeurs des violoncelles, le piquant des guitares flamenco, les petits coups du *cajón*, cette caisse qui sert de percussion... Cet album tout en douceur invite à partager des valeurs humaines qu'on espère tant en cette fin d'année.

Blandine Canonne



Dare d'art! Une histoire de l'art en chansons

De Marc Fauroux
et Cyrille Marche
CD Victorie Music
À partir de 5 ans

Les danseuses de Matisse, le chapeau de Magritte, les vieilles de Goya... ça vous dit bien quelque chose ? Deux compères se sont échappés de leur cadre et déambulent dans leur musée. Au gré de leur promenade, ils découvrent des personnages, des scènes et des paysages. Ils nous racontent ce qu'ils voient, s'amuse, chantent et nous enchantent. Leur vision poétique et humoristique rend grâce aux créateurs. Et nous voilà, petits et grands, conviés à une très belle initiation à l'art, tout en musique!

Blandine Canonne

jeux vidéo



Lego Ninjago.

Le film. Le jeu vidéo
TT Games-Warner Bros
Interactive, 53 € sur Nintendo
Switch, 59,99 € sur Xbox One
et PS4, 29,99 € sur PC
À partir de 7 ans

Il faut se méfier des jeux vidéo adaptation de films d'animation : ils sont souvent bâclés et se contentent de profiter du succès d'une licence. Ce n'est pas le cas de la collection Lego, très appréciée des préadolescents pour son humour au second degré et sa jouabilité. On parcourt cette fois de multiples contrées (métropole asiatique, forêt ou montagne) dans les pas des ninjas bien connus des enfants. Les héros, capables de courir sur les murs, vont devoir acquérir des techniques de combat, résoudre des énigmes (plutôt simples) en construisant et déconstruisant des éléments du décor. Une aventure sans temps mort.

Cécile Jaurès



L'Aventure Layton

Level-5/Nintendo, 40 €, sur
Nintendo 3DS
À partir de 10 ans

Le célèbre professeur Layton ayant disparu après quatre titres qui ont passionné les amateurs de casse-tête, c'est sa fille Katrielle qui reprend le flambeau, à la tête d'une agence de détectives. Située dans un Londres joliment reconstitué, son enquête réunit les ingrédients qui ont fait le succès de la série : des graphismes léchés, des personnages étranges ou amusants (comme ce chien à la langue bien pendue, qui accompagne la lady partout) et des énigmes, légèrement moins corsées que dans les opus précédents. Les plus jeunes ne s'en plaindront pas.

Cécile Jaurès



Super Mario Odyssey

Nintendo, 45 € sur Nintendo Switch
À partir de 8 ans

Le plombier à casquette rouge est de retour plus en forme que jamais. Dans cette aventure au rythme effréné, il sillonne des pays imaginaires pour sauver la princesse Peach des griffes du vilain Bowser. Si la mission reste classique, les designers de Nintendo se sont surpassés pour surprendre les joueurs par des trouvailles amusantes, offrant à Mario une grande liberté d'action et des transformations loufoques à souhait (en plante, en poisson, en dinosaure...). Même l'aventure principale terminée, l'enfant passera des heures à explorer ruines ou jungles luxuriantes, à la recherche de passages secrets et de trésors cachés.

Cécile Jaurès

dvd

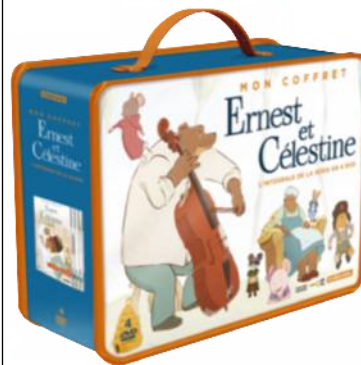


La Chouette

entre veille et sommeil
DVD Arte éditions, 14,95 €
À partir de 5 ans

Présentés par une adorable chouette, ces cinq courts métrages revisitent avec fraîcheur des contes connus (*La Moufle*, *Roule galette!*) ou racontent des histoires originales, qui font la part belle à l'humour et à la poésie. Tous ont été confectionnés artisanalement sous la houlette des Films du Nord, véritable pépinière de créateurs implantée à Roubaix. En bonus, la réalisatrice Clémentine Robach dévoile les secrets de fabrication de *La Moufle*, à l'aide de papiers découpés animés image par image. Une plaisante plongée dans les coulisses d'une technique qui demande patience et minutie!

Cécile Jaurès

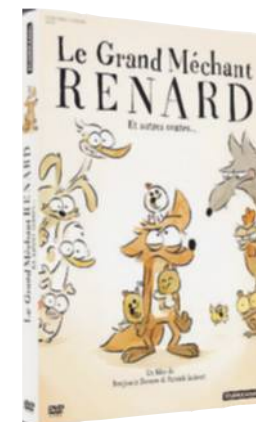


Mon coffret Ernest et Célestine. L'intégrale

Studio Canal, 29,99 €, 4 DVD
À partir de 3 ans

Dans le sillage du long métrage sorti en salles en 2012, le producteur Didier Brunner a lancé une série d'animation qui poursuit les aventures du duo formé par l'ours bougon et la petite souris orpheline. Comme Benjamin Renner pour le film, les réalisateurs Julien Chleng et Jean-Christophe Roger ont su respecter le trait délicat de Gabrielle Vincent, ainsi que l'esprit tendre et doux de ses histoires. Les 26 épisodes réunis dans ce joli coffret en forme de valisette parviennent à aborder avec légèreté et drôlerie des sujets profonds : le mensonge, l'adoption, le respect de la différence, etc.

Cécile Jaurès



Le Grand Méchant Renard

Studio Canal, 14,99 € en DVD,
19,99 € en Blu-ray
À partir de 6 ans

Les adultes prendront autant de plaisir que les enfants à suivre les péripéties désopilantes des trois contes animaliers concoctés par Benjamin Renner et Patrick Imbert. Un lapin inconscient, un canard stupide, une cigogne tire-au-flanc, un cochon lunatique ou encore des poules batailleuses composent la savoureuse galerie de personnages de cette campagne tout sauf paisible. Le conte le plus réussi montre comment, sur les conseils d'un loup, un renard un peu minable tente d'élever des poussins pour les dévorer... avant de s'attacher à eux. Une histoire pleine de malice servie par un trait vif et léger.

Cécile Jaurès