

## DOSSIER CADEAUX par Sophie Millot



# L'inventivité de 5 à 9 ans

*Votre petit bout est un grand qui va à l'école !  
Il apprend à lire, à écrire, à compter...  
Il assimile une foule de connaissances qui modifient  
profondément son rapport aux jeux.*

**C**e n'est plus tout à fait un petit mais pas encore un grand. Toujours doué d'une imagination débordante, il maîtrise désormais certaines notions qui lui permettent de progresser dans ses jeux et ses apprentissages. La logique, les concepts de temps et d'espace font désormais partie de ses compétences.

Il construit toujours des histoires, mais il commence également à s'intéresser aux jeux de stratégie et autres jeux de société à pratiquer en famille ou avec les copains. Ceux-ci prennent d'ailleurs une place considérable dans sa vie. Ils jouent à plusieurs et doivent apprendre à respecter les règles ! Pas facile d'être bon joueur lorsqu'il faut se résoudre à perdre !

C'est également le début des challenges, des rivalités et des défis. Plus grands, plus durables, les enfants veulent mettre leurs capacités physiques à l'épreuve : c'est le début de la corde à sauter, des jeux de ballon, de la bicyclette, du roller-bleed. C'est généralement vers cet âge qu'ils désirent essayer différents sports pour parfois n'en conserver aucun. Mais peu importe : ils doivent découvrir et essayer. C'est encore le meilleur moyen pour grandir en se connaissant mieux !

D'autres, plus contemplatifs, s'intéressent volontiers aux activités manuelles, dessin, poterie... Sans oublier les ateliers créatifs, les expériences chimiques ou encore les recettes de cuisine.

Vers 8 ans, il devient plus habile. Ses constructions sont plus élaborées. C'est l'âge des coffrets de construction, des maquettes, des robots, mais également des collections de trésors.

A la maison, les histoires imaginaires vont toujours bon train, mais il commence à s'appuyer de plus en plus sur des livres ou des films. C'est le moment de lui proposer de se plonger dans l'univers de Jules Verne, des livres d'aventures dont il est le héros et bien entendu de l'encourager à suivre les aventures de Harry Potter. Ce petit sorcier peut s'enorgueillir d'avoir amené bon nombre d'enfants à découvrir les plaisirs de la lecture. On ne peut que l'en féliciter !

### Balai Nimbus 2000

de Cineréplias

Offrez-lui la réplique à l'identique du Nimbus 2000, le fameux balai de Harry Potter. Réalisé d'après les archives du film, ce balai presque magique de 177cm est une édition limitée à 10 000 exemplaires numérotés et commercialisés en ligne sur [www.cineréplias.com](http://www.cineréplias.com). Il existe également à l'échelle un demi, soit 88 cm de longueur. Si les envolées en balai ne sont pas son fort, optez pour l'écharpe de Gryffondor.

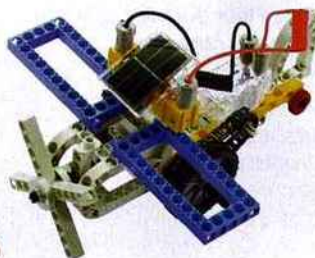
A partir de 495 €



### V\_Bot Révolution of Robotics de Learning Curves

Un vrai rêve de mécanique ! Ce véhicule télécommandé pourrait être assez ordinaire s'il ne dissimulait dans ses flancs un robot transformable radiocommandé. Un simple bouton à actionner et la voiture se métamorphose en combattant bipède. Avec 720 mouvements à sa disposition, un lecteur MP3 et des effets de lumière, V\_Bot a toutes les chances de devenir l'un de leurs héros préférés.

A partir de 150 €



### Véhicule solaire de Nature&Découverte

Prenez une pincée de technique, une bonne dose de curiosité et une louche d'espionnerie... Voilà votre jeune ingénieur prêt à fabriquer l'un des six modèles de véhicule solaire proposés chez Nature&Découverte. A la fois coffret ludique et pédagogique, cette maquette nouvelle génération constitue une astucieuse entrée en matière pour découvrir les énergies renouvelables

A partir de 29,90 €