



GUIDE DE L'ACHAT PUBLIC DE JEUX ET DE JOUETS

GROUPE D'ÉTUDE DES MARCHÉS DE L'ÉDUCATION
ET DE LA FORMATION
GEM-EF (EX AB)

JUILLET 2011

DIRECTION
DES AFFAIRES JURIDIQUES

oe
ap
OBSERVATOIRE
ÉCONOMIQUE DE
L'ACHAT PUBLIC

LE PRESENT DOCUMENT, PROPOSE PAR LE GEM/ EF, A ETE ADOPTE PAR L'OBSERVATOIRE ECONOMIQUE DE L'ACHAT PUBLIC, LE 15 JUIN 2011

Sommaire

PRÉAMBULE :	3
CHAPITRE 1 :	5
LES CARACTERISTIQUES DU SECTEUR JEUX ET JOUETS	5
1.1 Données démographiques	5
1.2 Les principales données économiques en 2006 (source FJP)	5
1.2.1 La consommation	5
1.2.2 La distribution	5
1.2.3 Le commerce extérieur	5
1.2.4 La publicité (source TNS 2008)	6
CHAPITRE 2 :	8
LES PRINCIPALES STRUCTURES PUBLIQUES D'ACCUEIL	8
2.1. Structures d'accueil de la petite enfance	8
2.1.1. La crèche	8
2.1.2. Le multi-accueil	8
2.2. L'école primaire	9
2.3. Le collège et le lycée	10
2.4. La ludothèque	10
2.5. Les structures de soins	10
2.6. Autres structures publiques	11
2.6.1. Les accueils avec hébergement ; ils concernent l'accueil d'au moins 7 enfants et/ou adolescents :	12
2.6.2. Les accueils sans hébergement pour plus de 7 mineurs	12
2.6.3. Les accueils de scoutisme	12
CHAPITRE 3 :	13
LA DEFINITION DU BESOIN EN JEUX ET EN JOUETS AU MOYEN DE L'ANALYSE FONCTIONNELLE	14
3. 1. Les principes	14
3. 1. 1. Définir le besoin avec exactitude	14
3. 1. 2. Les principales étapes de la passation d'un marché de fourniture ou de prestation de services	14
3. 2. Définition du besoin de l'acheteur public	14
3. 2. 1. Exigences de sécurité et de qualité en matière de produits	14
3. 2. 2. Utilisation de la certification dans les marchés publics	15
3. 3. Définir les documents justifiant le respect des exigences spécifiées	15
3.4. L'élaboration d'un cahier des charges	26
CHAPITRE 4 :	287
LA SECURITE DES JEUX ET JOUETS	28
ANNEXES	29
ANNEXE 1 :	30
PRINCIPAUX CHIFFRES DE L'INDUSTRIE FRANCAISE DU JOUET	30
ANNEXE 2 :	31
DOCUMENTS TYPES ET SITES INTERNET D'INFORMATION SUR LES MARCHES PUBLICS	31

ANNEXE 3 :	32
LA SÉCURITE DES JOUETS – RÉCAPITULATIF DE LA REGLEMENTATION	32
1- Directives et décrets:	32
2-Normes applicables :	32
3- Autres documents normatifs :	34
4- Autres normes applicables :	34
5- Autres réglementations applicables :	34
6 - Marquages obligatoires :	35
7. Où se procurer les différents textes :	36
ANNEXE 4 :	37
LES JEUX VIDEO	37
ANNEXE 5 :	39
LES SERVICES DU JEU	39
ANNEXE 6 :	40
BIBLIOGRAPHIE	40
ANNEXE 7 :	43
LE GROUPE D'ÉTUDE DES MARCHÉS D'AMEUBLEMENT ET ÉQUIPEMENTS DES BUREAUX ET ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT (GEM/AB)	43

PRÉAMBULE :

JEUX ET JOUETS : Une approche particulière pour des fournitures courantes

L'acheteur public participe à la constitution du stock de jeux et jouets.

Cette responsabilité implique **une connaissance approfondie du monde de l'enfant et du monde du jouet.**

C'est pourquoi ce **guide**, conçu par des spécialistes, apporte le maximum d'aide et de repères lors du choix et de l'achat de ces jeux et jouets.

Les divers travaux contemporains (médecine, droit...) ont contribué à donner à l'enfant un véritable statut de personne. Le jeu occupe une place déterminante dans son développement. L'enfant grandit, construit sa personnalité et ses savoirs avec les outils - les jeux et les jouets - dont il dispose. Le droit au loisir et au jeu a d'ailleurs été consacré par la Convention internationale des droits de l'enfant de 1989 (article 31), d'où la place particulière des jeux et des jouets dans le développement de l'enfant.

"FAIRE JOUER LES ENFANTS : ils ont besoin de jeux et de jouets"

Il est essentiel de regarder l'enfant jouer, de le laisser jouer et de jouer avec lui.

L'approche fonctionnelle permet à l'acheteur public de mieux définir son besoin en faisant prévaloir en priorité l'intérêt de l'enfant.

Il existe une infinie variété de jeux et de jouets, tous fondés sur la notion de **plaisir**, car sans plaisir, il n'y a pas de jeu. Ce plaisir s'accompagne d'un sentiment de **liberté** parce que, d'une part, l'acte de jouer est naturel pour l'enfant et d'autre part, le parc de jeux et jouets est si vaste que l'expression privilégiée de chacun peut s'y épanouir.

Au fil des jours, des mois, les jeux et les jouets de l'enfant se diversifient, s'enrichissent en étroite relation avec ses capacités qui se développent. Ils s'étoffent, changent de thèmes et de sens au gré des besoins du moment.

C'est ainsi que nous parlons des jeux d'éveil pour les tout-petits, d'imitation pour les 3-6 ans, des jeux à règles à partir de 6 ans. Cependant, ces âges sont donnés à titre indicatif.

Les repères, acquis dès la naissance grâce aux jeux et jouets, sont bien connus et analysés par les industriels du secteur du jouet qui ont fondé sur eux toute une production et y adaptent leur offre.

Les jeux et les jouets trouvent leur place dans des structures publiques qui en modulent l'achat selon leurs besoins spécifiques.

CHAPITRE 1

CHAPITRE 1 : LES CARACTERISTIQUES DU SECTEUR JEUX ET JOUETS

La profession, outre le caractère saisonnier de la consommation de jeux et de jouets (58,1 % des ventes sont réalisées d'octobre à décembre), est soumise à de multiples évolutions et mutations : la mondialisation accrue des échanges, la concentration de la distribution et le comportement des consommateurs à la recherche constante de nouveautés.

1.1 Données démographiques

En 2010, l'Union européenne comptait 75.9 millions d'enfants de 0 à 14 ans, soit 15,44% de la population totale.

En France, les naissances ont été en augmentation de 2009 à 2010:

- 2009 : 824000 (France et Dom)
- 2010 : 828 000 (France et Dom)

Au sein de l'Union européenne, la France reste en pointe pour la fécondité.

Répartition de la population infantine France métropolitaine (données INSEE provisoires) au 1er Janvier 2011:

- Enfants de moins de 3 ans : 3 249 704
- Enfants de 3 à 5 ans : 2 384 014

1.2 Les principales données économiques en 2010 (source FJP)

1.2.1 La consommation

Pour l'année 2010, le marché du jouet a atteint 3.058 milliards d'euros, en croissance de +3% (Panel Consommateurs NPD), ce qui classe la France au 2ème rang européen:
■ Royaume uni: 23,7% ■ France: 21,5% ■ Allemagne : 17,6%

La répartition par catégorie de produits, par catégories d'acheteurs sont données en annexe 1.

1.2.2 La distribution

45,7 % des jeux et jouets sont vendus par des spécialistes en jouets et en modélisme et **39,9%** sont vendus en hypers et en supermarchés. La vente à distance avec Internet poursuit sa progression.

Voir part des circuits de distribution en annexe 1.

1.2.3 Le commerce extérieur

1.2.3.1 Les exportations

Les exportations françaises s'élèvent à 367,7 millions d'euros (hors jeux vidéo) dont **85,6 %** sont à destination de l'Union européenne.

1.2.3.2 Les importations

Les importations s'élèvent à 1539,3 millions d'euros (hors jeux vidéo). **61,1 %** des importations proviennent pour une grande part du sud-est asiatique.

Le second fournisseur est l'Union européenne avec **28,9 %**.

La décomposition par catégorie de produits est donnée en annexe 1.

1.2.4 La publicité (source Revue du jouet février 2011)

L'investissement publicitaire jeux et jouets a atteint : 51 514 millions d'euros de janvier à septembre 2010

Répartition par catégories (en millions d'€)

- Jouets garçons	15.087 K€
- Autres jouets & Jeux	12.447 K€
- Jouets filles	10.034 K€
- Jouets 1 ^{er} Age (0 à 30 mois):	3.634 K€
- Jeux de société:	10.311 K€
TOTAL	51.513 K€

Répartition par médias

Presse	3.119 K€
Radio	1.221K€
TV	45.887 K€
Internet	1.176 K€
Autres supports	6.613 K€
Total	58.016 K€

CHAPITRE 2

CHAPITRE 2 : LES PRINCIPALES STRUCTURES PUBLIQUES D'ACCUEIL

2.1. Structures d'accueil de la petite enfance

2.1.1. La crèche

Les parents et tous les professionnels qui gravitent autour du tout petit savent bien l'importance du jeu dans son développement. C'est par le jeu que le bébé va se découvrir lui-même, explorer, comprendre ce qui l'entoure.

Le bébé ne peut pas encore choisir et il est essentiel de proposer des jouets qui répondent à ses propres stades de développement.

A titre indicatif, nous proposons ici quelques points de repères :

A sa naissance, le bébé voit les contrastes et les couleurs vives. Il apprécie les matériaux souples et doux. Très vite, il suit un hochet des yeux ou les personnages de son mobile. La peluche est très douce et s'imprègne d'une odeur rassurante.

Vers 3 mois, sur le dos, il tend la main vers les objets du portique. Sur son tapis de jeu, il tente d'attraper les objets à sa portée. Il devient plus attentif aux formes, couleurs, mouvements, etc. Petit à petit, il soulève la tête et observe les jouets éparpillés.

Vers 6 mois, il peut se tenir assis et attrape de mieux en mieux. Les miroirs captent son attention ; il prend plaisir à écouter les bruits : tableau d'activité, pantin accroché, jouet suspendu, hochet miroir, boîte à musique... répondent à son besoin. Sa capacité de préhension se développe. Il s'intéresse davantage à son environnement sensoriel et peut fixer son attention plus longtemps.

Vers 8-9 mois, il se déplace, rampe et avance vers des formes rondes. Il commence à jeter. Il est sensible aux notions dedans/dehors, hauteur et verticalité, d'où l'intérêt d'acheter des portiques et des jeux de bain.

A environ 12 mois, l'enfant se tient debout. Il élargit son territoire, il est maintenant capable d'empiler des éléments, des cubes. Il commence à parler et est interpellé s'il entend sa voix enregistrée. L'aventure de la marche et l'apprentissage de la parole sont facilités par tous les jouets qui constituent son environnement.

Plus il grandit, plus il explore ses jouets.

2.1.2. Le multi-accueil

Structures d'accueil réunissant les anciennes structures : crèches et haltes –garderies.

Le multi accueil peut accueillir des enfants âgés de 10 semaines à 4 ans (jour anniversaire). L'accueil se fait sans conditions d'activité professionnelle des parents. Les enfants reçoivent au multi accueil les soins nécessaires à leur épanouissement physique et mental.

Le jeu étant un outil essentiel dans le développement de l'enfant, il est important de proposer de nombreuses sources de stimulations sous forme d'activités.

L'enfant joue dès sa naissance ; c'est son principal moyen d'apprendre. Jeux de vocalise, jeux de main, de regard, de jambes l'éveillent au monde, à son corps, aux formes, aux sons et aux couleurs. Viennent ensuite tous les objets qu'il peut saisir, manipuler. Ses premiers jouets sont légers, ronds. Il les porte à sa bouche.

Les jeux moteurs d'éveil sensoriel sont à privilégier jusqu'à 6 mois. Le bébé jouera beaucoup avec ses mains, son corps, saisira hochets, mobiles, les jeux avec sons et lumières sont des sources importantes de plaisir.

Il est important d'avoir un stock de jeux relativement conséquent et en adéquation avec l'âge des enfants, afin d'offrir un large choix d'expérimentation.

2.2. L'école primaire

Sans perdre de vue que jouer pour un enfant, c'est se divertir, avoir du plaisir et c'est aussi se construire. L'enseignant utilise le jeu comme un outil pédagogique.

Dans le cadre de l'Ecole, le jeu a pour but de permettre aux élèves :

- d'utiliser des situations dans lesquelles s'établissent des démarches qui produisent des savoirs ;
- de développer des relations sociales ;
- d'amorcer et de renforcer des actions ;
- de soutenir une démarche à la fois :
 - . fonctionnelle,
 - . expérimentale,
 - . formative,
 - . rationnelle,

A travers le jeu, l'enseignant peut repérer chez les élèves des compétences, des stratégies et d'éventuelles difficultés. Il peut contrôler des connaissances des élèves sur un sujet donné ainsi que leur progression dans les apprentissages. Pour ces raisons, le jeu et le jouet sont essentiels à l'acquisition des compétences et au développement intellectuel et affectif de l'enfant de l'école maternelle et élémentaire.

A l'école maternelle les enfants ont un profond besoin de jouer. L'enseignement leur propose des activités de jeu, les unes libres, les autres encadrées. Tout enseignant sait qu'il est de son devoir de constituer autour de l'enfant un "environnement riche et varié"¹. C'est à travers le jeu, l'action, la recherche autonome, l'expérience sensible que l'enfant, selon un cheminement qui lui est propre, y construit des acquisitions fondamentales.

A l'école élémentaire, la tâche du pédagogue est de renouveler les partenaires et de complexifier le jeu proposé aux élèves. Les caractéristiques du jeu sont à la fois implicites et explicites. Car jouer, à l'école élémentaire, c'est entrer dans un monde avec ses limites et ses règles : limites spatiales, temporelles, contraintes qui lui permettent de construire sa personnalité dans tous les processus de compétitions, d'échanges et de convivialité.

Avec les **jeux d'imitation**, les enfants réinventent des situations qu'ils ont vécues. C'est une occasion également d'améliorer leur langage, leur vocabulaire, leur syntaxe, voire leur relations avec les autres.

Grâce aux **jeux de société dès l'école maternelle**, les enfants développent leur socialisation en apprenant à respecter des règles. Ils découvrent les joies et les désagréments de l'émulation et de la compétition. Ils confortent, en outre, leurs apprentissages fondamentaux : compter, comparer, dénombrer, décrypter, développer des stratégies, tenir compte de l'essentiel, penser...

Les **jeux d'assemblage** développent l'imagination, la créativité et l'innovation des enfants. Ils offrent l'occasion d'échanges verbaux, d'activité motrice fine et stimulent le sens de l'observation et le goût de l'expérimentation.

Les **nouvelles technologies** apportent à l'enseignant un outil supplémentaire qui peut lui permettre de passer du concret à l'abstrait et de mieux conceptualiser.

De plus, **le jeu ou le jouet offre à l'enfant des occasions de s'isoler, de se retrouver, de se ressourcer.**

¹ Programmes de l'Ecole primaire, BOEN du 19 juin 2008.

2.3. Le collège et le lycée

Le jeu a aussi sa place au collège et au lycée : il permet d'améliorer l'intégration et la socialisation des jeunes.

Voici une pratique instituée dans un collège parisien : à l'heure de la demi-pension, un temps (environ une heure) est consacré, pour les élèves, aux jeux de société. Le collège, après sondage auprès des jeunes, a acheté les jeux souhaités : jeux d'échecs, de lettres, de connaissance, d'investigation, de mémoire, de stratégie ; jeux de cartes, de petits chevaux, de l'oie, de dominos, de lotos. Deux salles de classe sont ouvertes et les élèves, par groupes de quatre ou cinq, jouent en autodiscipline, les adultes étant à proximité. Ces jeux intéressent beaucoup et en grand nombre les élèves de sixième et cinquième, un peu moins ceux de troisième qui occupent leur temps sur ordinateur ou devant le téléviseur avec des casques à infrarouges.

Tous les élèves prennent beaucoup de plaisir à cette expérience qui permet de canaliser des énergies dont certaines manifestations pourraient se révéler fâcheuses. Elle développe chez eux l'autonomie et le sens de la responsabilité, aide à leur socialisation tout en permettant d'utiliser ou d'acquérir des connaissances. Elle satisfait les jeunes, leurs familles et le personnel de l'établissement.

2.4. La ludothèque

Une ludothèque est un espace organisé autour des jeux et des jouets où se pratiquent le prêt, le jeu sur place et des animations. Elle favorise l'activité ludique sans la contraindre, dans un cadre de liberté et d'autonomie. C'est un lieu ressource sur le jeu, un lieu de réflexion sur les pratiques ludiques, avec de la documentation.

L'essentiel des activités de la ludothèque se déroulent dans ces locaux où sont accueillis des familles, des enfants seuls mais aussi des groupes de collectivités (crèches, écoles, centres de loisirs...) ou d'établissements spécialisés (centres d'handicapés, personnes âgées...). Les ludothécaires peuvent aussi être amenés à intervenir en apportant du matériel ludique dans des collectivités (dans les classes par exemple) ou auprès de publics spécifiques (maisons de retraite...).

La plupart des ludothèques participent à des animations importantes à l'échelle de la ville, parfois en extérieur, avec des jeux surdimensionnés. (Fête du jeu en mai)

Grâce au système de prêt et de jeu sur place, la ludothèque paraît être un excellent endroit pour offrir aux enfants et aux adultes qui aiment jouer, un parc de jouets dont la diversité et la modernité répondent à une volonté d'éducation et de plaisir.

Elles doivent offrir un large choix de jeux afin de répondre au souhait des différents publics, de toucher, de manipuler, d'expérimenter, de comparer.

Bon nombre de ludothèques utilisent la classification ESAR (voir chapitre 3, paragraphe 3.3.1.) et les jeux proposés aux usagers doivent représenter un panel attractif des différentes catégories citées : jeux d'exercice, jeux symboliques, jeux d'assemblage, jeux de règles, et ce quelque soit le support (traditionnel ou virtuel).

Tous les documents techniques (catalogues des salons, revues et ouvrages spécialisés) et les catalogues des fabricants sont une aide efficace pour constituer le parc de jouets.

2.5. Les structures de soins

Sous ce titre il convient d'entendre tous les dispositifs de soins, qu'ils soient ambulatoires ou hospitaliers, à temps partiel, de jour ou à temps plein. Cela concerne donc aussi bien un service de pédiatrie ou de pédopsychiatrie en milieu hospitalier, qu'un hôpital de jour offrant des soins somatiques ou psychiatriques, que des consultations ou que d'autres lieux de soins, intégrés dans des structures comme une école, un centre pénitentiaire...

Il est aujourd'hui admis de façon partagée qu'un enfant, un adolescent, un adulte, une personne âgée, tirent d'autant plus profit des soins qui leur sont prodigués que les conditions d'accueil et de vie qui leur sont faites sont bonnes. C'est ainsi qu'il est désormais habituel d'équiper les structures de soins de matériels et d'espaces permettant de jouer (qu'il s'agisse d'une salle de jeux équipée en service de pédiatrie ou de l'usage de jeux de société en gériatrie, des jeux mis à disposition des enfants dans la salle d'attente d'une consultation médico-psychologique ou pédiatrique...). A contrario, un enfant hospitalisé qui ne pourrait pas disposer de jeux, dans des conditions adaptées à sa situation, serait plus en difficulté qu'un autre sur le plan psychologique et affectif.

Il faut souligner que le patient ne se réduit pas à sa seule pathologie. Il est reconnu qu'il importe de soutenir la « partie saine » du malade, tout autant que de soigner sa maladie. À ce titre, les propositions de jeux sont très précieuses. C'est pourquoi il importe d'en faciliter l'accès dans tous les lieux de soins, sous des formes adaptées aux pathologies accueillies et à la structure d'accueil.

Il est essentiel aussi que certains enfants, en particulier les plus jeunes, puissent disposer chacun de son jouet favori afin de mieux supporter mieux la séparation d'avec son entourage et les soins qui lui sont dispensés. Par ailleurs, la maladie peut atteindre l'activité psychique, la qualité des relations avec les autres et l'humeur : les jeux partagés permettent une relance indispensable au mieux-être d'une dynamique personnelle entravée.

Les structures qui bénéficient de jeux et d'espaces ludiques, de personnels dédiés à ces activités, facilitent l'évolution des difficultés du patient. Elles contribuent à améliorer son état de santé, la qualité de ses relations avec les autres, comme celles entre patients et soignants. Les échanges entre les patients et leurs proches sont facilités par la médiation que le jeu représente. Le développement de l'enfant et de l'adolescent bénéficie grandement des jeux, comme facilitateur des relations sociales, mode d'apprentissage, source de plaisir partagé et comme moyen de traverser des situations difficiles.

Les adultes et les personnes âgées tirent aussi grand profit de telles dispositions.

Pour les malades, comme pour tous, il importe de considérer que le besoin de jouer est un droit à garantir. Les structures de soins devraient toutes, à l'avenir, réserver une place conséquente à ces activités, y compris celles recourant aux nouvelles technologies ou aux propositions d'expression artistique. Toute la gamme des jeux et des jouets est bienvenue à condition de veiller au respect des conditions d'hygiène et de sécurité établies par la structure : l'asepsie, l'adaptation du jouet à l'enfant.

Les progrès de l'accueil des enfants hospitalisés et de leurs parents ont permis de constater l'importance du jeu et des jouets associés aux soins médicaux et chirurgicaux.

Les jeux et les jouets contribuent à réduire la ségrégation entre les enfants à l'hôpital. Le jouet a donc pleinement sa place à l'hôpital au même titre que dans les autres structures d'accueil.

2.6. Autres structures publiques

Il existe d'autres structures publiques dans lesquelles l'achat de jouets peut se révéler nécessaire (salles d'accueil pour enfants dans les maisons d'arrêt, PMI, salles d'attente d'administration...).

Les accueils collectifs de mineurs à caractère éducatif, réglementés par l'Etat, avec ou sans hébergement, sont destinés à accueillir pendant les vacances et le hors temps scolaire les enfants et les jeunes âgés de moins de 18 ans pour leur permettre de pratiquer des activités de loisirs éducatifs et de détente.

Ils peuvent être organisés par des personnes morales, des groupements de fait ou par une personne physique contre rétribution. Ils sont encadrés par des personnels qualifiés et sont structurés autour d'un

projet éducatif propre à chaque institution organisatrice et d'un projet pédagogique propre à chaque équipe d'encadrement.

Depuis le 1er septembre 2006, à la suite de l'aménagement de la réglementation, on distingue sept types d'accueil répartis selon trois catégories :

2.6.1. Les accueils avec hébergement ; ils concernent l'accueil d'au moins 7 enfants et/ou adolescents :

- le séjour de vacances (précédemment dénommé « centre de vacances » ou « colonie de vacances ») pour une durée minimale de 4 nuits ;

-le séjour court pour une durée comprise entre 1 et 3 nuits ;

- le séjour spécifique qui ne peut être organisé que par des personnes morales dont l'objet est le développement d'activités particulières définies réglementairement (séjours sportifs, séjours linguistiques, séjours artistiques et culturels, rencontres européennes de jeunes et chantiers de jeunes).

Quant au séjour de vacances dans une famille (précédemment appelé placement de vacances), il n'accueille que de 2 à 6 mineurs pour une durée minimale de 4 nuits.

2.6.2. Les accueils sans hébergement pour plus de 7 mineurs

L'accueil de loisirs (ex centre de loisirs ou centre aéré) est organisé pour 7 à 300 mineurs et fonctionne pendant le temps extrascolaire ou périscolaire au minimum 14 jours par an, pour une durée minimale de deux heures par journée de fonctionnement. Il se caractérise par une fréquentation régulière des mineurs inscrits auxquels il offre une diversité d'activités organisées.

L'accueil de jeunes est organisé pour 7 à 40 mineurs âgés de 14 à 17 ans et fonctionne au minimum 14 jours par an. Il est destiné à répondre à un besoin social particulier explicité dans le projet éducatif.

2.6.3. Les accueils de scoutisme

Accueillant au minimum 7 mineurs, ils sont organisés par une association dont l'objet est la pratique du scoutisme et bénéficiant d'un agrément national « jeunesse, éducation populaire » délivré par le ministre en charge de la jeunesse.

CHAPITRE 3

CHAPITRE 3 :

LA DEFINITION DU BESOIN EN JEUX ET EN JOUETS AU MOYEN DE L'ANALYSE FONCTIONNELLE

3. 1. Les principes

3. 1. 1. Définir le besoin avec exactitude

Il est utile d'effectuer deux rappels préliminaires qui concernent la nécessité d'une exacte définition du besoin préalable à la passation des marchés publics.

Premièrement, l'article 1^{er} du code des marchés publics prévoit dans son 2^{ème} alinéa un certain nombre de principes (liberté d'accès à la commande publique, égalité de traitement des candidats, transparence des procédures) auxquels sont soumis les marchés publics et accords-cadres et qui assurent ainsi l'efficacité de la commande publique et la bonne utilisation des deniers publics.

Par ailleurs, l'article 5 du code dispose dans son 1^{er} alinéa que « *la nature et l'étendue des besoins à satisfaire sont déterminées avec précision* » par la personne publique.

Les prestations sont définies par référence aux normes homologuées ou à partir d'autres normes applicables en France en vertu d'accords internationaux, dans les conditions prévues au décret n° 2009-697 du 16 juin 2009, fixant le statut de la normalisation. Il peut être dérogé aux normes dans les conditions prévues par ce décret.

Deuxièmement, il est utile de rappeler que **les guides et recommandations des GEM n'ont pas de valeur contraignante**. Ils constituent simplement des instruments destinés à aider l'acheteur public dans la rédaction des différentes pièces constitutives des marchés, et en particulier dans la conception des cahiers des charges.

3. 1. 2. Les principales étapes de la passation d'un marché de fourniture ou de prestation de services

On peut apprécier la régularité d'un marché à partir des éléments suivants :

Le premier élément concerne la **définition précise et exhaustive du besoin**. Cette phase préalable mérite une réflexion attentive et approfondie. La juste définition du besoin doit permettre, notamment, aux entreprises de bien comprendre la demande pour proposer des produits conformes. La rédaction du cahier des charges doit aussi rester neutre afin de permettre à la concurrence de s'exercer pleinement en n'orientant pas le choix de l'acheteur vers un produit particulier. En l'occurrence, la définition du besoin ne doit pas être un cadre rigide au point de constituer un obstacle à l'innovation.

Enfin, il est indispensable de procéder à une **double vérification de la conformité au besoin**. Il s'agit d'abord de vérifier que les moyens proposés par le candidat pourront permettre d'atteindre les résultats souhaités. Ensuite, lors de la réception, l'acheteur public doit contrôler que les caractéristiques du ou des produits lui confèrent l'aptitude à atteindre les résultats souhaités.

3. 2. Définition du besoin de l'acheteur public

3. 2. 1. Exigences de sécurité et de qualité en matière de produits

La démarche de l'acheteur public doit répondre à un impératif de cohérence.

Par ailleurs, il est important de savoir si l'acheteur a, pour le jouet qu'il souhaite acheter, des impératifs nécessitant de fixer des exigences particulières venant s'ajouter aux exigences réglementaires.

Les exigences réglementaires sont les exigences de sécurité imposées par la réglementation européenne : directive relative à la sécurité des jouets du 3 mai 1988 transposée en droit français par le décret du 12 septembre 1989 et ses décrets modificatifs (cf. annexe 3). Ces exigences sont présumées être respectées lorsque le jouet fini et neuf est conforme aux normes européennes harmonisées (liste donnée en annexe 3). Le fabricant peut alors apposer le marquage CE sur le jouet (ou son emballage). Toutefois, le fabricant a le choix de faire tester ou non son jouet par un organisme extérieur avant la mise sur le marché, mais dans les deux cas, il doit pouvoir prouver que son jouet est conforme à la réglementation : soit en cas de contrôle, soit à la demande de l'acheteur public (déclaration de conformité, procès-verbal de conformité d'un laboratoire).

Les exigences particulières imposées par l'acheteur. Il peut s'agir de caractéristiques techniques non prévues par les normes, de modifications d'un produit existant ou de conception d'un produit nouveau en vue d'un usage particulier...

Dans tous les cas, un cahier des charges fixant clairement les exigences demandées doit être établi par les deux parties et son application au produit doit pouvoir être vérifiée.

La surveillance par l'acheteur est effectuée suivant les dispositions prévues dans les documents du marché.

3. 2. Utilisation de la certification dans les marchés publics

L'acheteur public peut mener une réflexion pour déterminer le niveau d'exigence concernant ~~le~~ **le** niveau de qualité du processus de fabrication des produits.

Lors de la phase initiale de la procédure (examen des candidatures), l'acheteur public a la possibilité, soit dans l'avis d'appel public à la concurrence, soit dans le règlement de la consultation, de demander que les entreprises qui se portent candidates soient en mesure de justifier d'une organisation basée sur un système qualité du type 9001 ou équivalent.

A partir de ce principe de base, lié à la justification des capacités techniques des candidats prévue à l'article 52 du Code des marchés publics, ceux-ci ont deux moyens à leur disposition :

- proposer un certificat attribué par un organisme certificateur ;
- justifier de l'existence d'un document qualité et de procédures qui peuvent être éventuellement vérifiés par l'acheteur ou son représentant.

Dans la phase d'examen des offres, l'analyse menée à partir de l'ensemble des critères cités dans le règlement de la consultation permet, normalement, d'identifier objectivement l'une d'entre elles comme étant la meilleure.

3. 3. Définir les documents justifiant le respect des exigences spécifiées

L'acheteur ne doit pas oublier de préciser dans l'appel d'offres la nature du document justifiant l'adéquation des produits aux exigences spécifiées (certificat de conformité, procès-verbal du matériel). Pour cela, il dispose de deux outils :

la classification ESAR établie à partir de travaux canadiens qui permet d'identifier les différents jeux et jouets d'une part et, d'autre part *l'approche fonctionnelle des besoins*.

3. 3. 1 - La classification ESAR

<p style="text-align: center;">TYPES DE JEUX</p> <p>ENSEMBLE DES ACTIVITES DE JEU PROPRES À CHAQUE ÉTAPE DU DÉVELOPPEMENT</p>	<p style="text-align: center;">PERSPECTIVES DU DEVELOPPEMENT LUDIQUE RÉPERTOIRE D'HABILETÉS MISES EN ACTION DANS TOUTE ACTIVITÉ DE JEU</p> <p style="text-align: center;">DÉFINITIONS :</p>	
<p>JEU D'EXERCICES</p> <p>EXERCICE SENSORIEL ET MOTEUR RÉPÉTÉ POUR LE PLAISIR DES EFFETS PRODUITS ET DES RÉSULTATS IMMÉDIATS</p> <p>Les premiers jeux pour les bébés (hochets, tableaux d'éveil, portique, boîtes à formes...) Des jeux pour plus grands : cheval à bascule, porteur, cerceaux, échasses, tricycles, vélos, tunnels, balles...</p> <p>JEU SENSORIEL SONORE JEU SENSORIEL VISUEL JEU SENSORIEL TACTILE JEU SENSORIEL OLFACTIF JEU SENSORIEL GUSTATIF JEU MOTEUR JEU DE MANIPULATION JEU D'ACTION-RÉACTION VIRTUEL</p>	<p>Habilités cognitives : Ensemble des habiletés cognitives permettant d'utiliser en cours d'action, des processus mentaux à chaque étape du développement</p> <p>Habilités de relation : Répertoire d'habiletés ludiques nécessaires pour jouer socialement de manière significative</p> <p>Conduites de maîtrise émotionnelle : Répertoire de conduites affectives décrivant différentes manifestations émotionnelles à chaque étape du développement</p>	<p>Habilités motrices et psychomotrices : Répertoire d'habiletés psychomotrices nécessaires pour agir de manière efficace et fonctionnelle</p> <p>Habilités langagières : Répertoire d'habiletés langagières propres à chaque mode de Communication</p>
	<p>Habilités cognitives : Elles sont également mobilisées dans les conduites à dominante sensori-motrice. La reconnaissance des informations sensorielles et leur traitement se manifestent lors des activités motrices directes et immédiates, lors des répétitions par essais et erreurs.</p> <p>Habilités de caractère social : ACTIVITÉ INDIVIDUELLE Activité réalisée seul, avec ou sans objets ou accessoires, sans lien direct avec les autres participants Les types de jeu qui s'y prêtent sont : Jeux individuels Jeux « individuel et associatif » ; Jeu « individuel et compétitif » Jeu « individuel et coopératif »</p> <p>Conduites affectives : RECHERCHE DE LA CONFIANCE : Instauration d'une bonne et constante relation entre l'enfant et l'adulte dans un environnement familial et sûr.</p>	<p>Habilités motrices et psychomotrices : Répertoire d'habiletés fonctionnelles permettant de découvrir, d'expérimenter, notamment dans des activités exploratoires, par essais et erreurs, par des manipulations, des déplacements dans tout l'espace environnant, proche et distant, et en utilisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - des signaux auditifs ; - des signaux visuels ; - des signaux tactiles et proprioceptifs - des signaux olfactifs - des signaux gustatifs. <p>Habilités langagières : LANGAGE RÉCEPTIF ORAL Instrument de communication de la pensée faisant appel à la capacité de reconnaissance auditive permettant de décoder et d'analyser un message verbal dans le but d'en comprendre le sens. Il permet : la discrimination verbale ; le décodage du message verbal.</p>

	<p>Permettre d'établir : une différenciation moi / non moi ; le sourire comme réponse sociale ; l'attachement à un objet transitionnel ; la réaction face à l'étranger.</p> <p>RECHERCHE DE L'AUTONOMIE Affirmation de soi se traduisant par la capacité de l'enfant : - à maîtriser et à contrôler son corps et ; - à se reconnaître parmi les autres en imitant ses propres gestes : - maîtrise du corps ; - reconnaissance de soi.</p>	
<p>JEU SYMBOLIQUE</p> <p>JEU PERMETTANT DE FAIRE SEMBLANT, D'IMITER LES OBJETS ET LES AUTRES, DE JOUER DES RÔLES, CRÉER DES SCÉNARIOS ET REPRÉSENTER LA RÉALITÉ AU MOYEN D'IMAGES ET DE SYMBOLES</p> <p>JEU DE RÔLE <i>Des jouets qui représentent des objets réels pour jouer le rôle d'un papa, d'une maman, d'une princesse, d'un animal : poupées, déguisements, dinette, accessoires de bricolage...</i></p> <p>JEU DE MISE EN SCÈNE <i>Des jouets miniatures ou des figurines comme les Playmobils, les poupées mannequins, les petites voitures, les animaux de la ferme, les châteaux forts...</i></p> <p>JEU DE PRODUCTION GRAPHIQUE <i>Ecrans magiques, personnages de feutrine, matériel de dessin, d'impression, tampons...</i></p> <p>JEU DE PRODUCTION À TROIS DIMENSIONS <i>Pâte à modeler, origami...</i></p> <p>JEU DE SIMULATION VIRTUEL</p>	<p>Habilités cognitives : CONDUITE AXÉE SUR LA REPRÉSENTATION Ensemble d'habiletés cognitives permettant de représenter la réalité à l'aide de mots de symboles et d'images mentales. Pensée représentative de l'action.</p> <p>Types d'activités sociales :</p> <p>ACTIVITÉ INDIVIDUELLE Activité réalisée seul, avec ou sans objets ou accessoires, sans lien direct avec les autres participants Les types de jeu qui s'y prêtent sont : Jeux individuels Jeux « individuel et associatif » ; Jeu « individuel et compétitif » Jeu « individuel et coopératif »</p> <p>ACTIVITÉ ASSOCIATIVE Activité réalisée en association avec les autres, débouchant sur un but commun précis et sur une véritable organisation : Jeu associatif ; Jeu associatif et compétitif ; Jeu associatif et coopératif.</p> <p>Conduites affectives : INITIATIVE Différenciation et identification des nombreux attributs relatifs aux rôles sexuels, aux rôles parentaux, aux rôles sociaux, etc. : identification sexuelle ; identification parentale ; Identification sociale.</p>	<p>Habilités fonctionnelles : REPRODUCTION Répertoire d'habiletés fonctionnelles permettant de reproduire directement des éléments de la réalité. Reproduction de modèles ; Reproduction de rôles ; Reproduction d'événements</p> <p>Habilités langagières : LANGAGE PRODUCTIF ORAL Instrument de communication faisant appel à la capacité d'attention phonatoire permettant de produire un message verbal pour exprimer sa pensée : reproduction verbale de sons ; expression verbale ; mémoire phonétique ; mémoire sémantique ; mémoire lexicale ; conscience du langage oral et réflexion sur la langue orale.</p>

	<p>Différenciation et identification des nombreux attributs relatifs aux rôles sexuels, aux rôles parentaux, aux rôles sociaux, etc. :</p> <p>identification sexuelle ; identification parentale ; Identification sociale.</p> <p>TRAVAIL PERSONNEL</p> <p>Expérimentation de la réussite personnelle et sociale se traduisant par l'acquisition de connaissances dans tous les domaines, par la recherche d'approbation d'autrui à travers des expériences dans des jeux de performance conduisant à :</p> <p>une connaissance personnelle ; une reconnaissance sociale.</p>	
<p>JEUX DE RÈGLES</p> <p>JEU COMPORTANT UN CODE PRÉCIS À RESPECTER ET DES RÈGLES ACCEPTÉES PAR TOUS LES JOUEURS</p> <p><i>Jeux de société</i></p> <p>JEU D'ASSOCIATION JEU DE SEQUENCE JEU DE CIRCUIT JEU D'ADRESSE JEU SPORTIF JEU DE STRATEGIE JEU DE HASARD JEU QUESTIONNAIRE JEU MATHÉMATIQUE JEU DE LANGUE JEU D'ENIGME JEU DE REGLES VIRTUEL</p>	<p>Habiletés cognitives : CONDUITE INTUITIVE Ensemble d'habiletés cognitives permettant des raisonnements prélogiques limités par une perception partielle de la réalité Triage Appariement Différenciation de couleurs Différenciation de dimensions Différenciation de formes Différenciation de textures Différenciation temporelle Différenciation spatiale Association d'idées Raisonnement intuitif</p> <p>Habiletés cognitives : CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRETE Ensemble d'habiletés cognitives permettant de trouver une solution aux problèmes en s'appuyant sur les opérations fondamentales de la pensée logique comme classer, sérier, dénombrer, additionner, soustraire, égaliser, mettre en correspondance, mesurer, etc. :</p> <p>classification et sériation ; relations de causalité ; relations spatiales et temporelles approche concrètes dans des opérations numériques des notions de réversibilité, de dénombrement, de conservations de quantités.</p> <p>Habiletés cognitives : CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE Ensemble d'habiletés cognitives permettant de faire des hypothèses, de les vérifier et de solutionner des</p>	<p>Habiletés fonctionnelles : COMPETENCES PSYCHO-MOTRICES</p> <p>Répertoire d'habiletés fonctionnelles permettant d'effectuer des tâches avec aisance et d'agir avec un bon niveau d'efficacité, en valorisant :</p> <ul style="list-style-type: none"> - la discrimination auditive ; - la discrimination visuelle ; - la discrimination tactile ; - la discrimination olfactive ; - la discrimination gustative. <p>Sera également privilégiée l'activité de :</p> <p>la mémoire auditive ; la mémoire visuelle ; la mémoire tactile ; la mémoire olfactive ; la mémoire gustative ; la coordination œil-main, œil-pied, la latéralité ; l'orientation par rapport au son.</p> <p>PERFORMANCE</p> <p>Répertoire d'habiletés fonctionnelles permettant d'agir avec un très haut niveau d'efficacité :</p> <ul style="list-style-type: none"> acuités auditive et visuelle ; dextérité et précision ; souplesse et agilité ; force et endurance ; rapidité et précision ; équilibre et inventivité.

problèmes théoriques à l'aide de raisonnements abstraits, d'énoncés verbaux, d'analyses déductives, etc., et de considérer toutes les combinaisons possibles :

- par raisonnement hypothético-déductif ;
- par raisonnement inductif ;
- par analogie et par la combinatoire.

Il fait appel à un système de représentations complexes.

Types d'activités sociales ;

ACTIVITÉ DE NATURE COMPÉTITIVE

Activité réalisée seul ou en équipe, dans le respect de règles préalablement établies pour vaincre un ou plusieurs adversaires :

- jeu compétitif ;
- Jeu compétitif et coopératif ;
- Jeu compétitif ou coopératif.

ACTIVITÉ COOPÉRATIVE

Activité réalisée avec d'autres joueurs ayant des buts précis et des rôles complémentaires dans l'intention de réussir une tâche commune

Jeu coopératif

Jeu coopératif et compétitif

Jeu coopératif ou compétitif

Conduites affectives :

TRAVAIL PERSONNEL

Expérimentation de la réussite personnelle et sociale se traduisant par l'acquisition de connaissances dans tous les domaines, par la recherche d'approbation d'autrui à travers des expériences dans des jeux de performance conduisant à :
une connaissance personnelle ;
une reconnaissance sociale.

IDENTITÉ

Réexamen et réintégration des différentes identifications de l'enfant provoqués par les nombreuses transformations biologiques, psychologiques et sociales
Recherche de sa personnalité et apprentissage de modes d'organisation sociale.

Habiletés langagières :

LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT

Instrument de communication de la pensée faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant de décoder et d'analyser un message écrit dans le but d'en comprendre le sens :

- discrimination de lettres et de syllabe ;
 - correspondance lettres-sons ;
 - décodage syllabique ;
 - décodage de mots
- Décodage de phrases et de messages

LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT

Instrument de communication de la pensée faisant appel à la capacité d'attention visuelle et cognitive permettant de d'exprimer sa pensée par un message écrit faisant appel à :
la mémoire graphique ;
la mémoire grammaticale ;
la mémoire orthographique ;
la mémoire syntaxique,
au travers de l'expression écrite et de la réflexion sur la langue écrite.

3.3.2 L'analyse fonctionnelle des besoins

3.3.2.1 La définition de l'approche fonctionnelle

Cette démarche qui s'insère dans la démarche générale de l'analyse de la valeur, va conduire à l'expression du besoin sous forme de cahier des charges fonctionnel (CdCF).

En effet, l'achat de jeux et de jouets par la personne publique n'est pas une démarche anodine ; l'achat public vise à satisfaire le besoin de l'utilisateur exprimé sous forme de fonctions à satisfaire et précisé par le responsable de l'entité utilisatrice : crèche, école, ludothèque, selon les publics accueillis.

L'analyse fonctionnelle consiste, dans une première phase, à exprimer, sous forme de fonctions, le besoin que l'utilisateur réclame d'un produit dont on ne dispose pas encore ou qu'un produit existant peut fournir. Les fonctions sont exprimées en termes de finalité, sans référence aux solutions techniques susceptibles d'y répondre. Une telle formalisation préserve les possibilités d'émergence d'innovation au moment de la conception du produit répondant au besoin exprimé. En seconde phase, elle permettra de caractériser en énonçant des critères, en précisant les niveaux et les limites d'acceptation. Un critère d'appréciation permet d'apprécier la manière dont une fonction est remplie ou une contrainte respectée. Cela sous-entend que pour une même fonction, il ya souvent plusieurs critères d'appréciation de natures différentes. Le niveau d'un critère d'appréciation s'apprécie dans une échelle adoptée par critère.

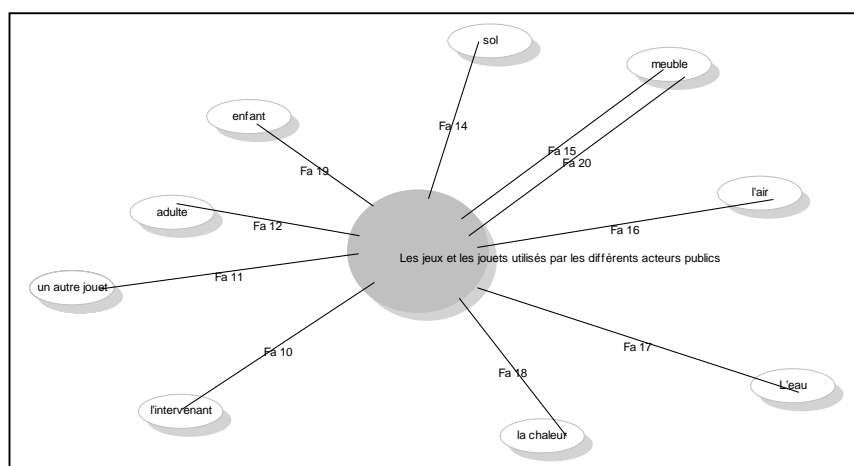
Le cahier des charges fonctionnel est un document par lequel le demandeur exprime son besoin, ses besoins et ceux des utilisateurs qu'il représente tout en favorisant l'innovation ; il sert à favoriser le dialogue entre les partenaires, il sert également à faciliter le dépouillement des propositions

Plusieurs méthodes peuvent être utilisées pour procéder à l'analyse fonctionnelle du besoin. On peut citer :

- l'analyse fonctionnelle d'un produit existant, inspirée de la méthode FAST ;
- la méthode intuitive ;
- la méthode d'inventaire systématique du milieu environnant (méthode APTE) ou dite des interacteurs.

Lorsque l'on utilise cette dernière méthode, il est possible de mettre en relation le produit – le jouet, le jeu- avec les différentes composantes de son environnement et ainsi d'identifier les fonctions à satisfaire.

Par exemple, en ce qui concerne le jeu et le jouet, une première approche des interacteurs peut se traduire par cette représentation dite la « pieuvre » où chaque liaison entre le jeu ou le jouet et un élément de son environnement représente une fonction...



L'utilisation conjointe de la méthode des interacteurs et de la méthode intuitive, qui apparaît généralement comme plus facile à mettre en œuvre, permet de cerner les fonctions essentielles qu'il convient d'exprimer et de caractériser et qui seront à la base du cahier des charges de la commande

publique.

En résumé :

L'utilisation de l'analyse fonctionnelle va permettre d'identifier l'ensemble des besoins pouvant être exprimés par les acheteurs publics. Ces besoins sont exprimés sous formes de fonctions à satisfaire.

Ces fonctions seront caractérisées, ordonnées et feront l'objet d'une étude de flexibilité.

On peut distinguer des fonctions générales et de fonctions principales, parfois des fonctions secondaires.

En ce qui concerne les jeux et les jouets, l'analyse fonctionnelle, en faisant appel à l'*approche intuitive*, confortée par la *méthode des interacteurs*, nous permet d'identifier les fonctions générales suivantes :

- des fonctions de sécurité et d'hygiène;
- des fonctions de plaisir ;
- des fonctions de développement ;
- des fonctions d'éducation ;
- des fonctions de loisir ;
- des fonctions d'usage ;
- des fonctions de maintenance, d'entretien et de durée ;
- des fonctions de conditions d'achat.

Il est ainsi possible d'approfondir les fonctions qui seront à satisfaire en priorité pour le choix de jeux et de jouets dans le cadre d'un appel d'offres nécessitant un cahier des charges. C'est dans ce cadre que les donneurs d'offres seront amenés à préciser les critères permettant de caractériser et de hiérarchiser les fonctions à satisfaire. L'analyse fonctionnelle permet ainsi à chaque donneur d'ordre de préciser ses besoins en fonction des structures qu'il souhaite équiper.

3.3.2.2 - la sécurité

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine de la sécurité

Dans ce domaine de la **sécurité**, les nouvelles contraintes enregistrées en tant que besoins à satisfaire pour les utilisateurs sont générées par les risques occasionnels liés à l'utilisation de ces produits, notamment par les enfants. C'est ainsi que ces matériels, jeux et jouets répondent aux exigences de solidité et de conception excluant des risques liés à leur défektivité, à la rupture de composants du produit, à leur dangerosité.

Même en cas de détournement d'usage du produit, le respect des principes émis par cette recommandation exclut la probabilité d'un dommage lié à un choc accidentel, coincements, agressions physico-chimiques...

Pour l'ensemble des jeux et jouets, le premier texte s'appliquant relève du code de la consommation L212-1

La conception des produits répond aux exigences des réglementations en cours : directive européenne du 8 mai 1988 relative à la sécurité des jouets, transposée en droit français par le décret du 12 septembre 1989 modifié le 6 septembre 1996 et le 15 juin 2000. La surveillance active des adultes a été prise en compte conformément aux rôles et missions des différents intervenants.

Quelles sont les fonctions principales de sécurité, et comment peut-on les caractériser ?

- *être solide* ; en particulier résister au déchirement, avoir des assemblages résistant aux tractions, aux manipulations ; la qualité des liaisons entre les différentes parties constitutives du jeu ou du jouet est un des critères de la solidité ;
- *être stable* ; ne pas basculer ; ne pas se renverser suite aux sollicitations des utilisateurs ;
- *être non toxique* ; en cas de contact avec les muqueuses, en cas d'ingestion par la bouche, phénomènes habituels chez les enfants, les jeux et jouets ne doivent pas créer de dommages ;
- *être conforme aux normes et aux réglementations* : cette caractéristique est impérative.

- être non agressif ; la forme, la texture ne doivent pas provoquer de dommage en cas de contact ;
- protéger contre les agressions physico-chimiques : la neutralité des produits de fabrication doit éviter les agressions de nature chimique ou physique.

Sur toutes ces fonctions liées à la sécurité, la flexibilité est nulle. Ces fonctions doivent être strictement respectées dans l'intégralité des critères significatifs et à leur niveau le plus élevé.

3.3.3.3 - l'hygiène

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine de l'hygiène

Dans le domaine de l'hygiène, il conviendra de veiller à la nature des produits pouvant influencer sur la santé des utilisateurs. Par contact et par ingestion, des substances constitutives des jeux et des jouets peuvent modifier l'état de santé.

De plus, les produits doivent être conçus afin d'assurer l'hygiène des utilisateurs, notamment ne pas être des réceptacles de déchets, poussières et bactéries.

Ces dernières dispositions ne prendront leur sens que si les locaux dans lesquels les produits sont stockés et utilisés font eux-mêmes l'objet de soins attentifs en matière d'hygiène et de propreté.

Quelles sont les fonctions principales en matière d'hygiène ?

- permettre la propreté du support : fonctionnement sur des surfaces propres
 - ne pas polluer par contact : ne pas tacher, ni déteindre, ni transférer des éléments constitutifs du produit
 - être protégé contre les poussières : ne pas attirer les poussières, ne pas les retenir, être facile à nettoyer.
- Ces fonctions doivent également être respectées.

3.3.3.4 – Le développement

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine du développement.

La fonction de développement est une des fonctions essentielles à laquelle les jeux et jouets peuvent satisfaire. La motricité, qu'elle soit fine ou globale, trouve dans les jeux et jouets matière à s'exprimer. Sa mise en œuvre diversifiée va répondre aux besoins de tous les publics et de tous les âges. La manipulation est aussi source de réflexion, de mise en œuvre de stratégies, de procédures de pensée. Elle exerce les prises d'information et le développement des différentes sensations. Selon la nature du jeu ou du jouet, les connaissances, les savoir-faire trouveront matière à s'exercer.

Quelles sont les fonctions en matière de développement ?

- favoriser le développement moteur : faciliter l'expérience motrice diversifiée en permettant la mise en œuvre de nombreuses habiletés ; répondre aux besoins des différents âges de développement avec des jeux et jouets pour tous les âges ; permettre des apprentissages moteurs ; solliciter les différentes fonctions musculaires, etc.
- favoriser le développement intellectuel ; susciter la réflexion ; solliciter l'attention ; demander de la concentration sans pour autant bloquer l'utilisation du jeu ou du jouet ;
- favoriser le développement affectif ; susciter le plaisir de jouer ; susciter le plaisir de gagner ; accepter de perdre ;
- favoriser le développement social. : susciter le plaisir de jouer avec les autres, contre les autres ;

Les critères de respect de ces fonctions sont souvent relativement simples et se caractérisent par l'attachement au jeu, à la répétition de son utilisation et aux mimiques significatives qui l'accompagnent.

3.3.3.5 - L'éducation

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine de l'éducation.

La fonction d'éducation peut se parfois se confondre avec la fonction générale de développement. Elle s'en distingue notamment par l'action des intervenants, des éducateurs, qu'ils soient puériculteurs, animateurs, enseignants, l'intervenant organise le jeu et guide l'utilisation du jouet pour obtenir un effet précis, une fonction bien identifiée :

- *faciliter l'action des éducateurs* ; le jeu et le jouet doivent répondre à des besoins de découverte, à des besoins d'apprentissage ; doivent permettre de créer des situations problèmes ; doivent permettre une progressivité d'apprentissage ; doivent permettre une diversité des actions ;
- *se prêter aux actions d'intervention* ; Comme tout outil pédagogique, le jouet ou le jeu doit être facile à utiliser par l'éducateur ; son mode d'utilisation doit être facile à comprendre par l'utilisateur (enfant, élève) ;
- *apporter une valeur ajoutée dans la démarche d'apprentissage* : leur utilisation doit faciliter les progrès ; doit également permettre d'identifier les progrès ; permet des apprentissages spécifiques ; suscite la motivation des élèves, etc.
- *être adapté aux besoins des intervenants* : un enseignant doit souvent diversifier ses actions afin de maintenir une réelle motivation chez les enfants, les adolescents, chez tout apprenant ; de même pour la progressivité des actions ; l'évaluation des actions et des réponses des élèves doit pouvoir être facilitée par l'utilisation d'un jeu ou d'un jouet..

3.3.3.6 - Le loisir

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine du loisir.

Dans le domaine du loisir, il conviendra que les produits satisfassent aux besoins de tous les publics, publics enfants, adolescents, adultes et seniors.

Dans ce cadre, il s'agira essentiellement de faire la distinction entre des situations de travail et des situations où la détente de l'individu sera en priorité recherchée.

Quelles sont les fonctions principales identifiables ?

- *permettre la détente* : accessible pour les temps de loisirs ; libre disposition des jeux ou des jouets ;
- *permettre le libre choix* : disposer de la possibilité de choisir parmi la diversité des jeux disponibles ; jouets accessibles en nombre suffisant ;
- *permettre de jouer seul* : possibilité de s'isoler physiquement, s'isoler au niveau acoustique ;
- *permettre de jouer à plusieurs* : des espaces de jeux (un ou plusieurs) qui permettent de jouer en groupe ; configuration adaptés des espaces ; possibilité de séparer physiquement les espaces ;
- *permettre la détente pour tout public* : permettre d'accueillir plusieurs types de public : espaces, meubles ; séparation des espaces ; jeux et jouets adaptés à ces différents publics ; rangements différents.

3.3.3.7 - Le plaisir

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine du plaisir.

Dans le domaine du plaisir, l'utilisation du jeu et du jouet doit s'accompagner de la satisfaction visible dans l'usage du produit. Elle se traduit par les répétitions de l'utilisation, par les comportements de plaisir observables, par le soin apporté à l'utilisation du produit, mais aussi à son entretien et à son rangement. Le plaisir lié au jeu ou au jouet se traduit également par le déplaisir manifesté lors de son indisponibilité.

Quelles sont les fonctions principales identifiables ?

- être agréable à utiliser ; contacts, couleurs, formes sont des caractéristiques facilitant l'état de plaisir.
- susciter l'envie de jouer : la vue des jeux et des jouets doit donner envie de les utiliser
- maintenir le plaisir de jouer : l'usage du jouet ou du jeu renforce le plaisir de poursuivre.

3.3.3.8 - L'usage

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine de l'usage.

Dans le domaine de l'usage, il convient de prendre en compte que les produits, jeux et jouets, en dehors de leur utilisation doivent pouvoir être rangés, stockés, de façon rationnelle, efficace afin de les protéger, mais aussi dans des conditions telles que leur remise en service soit facile, rapide et sans dommage pour ceux des produits qui ne seront pas utilisés.

Quelles sont les fonctions principales identifiables ?

- être facile à ranger ; la conception du jeu ou du jouet permet de rangements faciles avec les autres jouets ; forme et stabilité y contribuent
- être facile à mettre en place ; forme et conception facilitent la mise en place, éléments simples à mettre en place, nombre réduit de manipulations ;
- être facile à utiliser ; simplicité de l'emploi
- disposer d'un mode d'emploi.

3.3.3.9 - La maintenance, l'entretien, et la durée.

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine de la maintenance et de l'entretien.

L'usage intensif des jeux et des jouets doit s'accompagner d'un entretien régulier et de réparations correspondant à la maintenance courante. En effet il est nécessaire de conserver ces produits dans un état de qualité permettant un usage optimal et durable, mais aussi de garantir sécurité, propreté et hygiène notamment lors d'usages par des publics très différents.

Quelles sont les fonctions principales identifiables ?

- être facile à nettoyer ; utilisation de produits courants ; absence de « pièges à saletés » ; durée du nettoyage, formes et matériaux accessibles aux mêmes produits de nettoyage
- être facile à renouveler ; suivi de la fabrication, des éléments constitutifs, des pièces détachées, etc.
- être facile à réparer ; possibilité de changer des éléments constitutifs du jeu ou du jouet, sans en altérer la sécurité. La durée d'utilisation normale d'un jeu ou d'un jouet doit pouvoir excéder la durée de la garantie contractuelle.

3.3.3.10 - Les conditions d'achat

Fonctions et contraintes essentielles dans le domaine des conditions d'achat.

Dans ce domaine des conditions d'achat, il convient de prendre en compte le coût des produits proposés en référence aux fonctions satisfaites, ainsi que les conditions faites en matière de durée de garantie, des conditions de réparation ou de remplacement des produits défectueux, en panne ou ne satisfaisant pas les conditions demandées par le marché.

Quelles sont les fonctions principales identifiables ?

- être d'un bon rapport qualité-prix ; Le prix le plus faible ne correspond pas toujours à la qualité la meilleure. La satisfaction des fonctions identifiées dans le CdCF est une priorité, certaines de fonctions pouvant avoir un caractère accessoire ;
- disposer d'une garantie : La garantie demandée n'est pas celle appliquée en fonction des textes réglementaires actuels. Il s'agit de garantie complémentaire et des conditions d'application les plus simples pour les acheteurs publics concernés.

3.4. L'élaboration d'un cahier des charges

Le cahier des charges fonctionnel est un document par lequel le demandeur exprime son besoin en termes de fonction de service ou de contraintes. Pour chacune d'elles sont définies des critères d'appréciations et leurs niveaux. Chacun de ces niveaux doit être assorti d'une flexibilité. (Norme X50-151)

Il doit traduire les besoins du demandeur, l'entité qui recherche le produit, en l'occurrence le jeu ou le jouet, pour l'acquérir et l'utiliser ou en permettre l'utilisation.

L'utilisateur est une personne, une entité, une structure pour qui le produit a été conçu et qui exploite au moins une des fonctions du produit au cours de son cycle de vie.

Le cahier des charges fonctionnel permet au demandeur d'exprimer les besoins des utilisateurs, d'aider le concepteur à répondre de façon efficace à la demande et de réaliser le produit le mieux adapté. Il permet également de faciliter le dépouillement des propositions tout en facilitant le dialogue avec les partenaires.

Contrairement au cahier des charges traditionnel qui impose souvent des moyens et des pièces, le cahier des charges fonctionnel n'impose que ce qui est strictement nécessaire, le besoin étant exprimé en termes de fonction à satisfaire indépendamment des solutions trouvées pour satisfaire les fonctions ou les objectifs.

CHAPITRE 4

CHAPITRE 4 : LA SECURITE DES JEUX ET JOUETS

4.1 La Réglementation

Les jouets sont soumis à une réglementation européenne qui fixe des exigences de sécurité obligatoires (le récapitulatif fait l'objet de l'annexe 3).

Le respect des normes correspondantes donne une présomption de conformité à ces exigences.

La sécurité des enfants est une responsabilité partagée. Elle concerne les professionnels (fabricants, importateurs, distributeurs) mais aussi l'acheteur public, les éducateurs et les parents par le choix du jouet, et par l'utilisation qui en est faite.

Les mentions portées sur le jouet et / ou sur son emballage doivent être lues attentivement lors de l'achat :

- ◇ **CE** : signifie que le jouet est conforme à des exigences de sécurité sévères et précises, fixées au niveau européen ;
- ◇ **nom et adresse du fabricant ou de l'importateur** : ils permettent d'identifier et de contacter, en cas de besoin, la société qui a mis le jouet sur le marché. Ces renseignements sont à conserver.
- ◇ **«ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois» (ou 3 ans)** : **en aucun cas** un jouet portant cette mention ne doit être confié à un enfant de moins de 3 ans ; en effet, un tel jouet ne répond pas aux normes de sécurité particulières et plus sévères, imposées pour cette tranche d'âge ;
- ◇ **conseils d'âge** : indications données par le fabricant suite à des recherches et à des tests, pour aider à acheter un jouet bien adapté au développement et au comportement de l'enfant.

4.2 Les conseils

Les conseils élémentaires suivants sont indispensables pour utiliser un jouet en toute sécurité :

- ◇ les notices d'utilisation et éventuellement, les conseils de montage doivent être suivis afin de montrer à l'enfant la bonne utilisation de son jouet et toutes les possibilités de jeu ;
- ◇ une mauvaise utilisation peut nuire à la sécurité de l'enfant ;
- ◇ les tout-petits ne doivent jamais jouer avec les jouets des plus âgés. Ils peuvent, par exemple, avaler de petites pièces ou même se blesser ;
- ◇ il est impératif de vérifier régulièrement l'état des jouets, de ne jamais bricoler un jouet cassé ou abîmé. Il pourrait ne plus offrir la même sécurité à l'enfant ;
- ◇ il convient de porter une attention particulière aux jouets à piles. Les piles doivent être changées par un adulte. Mal positionnées ou mal choisies, elles peuvent détériorer le jouet, ou couler et provoquer des brûlures. Il faut respecter les indications du fabricant concernant le type de piles et leur mise en place. Si le jouet nécessite plusieurs piles, il est recommandé qu'elles soient toutes de la même marque. Elles doivent être changées toutes en même temps. Enfin, il ne faut pas laisser les piles dans un jouet non utilisé pendant un certain temps.

ANNEXES

**ANNEXE 1 :
PRINCIPAUX CHIFFRES DE L'INDUSTRIE FRANCAISE DU JOUET**

(Sources de la Fédération Française des industries Jouet Puériculture – année 2010)

1- La consommation

Les principales catégories de jeux et de jouets

TOTAL 2010	100%
Premier âge	21,8%
Jeux et puzzle	13,0%
Plein air et jouets sportifs	11,8%
Poupées	11,7%
Véhicules	8,0%
Activités artistiques	6,9%
Jeux de construction	6,0%
Peluches	5,4%
Jeux d'actions et accessoires	5,1%
Jeux électronique	2,2%
Autres jouets	8,1%

2- Les parts des circuits de distribution

TOTAL	100%
Spécialistes Jouet	45,7
Hypermarchés et supermarchés	39,9
Internet (pure play)	5,6
Autres distributeurs	4,3
Bazar, Discount, Solderie	2,2
Grands Magasins	1,2
VPC	1,1

3- La répartition des catégories d'acheteurs



ANNEXE 2 :
DOCUMENTS TYPES ET SITES INTERNET D'INFORMATION SUR LES MARCHES PUBLICS

Les textes, les documents types, ainsi que les principaux formulaires d'aide à la passation des marchés, sont disponibles sur les sites du ministère de l'Économie, des Finances et de l'Industrie :

www.minefi.gouv.fr et www.colloc.minefi.gouv.fr

L'ensemble des modèles de formulaires est également disponible sur le site:

www.djo.journal-officiel.gouv.fr/MarchesPublics

Les informations concernant les données communautaires peuvent être consultées sur le site « Système d'information pour les marchés publics »:

<http://simap.eu.int>

À toutes fins utiles, les acheteurs pourront également consulter le site :

www.legifrance.gouv.fr

ANNEXE 3 :
LA SÉCURITÉ DES JOUETS – RÉCAPITULATIF DE LA RÉGLEMENTATION

Au 1^{er} janvier 2010

Les textes étant soumis à modifications ou amendements, l'acheteur public devra s'informer sur les mises à jour.

1- Directives et décrets:

- Directive **88/378/CEE** concernant le **rapprochement des législations des états membres relatives à la sécurité des jouets.**

Décret français de transposition de cette directive : décret n° **89-662** du 12 septembre 1989

Décret n°**2000-520** du 15 juin 2000 modifiant le décret n°**89-662** du 12 septembre 1989 modifié.

- Directive **93/68 CEE** dite « **Directive marquage CE** » fixant les dispositions relatives au marquage CE.

Décret français de transposition de cette directive : décret n° **96-796** du 6 septembre 1996. Ce décret fixe les dispositions relatives au marquage CE ainsi que les infractions passibles de sanctions applicables à partir du 1er janvier 1997.

Ces deux directives sont remplacées par la directive 2009/48/CE relative à la sécurité des jouets publiés au Journal Officiel de l'Union Européenne, le 30 juin 2009. Le décret de transposition français est actuellement en cours d'élaboration. Toutes les normes seront révisées pour le 20 juillet 2011 date d'entrée en vigueur des exigences de la directive sauf les exigences chimiques pour lesquelles l'entrée en vigueur est fixée au 20 juillet 2013.

- Directive **2005/84/CE** relative à la **restriction des phtalates dans les jouets et articles de puériculture.**

Guide de la Commission européenne : “Guidance Document on the interpretation of the concept which can be placed in the mouth”

Décret n° **2006-1361** du 9 novembre 2006 relatif à la limitation de l'emploi de certains phtalates dans les jouets et les articles de puériculture.

2-Normes applicables :

Les normes applicables sont celles qui sont référencées au titre de la directive **88/378/CEE** au niveau Européen et au titre du décret n° **89-662** au niveau Français

Dernière parution concernant la directive : JOUE du 30 AVRIL 2009.

Dernier avis paru concernant le décret : JORF du 2 Août 2007.

- **NF 71-1+ A8 (juillet 2009) Sécurité des Jouets – Partie 1 – Propriétés mécaniques et physiques.**

Cette norme spécifie les exigences et les méthodes d'essais relatives aux propriétés mécaniques et physiques des jouets.

- **NF EN 71-2 +A1 (juillet 2007) : Sécurité des Jouets – Partie 2 – Inflammabilité**

Cette norme spécifie les catégories de matériaux inflammables interdits dans la fabrication des jouets, les exigences générales relatives à tous les jouets ainsi que les exigences et méthodes d'essais, particulières à certains jouets (barbe, moustache, perruque, costumes de déguisements, tentes, jouets souples rembourrés)

- **NF EN 71-3 (février 2003) Sécurité des Jouets – Partie 3 – Migration de certains éléments**

Cette norme spécifie les exigences pour la migration de certains éléments à partir des matériaux jouets (antimoine, arsenic, baryum, cadmium, chrome, plomb, mercure, sélénium)

Amendement A1 : (mars 2000) amendement relatif à des modifications techniques.

- NF EN 71-4 (octobre 1990) Sécurité des Jouets – Partie 4 – Coffrets d’expériences chimiques et d’activités connexes.

Cette norme spécifie les exigences à la quantité maximale de certaines substances et préparations utilisées dans les coffrets d’expériences chimiques et activités connexes, les exigences applicables au matériel utilisé pour réaliser les expériences, les marquages et le contenu des notices d’emploi.

Amendement 1 : (août 1998) relatif à des modifications de certains paragraphes

Amendement 2 : (novembre 2003) relatif à des modifications de certains paragraphes.

Amendement 3 : (août 2007) relatif aux nouvelles quantités maximales de substances chimiques utilisables dans les coffrets d’expérience chimique et d’activités connexes ainsi que l’étiquetage.

- NF EN 71-5 (septembre 1993) Sécurité des Jouets – Partie 5 – Jeux chimiques (coffrets) autres que les coffrets d’expériences chimiques

(Ex : coffrets de moulage plastique ou à base de plâtre, céramique et émaux, coffrets d’inclusion, coffrets pour le développement de la photographie...).

Cette norme spécifie les quantités maximales de substances et préparations utilisées dans les jeux chimiques, autres que les coffrets d’expériences de chimie. Elle spécifie également des exigences pour les marquages, avertissements, règles de sécurité, table des matières, notices d’emploi et informations de premier secours.

Amendement A1 (mars 2006) ; relatif au développement des méthodes d’essais.

- NF EN 71-7 (décembre 2002) Sécurité des Jouets – Partie 7 – Peintures au doigt – Exigence et méthodes d’essais

Cette norme spécifie les exigences relatives aux substances et matériaux utilisés dans les peintures au doigt.

- NF EN 71-8 (mars 2005) Balançoires, toboggans, et jeux d’activité similaires à usage familial en extérieur et en intérieur

Cette norme définit les exigences et méthodes d’essai relatives aux jeux d’activité à usage domestique et familial.

Amendement 1: (juillet 2006) : modification technique concernant l’essai de stabilité.

Amendement 2: (mars 2006) : relatif au test d’impact sur les balançoires.

- NF EN 62 115 (décembre 2005) – Jouets électriques – Sécurité

Cette norme européenne est la transposition de la norme internationale **CEI 62 115 (Décembre 2005)**.

Cette norme traite des règles de sécurité applicables aux jouets électriques alimentés en très basse tension de sécurité (< 24 volts) : jouets à piles ou à accumulateurs ou raccordés au réseau d’alimentation électrique par l’intermédiaire d’un transformateur de sécurité séparé.

3- Autres documents normatifs :

- FD CR 14379 (novembre 2002) – Classification des jouets – lignes directrices

Ce document fournit des lignes directrices pour décider quels jouets sont adaptés à des enfants de moins de 36 mois et quels jouets ne le sont pas.

- FD CEN/TR 15071 (2005) – Traduction nationale des avertissements et notices d'utilisation de l'EN 71

Ce document contient une compilation des traductions nationales, des avertissements notices d'utilisation figurant dans la série des normes EN 71

- FD CEN / TR 15371 (2009) Sécurité des Jouets – Réponse aux demandes d'interprétations de : L'EN 71-1, l'EN 71-2 et l'EN 71-8

4- Autres normes applicables :

- **NF EN 55014 – 1 (AVRIL 2007)** : relative aux essais d'émission applicables aux appareils électrodomestiques.

Amendement A1 : exigences et essais spécifiques aux jouets électriques

- **NF EN 55014 – 2 (AOÛT 1997)** : relative aux essais d'immunité applicables aux appareils électrodomestiques

Amendement A1 : exigences complémentaires pour les jouets

- Pour les jouets intégrant un émetteur hertzien

Directive **R et TTE 99/05/CE** relative aux **équipements hertziens et aux terminaux de télécommunication**.

Texte français de transposition : ordonnance n°**2001-670** (JO du 28 juillet 2001) qui autorise, depuis le 8 avril 2001 comme mode de preuve une déclaration de conformité aux exigences essentielles obligatoires de la part du responsable de la mise sur le marché. L'intervention d'un organisme notifié n'est pas obligatoire mais recommandée.

- Pour les jouets en tissus ou en cuir

Directive **2002/61/CE** relative aux **colorants azoïques applicables**.

Décret français de transposition de cette directive : décret n°**2003 – 866** du 9 septembre 2003 et avis donnant liste des références des méthodes d'essais pour l'extraction et le dosage des colorants azoïques.

Les dispositions de cette directive s'appliquent « aux articles en tissus et en cuir ou à leurs parties teintées susceptibles d'entrer en contact direct et prolonge avec la peau humaine ou la cavité buccale ». Les « jouets en tissus ou en cuir et les jouets comportant des accessoires en tissus ou en cuir » entrent dans le champ d'application de ce texte.

5- Autres réglementations applicables :

- Pour les jouets imitant les denrées alimentaires :

Directive **87/357/CEE** concernant les **produits qui, n'ayant pas l'apparence de ce qu'ils sont, compromettent la santé ou la sécurité des consommateurs.**

Décret français de transposition de cette directive : décret n°**92-985** du 9 septembre 1992 relatif à la prévention des risques résultant de l'usage de certains produits imitant les denrées alimentaires (dit décret « confusions »).

- Pour les jouets qui entrent en contact direct avec les aliments : (ex : dînettes, prime dans les denrées alimentaires...)

Directive cadre **89/10/CEE** relative au rapprochement des législations des états membres concernant les **matériaux et objets destinés à entrer en contact avec des denrées alimentaires**

Décret français de transposition de cette directive : décret n°**92-631** du 8 juillet 1992 relatif aux matériaux et objets destinés à entrer en contact avec les denrées produits et boissons pour l'alimentation de l'homme et des animaux.

- Pour les jouets contenant du maquillage et similaires :

Directive **76/768/CEE** concernant le rapprochement des législations des États membres relatives aux **produits cosmétiques.**

Pour les jouets contenant du maquillage ou similaires, ce sont les même exigences que pour les produits destinés aux adultes.

- Pour les jouets électriques et / ou électroniques :

Directive n° **89/336 CEE** du 3 mai 1989 concernant le rapprochement des législations des Etats membres relatives à la **compatibilité électromagnétique**

Décret français de transposition de cette directive (entrée en vigueur le 1er janvier 1996) : décret n°**92-587** du 26 juin 1992 relatif à la compatibilité électromagnétique des appareils électriques et électroniques.

Les dispositions de ce décret s'appliquent a tous les jouets contenant des composants électriques et / ou électroniques capables de produire des perturbations électromagnétiques et / ou pouvant être endommagés par des perturbations électromagnétiques externes.

Application : directive **92/31/CEE** du 28 avril 1992 modifiant la directive **89/336/CEE** concernant le rapprochement des législations des états membres relatives à la **compatibilité électromagnétique.**

6 - Marquages obligatoires :

Tous les jouets ou leur emballage doivent porter le marquage CE (le graphisme à utiliser est celui reproduit dans le décret n° **96-796** du 6 septembre 1996), le nom ou la raison sociale ou la marque, ainsi que l'adresse du fabricant ou de son mandataire ou de l'importateur dans l'Union Européenne.

Les avertissements et indications de précaution d'emploi qui doivent être apposés pour certains types de jouets sont donnés dans les différentes normes.

Les marquages doivent être visibles, lisibles et indélébiles. Ils doivent être apposés sur le jouet ou son emballage

Lorsqu'ils ne sont pas apposés directement sur le jouet, l'attention du consommateur doit être attirée sur l'utilité de les conserver.

Tous les marquages doivent être rédigés en langue française (Loi N° 94.665 du 4 août 1994)

7. Où se procurer les différents textes :

Textes officiels	Journaux officiels	26 rue Desaix Site Internet : www.journal-officiel.gouv.fr
Normes	AFNOR	11 avenue Francis de Pressensé 93571 St Denis La Plaine Cedex Tél : 01 41 62 80 00 Fax : 01 49 17 90 00 Site Internet : www.afnor.org
Renseignements puériculture	FJP	Fédération Française des industries Jouet Puériculture 4 rue de Castellane 75008 Paris Tél : 01 53 43 09 10 Site Internet : www.fjp.fr

ANNEXE 4 : LES JEUX VIDEO

« Partout dans le monde, un nombre croissant d'éducateurs intègrent le jeu vidéo au sein du processus d'acquisition du savoir. Les actes de la conférence organisée par l'OCDE en octobre 2007 sur le thème « jeu vidéo et éducation » en témoignent :

- parce qu'ils sont différents de leurs aînés, les jeunes privilégient un mode différent d'appropriation des connaissances au sein duquel la technologie est omniprésente, y compris à travers le jeu vidéo. Les systèmes éducatifs traditionnels sont peu adaptés à l'accueil de ce « nouvel élève » ;
- pour accompagner la transition vers « la société du savoir numérique », les systèmes traditionnels devraient s'attacher à combler le fossé entre école et vie réelle. »²

C'est au prix d'une méthode pédagogique spécifique que se trouveront exaltées les vertus éducatives propres au jeu vidéo.

Plusieurs pistes éducatives sont à mettre en avant : la production de jeux vidéo, l'analyse et la déconstruction et l'enseignement des théories qui y sont relatives, la prise de conscience de la dimension psychoaffective et l'élaboration d'activités ludiques.

L'utilisation du jeu vidéo dans un cadre scolaire ou de santé (psychologique et somatique) est tout à fait exceptionnelle en France. Ici et là, des soignants, des professeurs utilisent ces jeux à des fins qui ne sont pas uniquement le loisir. Le jouet jeu vidéo représente depuis plusieurs années en termes de chiffre d'affaire le premier des loisirs. Il y a en France plus de 15 Millions de joueurs. La majorité des joueurs sont les enfants et les adolescents, même si la moyenne d'âge du joueur en France est de 34ans.

En fait le jeu vidéo bouleverse le rapport classique aux savoirs. En effet pour comprendre un jeu vidéo, il faut prendre le risque de s'aventurer dans des choix. Donc on apprend en faisant ! Il est important de rappeler que tout apprentissage comprend aussi la question de l'effort et de la persévérance. Le jeu vidéo n'inscrit pas le joueur dans le "tout, tout de suite" car il exige de l'anticipation, de l'intelligence déductive et la capacité de prendre le risque que les personnages inventés résistent justement aux tendances purement destructrices du joueur.

En maternelle :

A partir de l'âge de trois ans, les compétences cognitives et psychologiques sont réunies pour que l'enfant puisse utiliser les jeux vidéo, aussi bien dans un cadre scolaire qu'extra scolaire.

A cet âge, il existe certains jeux vidéo qui permettent avant tout de le sensibiliser à la manipulation de la souris de l'ordinateur et vont le familiariser avec la spécificité ergonomique de l'avancée dans un jeu vidéo. Les jeux de plateformes peuvent aussi être envisagés comme un espace de récréation ou chaque enfant se retrouve spectateur de l'autre, et se doit donc d'attendre son tour. Le joueur se retrouve au centre de l'attention et s'entraîne d'une certaine manière dans sa capacité à montrer sa virtuosité !

A l'école élémentaire :

Le jeu vidéo ne va pas à l'encontre de l'acquisition des savoirs fondamentaux (Lire, écrire, compter). En fait le jeu vidéo utilisé de manière « intelligente et inventive » peut être un formidable outil de motivation mais aussi d'enrichissement comme un plus face aux méthodes dites classiques.

Au-delà du jeu vidéo, les outils et autres logiciels de mise en page permettent à l'enfant de jouer, par exemple, avec les mots et donc de se les approprier. La « pensée en image » est une réalité confirmée par une étude sur l'évolution du QI (quotient intellectuel) qui révèle que l'intelligence visuelle peut largement dépasser l'intelligence dite verbale.

² Source Revue Ingénierie éducative mars 2009.

Ce constat nous pousse à imaginer des nouvelles manières d'appréhender les fondamentaux. L'interactivité comme geste d'appropriation du savoir est une piste à exploiter : « jouer avec les images est une manière de se les approprier ». En fait, lorsque j'utilise un logiciel de traitement de texte, ce qui s'affiche, ce ne sont pas que des lettres, mais aussi des images de lettres avec tout le choix de police de « caractères ».

En conclusion sur la place des jeux vidéo à l'école primaire, nous pouvons espérer que des maîtres des écoles, eux-mêmes passionnés par ce nouveau type de loisir, puissent oser expérimenter des approches vidéo ludiques et se rendre compte qu'il est possible d'apprendre avec plaisir !

Au collège et au lycée :

De par la diversité des matières qui existent dans le second cycle, l'utilisation des jeux vidéo devient en même temps plus compliquée, de par la diversité des matières, mais permet aussi, justement, d'envisager l'interdisciplinarité comme une nouvelle approche du savoir. Ainsi, le jeu vidéo peut, par exemple, décloisonner les matières et offrir un nouveau type de perspective pour mieux saisir les liens existant entre telle ou telle matières.

On peut ici évoquer les expérimentations fédérées par un professeur de Mathématique, Julien Llanas, qui va publier avec l'association « Projectice » un livre de 128 pages sur les « jeux vidéo à l'école » aux éditions Delagrave. C'est dans le cadre extra scolaire qu'ils utilisent des jeux vidéo vendus dans le commerce. Les jeux vendus dans le commerce n'ont évidemment pas pour but premier d'éduquer, mais il est possible de détourner leurs premières vocations, à savoir le jeu pour le jeu, pour en faire un outil pédagogique.

ANNEXE 5 : LES SERVICES DU JEU

Indépendamment des marchés du jeu et du jouet, il existe, de plus en plus, un marché de ce qu'on pourrait appeler « les services du jeu ». C'est ainsi que plusieurs ludothèques, en plus d'inviter enfants et accompagnants à venir utiliser jeux et jouets à leur disposition sur place, ou à les louer pour un usage familial, proposent à domicile, l'animation de fêtes (anniversaires, ou autres), par le moyen de leur personnel, ou autrement (recours à des intervenants extérieurs, cautionnés par elles). Il en va de même à l'hôpital, où le recours à des clowns ou à des compagnies de théâtre pour enfants sont fréquents. Le marché porte alors sur l'ensemble de la prestation de service, sous forme de cachets ponctuels attribués à l'artiste, ou de contrats avec la compagnie (s'il y a lieu). Le prestataire, bien évidemment, peut-être amené, au cours de son exercice, à utiliser des jeux et des jouets, au sens objectal (tels qu'instruments de musique, marionnettes, jeux de manipulation divers), sans que le marché concerne ceux-ci directement.

ANNEXE 6 : BIBLIOGRAPHIE

Ouvrages

- AUFAUVRE, M-R, *Apprendre à jouer, apprendre à vivre*. Paris - Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1980.
- BELIN, E, *Une sociologie des espaces potentiels*. Bruxelles, de Boeck, 2002.
- BETTELHEIM, B., *Pour être des parents acceptables. Une psychanalyse du jeu. Réponses*. Paris, R. Laffont, 1998.
- BROUGERE, Gilles, *Jeu et éducation*. Paris, L'Harmattan, 1995.
- BROUGERE, Gilles, *Jouets et compagnie*. Paris, Stock, 2003.
- BROUGERE, Gilles, *Jouer / Apprendre*. Paris, Economica Anthropos, 2005.
- BROUGERE, Gilles, *La ronde des jeux et des jouets – Harry, Pikachu, Superman et les autres*. Paris, Autrement - mutations, 2008.
- BROUGERE, Gilles et ULMANN Anne -Lise (direction), *Apprendre de la vie quotidienne*. Paris, PUF col Apprendre, 2009
- BRUNER, J.S, *Le développement de l'enfant .Savoir faire, savoir dire*, Paris, PUF, 1983.
- BURCKHARDT, M., *Le jouet de bois*. Paris, Fleurus Idées.
- CAILLOIS, R., *Les jeux et les hommes*. Paris, Gallimard, 1967.
- CAÏRA, Olivier, *Jeux de rôles, les forges de la fiction*. Paris, CNRS Éditions, 2007.
- CHATEAU, J, *L'enfant et le jeu*. Paris, Scarabée, 1967.
- CHATEAU, J, *Le réel et l'imaginaire dans la vie de l'enfant*. Paris, Vrin, 1975.
- CHAUVIER, Stéphane, *Qu'est-ce qu'un jeu ?* Paris, Vrin, coll. Chemins philosophiques, 2007
- CHIAROTTO, A, *Les ludothèques*. Paris, Cercle de la librairie, coll. Bibliothèques, 1991.
- CORBENOIS, *Jeux de société et apprentissages numériques*. Bordas, octobre 2003
- CYRULNIK, Boris, GOLSE Bernard, SZEJER, Myriam, – direction CANUEL Brigitte – *Les enfants d'aujourd'hui : quoi de neuf chez les 0-7 ans*. Paris, Bayard, 2007.
- DOLTO, F, *Les étapes majeures de l'enfance*. Paris, Gallimard, 1994.
- DUFLO, C, *Jouer et philosophe*. Paris, PUF, 1997.
- GARON, Denise, *Le système ESAR – Guide de classification et d'organisation d'une collection de jeux et jouets*. Paris, Editions du cercle de la librairie, 2002.

- GUIDETTI, M., TOURETTE, C, *Introduction à la psychologie du développement. Du bébé à l'adolescent*. Paris, Armand Colin, coll. Cursus, 1995.
- GUTTON, P, *Le jeu et l'enfant ; essai psychanalytique*. Paris, Larousse, 1972.
- HARTER, J-L, *Le jeu essai de déstructuration*. Paris, l'Harmattan, 2001.
- HENRIOT, J, *Le jeu*. Paris, Synonyme Sor, 1983.
- HENRIOT, J, *Sous couleur de jouer .La métaphore ludique*. Paris José Corti, 1989.
- HUERRE, Patrice, *Place au jeu*. Paris, Nathan, 2007.
- HUIZINGA, J, *HOMO LUDENS : essai sur la fonction sociale du jeu*. Paris, Gallimard, 1951.
- INHELDER, B, PIAGET, J, *La psychologie de l'enfant*. Paris, PUF, Coll. « Que sais-je ? », 1992.
- JUILLEMIER, G, *Jouer pour apprendre aux cycles 1 et 2*. Paris, Hachette éducation, 2005.
- LE DIBERDER, A et F, *L'univers des jeux vidéo*. Paris, La Découverte, 1998.
- LHOTE, J.M, *Histoires des jeux de sociétés*. Paris, Flammarion, 1994.
- MANSON, Michel, *Histoire(s) des jouets de Noël*. Paris, Téraèdre, 2005.
- MANSON, Michel, *Jouets de toujours*. Paris, Fayard, 2001.
- MEIRIEU, P, *Le monde n'est pas un jouet*. Paris, Desclée de Brouwer, 2004.
- MICHELET, A., *Les outils de l'enfance*. Lausanne, Delachaux et Niestlé, Tome 1 et 2, 1972.
- PERROT, J, *Du jeu, des enfants et des livres*. Paris, Cercle de la librairie, 1987.
- SAUTOT, J-P, ouvrage collectif, *Jouer à l'école*. Sceren –CRDP, Académie de Grenoble, 2006.
- C. SCHMIDT, *La Théorie des jeux : essai d'interprétation*. Paris, Presses Universitaires de France, coll. Premier cycle, 2001.
- THOMAS, Laurent, *Handicapés ou non, ils jouent ensemble*. Paris, Ed. Yves Michel.
- UNICEF-MUNOZ DE LA MANTA, N, *Jeux du monde*. Paris, La Nacelle, 1996.
- VIAL, J, *Jeu et éducation : Les ludothèques*. Paris, PUF, 1981.
- WALLON, H, *L'évolution psychologique de l'enfant*. Paris Armand Colin, 1968.
- WINNICOTT, D-W, *Jeu et réalité ; l'espace potentiel*. Paris Gallimard, coll. NRF, 1975.
- WENDLING, Thierry, *Ethnologie des joueurs d'échecs*. Paris, PUF, 2002.

REVUES ET ARTICLES

Revue *l'Erre*, « Le jeu du je », 5^o Congrès de la FNAREN, Besançon, mai 1989.

Revue *Autrement* n°133, « Le jouet, valeurs et paradoxes d'un petit objet secret », nov. 1992.

Cahiers pédagogiques n° 448 décembre 2006.

« Jeu », *Revue française de psychanalyse*, 68-1, 2004.

« Jeu, loisirs et éducation informelle », dir. G. Brougere, *Education & Sociétés*, 10, 2004.

« Jeux, médias, savoirs », dir. B. Darras, *Médiation & Information*, 18, 2003, pp. 43-52.

Handbook games studies, dir. J. Goldstein et J. Raessens, Cambridge, MIT Press, 2005.

Jeu, enjeu, double jeu, dir. Z. Simonffy, Hongrie, Pécs, UFR d'études francophones, Université de Pécs, 2005.

« Le jeu », dir. S. Santi, Chambéry, Université de Savoie, Laboratoire Langages, littératures, sociétés, *Cahiers de l'École doctorale* /2, 2005.

« La Littérature et le jeu », dir. É. Francalanza, *Eidôlon* n°65, Presses Universitaires de Bordeaux, 2004.

ANNEXE 7 :
LE GROUPE D'ÉTUDE DES MARCHÉS D'AMEUBLEMENT ET ÉQUIPEMENTS DES
BUREAUX ET ÉTABLISSEMENTS D'ENSEIGNEMENT (GEM/AB)

Présidence du GEM/AB (Décédé le 7 décembre 2008)	Monsieur Jacques TREFFEL Inspecteur général de l'Education nationale puis Bernard EMONT, enseignant-chercheur, chargé de mission Ministère de l'Education nationale Direction des affaires financières 96 bd Bessières, 75017, Paris. 0155553560 amopa@wanadoo.fr
Présidence du Comité J	Madame Monique ANSALDI, Directrice technique Fédération française des industries Jouet-puériculture ; puis Laurent PARROT 4 rue de Castellane, 75008, Paris 0153430912 monique.ansaldi@orange.fr
Représentation du Ministère de L'Industrie	Monsieur Christian SAMY Coordonnateur du GEM/AB Ministère de l'Economie, de l'Industrie et de l'Emploi Service des Achats de l'Etat immeuble Condorcet 6, rue Louise Weiss, 75703 Paris Cedex 13 0144973051 christian.samy@finances.gouv.fr
Secrétariat Général	Monsieur Bernard EMONT Chargé de Mission à la Direction des affaires financières du Ministère de l'Education nationale (jusqu'au 24 juillet 2009) 96, bd Bessières, 75017 Paris 0155553560 bernard.emont@education.gouv.fr Madame Mireille DE VAUCHER Ministère de l'Education nationale Direction des affaires financières DAF/GEM-AB 96, bd Bessières, 75017 Paris 0155553859 mireille.de-vaucher@education.gouv.fr Madame Houria MENFAA Ministère de l'Education nationale Direction des affaires financières DAF/GEM-AB 96, bd Bessières, 75017 Paris. 0155553561 houria.menfaa@education.gouv.fr

**ANNEXE 8 :
REMERCIEMENTS**

Nous remercions, outre Madame ANSALDI, Présidente du comité J(et son remplaçant Laurent PARROT)ainsi que les membres dont les noms suivent, pour le concours dévoué qu'ils ont apporté à la rédaction de ce document.

Madame Carine **AUGUSTE**
Directrice de ludothèque

Ludothèque
18, rue de l'Abbé Derry
92130 Issy Les Moulineaux
0141238150
carine.auguste@ville-issy.fr

Madame Sylvie **BROCH**
Responsable de ludothèque

Ludothèque municipale
de Brive-La-Gaillarde
0555749175
sylvie.broch@wanadoo.fr

Madame Marine **GRANGER**
Directrice de ludothèque

Ludothèque de Boulogne Billancourt
Mairie de Boulogne Billancourt
0155184549
Marine.granger@ludotheque.com

Dr Patrice **HUERRE**
Psychiatre des Hôpitaux – Chef de
Service. Coordinateur Maison des
Adolescents du Sud 92

EPS ERASME
Intersecteur VI-Centre Joan Rivière,
18, rue Camille Pelletan –
92120 Montrouge
0146572850
patrice.huerre@eps-erasme.fr

Madame Frédérique **LEFÈVRE**
Chargée d'études
Bureau des écoles

Ministère de l'éducation nationale
DGESCO A1-1
Bureau des Ecoles
110, rue de Grenelle
0155550666
75007- PARIS

Monsieur René **MACRON**
Chef de bureau

Ministère de l'éducation nationale
DGESCO A1-1, Bureau des Ecoles
110, rue de Grenelle, 75007, PARIS
0155552092

Dr Zygmunt L. **OSTROWSKI**
Médecin et Président d'association

rene.macron@education.gouv.fr
Association européenne pour l'étude de l'Alimentation
et du développement de l'Enfant
4 place de Breteuil, 75015, Paris.
0144756739

Monsieur Olivier **RAMPNOUX**

Ade.france@wanadoo.fr
Centre européen des produits de l'enfant (CEPE)
186, rue de Bordeaux, 16000, Angoulême.
0549454490

Professeur à l'université

olivier.rampnoux@univ-poitiers.fr

Monsieur Yves **TOUCHARD**
Inspecteur Principal de la Jeunesse et
des Sports

Ministère de l'Education nationale
107, Rue de Grenelle
75357 PARIS Cedex
0607703858
yves.touchard@orange.fr