LE MARCHÉ DU JOUET

Adriaan MEIRSMAN

Novembre 2007

CRIOC

Centre de Recherche et d'Information
des Organisations de Consommateurs

Fondation d'utilité publique

NE 417541646

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Le marché du jouet

Les consommateurs européens sont les premiers acheteurs de jouets au monde. Indissociable du monde de l'enfance, le jouet concentre 81 % de la production totale des articles pour enfants. Petite visite au cœur de ce marché saisonnier où des conseils aux acheteurs sont loin d'être inutiles.

Volume du marche

En Europe, ces dernières années, le marché des jeux et des jouets a augmenté chaque année d'environ 10%. Cette année nous n'avons pas pu disposer des statistiques sur l'évolution du marché du jouet européen. Pour les chiffres belges nous avons donc dû faire une estimation basée sur l'évolution des importations nettes de jouets. Sur base de cette estimation on constate que la hausse du marché du jouet en Belgique reste inférieure à la moyenne des années précédentes + 7,34 % entre 2005 et 2006. La gamme de choix s'élargit toujours sans cesse, s'adressant tant à des enfants de plus en plus jeunes qu'aux adultes.

Cette modification dans l'analyse des données a un impact direct sur le pourcentage relatif des jeux vidéo par rapport aux jeux traditionnels. Comme nous ne disposons pas de la proportion de jeux vidéo dans les jouets nous faisons comme hypothèse que cette proportion est stable par rapport à l'année dernière.

L'année passée, sur base des statistiques de "Toys Industries of Europe" nous observions que le marché du jouet représentait en Belgique 2,4 % du marché européen. Ce qui pour le marché du jouet traditionnel, représentait 319 millions d'euros.

Tableau 1 : évolution des dépenses par an, en Belgique

	En millions d'€	2002	2003	2004	2005	2006
total marché européen	inclus jeux vidéo	16.785 €	17.858 €	17.542 €	18.215 €	n.d.
	exclus jeux vidéo	12.705 €	13.228 €	12.916 €	13.294 €	n.d.
estimation Belgique	inclus jeux vidéo	472 €	497 €	480 €	507 €	544 €
	exclus jeux vidéo	321 €	323 €	308 €	319 €	342 €
	Part des jeux vidéo	32,1%	35,0%	35,8%	37,0%	37,0%

Source : Crioc, estimation sur base des données de TIE

L'augmentation de 7,34 % peut sembler bien faible par rapport aux taux de croissance du marché du jouet belge d'il y a quelques années. Mais il n'en est rien, en fait on observe que le prix des jouets est relativement stable. il s'agit donc pratiquement d'une augmentation en volume sans effets prix. Cette stabilité de prix trouve son origine dans le fait que la majorité des jouets (94,6 %) sont importé s d'Asie et payés en $ or la valeur du $ par rapport à l'€ n'a cessé de diminuer Concrètement, la diminution de la valeur du $ compense l'augmentation du prix des jouets qui aurait dû avoir lieu suite aux augmentations des prix énergétiques.

Consommation des menages

En 2005, les dépenses de consommations privées augmentaient de 2,1 %. Le secteur du jouet a largement dépassé cette tendance, étant porteur d'une grande valeur affective. Les parents ne désirent pas priver leurs enfants de cadeaux.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Belgique

Le consommateur belge dépense[1], en moyenne, de 190 € à 302 € par enfant et de 191 € à 303 € par ménage selon que celui-ci achète des jeux vidéo ou pas. Les parents tendent à gâter toujours plus les enfants. On s'étonnera peut-être de la concordance des dépenses par enfants et par ménage. Il se fait qu'actuellement, le nombre de ménages avec enfant(s) est pratiquement le même que le nombre total d'enfants entre 0 et 14 ans[2].

Tableau 2: évolution des dépenses moyennes par an, en Belgique

	2002	*2003*	*2004*	*2005*	*2006*
Dépense moyenne enfant (jeux vidéo inclus)	*255 €*	*276 €*	*266 €*	*282 €*	*302*
Dépense moyenne enfant (jeux traditionnels)	*173 €*	*179 €*	*171 €*	*178 €*	*190*
Dépense moyenne ménage (jeux vidéo inclus)	*264 €*	*278 €*	*268 €*	*282 €*	*303*
Dépense moyenne ménage (jeux traditionnels)	*179 €*	*181 €*	*172 €*	*178 €*	*191*

Dépense moyenne en Belgique par enfant et par ménage[3]

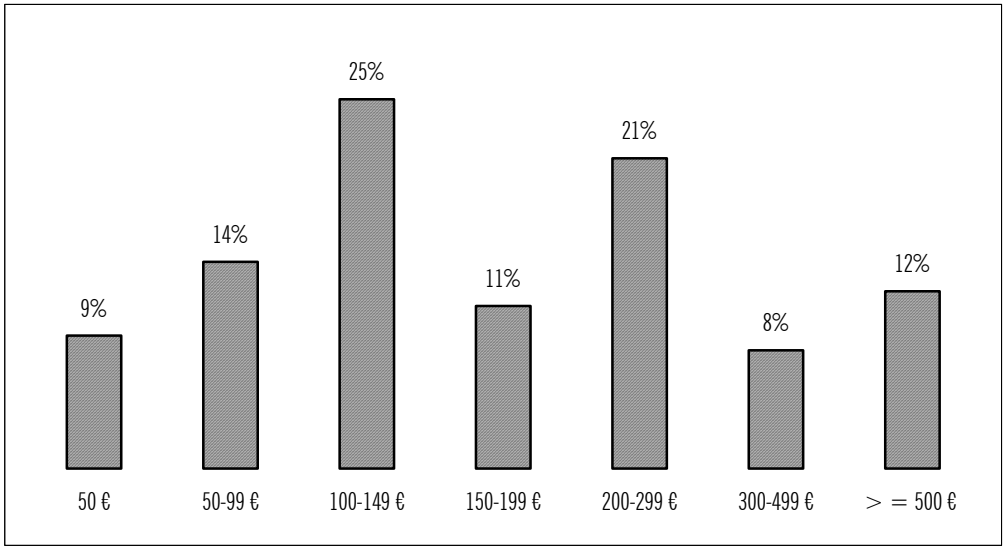
[1] Sources : calcul CRIOC sur base des données INS, Toy Industries in Europe.

[2] En 2005, la Belgique comptait 1795.175 ménages avec enfant(s), et 1797.439 enfants de 0 à 14 ans

[3] Sur base du nombre de ménages ayant des enfants entre 0-14 ans. Source : INS & Toy Industries in Europe, extrapolation CRIOC.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Graphique 1 : Dépenses en jouets sur un an



Source : Speelgoedmuseum Mechelen 2004

Dans son étude sur l'évolution de l'attitude des jeunes par rapport aux jouets, le musée du jouet de Malines constate que les ménages dépensent 225 € par an. Le tableau 2 confirme nos estimations en matière de dépenses en jouets.

Union européenne (chiffres de 2005)

En 2005, dans l'Union Européenne[4], la dépense moyenne par enfant, sur un an, atteint 150 € (jeux vidéo exclus) et 180 € dans l'Europe des 15. Les nouveaux pays européens dépensent donc en moyenne moins que les pays de l'Europe des 15 et les Belges dépensent plus que la moyenne dans l'Europe des 15.

Selon les dernières données disponibles, le Royaume-Uni est le premier consommateur de jouets (24% du marché européen), devant la France (19,6%), l'Allemagne (17%), l'Italie (7,9%) et l'Espagne (6,5%). Ces cinq pays représentent 75% des dépenses en jouets de l'Union Européenne (UE-25). La Belgique représente 2,4 % de ce marché.

Type d'achat

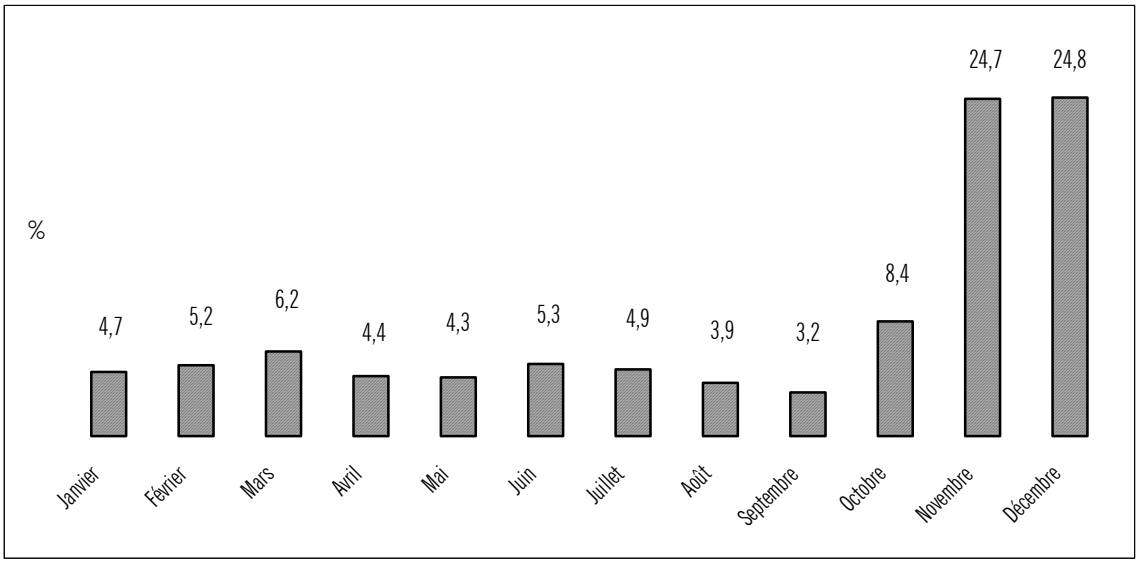
Quand le consommateur achète-t-il ?

Les jouets et les jeux sont des marchés saisonniers puisque 60% des ventes sont réalisées à l'occasion des fêtes de fin d'année. C'est pourquoi la grande distribution concentre la quasi-totalité de ses efforts sur son offre allant de la mi-octobre à la fin décembre. Le restant de l'année, le rayon permanent demeure le parent pauvre des enseignes généralistes.

[4] Source : Toy Industries in Europe.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

GRAPHIQUE 2 : RÉPARTITION DES VENTES SUR L'ANNÉE



Source : Carrefour Belgium

QU'ACHÈTE LE CONSOMMATEUR ?

Les jouets graphiques et jeux de société, les jouets pour bébés, jouets préscolaires, poupées, peluches, jouets à thème se partagent deux tiers du marché (65%). Il est vrai que 96% des parents perçoivent le jouet comme un outil d'éveil et de créativité[5].

Les consommations sont différentes par pays. Ainsi, les Japonais exigent des jouets électroniques, tandis que les autres consommateurs asiatiques préfèrent les jouets éducatifs, les Européens ont un penchant pour les jouets traditionnels et les petits Américains aiment par-dessus tout, les jouets inspirés de films ou de feuilletons télévisés.

Aujourd'hui, les jeux vidéo représentent plus d'une dépense sur six (37 % en 2005[6]) des jouets pour les jeunes, c'est plus qu'en 2004 où ce type de jouet représentait moins que 36 % du marché.

Les autres catégories de jouets dont l'importance relative a augmenté, sont les jouets pour bébés et préscolaires (12,3 %) soit 1,20 % de plus qu'en 2004, les jeux de construction (4,5 %) (soit une légère augmentation de 0,43 %), les jouets graphiques, puzzles, jeux de société (9,1 %) qui sont les derniers à augmenter (0,28%).

Parmi les jouets stables, en terme de part de marché, on retrouve les peluches (3,6%) et les jeux d'extérieur et de sport (6,7 %).

Les principales catégories de jouets dont la part de marché diminue, sont les poupées (7,9%) soit 1,05 % de moins qu'en 2004, les véhicules électriques, les tracteurs et accessoires (5,9%) dont la part de marché diminue de 1,4 % par rapport à 2004.

[5] Source : Enquête IFOP/Toys'R'Us.

[6] UBIFRANCE-ALIX studies.

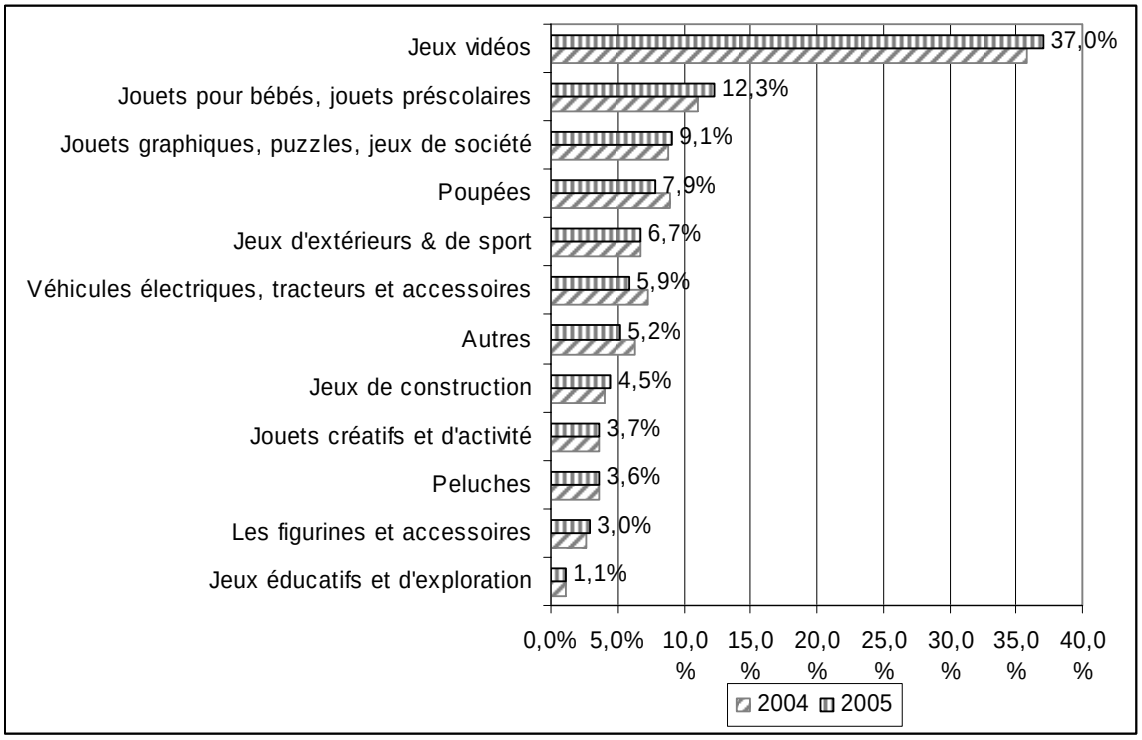
© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

TABLEAU 3 : IMPORTANCE RELATIVE DES VENTES PAR TYPE DE JOUET

	2004	2005	Variation
Jeux éducatifs et d'exploration	*1,1%*	*1,1%*	*-0,02%*
Les figurines et accessoires	*2,7%*	*3,0%*	*0,26%*
Peluches	*3,6%*	*3,6%*	*0,00%*
Jouets créatifs et d'activité	*3,7%*	*3,7%*	*-0,01%*
Jeux de construction	*4,1%*	*4,5%*	*0,43%*
Autres	*6,2%*	*5,2%*	*-1,00%*
Véhicules électriques, tracteurs et accessoires	*7,3%*	*5,9%*	*-1,40%*
Jeux d'extérieurs & de sport	*6,7%*	*6,7%*	*0,00%*
Poupées	*8,9%*	*7,9%*	*-1,05%*
Jouets graphiques, puzzles, jeux de société	*8,9%*	*9,1%*	*0,28%*
Jouets pour bébés, jouets préscolaires	*11,0%*	*12,3%*	*1,31%*
Jeux vidéos	*35,8%*	*37,0%*	*1,20%*

Source : Calculs CRIOC, Toy Industries of Europe

GRAPHIQUE 3 : RÉPARTITION DES VENTES PAR TYPE DE JOUET



Source : Calculs CRIOC, Toy Industries of Europe

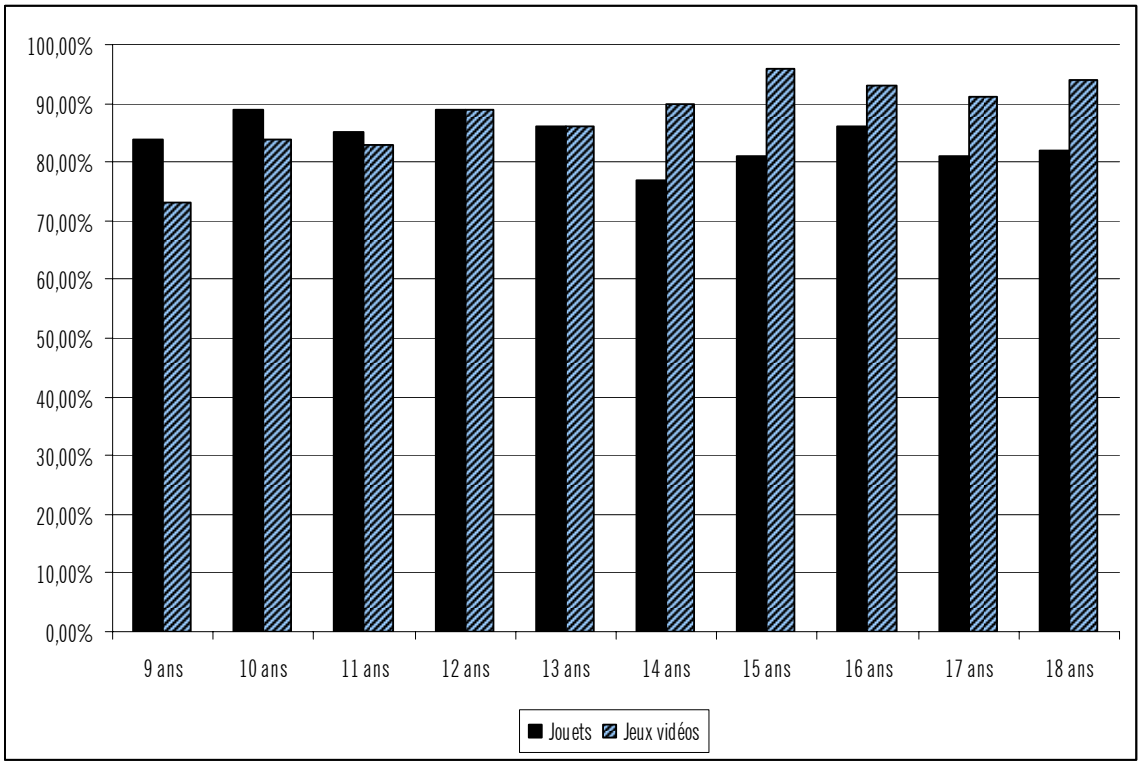
© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

L'achat de cadeaux ne se limite pas au marché du jouet. De plus en plus d'enfants reçoivent à l'occasion de la St Nicolas ou à Noël d'autres produits que les jouets comme des vêtements, des chaussures, des articles de sports ou des articles électroniques (GSM, ordinateurs etc.).

Qui choisit les jouets ?

En février 2006, le CRIOC a réalisé une étude auprès de 2304 jeunes âgés de 9 à 18 ans et de 600 parents (afin de vérifier la validité des déclarations des enfants). L'objectif de cette étude est d'évaluer le rôle de prescripteur d'achat et de consommateur joué par un jeune.

Graphique 4 : Rôle prescripteur d'achat en matière de jouets



Source : CRIOC

Quel que soit l'âge ou l'indicateur considéré, le jeune joue un rôle très important en matière d'achats de jouets. Au moins 7 jeunes sur 10 choisissent directement les jouets qui leur seront offerts par leur parent. Le graphique précédent montre que les jeunes jusqu'à 12 ans sont plus intéressés par les jouets traditionnels que par les jeux vidéo. A partir de 14 ans cette tendance s'inverse. On voit en effet que dès cet âge, ce sont les jeunes qui 9 fois sur 10 choisissent les jeux vidéos qu'ils entendent recevoir.

Où le consommateur achete-t-il ses jouets ?

La plupart des consommateurs achètent leurs jouets dans plusieurs magasins et les néerlandophones visitent, lors de leurs achats, plus de magasins que les francophones (2,6 enseignes pour les néerlandophones, 2,1 pour les francophones). Il est également vrai que la concurrence est plus forte en Flandre qu'en wallonie.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Le tableau suivant montre des disparités régionales dans le choix des magasins de jouets. Les francophones sont plus nombreux que les néerlandophones à acheter leurs jouets dans la grande distribution. Les consommateurs du nord du pays préfèrent, parmi les grandes surfaces spécialisées, les magasins Dreamland, Fun, Blokker et Bart Smit alors que les Wallons après Carrefour, se dirigent surtout vers les enseignes implantées dans leur région, soit Maxitoys et Blokker.

TABLEAU 4 : OÙ LES BELGES ACHÈTENT T-ILS LES JOUETS ?

	Néerlandophones	*Francophones*
Grande Distribution	*59%*	*71%*
Blokker	*35%*	*28%*
Dreamland	*39%*	*19%*
Fun	*46%*	*2%*
Maxi Toy	*2%*	*40%*
Christiaensen	*17%*	*20%*
Bart Smit	*27%*	*2%*
Brooze	*2%*	*1%*
Autres	*39%*	*31%*
Total	*266%*	*214%*

Source : calcul CRIOC, Musée du jouet de Malines[7].

En termes de part de marché, différentes études[8] estiment que les magasins spécialisés détiennent 60 % du marché et que la grande distribution se partage les 40 % restants. Par conséquent, les Belges achètent plus de jouets dans les magasins spécialisés que dans la grande distribution.

QUELQUES TENDANCES DANS LES JOUETS PROPOSÉS EN 2005

Au fil des ans, le marché du jouet voit sa cible rétrécir: le jouet qui plaisait, il y a 10 ans, aux 10-12 ans est désormais adopté par les 8-10 ans. Les préados se projettent déjà dans l'univers de leurs aînés. Dès lors, la concurrence des autres secteurs, des jeux vidéos aux vêtements en passant par le maquillage ou les accessoires de coiffure, démarre aussi plus tôt. Partant de ce constat, les industriels du jouet tentent de récupérer une partie de cette clientèle changeante en s'appropriant de nouveaux territoires, tels que la musique avec les micros, les jeux de Karaoké et autres tapis de danse, surfant sur la vague des émissions télévisées.

Les jouets : Grande tendance dans les grandes surfaces nouveautés de 2007

Il s'agit ici d'identifier les tendances des jouets dans les grands magasins et les supermarchés de jouets. On constate que les grandes surfaces et les petites boutiques ne proposent ni les mêmes types de jouets ni les mêmes marques.

Globalement la tendance est un peu la même que les années précédentes il s'agit d'un élargissement du public visé par le jouet ou l'objet. Ou rendre le jouet des grands accessible au plus petit.

[7] Musée du jouet de Malines : "Etude sur l'évolution de l'attitude des jeunes par rapport aux jouets"; 2004, pp.225

[8] LSA N°1843

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Les appareils photos digitaux

Allant du simple appareil photo digital à l'appareil photo, vidéo, lecteur MP3 et jeux. L'objectif est ici de fournir un appareil élaboré pour les enfants (aspect et ergonomie), mais qui fonctionne comme celui de maman (ou de papa).

La folie du Poker

Valisette à 200 ou 300 jetons, tapis de table pour jouer au Poker, distributeur de carte, mélangeur de carte, table de roulette. Ces accessoires ont toujours été présentés à la vente mais il s'agit ici de jeux plus axés sur l'aspect réaliste. On joue oui mais comme les pros de la télé.

Se maquiller comme une star

Le Digi makeover (Mattel) permet de voir à partir de sa photo de quoi la petite fille aurait l'air avec une nouvelle coiffure, un maquillage etc. Sûr que cela n'intéressera pas que la petite soeur.

Beaucoup d'objet volant ...identifie

Une sorte de libellule qui semble être le premier insecte radiocommandé et plus conventionnellement des avions et des hélicoptères fonctionnant la plupart du temps à pile rechargeable. Le tout à un prix relativement accessible pour ce que c'est, allant de 25 à 99 €. Bien que ces jouets ne soient pas une nouveauté en soi, ce qui est neuf c'est l'âge auquel ils s'adressent (de 8 à 14 ans). Notons aussi que ces jouets même s'il s'adresse à des enfants de 8 ans ne sont pas d'une solidité à toute épreuve. Sans être fragile il faut bien constater que ces jouets ont une durée de vie assez limité. La différence de prix est aussi en lien avec la possibilité d'utiliser le jouet volant aussi bien à l'extérieur qu'à l'intérieur.

TV pour enfants

En 2006 cela se présentait comme une peluche, éléphant, lion ou girafe avec un écran LCD sur le côté et c'est une TV. Cette année, comme la TV peluche de l'année passée ne s'est pas bien vendue, qu'à cela ne tienne voici la TV version films et dessins animés avec lecteur CD et DVD intégrés. Cette télévision de 37 cm de diamètre existe en version Spiderman, Cars et Princesse (Disney)

Et encore des robots

Dans la section Roboreptile deux nouveaux venus Roboboa qui est programmable et peut servir de lampe de bureau, réveil, haut parleur MP3 et qui détecte les mouvements (entre autres) et le Roboquad sorte d'hybride entre une araignée et E.T.

Jouets sous licence en lien avec des films, des dessins animes, des series ou des jeux televises.

Comme les années précédentes, ces éléments externes se sont avérés être des arguments de vente très convaincants. En 2007, les jeux qui s'appuient sur ces productions audiovisuelles sont toujours en forte croissance et se diversifient. On les retrouve parmi les ordinateurs pour enfants, les peluches, les jeux de construction, les jeux de sociétés, les jeux vidéo, et les figurines bien sûr.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Plus c'est grand, mieux ca se vend

La tendance visant à proposer des grandes peluches, poupées ou jouets initiée par certaines grandes surfaces, en 2005 perdure cette année vu le succès obtenu dans les ventes. Il n'est plus rare de trouver des ours de 50 cm, des panthères de 1 mètre, des poupées de 80 cm, des robots de la même taille et des "roboreptiles" de 65 cm. Pour les garçons, on trouve également des grues géantes filoguidées de 1 m 20.

Le choix du jouet

Le jouet est, pour l'enfant, à la fois outil d'expression, d'apprentissage et de décryptage du monde adulte. C'est dire son importance et les questions auxquelles les adultes sont confrontés en période des fêtes où l'omniprésence de la publicité oriente le choix des enfants, et donc aussi celui des parents.

Comment acheter un jouet ?

- Suivez les désirs des enfants, un jouet qui plaît apportera plus qu'un jouet non désiré. De toute façon ce dernier sera bien vite abandonné. Acheter en phase avec votre enfant un jouet qui plaît sera bien souvent beaucoup plus éducatif qu'un jouet dit éducatif. Même si vous espériez qu'il apprenne l'anglais avant l'âge.

- Respectez l'âge de vos enfants, on voudrait tous que nos petits soient des génies mais choisir un jouet de 8 ans pour un enfant de 6 ans ne le rendra jamais plus intelligent. Bien au contraire, pour bien bâtir ne faut il pas de bonne fondation ?

- Pensez à vous lorsque vous achetez un jouet. Les jouets bruyants sont d'un premier abord attirant pour les enfants mais ils sont plus fragiles, consomment des piles et finissent par rendre la vie de famille assez tendue. Si vous achetez un jeu de société, prenez-en un qui vous amusera tout en restant accessible à l'enfant. Les enfants n'aiment rien plus que de jouer avec leur parent.

- Pensez à la sécurité. Même si ce ne doit pas devenir une obsession, il faut tout de même réfléchir lors de l'achat aux conséquences. Vous trouverez plus d'information sur ce point ci-après.

Vous ne savez pas ce qui ferait plaisir à votre enfant ? Deux solutions :

- Lui proposer d'écrire une lettre à Saint Nicolas;

- Lui mettre un catalogue de jouet entre les mains et lui demander d'indiquer quelques jouets qui l'intéressent. Précisez qu'il s'agit d'aider Saint Nicolas (ou le Père Noël) dans ses choix mais que tous les jouets ne seront peut-être pas disponibles. Rappelez à l'enfant que le Père Noël a beaucoup d'enfants à gâter et qu'il ne pourra donc peut-être pas livrer l'ensemble des jouets sélectionnés. A partir de 7-8 ans, vous pouvez même demander à l'enfant de classer ses choix par ordre de préférence.

Vous voulez qu'un professionnel vous conseille ? Alors nous vous conseillons de vous rendre dans une petite boutique !

A quel âge correspond le jeu que vous tenez entre les mains ? C'est écrit sur la boîte, même s'il ne faut pas prendre ces indications à la lettre et ne pas s'inquiéter sur le développement de votre enfant s'il veut un jeu prévu pour les 4+ et qu'il en a 6.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Nous reprenons ici quelques extraits qui proviennent de la Sélection Jouets 2007 du Ligueur (paru le 31 octobre) et réalisée par Anouck Thibaut.

Pour les enfants de 0 à 3 ans :

- Hochets interactifs (Oupas). Une série de trois en hochets en plastique souple - donc, que le bébé peut mordiller - qui déclanchent des sons qui ne cassent pas la tête, mais sont sympathiques et surprenants. Résistants à l'eau, ces jouets peuvent être plongés dans le bain.

- Animal câlin (Haba). Ce mouton en velours tout doux fait un joli cri mécanique lorsqu'on le retourne. Un produit qui se décline aussi en boîte à musique qui est, par ailleurs, lavable à la main. Dans cette même marque, citons encore Partie de cache-cache, un petit jouet en forme de balle en tissu et qui contient différents petits animaux, qui peuvent se cacher dans la balle. Un jouet qui couine et fait du bruit et qui éveillera les différents sens du bébé.

- Vélo (Plan Toys). Un vélo à pédales, au look particulièrement moderne. Avant de se servir des pédales, ce qui demande un certaine force dans les jambes, le petit utilisera ses pieds, qu'il posera sur le sol pour avancer.

- Locomo'Balles (Hasbro). Un vieux classique qui refait son apparition: cette locomotive rouge, en plastique, avance toute seule et en musique, en dispersant des balles, que l'enfant peut ensuite déposer dans la cheminée de cette dernière.

Pour les enfants de 3 à 6 ans :

- Mini-chevaliers (Papo). Les figurines en plastique s'affichent désormais en taille mini (5 cm.), regroupées dans une valisette à transporter. Son atout: proposer, d'un seul coup, une série de personnages dans l'univers du fantastique, des chevaux ou des chevaliers. Et pour servir de terrain de jeu à ces chevaliers, petits ou grands, cette même marque propose un château en bois, la forteresse fantastique, avec un pont-levis, un donjon, un cachot… Autre ambiance, autre univers de jeu, toujours en bois: la ferme (Selecta). Son avantage: elle possède de grandes ouvertures dans le toit et les murs, ce qui permet facilement à l'enfant d'y disposer ses animaux et autres véhicules.

- Lampe de camping (Haba). Robuste et avec un design sympa et enfantin, cette lampe fonctionne sans piles: l'électricité est produite, via un générateur, en tournant une manivelle. Une lampe de camping qui peut aussi servir à explorer le jardin, le grenier… ou sa propre chambre. Cette même gamme Terra kids propose divers petits objets pour découvrir la nature: boussole, cadran solaire, lampe frontale, ceinture d'explorateur…

Pour les enfants de 6 à 12 ans :

- K'Nex Bricks (K'Nex). Ce jeu de construction - composé principalement de tiges en plastique semi-rigides et de différents connecteurs pour les relier entre-elles - s'enrichit d'un nouveau type de pièces: des briques. Astuce: ces dernières sont compatibles avec les briques Lego! Chez cette dernière marque, pointons les Exo-force: une série de robots et autres vaisseaux, avec des personnages d'inspiration manga, qui font mouche auprès de cette tranche d'âge.

- Robo Explorer (Fisher technik). On croyait cette marque de jeux de construction disparue, la voilà de retour dans les magasins belges. Avec, toujours, la même spécificité: construire des engins (voitures, grues, camions, roue de fête foraine…) en se familiarisant avec la mécanique. Dans la gamme computing, on trouve ce robot, à construire puis à programmer à l'aide de l'ordinateur. A noter: certaines boîtes sont accessibles aux plus jeunes, dès 5 ou 7 ans.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

- Tampons (Djeco). Un nouveau souffle dans l'univers, parfois poussiéreux, des loisirs créatifs. L'objectif de cette gamme: éveiller les enfants à différentes formes d'art et leur faire faire des créations, qu'ils seront ensuite fiers d'exposer. Plusieurs techniques sont proposées: tampons, pastels, mosaïques, sables, gouaches, feutres… Chaque boîte possède son propre style, reflet de celui de l'illustrateur, qui présente son travail dans un petit livret, avant de guider l'enfant dans ses propres créations.

QU'EST CE QU'UN "BON" JOUET ?

Un bon jouet permet à l'enfant de s'amuser et de faire des apprentissages sans danger. Dès lors qu'il s'agit de l'épanouissement de l'enfant, il est important que ce jeu attire l'enfant. L'imaginaire lié au jeu est aussi très important, parfois même plus important que le jeu lui-même. L'idéal c'est que l'enfant se construise son propre environnement, sa propre histoire et s'émancipe du cadre stéréotypé fourni à grand renfort publicitaire. Cet environnement imaginaire, l'enfant le construira d'autant plus facilement que le jouet lui plaira, à lui, et pas forcément à ses parents.

Amusant et donc éducatif

Avant tout, le jouet doit amuser l'enfant, c'est sa fonction première. Il doit s'adapter à sa personnalité et à sa sensibilité. Comme le jouet est un article de mode et à forte implication affective, la tentation est grande pour les parents de répondre aux sollicitations des enfants en achetant en quantité des jouets mis en valeur par la publicité. Le jouet gadget, coûteux et sophistiqué risque d'être très vite abandonné tandis qu'un jouet simple laisse le champ libre à l'imagination.

En jouant, l'enfant acquiert des réflexes qui faciliteront les autres apprentissages. Quelques exemples :

- Qui n'a jamais joué à se bagarrer? Ce faisant, l'enfant apprend à se maîtriser (il doit bien sûr éviter de faire vraiment mal) et améliore sa psychomotricité.

- Jouer à la poupée permet aux enfants de s'identifier à l'un ou l'autre rôle, ou à l'une ou l'autre personne. Ce qui permet par exemple d'être la monstrueuse sorcière, un personnage important dans le monde des enfants. Ici aussi l'enfant visualise (il rêve éveillé), ce qui le détend. Il simule et peut donc mentir sans que ce soit amoral. C'est aussi un moyen de revivre et de dédramatiser des événements pénibles ou potentiellement traumatisants. Quand les enfants jouent "papa-maman", ils sont souvent des parents très sévères, ce qui les aide à mieux vivre les moments de la vie où les parents sont obligés de sévir. En rejouant ainsi des moments de stress, ils peuvent prendre distance. Tout cela est intuitif mais a une réelle utilité.

- Les jeux de société initient l'enfant à la vie de société où, si la règle commune n'est pas acceptée, il n'y a point de vie en commun possible. C'est ainsi notamment que les enfants peuvent appréhender intuitivement l'utilité des lois. Si on ne respecte pas les règles, cela finit en dispute et on ne s'amuse plus. Les jeux de coopération sont aussi très importants car ils apprennent l'utilité du travail en équipe. Ils développent l'idée qu'on obtient un meilleur résultat en travaillant à plusieurs, qu'une équipe doit être composée d'éléments complémentaires.

    - Le jeu du labyrinthe, par exemple, apprend la structuration spatiale, la stratégie et l'anticipation. Dans ce jeu, qui est une sorte de course au trésor stratégique, les joueurs modifient la forme du labyrinthe en faisant glisser sur le plateau du jeu les parties de couloir mobiles.

    - Le jeu de l'oie favorise la compréhension et le respect des règles, et intuitivement leur utilité. Il permet également la reconnaissance de la représentation abstraite (le pion rouge c'est moi) et le calcul.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

- Les jeux de stratégie (Echec, jeu de Go...) développent la perception abstraite du monde. Les joueurs apprennent à faire des choix, comme avec les jeux électroniques, mais avec l'avantage que l'autre n'est pas une machine mais un être humain.

- Le jeu "Qui est ce ?" permet le développement de la logique, apprend a aborder un problème global par étapes mutuellement exclusives.

- Les jeux électroniques développent le sens de la stratégie, apprennent à faire des choix qui ont des conséquences concrètes et visibles. Ils permettent donc de montrer intuitivement que ces choix conditionnent une situation, et dans la vie il en va souvent de même. Ils développent la rapidité d'exécution et poussent le joueur à identifier les moyens de déplacements les plus efficaces.

Comme nous l'avons montré, la plupart des jeux sont éducatifs. Pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux. Les grands classiques et les valeurs sûres peuvent être des pistes intéressantes. A travers le jeu, les parents peuvent promouvoir des valeurs telles que la coopération, le goût de l'esthétique, le respect de l'autre, l'acceptation de la différence et refuser la compétition, la violence, la reproduction des rôles sociaux et sexués. Rappelons à ce propos qu'il n'y a pas de honte ni de danger à offrir à un enfant un jouet censé avoir été élaboré pour l'autre sexe (et vice versa!). Le dialogue parents–enfants autour du refus d'acheter le jouet convoité, peut être tout aussi éducatif...

Sans danger

Les jouets et gadgets bon marché peuvent être certes attirants pour les enfants, ils n'en sont pas sûrs pour autant. C'est le résultat d'une investigation menée par le Crioc en 2004 sur base d'une quarantaine de jouets et gadgets glanés sur le marché belge en été (jouets vendus dans les fêtes foraines, dans des grands magasins ou chez les détaillants spécialisés). Réf: Du côté des consommateurs, n°160, 15/07/04, http://www.oivo-crioc.org/textes/1061.shtml.

Le jouet doit être sans danger et ne présenter aucun risque prévisible. Mais il n'existe aucune sécurité absolue. C'est pourquoi les éducateurs doivent être particulièrement attentifs en matière de surveillance et apprendre à l'enfant à reconnaître les risques et à les prévenir. L'étude réalisée par le CRIOC[9] en matière d'accidents domestiques a souligné les risques encourus par les enfants lors des activités de jeu. L'âge constitue un facteur déterminant dans le risque d'accidents domestiques. Plus on est jeune, plus le risque est important et 3 accidents sur 10 concernent les 0-14 ans. Plusieurs risques sont identifiés :

- Chutes dans le bac à jouet, à vélo, lors de jeux (toboggan, skateboard).

- Mises en bouche d'objets de petite taille : éléments détachables, pièces de jeux.

- Coups suite aux jeux (jet de pierres, bâtons, luge, balle).

- Coupures (cutter, éléments tranchants, etc.).

- Coups et fractures (jeux, toboggan, plaine de jeux).

Pour être mis sur le marché un jouet doit porter le marquage CE. Ce marquage signifie que le prototype du jouet respecte les exigences de sécurité essentiels. Cependant ce logo n'est pas un gage de sécurité absolue dans la mesure où son utilisation ne fait pas l'objet d'un contrôle systématique. En plus du sigle "CE", les fabricants doivent mentionner des avertissements et des précautions d'emploi en

[9] Source : CRIOC, Accidents domestiques.

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

rapport avec les catégories de jouets comme les jouets destinés aux enfants de moins de 36 mois, toboggans, balançoires suspendues, anneaux, trapèzes, cordes et jouets analogues montés sur portique, jouets fonctionnels, jouets contenant des substances ou préparations dangereuses, jouets chimiques, planches, jouets à utiliser dans l'eau et patins à roulettes pour enfants.

La législation belge sur la sécurité des jouets, adoptée en 2002[10] en exécution de la Directive européenne 88/378/CEE, impose l'obligation de ne mettre sur le marché que des jouets sûrs "qui ne compromettent pas la santé ou la sécurité des enfants ou de tiers lorsqu'ils sont utilisés conformément à leur destination ou qu'il en est fait un usage prévisible, compte tenu du comportement habituel de l'enfant". Elle définit des exigences essentielles de sécurité, générales et particulières, concernant notamment les propriétés physiques, mécaniques, chimiques, toxicologiques, électriques, l'inflammabilité et l'étiquetage.

En fait, il s'agit d'une présomption de conformité car il n'y a pas de contrôle préalable à la mise sur le marché. C'est le fabricant qui appose la marque en fonction de l'appréciation qu'il fait de son produit par rapport aux normes en vigueur. Cette "auto-certification" inquiète les organisations de consommateurs, qui préféreraient voir confier l'examen de la conformité à un tiers indépendant agréé, et ce avant toute commercialisation. Ceci n'est valable que si le fabricant suit les normes en vigueur, sinon il doit faire contrôler ses produits par un organisme agrée.

Quelques conseils de sécurité

- *Chaque jouet doit être adapté au stade de développement de l'enfant: respectez l'âge conseillé dans l'étiquetage, même s'il vous semble que votre enfant est plus "mûr". De plus, pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux.*

- *Contrôler la présence du marquage CE sur le jouet (malgré la remarque faite ci-dessus, il n'y a pas actuellement d'autre indication plus fiable).*

- *Evitez les jouets dangereux: les petites pièces pour les jeunes enfants, les jouets à piles boutons, les jouets pointus (fléchettes), les jouets coupants (ciseaux), les boîtes d'expérimentation chimique...*

- *Vérifiez la sécurité du jouet au moment de l'achat: le jouet ne doit pas présenter de côté tranchant, d'arête vive, la peinture ne doit pas s'écailler. Le jeu doit être stable (tableau de découverte, balançoire ...), lavable et ne pas contenir de matières toxiques ou inflammables.*

- *Lisez le mode d'emploi et respectez les consignes de sécurité.*

- *Exercez une surveillance vigilante lorsque vos bambins s'ébattent dans l'eau (jeux et équipements nautiques) ou sur une plaine de jeux.*

- *Munissez vos cascadeurs à roulettes de vraies protections (casque pour vélo, genouillères), c'est-à-dire celles qui ne sont généralement pas vendues dans les rayons jouets, mais bien dans les magasins de sports !*

Des jouets durables

Ce sont des jouets respectueux de l'environnement, des jouets équitables et respectueux des travailleurs.

La Belgique produit peu de jouets et en importe beaucoup. Leur provenance ? Parfois toute proche, mais bien souvent ces jouets sont produits dans des contrées lointaines. Porter une marque européenne ne signifie pas pour autant avoir été produit en Europe. En

[10] Arrêté Royal du 4 mars 2002

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

effet, pour rester compétitive, bien souvent, l'industrie européenne se délocalise ou « sous-traite » certaines étapes ou l'entièreté de la fabrication, avec souvent des répercussions négatives sur les conditions de travail dans les usines: bas salaires et charges de travail très irrégulières du fait des délais de livraison imposés aux fournisseurs, heures supplémentaires obligatoires, absence de liberté syndicale, conditions d'hygiène et de sécurité déplorables... La cascade de sous-traitances rend le contrôle des conditions de travail très difficile et permet aux industriels européens de se décharger de leurs responsabilités en ce domaine.

Quelques conseils :

- *Evitez les jouets complexes souvent fragiles, vite cassés et non recyclables. De nombreux jouets se retrouvent rapidement au rebut parce qu'ils n'amusent plus, parce qu'ils sont cassés ou tout simplement parce que les piles sont plates.*

- *Evitez dans la mesure du possible les jouets fonctionnant avec des piles. Des alternatives existent, comme des jouets ne nécessitant pas de piles, par ex. une voiture téléguidée fonctionnant avec une batterie. Vérifiez surtout, à l'achat d'un jouet, qu'il est possible de remplacer les piles jetables par des piles rechargeables car l'étiquetage des jouets déconseille souvent de remplacer les piles par des piles rechargeables, et ce pour diverses raisons (par ex. elles ne sont pas toujours assez puissantes pour faire fonctionner le jeu de manière optimale).*

- *Evitez les jouets suremballés. Les emballages ont une très courte durée de vie. Dès le retour à la maison ou une fois le jouet offert, des emballages souvent volumineux encombrent les poubelles. Pour certains jouets, on peut s'en passer, par ex. en achetant des peluches non emballées ou fixées sur un support carton (sans plastique), repris par la collecte sélective.*

- *Choisissez des jouets qui réduisent l'impact des emballages, des plastiques et autres matériaux.*
- *Si l'alternative existe, privilégier le bois plutôt que le plastique. C'est une matière première renouvelable, un matériau noble et chaleureux qui fera du jeu un objet esthétique.*
- *Privilégiez un jouet solide, lavable et réparable pour durer longtemps, être exploré, malmené, partagé puis transmis.*
- *Réutilisez des objets usuels. Rien de tel pour animer une fête de bambins qu'une caisse de vieux vêtements qui serviront de déguisements. Bébé jouera des heures avec une cuillère en bois, les plus grands découperont des anciennes revues pour faire des collages. Un bon matériel de couture ou de bricolage est parfois plus utile qu'un nouveau jouet.*
- *Plutôt que de jeter vos vieux jouets, faites-les réparer et revendez, échangez et donnez.*
- *Attention cependant aux jouets anciens ou fabriqués par des artisans à l'étranger. Ils contiennent parfois du plomb ou sont colorés avec de la peinture au plomb.*

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC

Editeur responsable

Marc VANDERCAMMEN

CRIOC
Boulevard Paepsem, 20
1070 Bruxelles

Tél. : 02/547.06.11
Fax : 02/547.06.01
E-mail : info@crioc.be
Site : http://www.crioc.be

Réf. catalogue : 477-07

2007-2492-115
© CRIOC

Reproduction autorisée moyennant accord préalable de l'éditeur et mention de la source

© CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC © CRIOC