

**école nationale supérieure
de bibliothécaires**

**une expérience de ludothèque à lyon
la joujouthèque du centre pédagogique du jouet**

mémoire



**présenté par jean françois BARGOT
sous la direction de madame marie anne MERLAND**

1979

15ème promotion

15403

TABLE DES MATIERES

INTRODUCTION

◦ Introduction générale	p.1
◦ Le jouet et le jeu	p.5
◦ Les rôles de la ludothèque	p.7

LA LUDOTHEQUE DU CENTRE PEDAGOGIQUE DU JOUET

- Le Centre Pédagogique du Jouet	p.I0
- La Ludothèque	p.II
◦ Situation	p.11
◦ Ressources	p.13
◦ Personnel d'encadrement	p.15
◦ Ressources financières	p.17
◦ Fonctionnement	p.19
◦ Les acquisitions	P.19
◦ Classification et classement	p.20
◦ La collection	p.22
◦ La sélection des jouets	p.55
◦ Le circuit du jouet	p.57
◦ Le prêt	p.58

- Les usagers p.61
- Les activités autres que le prêt p.66

CONCLUSIONS

p.68

BIBLIOGRAPHIE

p.70

- Bibliographie sommaire sur les ludothèques
- Eléments de ludographie p.73
- Notes bibliographiques sur le jeu et le jouet P.75

ANNEXES

p.79

- Liste approximative des ludothèques en France
- Normes de sécurité AFNOR en matière de jouets
- Fiche test du C.P.J.
- Règlement intérieur de la ludothèque
- Autres exemples de classification

I N T R O D U C T I O N

Alors que les bibliothèques de lecture publique se préoccupent de plus en plus de l'essor des documents non écrits, à mesure que le champ des possibilités de l'audio-visuel s'élargit et que nombre de bibliothèques de transforment en véritables médiathèques, c'est-à-dire que l'on y trouve disques, cassettes, diapositives et bientôt, espérons-le, vidéo-cassettes, elles se sont également intéressées à un public traditionnellement étranger à ce type d'établissements : les enfants. Si effectivement nombre de bibliothèques ont créé, à partir de 1968, des sections spécialisées pour les enfants, elles l'ont fait dans une optique assez traditionnelle en privilégiant le livre comme véhicule culturel.

Ce n'est que très récemment, avec la création en 1968, par l'Association Culturelle Bourguignonne à DIJON, de la première ludothèque française, que l'on commença à s'intéresser au jouet en tant qu'expérience de prêt d'un type tout à fait nouveau. La première expérience, sur le plan européen, a été faite à COPENHAGUE, dans une maison de jeunes en 1959, et sur le continent américain, probablement aux ETATS-UNIS, en 1934 à LOS ANGELES.

Depuis, on peut dire que l'idée a fait son chemin, surtout depuis les années 1970, en SUISSE, BELGIQUE, LUXEMBOURG, R. F. A., FRANCE, CANADA (surtout au QUEBEC). En Belgique, la ludothèque de la Province de Luxembourg est une section de la bibliothèque Provinciale et comprend un service itinérant qui prend le nom de ludobus. A Lenzbourg, en Suisse, s'ouvre une ludothèque en 1977, dans les locaux d'un atelier de peinture et d'une bibliothèque. Au Québec, en avril 1976, 19 bibliothèques publiques ont un service de ludothèque et la bibliothèque centrale de prêt Saguenay Lac St Jean crée en 1976 une ludothèque. Aux Etats-Unis, l'Association Américaine des Bibliothécaires (Section Enfants) crée un comité jeux et jouets spécialement chargé d'étudier la question de la création de ludothèques.

Il est certain que le mouvement qui a été amorcé a, jusqu'à présent, intéressé des organismes et des associations tout à fait différentes dans leur rôle et leurs objectifs et que les bibliothèques publiques y sont très nettement minoritaires. Mais nous partageons l'opinion de A. Libbrech Gourdet qui envisage à moyen terme pour la ludothèque une intégration à la médiathèque publique. De toute façon, très fréquemment, l'extension des activités à ce secteur retient l'attention des sections enfantines. Nous allons donc essayer de définir les éléments qui nous autorisent à envisager une telle intégration. Ensuite, nous envisagerons un cas concret de ludothèque française, et nous avons choisi celle du Centre Pédagogique du Jouet de Lyon, regrettant bien sûr de ne pouvoir décrire une telle expérience dans le cadre d'une bibliothèque publique.

.../...

Le choix que nous avons fait procède de deux éléments, d'une part la localisation du Centre Pédagogique du Jouet, et d'autre part, comme nous le verrons, la somme d'expériences que cette ludothèque peut avoir recueillies. Nous aurions pu choisir la tentative de l'Ecole Maternelle de Bercy à Paris de "ludo-bibliothèque-discothèque", mais, à nos yeux, celle-ci était trop intégrée au système scolaire, intégration que, de même que pour la bibliothèque, nous ne pensons pas souhaitable pour nombres de raisons, et notamment sans une refonte complète de la base pédagogique.

La ludothèque du Centre Pédagogique du Jouet ne constitue pas un modèle à suivre, car chaque expérience a son originalité ; mais en tenant compte du nombre de jouets (1 800 jouets en 1976) et de l'importance objective de cette réalisation sur le plan français, nous avons pensé à l'étudier en essayant de voir, à l'occasion de visites et de contacts avec le personnel d'encadrement, quels étaient les points forts et les points sur lesquels une réflexion serait actuellement nécessaire.

En fait, le travail que nous nous proposons est d'explicitier au maximum la réalité d'une ludothèque sur tous les plans, de façon à permettre une réelle promotion de cette activité, qui, à notre avis, nous semble être un complément tout à fait nécessaire à une section lecture pour enfants. Après "Laissez-les lire !", peut-être "Laissez-les jouer !", en tant que slogan professionnel, aura-t-il le même succès.

Si, en tant que bibliothèque pour enfants, considérée longtemps comme expérience pilote en ce domaine, la Bibliothèque pour Enfants de la Joie par les Livres à Clamart met effectivement à la disposition de ceux qui la fréquentent quelques jeux "éducatifs" au sens traditionnel, elle a considéré que son rôle était surtout d'être la plus proche possible du livre pour enfants et n'a pas voulu s'engager plus avant dans le secteur qui nous intéresse. Il est vrai que le secteur jeu, dans la panoplie culturelle, s'est beaucoup développé et que, nécessairement, des actions spécifiques, en l'occurrence la création de ludothèques, ont dû imposer la légitimité du jeu en tant que tel comme médium culturel.

.../...

LE JOUET ET LE JEU

Il nous a semblé utile, dans le cadre de l'étude que nous proposons sur la ludothèque du Centre Pédagogique du Jouet de Lyon, de montrer l'importance du jeu et du jouet, redécouverte il y a peu, longtemps ignorée des éducateurs, lorsqu'elle n'était pas systématiquement tournée en dérision.

Le jeu et le jouet font tous deux l'objet d'une littérature abondante, aussi est-ce de manière synthétique et nécessairement rapide que nous essaierons de définir les points qui nous semblent fondamentaux. Levons définitivement une ambiguïté qui pèse sur le mot "jeu", car il définit aussi bien l'activité ludique elle-même que le support de cette activité.

L'objet de ce chapitre ne sera pas d'exposer brièvement la nature et le rôle de l'activité ludique, thème qui depuis longtemps est le domaine des psychologues (qui, pour la majorité d'entre eux, ne considèrent le jeu (game) que comme un support concrétisé et élément aisément substituable l'un à l'autre de l'activité ludique). Nous nous limiterons à un essai de définition du rôle du jouet en tant que support, médium de cette activité, et de prouver son importance chez l'enfant. Nous ne voulons pas dire par là que le jouet doit être exclusivement attaché à l'enfant, mais il faut reconnaître qu'il en est le principal utilisateur.

ROLE PSYCHOLOGIQUE DU JOUET

Son rôle physiologique dans le développement sensori-moteur de l'enfant n'est plus à démontrer. C'est dans le jeu et avec la participation du jouet que l'enfant exerce ses premières expériences : prendre/lâcher, transvaser, faire rouler, glisser, tomber, mettre en équilibre, déplacer...

Parallèlement, selon les psychanalistes, le jouet est, au départ, un substitut maternel (ours en peluche, poupée, etc) dont l'enfant a besoin pour acquérir progressivement son autonomie vis-à-vis de la mère ou du père. En même temps, le jouet représente le symbole des représentations du désir de l'enfant, d'où certaines possibilités de vivre fictivement des situations inconfortables, voire angoissantes, et finalement obtenir de ce médium qu'est le jouet une amorce de dédramatisation. Le rôle du jouet, pour les psychanalistes, a une grande importance pour son caractère équilibrant, permettant des processus de participation affectives, de compensation et d'identification.

Les psychologues, quant à eux, ont toujours favorisé le jeu proprement dit et n'ont pas reconnu la valeur symbolique du jouet en tant que telle. Malgré tout, et surtout malgré l'opinion largement répandue chez les psychologues, selon laquelle le jouet n'est qu'un support plus ou moins fortuit, leurs investigations au niveau de la fonction ludique sont un apport déterminant.

ROLE SOCIOLOGIQUE DU JOUET

Le jouet est bel et bien un instrument produit d'une culture déterminée et ayant pour but, très souvent (panoplies, miniatures), de transmettre dès le plus jeune âge des éléments d'accession à un environnement culturel pré-existant. Il n'est pas anodin non plus que le jouet soit probablement un vecteur idéologique de première force (séparation sexiste des tâches, évocation d'un certain type de société dans les jeux de type culturo-documentaire, large part consacrée à la promotion de l'ordre). Le jouet, dans son implication sociologique, vise à l'intégration sociale, en donnant la possibilité à l'enfant de jouer un rôle (le petit électricien, le motard, l'infirmière...).

La dimension sociologique du jouet est encore renforcée par le contenu social que lui confèrent une partie des parents et des enfants. Le jouet en grand nombre est, d'une part un signe extérieur de richesse, un alibi psychologique pour ceux qui n'ont plus le temps de s'occuper réellement des enfants, et pour les enfants eux-mêmes, souvent, une possibilité de se distinguer, de se singulariser.

DIMENSION CULTURELLE DU JOUET

Elle rejoint nos préoccupations professionnelles d'animateur dans une bibliothèque. Le jouet est un médium qui, par certains de ses aspects, peut offrir un intérêt documentaire certain. Si le puzzle des départements français par exemple peut être considéré comme un jeu (activité), il est néanmoins un jeu culturel, où, par ce biais, il y a effectivement transmission de connaissances. Il est possible effectivement d'"apprendre" en jouant et de découvrir, et nous assistons sur ce point à un véritable déploiement des jeux éducatifs, sur ce qu'il faut bien appeler le marché du jouet.

Les bibliothécaires ne peuvent rester insensibles à l'augmentation de plus en plus grande chaque année de la production d'éditeurs comme Nathan, Dargaud, Laffont, qui ont tendance à établir un lien de plus en plus étroit entre le livre et le jouet. Il est vrai également que la production de jouets imprimés n'est actuellement pas soumise totalement au régime du dépôt légal, et même si la Bibliothèque Nationale en reçoit quelques exemplaires par an, ceux-ci vont au Département des Estampes. A ce titre, il serait juste, pour pouvoir établir une ludographie nationale, que le régime du dépôt légal concerne les jouets et les jeux, la conservation pouvant en outre être assumée par le Musée du Jouet de Poissy.

.../...

ROLE ECONOMIQUE DU JOUET

La production de plus en plus massive de jouets donne lieu à une consommation de plus en plus grande. Le jouet est un produit industriel et son industrie est en plein développement actuellement, en France comme à l'Etranger. Cette production de masse s'accompagne de tout un édifice publicitaire de plus en plus voyant (émission TV, presse enfantine, etc).

Le jouet contribue notablement à l'augmentation du chiffre d'affaires des Grands Magasins à la période des fêtes de fin d'année. En novembre et décembre 1978, nous avons remarqué que l'espace réservé aux jouets dans les Grands Magasins du Centre Commercial de la Part-Dieu à Lyon (et il semble que cette constatation puisse être étendue à l'ensemble de ce type de magasins) couvrait la totalité d'un étage. Cela confirme la santé économique de ce secteur et le développement de chaînes de magasins spécialisés (Ludo, Jimbo, etc) et le maintien (c'est-à-dire en fait un certain dynamisme), en cette période de crise économique, du petit commerce spécialisé.

.../...

LES ROLES DE LA LUDOTHEQUE

La ludothèque n'a pas pour but d'être un lieu de conservation, elle est avant-tout lieu d'échanges. L'activité de prêt de la ludothèque correspond à un certain nombre de motivations que nous allons essayer d'entrevoir.

L'importance de la période pré-scolaire dans la vie de l'enfant est déterminante. Avant l'entrée d'un enfant dans la vie scolaire, 15 000 heures de sa vie sont consacrées au jeu. Consciente de cette importance quantitative et qualitative, la ludothèque propose à l'enfant et à l'adulte une gamme de choix beaucoup plus grande que ce que l'on trouve dans le meilleur milieu familial possible, d'autant mieux que la ludothèque (nous le verrons concrètement dans les activités du Centre Pédagogique du Jouet) s'efforce de sélectionner le meilleur de la production selon des critères qui ne sont pas ceux du public, même le mieux informé. Une ludothèque tient donc à la disposition de ses usagers une collection organisée, raisonnée, de jeux pouvant procurer une satisfaction réelle, notamment en milieu urbain où, le plus souvent, l'espace de jeu est restreint.

La création d'une ludothèque procède très souvent d'une prise de conscience de l'origine des handicaps socio-culturels. Chez des enfants de trois ans (non scolarisés), on constate déjà une liaison entre leur niveau d'intelligence et le milieu social des parents. "Nous voyons donc dans cette optique toute l'importance de mettre le plus tôt possible des jouets éducatifs à la disposition de tous les enfants" (1).

La ludothèque d'autre part permet de faire des économies raisonnées sur des objets qui sont pour la plupart très dispendieux. L'enfant peut y choisir sans contrainte le jouet désiré et, s'il s'avère que celui-ci lui accorde une place exceptionnelle (fétiche par exemple), on peut à ce moment recourir aux services du commerce. Cette idée d'éviter le gaspillage a été à la base de la création de nombreuses ludothèques.

Si effectivement, comme certains le pensent, l'enfant actuel est saturé de jouets, celui-ci peut connaître dans la ludothèque une première "expérience communautaire". La ludothèque est un lieu d'apprentissage de la responsabilité vis-à-vis d'une collectivité et, dans un certain sens, celui de la solidarité. La responsabilité se situe au niveau du choix, libre par définition dans une telle structure, sans entraves économiques ou habitudes culturelles.

La ludothèque, dont l'activité est essentiellement le prêt, peut être également une recherche d'animation suivant certaines lignes directrices :

- établir un pont entre le jouet et le livre,
- créer ses propres jouets,
- s'associer au mouvement de création d'espaces de jeux (terrains d'aventures).

(1) F. Dodson - Tout se joue avant 6ans - Paris - Laffont - 1972

LA LUDOTHEQUE
DU CENTRE PEDAGOGIQUE DU JOUET

I - LE CENTRE PEDAGOGIQUE DU JOUET

C'est une association loi de 1901, par conséquent sans but lucratif, qui a pour mission de contribuer à l'information des enfants, des parents, des éducateurs, des fabricants et de toute personne intéressée par l'importance et le rôle du jouet dans le développement de l'enfant.

Le C. P. J. a également pour objet la promotion par différentes actions du jouet réellement utile à l'enfant.

Ses activités sont principalement fondées sur l'observation des utilisateurs d'une ludothèque, par le biais d'observations en situation de jeu, par l'analyse des réactions recueillies auprès des parents, des enfants, des éducateurs. Des tests sont régulièrement proposés aux utilisateurs, afin d'évaluer et d'analyser les jouets selon certains critères utilisables par la suite pour l'amélioration d'un produit aujourd'hui extrêmement commercial.

Le C. P. J. a choisi, dans cette optique, de collaborer étroitement avec les concepteurs en leur faisant part de leurs remarques et observations. Il semble qu'en la matière les producteurs aient compris l'intérêt immédiat qui est le leur de ne pas mettre en vente des jouets hâtivement conçus ou ~~financièrement~~ ^{foncièrement} mauvais.

Le C. P. J. a été fondé en 1973 par un groupe de jeunes femmes d'horizons divers, mais dont la caractéristique la plus importante était leur sensibilisation aux problèmes de l'enfant et surtout l'opinion commune, et même la conviction, que le jeu, et par conséquent le jouet, avait une place privilégiée dans la vie de l'enfant.

De ce privilège, bien sûr certains fabricants avaient largement abusé, et le temps n'est pas si lointain où l'étiquetage informatif n'existait pas et où des jouets particulièrement dangereux étaient distribués.

Il ne s'agit certainement pas de stériliser la conception, mais de la contrôler et c'est pourquoi l'action du C. P. J. présente un intérêt, au sens où il défend une catégorie de consommateurs assez sollicités par divers moyens.

.../...

L'objectif du C. P. J., par conséquent, est triple :

- transmettre aux fabricants adhérant à l'Association toutes les remarques relatives au jouet et à son utilisation par la clientèle de la ludothèque ;
- informer le public (parents, enseignants, ludothécaires, etc) des jouets retenus au cours d'une sélection.

Cette sélection fait l'objet d'une publication annuelle d'un catalogue.

- assurer la formation de responsables ou de toute personne intéressée par le jeu sur les plans psychologique et pédagogique.

II - LA LUDOTHEQUE

1 - Situation

La ludothèque du Centre Pédagogique du Jouet se situe au centre même de l'agglomération lyonnaise, au 26 de la Place Bellecour. Cette situation a été favorisée par la construction du Métro Lyonnais et la ludothèque se trouve en fait à moins de cinquante mètres d'une station.

Cette situation est enviable car elle permet à des utilisateurs divers et résidant à l'extérieur, notamment en dehors du 2ème arrondissement, une fréquentation relativement aisée.

Il reste malgré tout que la situation ne favorise que ceux qui ont des possibilités de transport rapide. La situation idéale pour une ludothèque, comme pour une bibliothèque pour enfants, est probablement le quartier, unité plus en rapport avec la plupart des activités enfantines.

Malgré tout, étant le seul établissement de ce type pendant des années, la ludothèque du C. P. J. a quasiment joué le rôle de ludothèque de Lyon.

Il faut signaler au passage, à mi-chemin entre le projet et la réalisation, que certaines expériences ont été engagées, notamment à la périphérie de l'agglomération. Nos recherches ont abouti, malgré un recensement "approximatif" par la Société des Amis du Jouet assez récent de juin 1978 (voir annexe).

.../...

Nous devons signaler, pour mémoire, quelques projets apparamment abandonnés, mais qui donnent une idée de la vigueur d'intérêt que manifestent certains animateurs sociaux pour les ludothèques :

- à Ménival, à la Maison des Jeunes et de la Culture,
- à l'Union Familiale de Perrache,
- à l'Association Familiale de Dardilly (Nord-Ouest),
- à l'Association Familiale de Bron.

D'autre part, lors des animations du C. P. J. et du prêt de documentation audiovisuelle, nous avons pu remarquer l'intérêt de diverses associations :

- Crèche Familiale de Rillieux,
- U. F. C. S. de Villeurbanne,
- Centre Social de Vaise,
- Mutualité Agricole de Tassin.

Le C. P. J. se situe dans un quartier où l'animation commerciale est dominante. Il n'y a en fait dans le quartier que peu de structures d'accueil pour les enfants, aussi certains ont-ils été déçus de constater que la ludothèque, pour des raisons que nous verrons ultérieurement, ne pouvait servir qu'occasionnellement de lieu de rencontre.

Sur le plan de sa situation, la ludothèque est très éloignée de la Bibliothèque Municipale et de sa section enfantine et ceci a déterminé une indifférence assez nette d'un établissement par rapport aux activités de l'autre, alors qu'en vérité chacun aurait pu avoir pour mission de refléter ce qui se passait ailleurs.

.../...

2 - Les ressources de la ludothèque

Il n'existe pas de distinction nette entre l'activité du C. P. J. et celle de la ludothèque, car le Centre même dépend largement pour son fonctionnement de cette activité.

Les locaux

Après un déménagement longtemps désiré, portant la surface de 50 m² à quelques 180 m², la ludothèque a dû intégrer son fonctionnement à la structure d'un appartement d'un immeuble de conception ancienne. C'est donc la ludothèque qui s'est adaptée et la répartition des surfaces entre les différents services aurait pu se faire de manière plus fonctionnelle et déterminer par là-même d'autres types d'activités, si le cadre architectural avait été spécialement conçu.

En se basant sur le schéma reproduit ci-après, nous pouvons distinguer :

- une salle de rangement des jeux, sans rapport toutefois avec le nombre de jeux appartenant réellement à la ludothèque. Cette salle convient tout juste pour le rangement et nous ne pouvons malheureusement parler d'exposition, celle-ci exigeant bien sûr nettement plus de place.

Le manque de place et la diversité en forme et en volume détermine, en gros, deux possibilités de rangement :

- . en rayons (pour les jeux conditionnés dans des boîtes parallélépipédiques) ;
- . en vrac pour les jouets de petite dimension que l'on retrouve dans de vastes corbeilles ;
- . sur des étagères pour les jouets plus volumineux.

Les jouets sont donc rangés principalement sur des étagères en bois aggloméré atteignant 2,50 m de hauteur. Si, dans nos bibliothèques pour enfants (modernes), nous nous efforçons de limiter la hauteur de stockage pour respecter l'autonomie de l'enfant et encourager le "browsing" à la ludothèque du C. P. J., ceci n'est pas possible car le problème de la capacité de stockage a imposé l'adoption d'une telle solution, qui n'est pas sans présenter quelques inconvénients.

Le problème de la place disponible est relativement bien résolu dans l'année, lorsque les jouets sont en prêt à l'extérieur. Mais, à la fin de l'année scolaire, la totalité des jouets et jeux rentrent pour que l'inventaire annuel, le recollement dirions-nous, soit effectué ; le stock occupe ainsi toute la salle que nous venons de décrire.

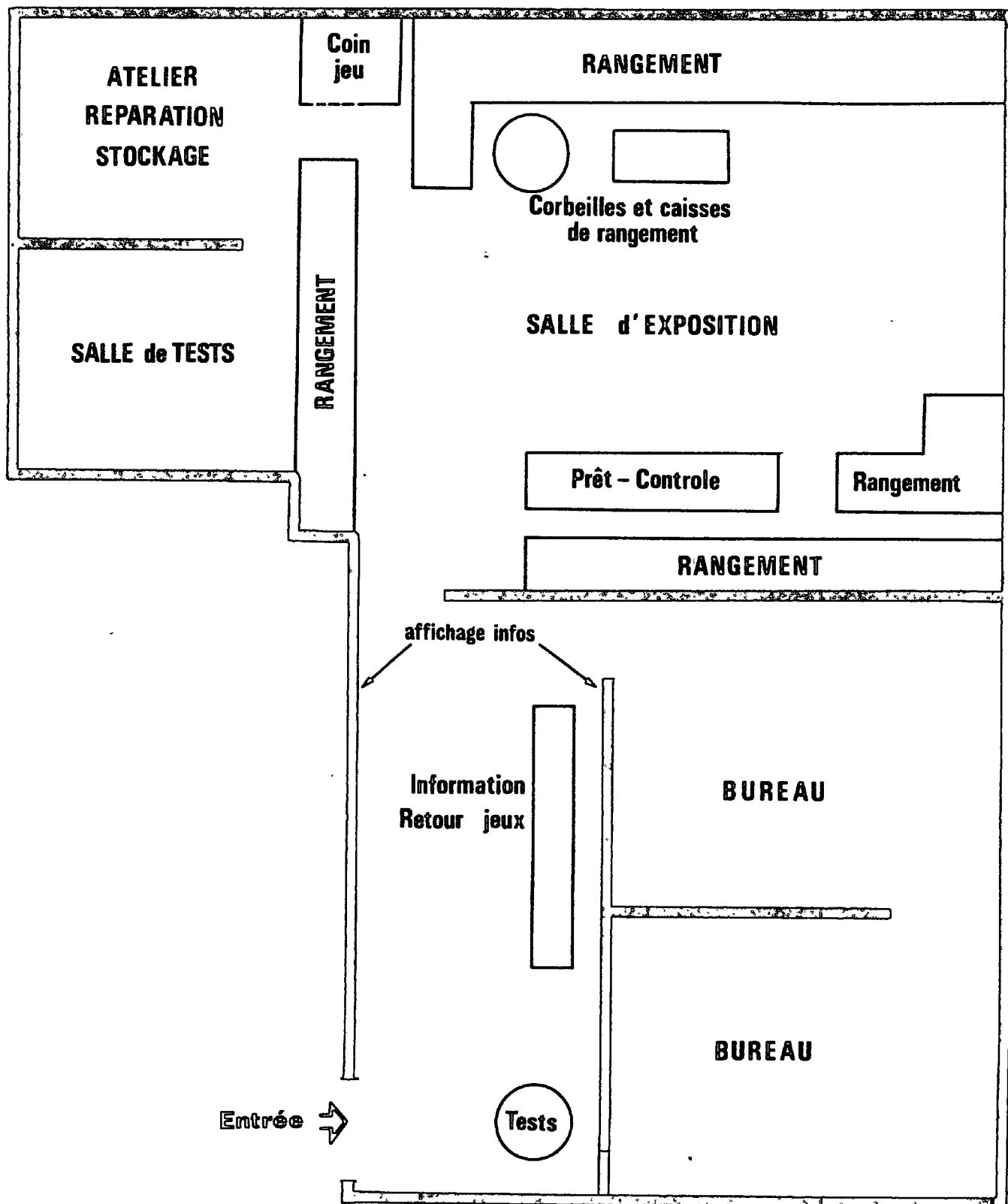


Schéma des locaux du centre pédagogique du jouet

- une salle de réparation regroupe les jouets cassés ou incomplets ou, en vérité, impropres au prêt. Cette salle sert également d'entrepôt pour les jouets neufs, nouvellement reçus, qui attendent d'être équipés. Il est utile de préciser que, dans une ludothèque, comme dans les sections enfantines de nos bibliothèques, l'activité de réparation est très importante car la détérioration sous forme multiple est rapide, même si l'on a pu constater que le respect des enfants envers des objets communautaires est grand. La fréquente mauvaise qualité technologique de ces derniers les rend assez souvent fragiles, cassables, sans parler des jeux multiples dont le symbole est le puzzle, qui, eux, ont du mal à conserver leur intégrité numérique.

Dans cette optique, le ludothécaire doit pouvoir se doubler d'un réparateur, associant à ses qualités qui font de lui un être proche de l'enfant, des disponibilités d'imagination pour le bricolage (peu de jouets en fait bénéficient d'une garantie totale et souvent un puzzle incomplet est un jeu inutilisable.

- un petit espace est réservé au jeu dans la salle de stockage, particulièrement attrayant par la présence de coussins multicolores, à même le sol, un peu isolé du reste de la salle par une petite porte à claire-voie. Malheureusement, cet espace est trop exigu aux yeux des animateurs, mais est conçu comme un endroit agréable où l'on peut jouer ensemble quelques instants. Il ne faut pas totalement évacuer ce problème en pensant que l'extension de ce "coin-jeux", de manière importante, est souhaitable, car il est nécessaire que la ludothèque garde sa spécificité et sa transformation progressive en parking-garderie aurait certainement des prolongements néfastes.
- une petite salle d'expérimentation

Cette salle est le lieu privilégié d'observation car il ne faut pas oublier que le C. P. J. est en premier lieu un laboratoire d'essai d'observation en situation de jeu et également une séance d'animation à laquelle participe une personne du C. P. J., plus spécialement chargée de cette tâche.

Cette activité comporte également l'établissement d'un dialogue constant avec les "expérimentateurs", dialogue que l'on retrouve d'ailleurs étroitement associé dans l'activité de prêt.

- les bureaux et services administratifs du C. P. J..

.../...

Les locaux du C. P. J. sont situés au deuxième étage d'un immeuble dont une des fenêtres donne sur une cours, débouchant elle-même sur la Place Bellecour. Nous ne saurions trop insister sur l'inconvénient, pour une ludothèque, comme pour tout centre, structure essentiellement destinée aux enfants, de la situation en étage. Si, pour un adulte, une situation à l'étage peut être à la rigueur acceptable si l'on prend la précaution d'installer un ascenseur, notamment pour les personnes âgées, la ludothèque, elle, devrait se situer le plus souvent au rez-de-chaussée. Quelle que soit la dimension d'un livre, celui-ci bénéficie d'une certaine maniabilité ; le jouet, au contraire, peut être particulièrement volumineux et les risques de chute sont considérablement augmentés.

3 - Le personnel d'encadrement de la ludothèque

De même que pendant de longues années il n'y a pas eu de formation spécifique de bibliothécaires section jeunesse, pour les ludothèques, ce sont généralement des femmes très motivées et proches de l'éducation pré-scolaire qui ont fait figure de pionnières en matière de ludothèques.

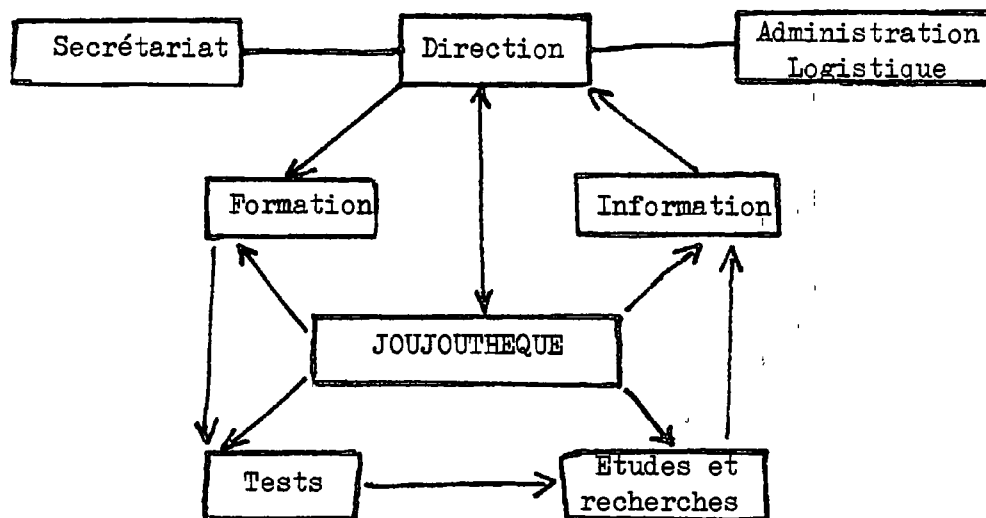
La ludothèque a démarré essentiellement par une série d'actions bénévoles conduites par des personnes de formation professionnelle diverse, en général, psychologues, jardinières d'enfants ou puéricultrices.

Le côté psychologue s'explique par le fait que le jeu et le jouet sont une activité d'éveil et que la ludothérapie est largement utilisée dans les Instituts Médico-pédagogiques et les Centres de rééducation psychomotrice.

Les jardinières d'enfants et puéricultrices ont pu accumuler une expérience certaine dans ce domaine car le jeu est une des activités fondamentales que l'on retrouve dans les structures d'accueil collectives de la petite enfance (crèches collectives, haltes-garderies).

A la base, nous trouvons donc une expérience vécue du jouet et de son rôle déterminant chez l'enfant. L'une des animatrices de la ludothèque et qui, actuellement, prend en charge la responsabilité de ce secteur, était très motivée pour les questions d'organisation de collection et l'organisation d'un système de prêt et c'est pourquoi elle choisit de participer aux séances de formation de l'Association des Bibliothécaires Français, essayant de cette manière de compléter son information sur un point essentiel.

La structure du C. P. J. donne une place centrale à l'activité "ludothèque", telle que nous pouvons la voir sur le schéma ci-dessous.



Le C. P. J. a à sa disposition 6 personnes à mi-temps rémunérées :

- la responsable de la joujouthèque, qui est une jardinière d'enfants,
- la Directrice du C. P. J., également jardinière d'enfants,
- une psychologue chargée de l'information,
- une psychologue également responsable des tests,
- pour le secteur administratif (comptabilité, courrier, gestion des dossiers), deux personnes qualifiées, dont 1 secrétaire de direction, dont la caractéristique professionnelle est complétée par un vif intérêt pour la joujouthèque.

A ce personnel, véritable noyau d'animation, s'adjoignent :

- des stagiaires jardinières d'enfants qui s'occupent essentiellement du prêt le mercredi ;
- des étudiantes en psychologie qui ont considéré que la joujouthèque était un terrain extrêmement propice à l'observation de certains comportements de l'enfant.

.../...

La question du personnel, dans un ludothèque, revêt une importance capitale. Les animateurs doivent faire preuve de très grandes qualités dans trois domaines nous semble-t-il :

- être capable d'établir des relations aussi directes que possible avec tous les utilisateurs :
 - . les enfants,
 - . les parents,
 - . les éducateurs,
- avoir de bonnes connaissances techniques du jeu et du jouet ;
- être extrêmement disponible et à l'écoute des centres d'intérêt des enfants plus particulièrement ;
- être très compétent en matière d'organisation d'un système de prêt, ce qui requiert une formation de type bibliothéconomique.

Malheureusement, à l'heure actuelle, toutes les ludothèques fonctionnent grâce à la participation de personnes qui acquièrent une expérience uniquement par la pratique, une formation spécifique et adaptée n'existant pas actuellement. Aussi est-ce avec un intérêt certain que, lorsque nous examinerons le fonctionnement du C. P. J., nous verrons comment l'équipe lyonnaise a tenté de résoudre cette lacune, qui, à terme, peut menacer fortement l'existence d'un joujouthèque.

4 - Les ressources financières de la ludothèque

C'est le troisième volet de ce triptyque fondamental. Ce problème a été résolu pour les joujouthèques qui ont eu la chance d'être intégrées à un ensemble. En cas d'intégration à un Centre Social, c'est la Caisse d'Allocations Familiales qui prend en charge l'équipement et le fonctionnement et la Municipalité, en cas d'intégration à une bibliothèque municipale.

D'une manière générale, il ne faut pas considérer la joujouthèque comme une activité peu onéreuse. Elle est au contraire très dispendieuse et, à l'heure actuelle, en 1979, on peut considérer que le prix moyen d'un jeu est d'une soixantaine de francs. Si l'on multiplie ce chiffre par, admettons 1 000, soit l'équipement relativement acceptable pour 500 enfants, la somme initiale à prévoir sera donc de l'ordre de celle qui est nécessaire pour une discothèque moyenne. La ludothèque ne peut, ne serait-ce que sur ce plan, être considérée comme un équipement au rabais.

.../...

Le Centre Pédagogique du Jouet qui, en tant qu'Association, n'a jamais bénéficié de subventions régulières, a choisi de mettre à contribution les producteurs, en échange de services, notamment la mise à disposition d'une structure de tests. Si, au départ, une dizaine de fabricants ont été intéressés, l'intérêt que représente ces tests est démontré par le fait qu'actuellement c'est une quarantaine de fabricants qui ont demandé à bénéficier de ce service. Bénéficiaire est le mot, car, que représentent les quelques 6 000 F de cotisation annuelle par rapport à des budgets publicitaires qui, chez certains, atteignent, avec le développement de la publicité télévisée, des sommes tout à fait impressionnantes.

La seconde source, pour la ludothèque, est constituée :

- par la vente aux adhérents d'une carte annuelle d'adhésion au C. P. J., valable pour toute la famille, quel que soit le nombre d'enfants. Montant en 1979 : 50 F ;
- par la perception, pour le prêt d'un jouet, d'une somme tout à fait symbolique de 1 F (en 1979).

Sur le plan de la participation financière des adhérents-emprunteurs, nous pouvons constater, qu'en fait, celle-ci correspond au montant de celle qui est perçue dans nombre de discothèques municipales.

Il faut néanmoins signaler que, parmi les organismes publics, jusqu'à présent, seule la Caisse d'Allocations Familiales a octroyé, au moment de l'installation dans les nouveaux locaux, une subvention qui a servi essentiellement à l'équipement (moquette et fabrication d'un mobilier élémentaire conçu pour le rangement).

Il n'est peut-être pas inutile de rappeler au passage les possibilités de financement qui peuvent s'offrir aux ludothèques nouvellement créées, à la réserve près que ceci signifie :

- d'une part une autorisation de contrôle de dépenses des sommes effectivement versées ;
- et d'autre part que la plupart des organismes ne se manifestent que lorsque cette activité a pu faire preuve de son bon fonctionnement.

.../...

Nous avons retenu, donc, quelques possibilités parmi les plus fréquemment utilisées :

- les municipalités,
- les caisses d'allocations familiales,
- les conseils généraux,
- les D. D. A. S. S. (Direction Départementale à l'Action Sanitaire et Sociale), Service Extérieur du Ministère de la Santé,
- les Directions Départementales de la Jeunesse, des Sports et des Loisirs,
- le concours d'associations fortement implantées sur le département,
- Fédérations Départementales des Oeuvres Laïques (Ligue de l'Enseignement) qui a, en outre, favorisé l'installation d'un système de lecture publique par bibliobus dans plusieurs départements où il n'existe pas de Bibliothèque Centrale de Prêt ;
- divers mouvements d'animation (CEMEA, Francs et Franches Camarades, etc).

5 - Le fonctionnement de la ludothèque

a - Les acquisitions

A la ludothèque du C. P. J., les acquisitions se font principalement à titre gratuit. Ce sont les fabricants eux-mêmes qui envoient leurs jouets à la ludothèque en vue des tests, ce qui explique, comme nous le verrons, l'extraordinaire richesse de la joujouthèque. Le C. P. J., actuellement, peut compter sur quelques quarante fabricants et grossistes, ce qui représente environ 80 % du marché intérieur français. Il existe, entre le C. P. J. et les fabricants, une obligation tacite de dépôt légal et, de plus en plus, les jouets prototypes sont confiés au C. P. J. afin que celui-ci en fasse un examen critique sur la base des activités et du prêt.

.../...

Malgré tout, il est certain que l'on peut constater des lacunes. Aussi, dans son prochain budget, le C. P. J. va-t-il réserver une part plus importante à l'acquisition à titre onéreux, afin développer la variété des jeux et jouets mis à la disposition des adhérents. Cette extension qualitative se manifestera principalement sur deux plans :

- l'acquisition de jouets dits "artisansaux", assez onéreux,
- l'acquisition de jeux et jouets d'éveil musical.

Le C. P. J. n'étant malgré tout pas une organisation mercantile quant à la proposition de ses services, il a cherché à établir avec les petits artisans régionaux, dont on sait que souvent la production est d'excellente qualité (par exemple les jouets traditionnels en bois), des relations moins rigides en leur proposant l'échange suivant : 1 jeu - 1 test.

b - Classification et classement

La question des classifications et du classement est aussi importante dans une joujouthèque que dans une bibliothèque. Un des buts essentiels étant de favoriser au maximum l'auto-expérience et l'autonomie, il a fallu osciller entre deux types :

- la classification par type de jouets,
- la classification par âge.

La classification par sexe, établissant un cloisonnement étroit fille/garçon a été rejetée dès le début des activités du C. P. J. et il semble que, bien heureusement, aucune ludothèque digne de ce nom ne l'aie maintenue.

En fait, les deux classifications retenues procèdent de critères extrêmement simplificateurs et c'est pourquoi il faut rechercher avec les utilisateurs eux-mêmes une solution qui puisse être satisfaisante. Malgré tout, dès lors qu'il faut classer sur des rayons assez peu adaptés, la ludothèque a choisi deux éléments d'appréciation qui ne sont certainement pas conçus comme des modèles universellement applicables.

.../...

Classification par âge

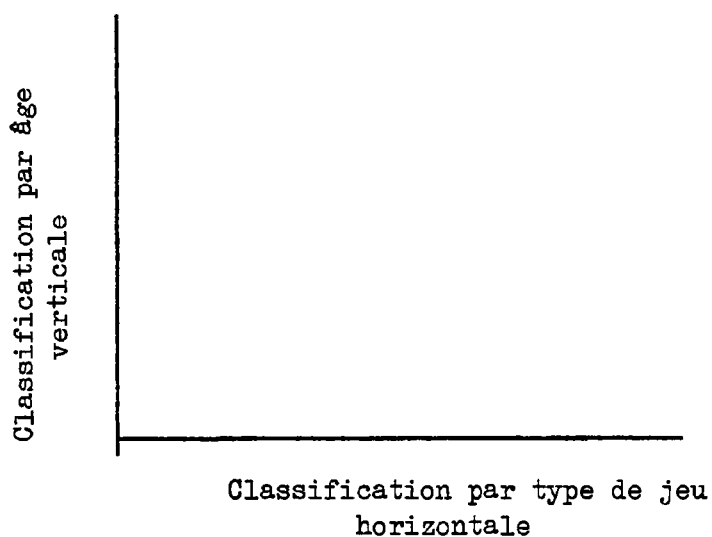
	Signalement par gommettes	Cote
- Jeux de 6 mois à 3 ans	jaune	A
- Jeux de 3 à 6 ans	bleue	B
- Jeux de 6 à 9 ans	rouge	C
- Jeux de 9 à 12 ans	verte	D
- Jeux de plus de 12 ans	noire	E

Classification par type de jeu

- Jeu à caractère éducatif
- Jeux de société
- Nouveautés
- Jeux imaginatifs
- Transports, aventure, plein air
- Jeux contribuant au développement manuel et artistique
- Jeux de construction.

Organisation

Sur le plan pratique de l'organisation, la solution qui a été utilisée à Lyon repose sur le schéma suivant :



Nous ne saurions trop insister sur la difficulté que présente le respect des règles que nous avons présentées.

Si le livre, malgré ses formats divers, présente un caractère de maniabilité constant, il n'en est pas de même pour le jeu et le jouet. Le classement en ludothèque conduit à conserver au maximum les boîtes pour faciliter le rangement.

L'idéal en ludothèque est que la totalité des jouets soit absolument en libre-accès. Malheureusement, il est souvent impossible de le faire, compte tenu de l'exiguïté des locaux ; aussi, le plus souvent, doit-on se limiter à ce que le jeu ou le jouet soit le plus visible possible. Pour cette question, qui nous semble un préalable à tout bon fonctionnement, nous trouverons, en annexe, d'autres cadres de classement utilisés notamment dans les ludothèques étrangères (). Il est à noter cependant qu'une initiative intéressante en la matière nous vient de Belgique où le Ministère de la Culture prévoit prochainement l'élaboration d'un code de classification des jouets par un groupe de travail.

c - La collection

Une ludothèque vit principalement par ce qu'elle peut proposer qualitativement et quantitativement.

Nous avons tenu à présenter le dépouillement du fichier inventaire en ne retenant que deux éléments :

- le nom,
- le nom du fabricant.

Dans une énumération de ce type, la mention de prix (fluctuant s'il en est) et la collation aurait peut-être présenté un intérêt, mais notre objet était surtout de montrer qu'il est possible à l'heure actuelle de proposer (et ceci pour tous publics, même adulte) une gamme de jeux très variés.

.../...

En fait, dans la liste que nous dressons ci-dessous, on peut se demander si, effectivement, certains sont conçus de façon à pouvoir être utilisés en ludothèque. Il ne faut pas oublier que la ludothèque du C. P. J. est un véritable laboratoire d'essai, aussi faudra-t-il éviter, ou refuser, dans une ludothèque astreinte à une sélection vigoureuse, les jouets qui répondent aux critères suivants :

- les jouets éphémères (Makoplâtre, collages), à moins que l'on ne prévoit un stock de matériaux permettant une utilisation répétée ;
- les jeux maquettes, dont le résultat est le montage d'un jouet d'exposition
- les jeux pluriélémentaires courants (Lego par exemple) dont le contrôle est difficile et pour lesquels il est peu aisé à l'utilisateur de faire une différence entre ses éléments personnels et ceux appartenant à la joujouthèque.;
- les jeux électriques doivent être quasiment rejetés.

En cas de nécessité, on ne retiendra que ceux qui ont une excellente sécurité sur le plan de l'alimentation, mais d'une manière générale il faut souligner la fréquente fragilité de ce type de jouet. Le caractère éducatif de certains jeux électriques n'est peut-être pas en cause, mais, dans la mesure où il est très difficile de s'en servir de manière autonome, il concourt à une certaine dépendance vis-à-vis d'un réseau habituel domestique présentant certains dangers, ou bien à l'acquisition régulière de batteries de piles, encourageant un certain type de gaspillage.

La ludothèque du C. P. J. compte près de 2 000 jouets, dont certains en plusieurs exemplaires. Nous avons pensé juste de maintenir, pour la clarté de l'exposé de collection, une division théorique et factice pour la réalité regroupant les jeux par catégorie d'âge.

.../...

Jeux petits - 6 mois à 3 ans

Culbuto indienne	
Camion plastique	
Téléphone	Mob
Puzzle silhouette	Fisher Price
Basket Ball	Carlit
Puzzle encastrement (le mobilier)	Fisher Price
Puzzle (animaux sauvages)	Depreux
Brouette	"
Animal puzzle	Mob
(ours - éléphant)	
Puzzle maison	
Lapin en bois	F. P.
Chat en bois	Laroy
Knocky-block	"
Five little boats	Ambitoys Mako
Aéroport	Delacoste
Activity Center	F. P.
Locomotive	"
Grand Comment	Meccano
Puzzle lion	Parents
Grue en bois	Kuenzi
Baby mirror	Sio
Rouleau à musique	Play-School
Boîtes Ambitoys	"
Tortue	Mako
Puzzle dick Bruna	F. P.
Ballon-sablier	
Xylophone	Playschool
Play-gym	F. P.
Pyramiboul	"
House shape	Educalux
Puzzle ambitoys	
Poisson	
Encastrement garage	Husler
Nina Vehicules	Depreux
Eggs and pund	Ravensburger
Bati zoo	"
Nursery tune	Delacoste
Culbuto mexicaine	Capiepa
Culbuto fermier	Educalux
Chien Rita	"
Pyramiboules Baby	"
Fermier au champ	"
Cheval orange	Depreux
Couffin	Orly jouet
Ecureuils	Clerc bois

Cheval boulier	Clerc bois
Camion démontable	"
Petites voitures	"
Train en bois	Sio Depreux
Bus Sio	Depreux
Etabli en bois	Sio Depreux
Hedge hog (hérisson)	Depreux
Playphone	"
Puzzle bois (le pâtissier)	"
Puzzle l'école	"
Puzzle pompiers	"
Téléphone combiné	Moquin Breuil
Panoplie chantier	"
Weeble police auto	Cesi import
Weeble pompier	"
Pedigree	Depreux
Stacking tree	"
Floating harbour	"
Duck and eggs	"
Chien roulant	Clerc bois
Snoopy peluche	
Petit singe	
Gros singe peluche	
Poisson plastique	
Puzzle carton	Ravensburger
Locomotive en bois	Educalux
Chien orange	"
Lapin rouge	"
Chien basset	
Tonka buggy	Tonka
Village Fisher Price	F. P.
Encastrement la ferme	Depreux
Camion bleu	"
Hochet	Educo
Nestor le pingouin	Orly Jouet
Camion	M. Breuil
Auto barquette Le Mans	Mt Blanc
Alpine Renault A 310	"
Auto police	"
Petit cheval jaune	"
Flûte enchantée	Kiddikraft
Voitures pompiers	
Voiture fermière-poule	Clerc
Maxi-perles	Kiddikraft
Pedigree boats	
(bateaux emboitables)	
Music box mobile	F. P.
Poupée noire	F. P.
Garage	F. P.
Pyramide Sio bois	Depreux
Garage plastique	"
Camion seau	"
T. V. musicale	Meccano

Cheval en bois	G. S.
Educabloc	"
Balance	Coqueral
Chalutier	Cesi Arbois
Charette postale	
Banc à marteler	
Autobus londonien	
Train démontable	
Jardin d'acclimatation	Cgi Arbois
Train voyageurs	
Train marchandises	
Train transport autos	
Locomotive démontable	
Escargot	"
Pyramiboul canard	Educalux
Pyramiboul clown	
Pyramide indienne	
Mini pyramide chien	
Pyramide clown	
Train Educalux	
Camion transporteur autos	
Camion "Circus"	
Bocs bois naturel	Playscool
Baby mirror	"
Bateau démontable	
Avion démontable	
Camion démontable	
Bateaux	"
Pyramide betty	Educalux
Mini canard	"
Mini lapin	"
Jouet à trainer pompier	Clairbois
" téléphone	"
" ourson	"
" xylophone	"
Mini chien	Educalux
Encastrement debout	
- la ferme	Nathan
- l'école	"
Mini pyramide lapin	Educalux
Mini pyramide canard	"
Chariot cubes bois	Ceji Arbois
Manège animé	"
Grue animée	"
Train bois	
Etabli	Playschool
Toupie démontable	Berchet
Auto-center	Clairbois
Petit pompiste	Educalux
	Playschool

Kangourou Boulgom	Playschool
Poupée Boulgom	"
Chien Boulgom	"
Chat Boulgom	"
Livre Kiddikraft	Bébé Confort
Voitures	Delacoste
Animal porteur	Nounours
Baby téléphone	M. Breuil
Lapin Boulgom	Educalux
Femme caoutchouc	Delacoste
Marin caoutchouc	"
Chien	"
Eléphant	"
Gros chien peluche	"
Téléphone image	M. B.
Ours	Boulgom
Train musical	Meccano
Chien dalmatien porteur	Nounours
Sio pompiers	Depreux
Craw-a-ball	Kiddikraft
Pull-a-smile	"
Train musical	Meccano
Pyramid tree	Kiddikraft
Educaroul fermière	Educalux
Educaroul cheval	"
Garage Educalux	"
Boule à billes	F. P.
Mini copter	F. P.
Voiture pompiers	"
Snoopy	"
Oiseau bleu	"
Camion explorer	"
Bateau	"
Duplo	Lego
Tourne-disque	F. P.
Famille flottante	"
Pedibuc bois	"
Chariot bois	"
Valise à volume	"
Porteur	Sitap
Clipo 1er âge	
Cerceau moulin	
Poupée patty	
Téléphone comment ça va ?	Mt Blanc
Chariot de marche	G. Sauveur
Chariot de marche	Bébé confort
Boîte Lego 537-533	Lego
535-536	"
524	"
522	"

Educaroul mexicain	Educalux
Roul cow-boy	"
Roul mexicain	"
Canard Tacot	"
Chien Tacot	"
Pyrondulo cow-boy	"
Pyrondulo chien	"
Clown-vélo	"
Roul indien	"
Poupée musicale	Mattel
Vache porteuse	Clerc
Eléphant bascule	"
Cheval bascule	"
Canard porteur	"
Attelage poisson	"
Attelage canard	"
Attelage cheval	"
Poisson garni	"
Canard garni	"
Tacot garni	"
Chariot cubes	Jeujura
Boîte 523	Lego
Train station	"
Aquamobile	Meccano
Chien coker	Nounours
Lapin	"
Ourson	"
Caniche	"
Active baby	Ambi Toys
Box blox	Mako
Knocky block	"
Puzzle	Berchet
Radio portative	F. P.
Bolide à idées	F. P.
Calin marionnettes	Boulgom
Poney	F. P.
Baby ball	Boulgom
Puzzle bateau	Schmidt
Téléphone	Playschool
Formes rondes	Nathan
Formes carrées	"
Formes composées	"
Kit brouette	M. Breuil
Train	F. P.
Pont et bateau	Kiddikraft
Chien musical	Nounours
Auto porteur	Superjouet
Picnic basket	F. P.
Bac Lego	Lego
Lion musical	Nounours

Encastrement	Ravensburger
Portique petit	Kiddikraft
Portique grand	"
Transistor	Playschool
Hochet	Brio
Hélicoptère	Playschool
Bac Duplo	Lego
Plaque à trous	Brio
Flûte	Kiddikraft
Chenille	"
Petits canards	"
Hochet handy-dandy	Ambitoys
Baby boat	Mako
Baby ball	"
Tam-tam	"
Baby trainer	"
Cheval bois à traîner	URSS Mako
Voiture pompier bois	"
Minitou pompier	Educalux
Minitou ferme	"
Minitou indien	"
Minitou cow-boys	"
Police car	"
Ambulance	Mob
Brouette	"
Pirondulo perroquet	"
Bascule ours	Educalux
Caniche	"
Hochets	"
Panier de sable	M. Breuil
Pingouin	F. P.
Ourson hochet	"
Hippopotame	"
Happy whistlers	"
Tortue petits pas	"
Boîte à cubes	"
Casier à lait	"
Encastrement	Ravensburger
Cubes plastique	Jeujura
Encastrement	
- dans mon bain	Playschool
- Mickey	"
Toboggan musical	Matchbox
Bateau	"
Camion pompier	Educalux
Tracteur	"
Animaux à roulettes	Clerc
Eléphant	"
Cheval Joe	"
Chien siège peluche	"

Baby chien	Clerc
Chuggy train	Matchbox
Wannabies	Ceji
Train Bobil	"
Avion Bobil	"
Voiture Bobil	"
Hochet happy smile	Kiddikraft
Encastrement 4pièces	Playschool
Porteur bois	G. Sauveur
Hérisson	Nounours
Lapin noir et blanc	"
Chouette musicale	"
Epagneul	"
Chat blanc	"
Cocker	"
Ours articulé	"
Ferry boat	Matchbox
Camion téléphone	Playschool
Porteur bois	Artisan
Coffre bois	"
Train bois	"
Véhicules bois	"
Patinette	Favre
Planche à roulette	"
Porteur bac	"
Motocyclette	"
Loco-western	"
Voiture course	"
Super trotteur	"
Jeep et remorque	"
Lego 529	Lego
Bateau vapeur	Kiddikraft
Balançoire	"
Safari parc	"
Camion pompier	"
Loco enchantée	Idéal Toy
Tracteur éducaroul	Educalux
Ecureuil	Boulgom
Chien	"
Singe	"
Ours	"
Train démontable	Educalux
Voiture bois	"
Tracteur	"
Train voyageurs	"
Skieurs	"
Ambulance	"
Doudou couffin	"
Poussah démontable	Lardy

.../...

Famille canard	Educalux
Jouet animé démontable	Educo
Encastrement	
- animaux de la ferme	F. P.
- véhicules	F. P.
- maisons	F. P.
- animaux de la forêt	F. P.
Horloge radio	M. Breuil
Télé musicale	"
Baby shériff	Clerc
Fluffi	"
Troty	"
Chien porteur	"
Agneau porteur	"
Lapin grandes jambes	Bulgom
Agneau	"
Cocker	"

Jeux - 3 à 6 ans

Zoo	Mako
Premier trouvé	Capiepa
Loto voyage	Cablit
Les 4 saisons	Nathan
Circus domino	Dick Bruna
Silhouettes puzzle	Cablit
Mosaïque champignons	"
Au pays des bonbons	Bradley
Meccano junior	Meccano
Faites votre valise	Ravensburger
Ballons multicolores	"
Spiro bambin	Meccano
Au marché	Nathan
Pedigree	"
Jeu de l'oie	Carlit
Simplex géométric	"
Forms	Depreux
Multi familles	Nathan
Simplex color	Carlit
Horloge bois	Sio
What missing ?	Depreux
Ressemblances	"
Différences	"
Faisons notre jardin	Ravensburger
Jumbo puzzle	Jumbo
" Pompier	"
" plage	"
" bateau	"
" fillette	"
" train	"
" manège	"
Auto code	Depreux
Puzzle	
- poule poussins	Nathan
- petites chèvres	"
- chatons au bain	"
- fort Apache	"
Bowling	F. P.
Jeu combinons	Nathan
Couleurs	"
Centre de secours	Playschool
Cache bille	Kuenzi
Educatio	"
Puzzle animaux familiers	Nathan

.../...

Aquarium	Cablit
Siolet	Depreux
Coq bois	Kuenzi
Sio montage 170	Sio
Color domino	Nathan
Puzzle maison	"
A B C	Carlit
Timbres géants	Nathan
Cubal contact	Ravensburger
Cric crac	Cablit
Sio montage	Sio
Couleurs et formes	Parents
Loto	Jumbo
Basket ball	F. P.
Puzzle Robin Hood	
Loto puzzle	F. P.
Dinette	Berchet
Puzzle	Kuenzi
Domino	
- fleurs	Ceji
- clowns	"
A B C 123	Jumbo
Kiddy maxi puzzle	Kiddikraft
Lot puzzle	Parents
Garage	Depreux
Ambulance	"
Pompiers	"
Caisse enregistreuse	M. Breuil
Interfleur	Mob
Domino	
- métiers	Ceji
- animaux	"
Loto chapi-chapo	Ceji
Construction	Sio
Bijouterie	M. Breuil
Dinette	Sweeden
Weeble house	Ceji Import
Cinéma meccano	Meccano
Britains farm	Ceji Import
Festival	Jumbo
Fischer Technik	Fischer Technik
Domino	Jumbo
Weeble harbor	Ceji Import
Dessinons - Effaçons	"
Mobi traffic station service	"
Mobi city	Mt Blanc

.../...

Electro junior	Jumbo
Maxi Kiddy puzzle	"
Excavator	Tonka
Camion benne	"
Marchande 4 saisons	M. Breuil
Pelleteuse	Tonka
Camion	"
Tracteur	Mob
Découverte	Nathan
Téléphone, balance, caisse	
enregistreuse	Mob
4 premiers jeux	Ravensburger
Fischer technik 50 V	Fischer technik
" 100 V	"
" 50 S	"
Colorama	Ravensburger
Kiddy maxi puzzle 1'ours	Jumbo
Mon petit monde à moi	Ravensburger
Trois puzzles Blanche Neige	Nathan
Ardoise	Depreux
Loto	Jumbo
Mobi 20	"
Mobi 10	"
Ours mobile	Mt Blanc
Domino test	Ceji
Patin à roulettes	Rollet
Jig bits	
- legend	Kiddikraft
- circus	"
- animals	"
- men	"
Lost and found	"
Jumble sale	"
Make a story	
- in the town	"
- in the country	"
- at home	"
Table à repasser	Orly jouet
Chaise poupée	"
Berceau bois	"
Panoplie ménage	Super jouet
Arbre de Mako	Mako
Buggy	Tonka
Weeble caravane	Ceji Immort
" aéroport	"
Ferme	Depreux
Aéroport	"
Garage	"
Gare animée	"
Xylophone	Playschool
Chalutier	"
Jeep démontable	"

Farwest Britains	Britains
Ferme	F. P.
Voiture campeur	F. P.
Tobobilles	Bébé Confort
Camion grue	Tonka
Maison de poupées	F. P.
Domino des animaux	Jumbo
Martin pêcheur	Meccano
Boîte Clipo	"
Poste centrale	"
Play-big	Ceji Import
Télé réponse	Meccano
Multi mobiles	Mt Blanc
Course des escargots	Capiepa
Etabli bois	G. Sauveur
Educaboïs	"
Panoplie dinette	Coqueval
Bloc cuisine	"
Malette dinette	"
Cuisinière four	"
Evier avec pompe	"
Lave-vaisselle	"
Balance	"
Puzzlino	Jumbo
Jumbo Mosaic	"
Poupée	Depreux
Barque à voile	Ceji
Chariot alsacien	Ceji Arbois
Fort Green River	"
Balanza	Jumbo
Au marché	M. Breuil
Super market	"
Le petit pompiste	Educalux
Blocs bois	
- lettres	Playschool
- nombres	"
Blocs couleur	"
Bloc bois naturel	"
Maison de poupée	"
Chouette horloge	Meccano
Mosaïque G. M.	M. Breuil
" P. M.	"
Puck la coccinelle	"
Quips	"
Mes premiers mots	Capiepa
Junior domino	Ravensburger
Vanity case baby	Pipo
Petit panier primeur	"
Puzzle frise Blanche Neige	Nathan
Chenille multicolore	"
Mako collages	Mako

Petite marchande	Pippo
Sylophone	Ceji Arbois
Malette Docteur	Berchet
Boîte perles	Ceji Arbois
Abécédaire animaux	"
Clairmobile la ferme	Clerc
Puzzle animaux	Ceji Arbois
Dominos qui mange quoi ?	"
Quips	Ravensburger
Première mosaïque	"
Mosaïque champignon	Carlit
Timbres à imprimer	Nathan
Mercuriale	M. Breuil
Loto des fruits	Ceji Arbois
Loto pendule	Ceji Arbois
Mini market	M. Breuil
Spiro junior	Meccano
Faites jouer votre enfant	Kiddikraft
Epicerie	M. Breuil
Voitures	Delacoste
Britain farm	Ceji Arbois
Boîte agence de voyages	M. Breuil
Pâte à modeler acti-club	Berchet
Pâte à gateaux	"
Grand établi	Playschool
Circuit petit train	Mt Blanc
Maxilongo puzzle	Jumbo
Kiddy maxi puzzle	"
Kiddy le canard	"
Kiddy le tigre	"
Puzzle disney Donald	Dujardin
Jumbo festival	Jumbo
Baby serie puzzle	Schmidt
Vrai ou faux	Dujardin
Voiture pompier	Tonka
Bétaillère	"
Transport chevaux	"
Poupée Clotilde	Nounours
Poupée Cerise	"
Patins à roulette	Rollet
Coffret chantier	Tonka
Transport auto	"
Caisse enregistreuse	Rollet
Cygnés bascules	"
Berceau Bettina	"
Jeux pour apprendre	
- zoo	Kiddikraft
- légendes	"
Kiddy animal puzzle	Jumbo
Chalet	F. P.
Village, train	Fischer Technik
Camion	"

Ecole	Educalux
Camion remorque	Tonka
Coffret chantier	Sitap
Mako pêche	Mako
Montagne enchantée	Mt Blanc
Tableau horloge	Jeu-Jura
Tableau bureau	"
Animaux puzzle	Ceji
Alphabet magnétique	Jeu-Jura
Plateau dinette	Coqueval
Malette coiffure	Pippo
Poussette marché	"
Voiture police	Mt Blanc
Cheval roulette	G. Sauveur
Coffret safari	Mt Blanc
Travaux publics	Mt Blanc
Kosto-clairmobil	Clerc
Voiture pompier	Mt Blanc
Kiddy puzzle	Jumbo
Timbres à imprimer	Nathan
Grue bois	Ceji Arbois
Dragueuse gravière	Ceji Arbois
Alphabet cubes	Jeu-Jura
La ferme	Nathan
Voiture safari	Mt Blanc
Puzzle sésame	Jumbo
Couleurs et formes	
- cirque	Nathan
- zoo	"
Badaboum	Capiepa
Kiddy zoo	Jumbo
Maxi longo	"
Auto puzzle	Nathan
3 attelages	Clairmobil
Téléphone	Mako
Les vacances des bidibules	Meccano
Junior électro	"
Weeble house	"
Jumbo holly	"
Dominos bois	"
La famille holly	Mako
Funny folks	Mako
Electro sésame	Jumbo
Malette dinette	Coqueval
La gare	Clerc
Sous marin des bidibules	Meccano
Panier nursery	Pippo
Caisse enregistreuse	F. P.
Grenouille	"
Camion pelleteuse	M. Breuil
Puzzle bois à encastrier	Ravensburger
Puzzle tic-tac	Schmidt
Domino je compte	Dujardin
Dominos animaux	"

Puzzle 35 pièces	Ravensburger
Village F. P.	F. P.
Tramcirque	F. P.
Famille chlorophylle	Mt Blanc
Maison bois	Ravensburger
Dominaux jardin	Dujardin
Dominaux vitesse	"
Le village	Nathan
Le port	"
Lucky Lucke puzzle	Dargaud
Achille Talon	"
Habitat	Ambitoys Mako
Réfrigérateur	Coqueval
Camion pompier	M. Breuil
Histoire d'enfants	Nathan
Loto observation	"
Puzzle garage	Ravensburger
Makomatic	Mako
Camp indien	Educalux
Ranch cow-boys	"
Tactilo	Nathan
Formes sur panneau	Mako
Safari	F. P.
Caisse constructions	Beaufix
Bambino loto	Ravensburger
Safari	Tonka
Arche de Noë	Artisan de Queyras
Train bois	Brio
Putsi village mural	"
Village bois	"
Train électrique	Faller
Ferme	Artisan de Queyras
Jeu de pêche	Dujardin
Cocorico	Ravensburger
Baby mosaïque	Mob
Boîte 3 à 6 ans	Fischer Technik
Forteresse-soldats en bois	URSS Mako
Ma ville	URSS Mako
Patinette bois	"
Byciclette	Ampafrance
Camping car	Mob
Mako trafix	Mako
Jeu de construction	Jeu-Jura
Pitt et Patt	Cardy
Equipe TV	F. P.
Port de chargement	"
Aventure dans les bois	"
Malette docteur	"
Hôpital des enfants	"
Car scolaire	"
Avion	"
Camion bétonnière	Tonka
Cubes alphabet et chiffres	JeuJura
Mosa décor	Mob

Boîte véhicules	F. P.
Tingo 232	Jumbo
233	"
234	"
Dolly disc	"
Comme maman (dinette)	Coqueval
Hans et Gretel	Playschool
Garage	Matchbox
Station service	"
Pompiers	Educalux
Double match	Bradley
Attelage far-west	Clairbois
Camion benne	Mob
Chario plage	Berchet
Loto de la maison	"
Train à pousser	Faller
Safari bulle	Laffont
Loto ménagerie	"
Les animaux chasseurs	"
Sapeurs pompiers	"
Play boat	Matchbox
Coffre à jouer	Mako
Tableau W. Disney	Charton
Didacta puzzle	Ravensburger
Serpencolor	Laffont
Makocotte	Mako
Garage Esso	Coqueval
Hospital supply	Matchbox
Pop-up rocket	Kiddikraft
Train marchandises	URSS Mako
Acrobates	Kiddikraft
Cirque	Clairmobil
Pompiers	"
Tableau - bureau - siège	Clerc
Garage	Clairmobil
Expresso automatique	Berchet
Bloc cuisson et casseroles	"
Petit train à monter	Educolardy
Les 4 tontons	Capiepa
Etabli 1er âge	G. Sauveur
Bac plage	Berchet
Cirque bidibules	Meccano
Planche à voile	Mob
Camion démontable	G. Sauveur
Ferme trottinets	Matchbox
Ferme	Educalux
Bloc évier - cuisine	Coqueval
Pitt et Patt cuisine	Lardy
Camion bétonnière	M. Breuil
Valise démontable	Educolardy
Ambulance	Educalux
Voiture Minitou	"
Minitou skieurs	"
Mini racer	Mako
Jardin magnifique	Mt Blanc

Ecole maternelle	F. P.
Malette à outils	"
Epicerie	Mob
Halles	Mob
Mon train	Nathan
Locomotive	Educolardy
Panier	"
Puzzle "le corbeau et le renard"	Nathan
Puzzle "la biche et ses petits"	"
Domino des autos	"
Animaux familiers	"
Thonier	G. Sauveur
Voiture cirque	M. Breuil
Hamac	Pippo
Camping car	Mt Blanc
Fromagerie	M. Breuil
Restaurant	"
Cafétéria	"
Famille lapin puzzle	Nathan
Pitt et Patt jardin	Lardy
Téléphone	Mob
Ecole	Educalux
Diligence	Clerc
Moto	Mob
Le petit fermier	Clerc
Mickey safari	"

Jeux de 6 à 9 ans

Mako pêche	Mako
Animaux du monde	Nathan
Europe nature	(Sans référence)
Ministeck	"
Ludomath	Hachette
Piège	Bradley
Constri	Parents
Animograph	Meccano
Ciblosol	"
Les 2 font la paire	Parents
Makoéquilibre	Mako
Différix	Ravensburger
Acti club zoo	"
Acti club ferme	"
Makitiancolor	Mako
Couleurs et formes	"
Cache mako	"
Jeu des voitures	Nathan
Shopping center	Ravensburger
Passeport pour la nature	"
Les structures	Hachette
Bus électrique	Mt Blanc
Plus et moins	Danese
Jeux de cartes	"
Jumbolino pop matic	Jumbo
Mix max	Ravensburger
Jeu de l'oie	Carlit
Sio montage	
- le camion	Sio
- l'avion	"
Les animaux en péril	"
Loto électrique	Ceji Arbois
Meccano	Meccano
Mécanismes de l'intelligence	Parents
Animaux - Réserves de France	Nathan
Makolong-nez	Mako
Giromako	"
Mots-croisés	Berchet
Lego chambre étudiant	Lego
Mega muz	Ceji
Malette couture	Berchet
Chapi chapo domino	Ceji Arbois
Malette docteur	"
Acti club village	Berchet
Identic	Ceji Arbois
Télékim Mako	Mako
Mako messages secrets	"
Chateau duc de Muz	Ceji Arbois

Test image	
- les animaux	Ceji
- les arbres	"
- le magicien	"
Haut les mains	Mako
Barbapapa	Delacoste
Quelle heure est-il ?	Ravensburger
Chronologie	"
Original memory	"
Mako bougies	Mako
Junior memory	Ravensburger
Suites logiques images	Nathan
Mobi 40	Mt Blanc
1 000 Bornes	Dujardin
Mako press color	Mako
Le petit train des lettres	"
J'imprime des mots	Carlit
A chacun sa place	Nathan
Puzzle le pré	Ravensburger
Mobi traffic	"
Mobi city	"
Puzzle régions de France	M. Breuil
Maxi grue	Mt Blanc
Far west saloon	"
" hotel	"
" étable	"
" shérif	"
" general store	"
" banque	"
Fischer technick 1005	Fischer Technik
Lego personnages	Lego
Lego far-west	"
salon	"
hôpital	"
J'apprends à coiffer	Orly Jouets
Moto-cross circuits	Mont Blanc
Télécran	Ceji
Magna sticks	"
Sculpto moulages	Orly Jouets
Turbomoto	Meccano
Salle de séjour	Lego
Salle de bain	"
Cuisine	"
Ecran magique	Meccano
Téléréponse	"
Nature vivante	Carlit
Minima cassette	Meccano
Minicinex	"
Racing top	Mt Blanc
Mes premiers mots	Capiepa
La rime des abeilles	"
Balanza	Jumbo
Dragster	M. Breuil

Mako tampons	Mako
Mako poste enfantine	"
Débarbouille le Titi et ses amis	Bradley
La panthère rose se déguise	"
Mascarade	Jumbo
Regarde bien	Ravensburger
Vanity case beauty	Pippo
Malette coiffure	"
Malette nursery	"
Mercuriale primeur	"
Table clinique	"
Malette médecin	"
General store	Ceji
Hôtel de ville	"
Banque	"
Rue Far-West	Ceji
J'apprends l'heure	Dujardin
Mixer électrique	Berchet
Jeu de dames des animaux	Ceji
Attrape-moi	Carlit
Service à café	Berchet
Bijouterie	M. Breuil
Siro	Ravensburger
Casque séchoir	Pippo
Les cascadeurs	Meccano
Exim castillo	"
Vrai ou faux	Dujardin
Cinévue	Meccano
Acti-club fresques	Berchet
Patins à roulette	Rollet
Panoplie cow-boy	Anselme
Bateau container	Lego
Bateau police	"
Boîte base 911	"
Lego cheminée	"
coiffeuse	"
safari	"
hydravion	"
avion	"
travaux	"
Bateau alizé	G. Sauveur
Voilier dauphin	"
Lego infirmière	Lego
indiens	"
Grands parents	Mattel
Loterie foraine	Pippo
Tableau dessin	JeuJura
Marathon	Jumbo
Crocodile	"
Etabli menuisier	G. Sauveur
Jeu des erreurs	Capiepa
Maison forestière n° 3	JeuJura
Malette coiffure	Berchet

Puzzle le manège	Jumbo
le cirque	"
le zoo	"
la gare	"
Mako poupettes	Mako
Desserte roulante	Berchet
Les visages de Casimir	Capiepa
Decolaine	Mako
Kart	Bébé Confort
Grue géante	Mt Blanc
Les fous du volant	Mako
Tableaux à modeler	Berchet
Panoplie ménage	Pippo
chirurgien	"
Le petit patissier	Berchet
Junior élexikon	Ravensburger
Me reconnais-tu ?	"
Tableau perles Mako	Mako
Tactil	"
Volons à son secours	Ravensburger
Puzzle chansons enfantines	"
Panoplie marquise	Anselme
marquis	"
infante	"
bergère	"
cow-boy	"
Davy Crocket	"
fée	"
Zorro	"
geïsha	"
mariée	"
majorette	"
indienne	"
Je construis ma maison	Nathan
Cocorico	Ravensburger
Fleuriste	Pippo
Lego 217	Lego
Mako décor fil	Mako
Frisbee	(Sans référence)
Dessin au tampon	Ricochet
Caterpillar	Ceji
Autokiri	(Sans référence)
Le cochon qui rit	"
Pupitre à dessin	M. Breuil
Mille et une histoire	Nathan
Malette Fischer Technik	Fischer Technik
Cercle à musique	Ricochet
Feu rouge - feu vert	Nathan
Play train	Faller
Papier décor	Carlit
Les tortues se réveillent	Capiepa
Lego n° 851	Lego
Bernard et Bianca	Mako
Moulages cadeaux	"

Boîte à outils	URSS Mako
Maison à construire	"
Memory nature	Ravensburger
Bricoleur	"
Jeu de l'oie	Nathan
Etal épicerie	M. Breuil
Far-west	JeuJura
Chambre poupée	Pippo
Punching ball	Rollet
Cerceau	(Sans référence)
Play land 3673	Faller
Play train	"
Play mini train	"
Tableau dada jeu de l'oie	(Sans référence)
Loto zoo	Jumbo
Puzzle 4 saisons	"
Bernard et Bianca	"
Shuttle	Bradley
L'araignée volante	"
Hexago	"
Promenade rue Sésame	M. Breuil
Dix de chute	Bradley
Foxy	"
Saute grenouille	Laffont
Loto oiseaux	Dujardin
fruits	Dujardin
nature	"
Play train 3617	Faller
Lego 232	Lego
Spiderman	Laffont
Tableau peinture	Charton
Yeti	M. Breuil
Superloto des métiers	Laffont
Puzzle 80 pièces	Ravensburger
Camion pompier	Mt Blanc
Véhicules à créer	Mako
Zip-zap	Ceji
Avion	Fischer Technik
Corde à sauter	Asco
Jeu billard bois	Artisan
Jeu des vedettes	Laffont
Super kit hit train	Faller
Streak a round	Matchbox
Machine à coudre	Mattel
Catamaran	"
La ferme	Charton
Pupitre de jeux	Fischer Price
Petit menuisier	G. Sauveur
Goldorak	Mattel
Jeep	Tonka
Camping	"
Maison 376	Lego
Boîte base 40	Lego

Mako moulages étain	Mako
Pâte à modeler	"
Battre le P	Ideal Toys
Hippopotame	Mako
Contre la montre	Ideal Toys
Les dents de la mer	"
Shaker magique	"
Sidéral	Dargaud
Coffret Bijoux	Pippo
3 activités	"
coiffure	"
Tipi	Nathan
L'oeil du pigeon	"
Aspirateur	Mob
Voiture start	Tonka
Bateau mouette	G. Sauveur
Land-Rover	Mt Blanc
La main magique	M. Breuil
Table roulante	Coqueval
Malette patissier	"
Dada	Nathan
Malin comme un petit singe	"
Caisse enregistreuse électronique	Mob
Jeu du renard futé	Laffont
Course en montagne	"
La mer	"
Le marché aux chevaux	Ravensburger
Les 12 mois de l'année	"
Toupies batailleuses	Ideal Toys
Le cinégraphe	M. Breuil

Jeux de 9 à 12 ans

Le plus malin	Capiepa
Le défi	"
Coffret de jeux	"
Jeu des arbres	Nathan
Mots croisés	"
Touché-coulé	"
Prenez-les vivants	"
Siège	M. Bradley
A l'abordage	Carlit
Les villages	Hachette
Electro	Jumbo
Pétanque partie	Mt Blanc
Justelec	Willeb
Ludomath	Hachette
Malette jeux	Hachette
Le plombier	Miro
Tel est pris	Capiepa
Monopoly	Miro
Ball slalom	Capiepa
Chassé-croisé	"
Mako naval	Mako
Jeu de plantes	Nathan
Mako déco bois	Mako
Rugby sur table	"
Conquête de la mer	Nathan
Conquête du pétrole	"
Mako foot	Mako
Malette outils	Ceji Import
Trico marc	"
Promenade puzzle	"
Meccakit	Meccano
Atelier du sculpteur	"
Atelier du potier	"
Je me coiffe avec Alexandre	Nathan
Art de maquillage	"
Jeu de fables	Danese
Meccano	Meccano
Mako tournoi	Mako
Petite chèvre	Dujardin
Imprim' Mako	Mako
Mako tir-rafale	"
Métier à tisser	Dujardin
Les routiers	"
Mon beau métier à tisser	"
Les cracks	"
Hell valley	"
Magnasticks	Ceji
Chimie magique	Nathan
Jeu de l'oie - dada	Ceji
	Mako

.../...

Mako carré	Mako
Stratégie	Ceji
Pantographe	Berchet
Test images les chapeaux	Ceji
Jeu de jacquet	Mako
Action .	Ceji
- aventurier	Ceji
- officier	"
- maquisard	"
- légionnaire	"
Puissance 4	Nathan
Jumbo jet	Jumbo
Puzzle en ville	Ravensburger
Les animaux des prés	"
Action man	
- mission secrète	Ceji
- hélicoptère	"
- soldat allemand	"
- parachutiste	"
Mako tapis	Mako
Football 2000	Ceji
Bataille navale	"
Mako puzzle	Mako
Reversi jumbo	Jumbo
Port de yachts	Ravensburger
Jardin zoologique	"
Malette docteur	Orly Jouet
Malette jeux	"
Sculpto moulage	"
Transeurop express	Mako
Autoroute	Dujardin
Dominoto	"
Action man plongeur	Ceji
Protégeons la nature	"
Fischer Technik n° 2	Fischer Technik
" " n° 1	" "
Atelier de moulage	Meccano
Action man noir	Ceji
Infirmier militaire	"
Action man indien	"
Radio	Jumbo
Agent secret	Ceji
Monifoot	Meccano
Mako patchwork	Mako
tout en baby	"
moulages poterie	"
Soupe aux lettres	Nathan
Fleurs merveilleuses	"
Probe	Miro
Cow-boy	Ceji
Steep's échecs	Ravensburger
Jeu du nombre exact	Ceji
Deco 2000	"

.../...

Métier à tisser	Pippo
Pas de problème	Dujardin
Routes de France	Nathan
Bijoux anciens	Berchet
Mister Magic	Dujardin
Théâtre d'ombres	Mako
Mako cub à cub	Mako
Centre radio action Joe	Ceji
Jeux des cancre	Miro
3 constructions exim Farwest	Delacoste
Track	Dujardin
Bataille navale	"
Eurotouring	Jumbo
Puzzle commodore	Nathan
Les cascadeurs	Meccano
Pas de problème	Dujardin
Des jeux pour adultes	"
Roller surf	Rollet
Patins à roulettes	"
Fischer Technik hobby	"
Le bâtisseur	Meccano
Circuit voitures	Mt Blanc
Locomotives	Lego
Contrix	Meccano
Y a un truc	Nathan
Train	Lego
Les petits carrés	Bradley
Malette couture	Pippo
Envoyé spécial	Bradley
Maison forestière n° 4	JeuJura
Jeu de cartes	Nathan
Lego boîte pompier	Lego
Boggle	Capiepa
Circuit vitesse	Mt Blanc
Mako scintil	Mako
Equalile	Nathan
Citadel	Jumbo
La bonne paye	Miro
Maison forestière n° 8	JeuJura
Safari parc	Nathan
Le pendu	Bradley
Top chrono	"
Mako caméras	Mako
Black box	Bradley
Double dame	Mako
Wigwam	Ravensburger
Tableaux à pendre	Nathan
Mako bijou	Mako
Trac ball	Mako

.../...

Cerf-volant acrovol	(Sans référence)
Grue sur portique	Joustra
Astérix puzzle	Dargaud
Poterie	Nathan
Puzzle Espalion	"
Jeep action Joe	Ceji
Métier à tisser	Brio
Pyrographe	Ceji
Fischer Technik 50	Fischer Technik
Boîte technique	Lego
Cendrillon	Ceji
Lactorama	"
Adjugé	Mako
Moulin rouge	Nathan
Hep taxis	Bradley
Mako mini perles	Mako
Voyage en France	Ravensburger
Le lièvre et la tortue	"
Aile Delta	Ceji
La forteresse	Nathan
20 sur 20	"
Puzzle "foins en Ardèche"	"
Les voyages d'Astérix	Dargaud
Cambio	Capiepa
Le pari	Nathan
France écologie	"
Sogo	Ravensburger
Auto pompe	Fischer Technik
Quilles en bois	Tonka
Voiture	"
Téléphérique	Lardy
Hélicoptère	"
Diabolo	"
Sonnez votre tête	Ceji
Les marionnettes	Ravensburger
Hit car 3303	Faller
Interpol	Jumbo
Voilier	G. Sauveur
Pen Duick IV	Tonka
Coursomo	Bradley
Yeti	"
Tour de France cycliste	"
Peinture sur verre	Dujardin
Monsieur sport	Bradley
Pile ou face	Dujardin
Tarzan	Bradley
Le jeu des 1000 francs	Dujardin
Hit train 3707	Faller
3709	"
Le traqueur	Bradley
Tangram	Ravensburger
Chateau fort	Lego
Jeu des solitaires	Dujardin

.../...

La grosse tête	Laffont
La pyrogravure	"
Transbordement de conteneurs	Fischer Technik
Grue de chantier	"
La maison	Lego
Foot	Laffont
Jeu de loto	Dujardin
Circuit grand tourisme	Jouef
Fabrique de perles	Mako
Circuit champion	Jouef
Train électrique Albatros	"
Train électrique marchandises	"
Circuit compétition Rallye 2	"
Ranch constructions	Charton
Baby foot	"
Cithare	URSS Mako
La cascade	Matchbox
Labyrinthe	Brio
Inclination	Ceji
Ministeck	Mako
Jeu de croquet	Favre
Voiture monocanal	Joustra
Moulin	Charton
Circuit auto	Jouef
Far-west	JeuJura
Mako poupée n° 1	Mako
" n° 2	"
" n° 3	"
Mako flok	"
Mix mo	Dargaud
Maillot jaune	Mako
Rahan	Nathan
Alarme	"
Cerf-volant avion	G. Sauveur
Cerf-volant	"
Poursuite	Laffont
Super Magic	"
Collage décor	Mako
Talkie walkie	Rollet
Multi moulages	Laffont

.../...

Jeux - 12 ans et plus

Pour la collection correspondant à cette catégorie d'âge, nous n'avons pas cru bon de retenir et de mentionner les puzzles, qui étaient en trop grand nombre.

Wild life	(Sans référence)
Le tricker	"
Enigmako	Mako
Blocus	Jumbo
Citées nouvelles	Miro
Les pionniers du rail	"
Long cours	"
Formule 1	"
Colomino	Capiepa
Anagram	"
La clé jeux de mots	Miro
La belle occase	"
Marketing	"
Air traffic	Nathan
Forma	"
Calcula	Delacoste
Fascination	Capiepa
Electro-naval	Mt Blanc
Mixe up	Nathan
Le millionnaire	"
Jeu de Paris	Mako
Ordinateur	Ceji
Bingo	"
Roule billes	Artisan
Jeu d'échecs bois	Lardy
Initiation aux échecs	Bradley
Anatomie 2000	Ceji
Super spirograph	"
Foot subbuteo	Ravensburger
Scalextric	Meccano
Solitaire	Dujardin
Jeu du labyrinthe	"
Score	"
Tacti	Ceji
Palnic	"
Animaux et roches	Nathan
Animaux et plantes	"
Poker lettres	"
Art de l'email	"
Dames - jacquet	Miro
Stratego	Jumbo
Ecologie 2000	Ceji
Mini-score	Dujardin

Fleurs des champs	Nathan
Mako bougies à froid	Mako
Nain jaune	Orly Jouet
Microscope	Ceji
Go + gobang	Ravensburger
Cluedo	Miro
Kojak	Bradley
Bataille sous les mers	"
Mako 10/10	Mako
Terre et volcans	Nathan
Rafle	Dujardin
Chimie 2000	Ceji
Jeu de tactics japonais	Mt Blanc
Kanto	Bradley
Kontakt	Dujardin
Pentathlon	Capiepa
Tennis	Capiepa
Conquête des pôles	Nathan
Circuit automobile	Mt Blanc
Risk	Miro
Rotary	Dujardin
Duel	Miro
Roller surf	Rollet
Tactics	Mt Blanc
Pétropolis	Nathan
L'illustre Théâtre de Molière	Nathan
Fischer Technik hobby	Fischer Technik
Equable	Nathan
Banco sur le pétrole	Bradley
Le triangle du diable	"
Shing shang	Nathan
Samouraïs	"
Bataille de chats	Mt Blanc
Ivoirine 2000	Ceji
Moto cross	Nathan
Sonnette électrique	"
Orgue électrique	"
Business	Mako
Coupe du monde	Dargaud
Mission impossible	Nathan
Skate board	Tonka
Code X 4	Ravensburger
Tramway mécanique	Nathan
Elec 2000	Ceji
Super crack	Dargaud
Billard dames	"
Grands reporters	Nathan

.../...

Les sponsors	Miro
Panorama	Dujardin
Yams	"
Planétaire	Capiepa
Flush royal	Laffont
Feux croisés	"
Hobbystyrènes	Lardy
Le tour du potier	Laffont
Patins à frein	Delacoste
Jeu du Président	Laffont
Rami des nombres	"
Sérigraphie	"
Miro scope super labo	"
Loto point rouge	"
La course autour du monde	"
Logic 5	Bradley
Lego 853	Lego
Le monde de l'électronique	Mako
La transat	"
Email à froid	Laffont
Patin à roulette	Rollet
Jeu électronique de football	Mattel
Echecs et mat	Laffont
Contrat 500	"

d - La sélection des jouets

Si le C. P. J. est très bien alimenté par le système que nous avons décrit précédemment, il serait utile de préciser néanmoins les quatre critères principaux que nous avons choisis comme éléments absolument nécessaires, préalables à toute acquisition.

- La sécurité

Dans ce domaine, nous pouvons prendre en compte les normes en vigueur depuis janvier 1977, à savoir NF 51 201, NF 51 202, NF 51 203 (voir annexes) et C 91 110 pour les jeux électroniques.

Sur ce plan, si des progrès considérables ont été réalisés, une ludothèque doit rester très vigilante et examiner avec une rigueur absolue tout jeu destiné à l'activité de prêt.

La joujouthèque du C. P. J. accorde une importance particulière aux normes de sécurité suivantes :

- . absence de toxicité des vernis, des matières plastiques et des peintures utilisées ;
- . inflammabilité ;
- . propriétés mécaniques et physiques des jouets destinés aux petits enfants, par exemple : pas d'armature métallique, pas de charnière coupante, impossibilité d'arrachage des yeux pour les jouets en peluche

D'autre part, aucun jouet physiquement dangereux n'est à la ludothèque (tir à la cible, cerf-volant à armature métallique) ou "psychologiquement néfaste".

Tous les jouets prêtés doivent être propres et, au besoin, être lavés et désinfectés après usage collectif ou individuel.

Le Bureau d'Hygiène de la Ville de Lyon procède à une désinfection totale des locaux et des jouets chaque année.

- La qualité formelle

De même que le livre, il est souhaitable (et de toute façon toute ludothèque y est quasiment contrainte) de ne choisir que des jouets élaborés sur ce plan.

.../...

Un mauvais choix dans la forme, la couleur ou dans la combinaison de ces deux éléments peut fausser le goût d'un enfant, de la même façon qu'un livre peu maniable par exemple et aux illustrations criardes ou ternes.

- La qualité matérielle

Il est indispensable à une ludothèque de sélectionner le meilleur de la production selon ce critère. Il est clair par exemple qu'un jouet doit pouvoir être emprunté par le plus grand nombre. Il faut donc éviter des jouets en matière fragile et prendre soin de ne pas proposer de jeux dont on pense que le mécanisme et le principe même d'utilisation rendent fragile. Sur ce plan, il ne faut pas se laisser abuser par des publicités pour le moins tapageuses, qui présentent le modèle X d'une marque comme absolument incassable, allant même jusqu'à faire supporter à un camion le poids d'un éléphant, alors que certaines des productions de la même firme ne résistent pas à l'utilisation collective ou individuelle.

Il est de règle, dans ce domaine, de rechercher la documentation la plus précise possible de manière à éviter des expériences pour le moins désagréables lorsqu'elles sont trop répétitives.

Sur le plan de la matière, il est certain que ce sont les formes saisissables sans difficulté et les matériaux chauds (bois et étoffe) qui ont la préférence des petits. La difficulté rencontrée par les ludothécaires pour ces jouets et jeux est qu'ils sont très salissants et nécessitent assez rapidement des mesures de nettoyage et de désinfection.

Cette conception du jouet comme vecteur bactériologique peut paraître excessive mais cet élément doit être pris en compte si la ludothèque pratique un système de prêt collectif et individuel avec un fonds commun. En effet, nul n'ignore que la législation en matière d'hygiène dans les crèches, jardins d'enfants, écoles maternelles, est stricte.

Pour revenir enfin sur le critère de solidité matérielle, généralement, une ludothèque n'a pas la possibilité financière de remplacer elle-même le jouet, laissant donc cette charge à l'emprunteur. Or, il se trouve que, si l'emprunter, à la suite de mauvais choix successifs, est contraint de rembourser ou de remplacer le jouet, il est certain que, dès lors, sa confiance en la ludothécaire diminuera et probablement son rythme de fréquentation également. Même s'il y a eu objectivement progrès en matière d'étiquetage informatif sur les jeux et jouets, il est souhaitable, dans la mesure où l'on veut préserver l'autonomie et le libre choix de l'enfant, de ne choisir que des jeux qui donneront le maximum de satisfaction sur ce plan.

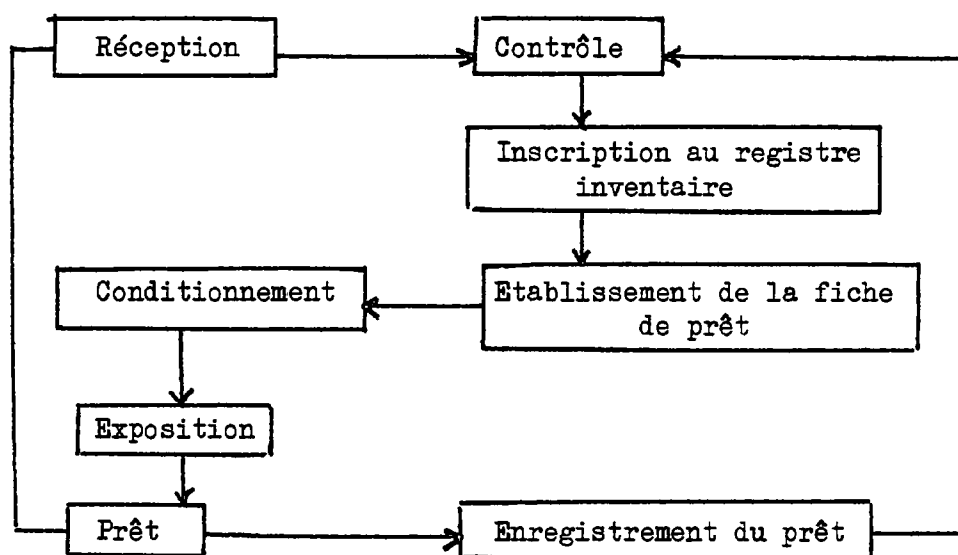
- La qualité éducative

Qualité éducative, dans une ludothèque, ne signifie pas pour autant instruction, car il est nécessaire de respecter chez l'enfant la place de l'activité ludique en tant que telle. Si toute activité de jeu est éducative, elle ne doit pas être associée systématiquement au travail et à la notion de pénibilité d'acquisition des connaissances. Beaucoup de jeux éducatifs ont introduit une forte dose de sérieux qui tend à tuer gaité et spontanéité.

Lorsqu'un ludothécaire parle de jeu éducatif, il pense avant tout en terme d'enrichissement et de variété ludique, c'est-à-dire qu'il se doit de privilégier l'unique, parfois même l'étrange et, à notre avis, surtout le jeu d'origine étrangère (asiatique, africain par exemple), en évitant à l'enfant de se figer dans des activités ludiques stéréotypées.

e - Le circuit du jouet

Nous avons résumé, sous la forme d'un schéma, les différentes opérations nécessitées par la mise en place d'un système de prêt.



.../...

Nous devons revenir sur deux points concernant le circuit du jouet, et qui sont d'intérêt primordial.

Le contrôle

Sans pour autant établir un climat de suspiscion, le contrôle est nécessaire, car dans nombre de jouets, une pièce manquante équivaut à une page manquante dans un livre. Cette activité est donc nécessaire et très fastidieuse. Il n'est malgré tout pas possible d'effectuer intégralement soi-même toutes les vérifications (notamment pour des puzzles où l'on compte parfois 1 000 pièces ou plus). Dans ce cas, il faut que l'utilisateur suivant fasse lui-même le contrôle, ce qui implique une confiance quasi absolue.

Le conditionnement du jouet

Il est préalable à toute activité de prêt. On considère deux points :

- un conditionnement matériel :
 - . renforcement des boîtes, transformation éventuellement,
 - . protection à l'aide de film vinyl,
- un conditionnement informatif :
 - . collage des éléments : règles du jeu par exemple,
 - . étiquetage,
 - . description du contenu afin que l'utilisateur puisse effectuer lui-même un contrôle.

f - Le prêt

Dans une ludothèque, nous retrouvons un système classique de fichiers de prêt. Quels en sont les éléments à la ludothèque du C. P. J. ?

Pour le fonctionnement du prêt, le C. P. J. dispose de trois éléments :

- la carte familiale comportant le nom de famille et le numéro d'adhérent ;

.../...

- la carte du fichier adhérent comporte :
 - . le numéro d'adhérent (carte familiale) ;
 - . la date d'inscription ;
 - . nom, prénom, date de naissance, adresse, n° de téléphone ;
 - . distinction "garçon" - "fille" ;
 - . place de l'enfant dans la famille ;
 - . professions du père et de la mère ;
 - . pièce d'identité fournie ;
 - . une partie "observations" mentionnant les divers centres d'intérêt de l'enfant et le type de jeu qu'il affectionne particulièrement
- les fiches jeu :
 - . associées au jeu quand c'est possible (jeux en boîtes)
 - . rassemblées en fichier à classement alphabétique pour les jeux et jouets où l'association est impossible.

SIGNALEMENT DU JEU			
Date de sortie	Date d'entrée	Nom de l'enfant	Garçon ou fille

Au moment du prêt, l'adhérent présente sa carte familiale. La ludothécaire cherche dans le fichier la fiche correspondante d'après le numéro d'adhérent et y associe la fiche-jeu.

.../...

L'inconvénient de ce système est l'impossibilité de répondre à la question : où est le jeu X ? Il en découle l'impossibilité de pratiquer un système cohérent de réservations, celui-ci fonctionnant tant bien que mal grâce à la mémoire forcément limitée de l'animateur. Aussi, nous suggérerions plutôt un fichier-jeu central qui aurait l'intérêt d'établir la relation Quoi-Qui et de localiser les prêts.

D'autre part, la structure en fichier actuel ne permet pas de savoir qui est en retard et qui ne l'est pas, ce qui simplifierait beaucoup les opérations régulières de contrôle actuellement très fastidieuses. Un classement chronologique des prêts, tel que le préconise un groupe de ludothécaires Québécois en visite récemment, permet de gérer plus facilement le prêt, mais ne permet pas, lui, de répondre à la question fréquente : Qui a emprunté quoi ? C'est pourquoi, pour bénéficier des deux avantages précités (réservation et contrôle à tout moment), il faudrait établir deux fichiers

- un fichier base-jouets classement selon n° inventaire ;
- un fichier base-adhérent avec un classement chronologique de prêt.

Pour le prêt, la ludothèque du C. P. J. a formulé un principe qui nous semble très intéressant et fructueux : celui du tarif unique de 1 F par jeu, quel que soit le jeu en question. Certaines ludothèques ont en effet pratiqué un système de prêt hiérarchisé d'après la valeur commerciale du jeu. Ce système nous semble être une erreur car il brime essentiellement les enfants qui ne disposent pas de 3 ou 4 francs pour emprunter un jouet qu'ils désirent et sont contraints de choisir parmi les moins chers. A notre avis, ceci va à l'encontre de ce que nous tenons pour une règle d'or dans les ludothèques et toute autre organisation de prêt : favoriser au maximum le libre choix et encourager les usagers à sortir de leurs habitudes, habitudes qui peuvent être le résultat d'une contrainte économique. Malgré tout, la ludothèque du C. P. J. tient à informer les parents surtout, du prix du jouet, cela pour encourager la protection du patrimoine collectif.

Le système des pénalités pour retard, destruction, perte d'un élément fait partie du règlement, mais fait l'objet d'une application assez douce. Il voudrait reposer sur la responsabilité de l'enfant essentiellement, mais nombre de parents considèrent en fait que ce sont eux les véritables emprunteurs. Si, en fait, légalement, l'adulte est responsable de l'enfant jusqu'à l'âge de sa majorité, il serait bon néanmoins que, dans le cadre de la ludothèque ou de la bibliothèque section jeunesse, ce soit l'enfant lui-même qui soit le véritable responsable. Il est nécessaire que le tarif des pénalités tienne compte d'une part de la solidité du jouet et d'autre part de l'attitude générale de l'adhérent.

.../...

g - Les heures d'ouverture et le public

La ludothèque du C. P. J. est ouverte pendant l'année scolaire :

le mardi de 17 h à 18 h 30

le mercredi de 10 h 30 à 18 h

le samedi de 14 h à 18 h.

Après deux tentatives d'ouverture pendant les vacances scolaires de Noël et Pâques, les animateurs ont dû renoncer car la fréquentation était très peu importante.

La ludothèque est ouverte pour les collectivités le lundi après-midi.

Le nombre total d'usagers avoisine les 450 familles. Le fait que la ludothèque touche essentiellement les habitants du Deuxième Arrondissement, "riche" aux dires de la Municipalité, a été à la base du refus de la part des autorités municipales de voter une subvention à la ludothèque.

En fait, les adhérents de Lyon intra muros correspondent à 57 % du total, le Deuxième Arrondissement y prenant une part majoritaire. Mais, en réalité, la ludothèque est connue et fréquentée par beaucoup de non lyonnais. La preuve en est le recensement que nous avons effectué :

Albigny	1
Anse	2
Les Aqueducs	1
L'Arbresle	2
Belley (Ain)	1
Belleville	1
Brignais	1
Bron	3
Caluire	16
Champagne au Mont d'Or	5
Chaponost	6
Chassieu	3
Craponne	4
Collonges au Mont d'Or	5
Charbonnières	1
Dardilly	1
Décines	1
Ecully	16
Feyzin	2
Fontaines sur Saône	1

.../...

Genas	1
Givors	1
Limonest	1
Lozanne	2
La Mulatière	4
Meyzieu	2
Neuville sur Saône	1
Oullins	9
Quincieux	1
Pierre-Bénite	1
Rillieux	7
St André de Corcy	1
St Cyr au Mont d'Or	3
St Didier au Mont d'Or	5
Sainte Foy Les Lyons	20
Saint Genis Laval	6
Saint Just	2
Tarare	2
Tassin la Demi Lune	7
Vaugneray	1
Vaulx en Velin	2
Vénissieux	5
Vernaïson	1
Villefranche sur Saône	2
Villeurbanne	29
TOTAL	212

Nous répétons l'impossibilité dans laquelle nous étions de pouvoir effectuer un tel recensement pour Lyon qui nous aurait donné des bases numériques solides. En fait, ceci tient au fait que, dans une large mesure, la plupart des adresses ne comportait pas le numéro d'arrondissement.

Quoiqu'il en soit, nous constatons la forte proportion d'adhérents extérieurs à Lyon, bien que les cas d'adhérents venant de loin (Villefranche sur Saône, Belley) soient extrêmement minoritaires et peu représentatifs, la fréquentation dans ce cas de la ludothèque se justifiant par une activité professionnelle le plus souvent dans le quartier et sa proximité.

De cette fréquentation, quelles conclusions pouvons-nous tirer ?

Effectivement, et la demande d'inscription de quelques 260 familles le corrobore, une ludothèque est rapidement vouée au succès et, en quelque sorte, victime de celui-ci. La capacité maximum étant atteinte actuellement, c'est vers la création de ludothèque de quartier qu'il faudra rapidement s'orienter.

.../...

Le C. P. J. a mené, en 1978, une étude sociologique sur les familles et les enfants inscrits. Voici les différents résultats que nous avons pu obtenir :

1 - Nombre d'enfants inscrits

Garçons : 485 (55 %)

Filles : 385 (45 %)

soit 870 enfants.

Ce résultat nous montre une mixité assez équilibrée, bien que légèrement favorable au sexe masculin.

2 - Age

- de 1 ans	27	)	
1 an	40	)	
2 ans	49	)	181 enfants = 21 %
3 ans	65	)	
4 ans	91	)	
5 ans	105	)	281 enfants = 33 %
6 ans	85	)	
7 ans	57	)	
8 ans	61	)	159 enfants = 18 %
9 ans	41	)	
10 ans	46	)	
11 ans	41	)	119 enfants = 14 %
12 ans	32	)	
13 ans	36	)	
14 ans	30	)	89 enfants = 10 %
15 ans	23	)	
16 ans	16	)	
17 ans	8	)	35 enfants = 4 %
18 ans	11	)	
et plus		)	

Les résultats de cette enquête par tranche d'âge fait apparaître une courbe "en cloche" de la fréquentation, le maximum étant atteint par les 5 ans. Les 3 premières tranches sont nettement majoritaires et il semble que ce sont là les utilisateurs potentiels d'une ludothèque. Là où une création est envisagée, ce type d'enquête est très intéressant pour organiser la collection.

.../...

Notons que les 4 % représentés par les plus de 16 ans sont essentiellement les accompagnateurs et il semble excellent de leur proposer un choix de jeux pour ne pas enfermer la joujouthèque dans une logique traditionnelle associant exclusivement le jeu à l'enfant. Précisons au passage que la Bibliothèque Minicipale de la Part-Dieu met à la disposition des adultes jeux d'échecs, jeux de go, jeux de dames au public fréquentant la salle d'information générale.

3 - Position de l'enfant dans la famille

1er	367	= 43 %	
2ème	290	= 34 %	
3ème	125	= 15 %	
4ème	49	= 6 %	
5ème	14	)	
6ème	3	)	
7ème	2	)	2 %
8ème	1	)	
9ème	1	)	

4 - Nombre d'inscriptions par famille

1 inscrit :	115 familles	= 28 %
2	177	43 %
3	89	21 %
4	23	6 %
5	10	2 %
6	2	

5 - Date d'inscription

Septembre	65	= 16 %	)	
Octobre	106	= 26 %	)	
Novembre	89	= 22 %	)	76 %
Décembre	50	= 12 %	)	
Janvier	32	= 8 %	)	
Février	42	= 10 %	)	
Mars	25	= 6 %	)	24 %
Avril	4		)	

6 - Localisation des familles

Lyon	233 familles	= 57 %
Hors de Lyon	175	= 43 %

.../...

7 - Niveau socio-culturel

	Père	Mère	Total	Pourcentage
Ouvrier	9	2	11	2 %
Employé	17	33		8 %
Commerçant)	18	5	23	4 %
Artisan)				
Technicien	61	43	104	17 %
Cadre moyen	115	15	130	22 %
Cadre supérieur	45	2	47	8 %
Prof. libérale	74	28	102	17 %
Enseignant	38	85	123	20 %
Etudiant	5	10	15	2 %

Notons la prépondérance des catégories culturellement et socialement favorisées avec une dominante enseignante et cadre moyen-technicien.

h - Les collectivités

Si, en fait, l'analyse qui portait sur un échantillon de 450 familles, montre que la majorité des adhérents a un statut socio-professionnel favorisé, l'aspect social de l'activité de la ludothèque s'exprime par le prêt aux collectivités.

En 1979, 30 collectivités, dont 20 crèches municipales et halte-garderies dans Lyon et sa Banlieue sont adhérents à la ludothèque du C. P. J., ainsi que :

- des instituts médico-pédagogiques (I. M. P.) où le jouet est intégré à la thérapie (ludothérapie) ;
- des classes ternelles du secteur privé de l'enseignement ;
- des consultations P. M. I. (Protection Maternelle et Infantile) ;
- des centres pour infirmes cérébro-moteurs ;
- des centres pour handicapés.

La cotisation est de 350 F pour les droits annuels. Le public touché par cette action est de 1 600 à 1 700 enfants. La fréquence de prêt y est de 10 jeux pour 1 mois.

L'année 1978 a vu les premiers prêts aux colonies de vacances et centres aérés. L'expérience ne semble pas vouloir être reconduite cette année car les jeux ont subi des détériorations et, de plus, la sortie en été complique le traditionnel et difficile inventaire d'été.

.../...

i - Les activités autres que le prêt

Nous avons montré comment la ludothèque avait pu s'intégrer à une structure plus large : le Centre Pédagogique du Jouet.

Sans revenir sur les buts du Centre, celui-ci a associé à l'activité de prêt une activité de "tests". Ces tests ont pour objectif prioritaire d'approfondir les relations avec les fabricants adhérents.

En 1978 :

- 170 jeux déjà commercialisés ont été analysés selon des critères que nous retrouvons sur la fiche-test jointe en annexe ;
- 37 prototypes ont été étudiés pour le compte de 12 Sociétés ;
- 11 tests de gamme ont été réalisés pour le compte de 9 Sociétés.

Cette activité est assurée par quatre personnes, dont deux psychologues et deux jardinières d'enfants.

La méthode de travail consiste en :

- l'étude du jouet à analyser ;
- la recherche du panel approprié, en consultant notamment un fichier "tests" où l'on peut choisir les enfants en fonction de leurs habitudes en matière de prêt ;
- la réunion de groupes de travail ;
- l'observation directe ;
- le recueil et l'analyse des témoignages (parents, enfants, éducateurs) ;
- l'élaboration d'un rapport de synthèse.

En conclusion à cette étude brève, mais qui, nous l'espérons, aiguîsiera la curiosité et sera complétée par l'étude d'autres expériences françaises en la matière (voir en annexe une liste approximative des ludothèques existant en France au 1er mai 1979), nous pouvons tirer quelques conclusions et indications partielles :

- l'association entre ludothèque et bibliothèque est souhaitable car les problèmes de gestion quotidienne sont très ressemblants ;
- le succès d'une telle expérience est à l'heure actuelle garanti ;
- si la réalisation est difficile, onéreuse, elle correspond tout à fait à des besoins réels.

.../...

C O N C L U S I O N

L'association de ces deux types d'animation culturelle, ludothèque et bibliothèque, peut être, et c'est tout à fait concevable, l'objet d'opinions tout à fait différentes.

Malgré tout, il est nécessaire d'établir un parallèle d'activité, ne serait-ce que dans la mesure où tous deux organisent une collection d'objets en vue du prêt. C'est à ce niveau que nous semble intéressant l'apport du bibliothécaire et de son expérience professionnelle.

L'apport de la ludothèque à la bibliothèque, et particulièrement aux sections enfants, permet de développer certains aspects de l'activité des établissements, notamment :

- la socialisation des enfants d'âge préscolaire ;
- l'accès plus facile aux autres types de support d'animation et l'intégration socio-culturelle ;
- une démocratisation plus grande des moyens culturels de base et le recul des handicaps.

Il reste malgré tout que le risque majeur d'une telle entreprise est de ne toucher en réalité que ceux qui sont déjà conscients de l'importance du jouet dans la formation de l'enfant ; aussi, l'activité d'une ludo-bibliothèque serait-elle de favoriser les relations avec les crèches, les halte-garderies, les écoles maternelles et toute structure d'accueil de la "petite enfance".

Comment associer cette activité de prêt de jeux aux autres activités déjà existantes ? Nous ne saurions trop insister sur l'importance d'un équipement décentralisé pour de futures maisons de l'enfance ou centres culturels de quartier. Certains municipalités (à Roanne par exemple) ont déjà opté pour un système de minicrèches. Une structure de type analogue serait à notre avis indispensable à une promotion réelle des établissements culturels. Cette formule permet :

- une décentralisation intéressante au niveau des quartiers (implantation plus proche du domicile des utilisateurs) ;
- un accueil à la dimension de l'enfant, rappelant l'habitat familial ;

.../...

- un contact plus fructueux et plus facile ;
- une mise en place rapide ;
- une mobilité aisée en fonction des besoins du quartier.

Pour qu'un programme tel soit organisé, il faut une politique culturelle d'envergure suffisante et non pas des concessions modiques, telles que l'on peut en voir dans nombre de bibliothèques publiques où la section enfant n'est qu'un faire-valoir, une activité d'appel, tout comme souvent la discothèque. La ludothèque doit être un service à part entière et il ne faut absolument pas concevoir cette activité comme une concession, car très vite elle devient insatisfaisante.

Une ludothèque est onéreuse, mais non un luxe. C'est en 1959 que la motion de l'U. N. E. S. C. O. sur le "droit de jouer" a vu le jour ; c'est en 1979 que l'O. N. U. consacre l'année à l'enfant.

Si le mouvement de création de ludothèques s'amplifie (voir en annexe la liste des ludothèques en France), les bibliothèques peuvent trouver en ce domaine un regain d'activité et de prestige qui les ferait progresser en tant qu'élément indispensable d'une certaine qualité de la vie.

BIBLIOGRAPHIE

- 1) BIBLIOGRAPHIE SOMMAIRE SUR LES LUDOTHEQUES
- 2) ELEMENTS DE LUDOGRAPHIE
- 3) NOTES BIBLIOGRAPHIQUES SUR LE JEU ET LE JOUET

BIBLIOGRAPHIE
SOMMAIRE SUR LES LUDOTHEQUES

AUZOUY (Françoise).-Laissez-les jouer! Chez nous, chez eux, en ludothèque.

In : Loisirs Jeunes, supplément au numéro 1093 du 12 septembre 1978.

DUBREUIL (Marie), Bouvat (Marie).-Les ludothèques: des jeux et des jouets pour tous.

In : Education 2000, Décembre 1978, n°11: 9- 16.

LEIF (Joseph), Brunelle (Lucien).-Le Jeu pour le jeu.-Paris: A. Clin, 1976.-P. 156 - 159.

LIBBRECHT-GOURDET (Anne).-Créer une ludothèque.-Vevey: Delta, 1976 (Diffusion Nathan).

A la base de cet ouvrage, on trouve l'expérience d' A. Libbrecht-Gourdet, Présidente de la confédération des ludothécaires suisses. L'ouvrage retrace dans des termes très concrets diverses expériences étrangères, et tente une synthèse particulièrement intéressante.

MAVROIDIS-FONTAINE (Marie-Françoise).-Un Nouveau type d'animation culturelle: la ludothèque.-Paris: Société des Amis du Jouet, 1974.

Mémoire d'un D.E.S.S. en Sciences de l'Education, soutenu à l' Institut des Sciences de l'Education de Rouen, présente une excellente synthèse sur le rôle du jouet, les catégories de jouets les rôles de la ludothèque et les modalités possibles d'organisation. L'ouvrage comporte en outre une bibliographie assez copieuse sur le jeu et le jouet.

A PARAITRE (prochainement, en juillet 1979 selon toutes probabilités)
Une synthèse d' expériences françaises, réalisée conjointement par la Société des Amis du Jouet et le Centre de Création Industrielle du Centre G. Pompidou. Ce document important prendra la forme d'une plaquette d'information, destinée aux 36000 Maires de France.

COMPLEMENTS BIBLIOGRAPHIQUES (relevés dans l'ouvrage précité d'A. Libbrecht-Gourdet.

HEYDE (Anne-Marie). - Le Jeu, outil de développement humain diffusé à tous par la ludothèque. - Mémoire de l'Ecole Supérieure de Pédagogie de Liège. - E.S.P.: 1975, diffusion restreinte.

STENSLAND JUNKER (K.). - Lekoteket pa Blockhusudden: a program for training through systematic play activity. - Stockholm, 1971.

TAJET (H.). - La Ludothèque. - Lausanne, 1976.
Mémoire de D.E.S. (non diffusé)

PERIODIQUES SPECIALISES

Bulletin de la Société des Amis du Jouet / Société des Amis du Jouet,
4, square de Port-Royal 75013 Paris.
(périodicité très irrégulière)

Bulletin inter-ludothèques / Centre Pédagogique du Jouet, 26 pl. Bellecour
69002 Lyon.
(début de parution: Mars 1978, en principe trimestriel).

ELEMENTS DE LUDOGRAPHIE

Catalogue National du Détaillant / édité par la Revue du Jouet, 46, rue Ampère. 75007 Paris.

Catalogue Annuel du Salon du Jouet / Salon du Jouet, 93, rue de Turenne 75003 Paris.

Centre Georges Pompidou: Centre de Création Industrielle.- Jouets et jeux/ par Marielle Dagault, André Hatala, Anne Lamberger.-Paris: C.C.I., 1978. - 44p. ; 20 CM.

Centre Pédagogique du Jouet.- Jeux et Jouets 1978.-Lyon: C.P.J. (26, pl. Bellecour), 1978.- 224 p. ; 20 cm.

Groupe d'étude du jouet.-Le Jouet et l'enfant: fiches descriptives de jeux éducatifs.-Paris: Revue du Jouet, s.d.

Ludorama /Centre National d'Information du Jouet (47, bd. Berthier 75017 Paris. (Bimestriel)

Loisirs-jeunes / Sélection annuelle de jeux et jouets.-Paris:Loisirs Jeunes (36, rue de Ponthieu 75008 Paris.

REVUES ETRANGERES

BELGIQUE : "Jeux et Jouets"

ESPAGNE : "juguetes"

GRANDE-BRETAGNE : "British Toys and Hobby Fair"

ITALIE: "Il Giornale dei Giocattoli"

PAYS-BAS: "SPEelgoed + Hobby"

R.F.A. : "Das Spielzeug"

CENTRES DE DOCUMENTATION

CENTRE PEDAGOGIQUE DU JOUET

26, pl. Bellecour. 69002 Lyon

CENTRE NATIONAL D'INFORMATION DU JOUET

47, bd. Berthier. 75017 Paris

ASSOCIATION INTERNATIONALE DES FABRIQUANTS DE JOUETS DE MARQUE

22, av. Emile Zola 75015 Paris

PRINCIPALES MANIFESTATIONS COMMERCIALES

SALON DU JOUET : Paris, Porte de Versailles

FOIRE DE NUREMBERG

FOIRE DE LONDRES: British Toy and Hobby Fair

FOIRE DE VALENCE (Rôle secondaire)

SALON DE MILAN

NOTES BIBLIOGRAPHIQUES
SUR LE JEU ET LE JOUET

Ne faisant pas partie stricto sensu du travail que nous avons accompli, les notes bibliographiques suivantes sont extraites de l'ouvrage de M.F. Mavroidis-Fontaine.

. ALAIN, Le jeu : in propos sur l'éducation,
Propos 1-8-13-15-29-32, Paris, P.U.F., 1954.

. ART (C.C.), Serious Games, New-York. Viking Press, 1970,
176 pages.

. J. BANDET et M. ABBADIE, Jouer pour comprendre. Paris,
ARMAND COLIN, Cahiers de pédagogie moderne - n° 51, Collec.
Bourrellier, 1973.

. L. L. BARRON, Les jeux, jeux historiques, jeux modernes, Paris,
RENOUARD, 1891, 237 pages.

. R. BARTHES, Mythologies, Paris, Editions du Seuil, 1970,
247 pages.

. R. CAILLOIS, Les jeux et les hommes, Paris, GALLIMARD,
1958, Collect. Idées, n° 125 - 302 pages.

M. CHASTAING, Jouer n'est pas jouer, Journal de psycholo-
gie n° 3, 1959.

. J. CHATEAU, Le jeu de l'enfant, Paris, Editions du Scarabée
1950, p. 182.

. J. CHATEAU, Le réel et l'imaginaire dans le jeu de l'enfant.
Paris, VRIN, 1946, Rééd. 1955, 292 pages.

. E. CLAPAREDE, Sur la nature et la fonction du jeu, Archives de psychologie, n° 96, 1934.

. R. COUSINET, La vie sociale des enfants, Paris, Editions du Scarabée, 1959, 228 pages.

. P. GUTTON, Le jeu chez l'enfant, Essai psychanalytique, Paris, Ed. Larousse, 1972, 184 pages. Collect. Sciences Humaines et Sociales.

. M. DAVID, L'observation du jeu de l'enfant, son intérêt pour l'éducateur, Ecole des Parents, n°7, 1953.

. GUILBAUD (G. Th.), Jeux (théorie des jeux) in dictionnaire des jeux, ss. direction de R. ALLEON, Paris, Tchou, 1964, p. 253-71.

. V.M. GEERTS, Le droit de l'enfant au jeu - Ses fondements psychopédagogiques, Cahiers de l'enfance, n°96, 1963.

. J. HUIZINGA, Jeu, fonction sociale, Paris. Gallimard, 1951, 338 pages.

. M.C. HURTING, J. LAFERRIERE, Peut-on étudier le jeu de l'enfant ? Psychologie française, 1969, tome 14, n°4, p. 33-42.

. H.C. HURTING, J. LAFERRIERE, Jeux et activités des enfants de 4 à 6 ans dans la cour de récréation. Le contenu des activités et les associations avec les niveaux de participation sociale. Enfance (A - 1971) n°45, p. 433-518.

. JAMESON KIDD, Pre-school play, April 1974, Studio Vista, 50 illustr.

. P. JUIF, L'enfant et le jeu, Aix en Provence, Office Universitaire de photocopie, Centre de documentation pédagogie, Marseille, 1955, 148 pages.

. LOBROT, M., L'imaginaire dans le jeu de l'enfant, L'Ecole Maternelle française, n°6, 1961.

. S. MILLAR, La psychologie du jeu chez les animaux et chez les enfants, Paris, Payot, 1968, 310 pages, Petite Bibliothèque PAYOT, n°189.

. P. VERDIER, Le jeu, Ecoles des Parents, n°3, 1969.

. F. VITOUT, Dictionnaire des jeux d'enfants, Editions STOCK, 1974.

. H. ZULLIGER, Le jeu de l'enfant, Collect. Pré, Blond et Gay, Paris, 1969.

III. Les jouets.

. ARMENGAUD Catherine, Les jouets qu'ils ont reçus?, L'Ecole des Parents, n°1, 1964.

. BACHMANN Manfred, HANSMANN CLAuss, Le grand livre de la poupée, Ed. Leipzig s.d. Copyright, 1971, 204 pages, 247 illustrations.

. J. BANDET et R. SARAZANAS, L'enfants et les jouets, Casterman, Poche, 1972, 155 pages.

. BENEDETTI F., Le coffre à jouets, Ecole des parents, n°10, 1971.

. BLUMENTHAL E., Spiel und Spielgerat, Welt Kinder, Allein. 1973, 51, n°1-9-13.

. J. DANOS, La poupée, mythe vivant, Collect. "Femmes", Gonthier, Paris, 1967.

. J. DANOS, Nos jouets grandissent avec nous, L'Ecole des Parents, n°10, 1968.

. COLEMAN, The collector's encyclopedia of dolls, Aaron Publishors, New-York, s.d. 212 p.

. COUTROT A.M., Y-a-t-il un problème du jouet ? Ecole des Parents, n°2, 1961-1962.

. G. DEMOULIN, Les jouets d'enfants, Paris, HACHETTE, 3° édit., 1889, 224 pages.

. A. FRASER, Les poupées, Paris, HACHETTE, 1965, 128 pages.

. HERCIK, Folktoys - les jouets populaires, Prague 1951, in 4° 66 pages.

. LAURENCE de SAVIGNY, Le bonheur des enfants, Paris, A. de VRESSE, 1858, 106 pages, table, illust.

. S. MANGEAU, Colloques de Mathurin CORDJER, Caen, 1587, Jeu des choses de la vie, de la jeunesse scolaire.

. A. MICHELET, Les outils de l'enfance, 2 tomes, Paris, Neuchâtel, Delachaux et Niestlé, 1972, coll. Les actualités pédagogiques et psychologiques, 200 pages, 248 pl. fig. ill. schémas.

- M. MORGOULIS, Jeux et jouets, L'école des parents, n°3, 1961.
- . J. ORMEZZANO, Les jouets scientifiques, Idem n°10, 1971.
- . J. ORMEZZANO, Les jouets, objet de consommation, Idem n°10, 1968.
- . J. PEPIN, La psychologie du jouet, Jardin des arts, Décembre janv. 1961.
- . M. PRUDHOMMEAU, Jeux éducatifs, matériel didactique, jeux octobre-décembre 1938, Limoges, Imp. nouvelle, 1938-39.
63. MM. RABECQ-MAILLARD, Histoire des jeux éducatifs de l'Antiquité au vingtième siècle, Paris, F. Nathan, 1969, 64 pages.
- J. STEILA, Les jeux et plaisirs de l'enfance, 1967, in 4°.
- . P. TAP, Préférences et représentations des jouets chez l'enfant de trois à six ans (communication de l'auteur),
Etude différentielle selon le sexe, Revue de Psychologie française, 1970, n°15 (3-4) 307-330.
- . Les jouets rendent-ils agressifs ? Revue l'Education, 13.12.1973.
- . Les jouets. Jardins des Arts, n°74, décembre 1960, Janvier 1961.
- . La revue du jouet, n°125 juin 1971, Paris, Revue du jouet, édit.
- . Dictionnaire des jeux de l'enfance et de la jeunesse chez tous les peuples, Paris, H. BARBON, 1807, in 12.
71. Catalogue du Musée des Arts décoratifs, Jouets - une sélection du Musée de Sonneberg, R.D.A., Paris, Octobre 1973, Janvier 1974.
- . - Education des loisirs.
72. J. BANDET, H. SOURGEN, Y. HEBRAUD, Travail des mains et développement des enfants, COLIN, BOURRELIER, 1966, 144 pages.
73. J. LA BRUNETIERE, R. PRUDHOMME, C. DUPUY, Les jeux de simulation urbanistique, Paris, éd. Tema, 1972.

. G. CALMY-GUYOT, La main dans la relation pédagogique à l'école maternelle, Paris, ed. E.S.F., Collect., Sciences de l'Education, 1973.

. E. DAUGUET, Le loisir, Paris, Casterman, 1970, 145 pages.

. L. DECACEWICZ et B. AUMONT, Que font les enfants le jeudi ? L'éducateur, n°80, 1960, p. 91-120.

. J. FOURASTIE, Des loisirs. Pourquoi faire ? Paris, CASTERMAN, 1970.

. H. FRAIBERG, Les années magiques (3 à 6 ans), Paris, P.U.F., 1973, 317 pages.

79. A. FROMENTEAU, Le modelage sans cuisson, Paris, ED. FLEURUS, 1973.

. J.C. GAUFFROY, J. TARTRAT, La ludothèque de la ville de Dörn, Vers l'Education nouvelle, septembre 1972, n°265.

. GABEY, VIMENET, L'enfant créateur, Paris, Calmann-Levy, 1973, 188 pages.

. GILES, Les marottes, Paris, A. COLIN, BOURRELIER, 1972, 48 pages.

. G. JACQUIN, Le chant de l'outil - Activités manuelles dans une collectivité de garçons, Paris, Fleurus, 1949, 159 pages.

. G. LAROCHE-CLERC, Atelier de la souris verte Paris, Bordas, 1971, 2 tomes, 128 pages. C. OLIVIER, Votre enfant et les loisirs, Paris, Calmann-Levy, 1973.

. E. OTT, H. LEITZINGER, 100 jeux créatifs pour votre enfant, Paris, Castermann, 1973.

. N. PHILIPPE, F. WINNYKAMEN, Etude de la nature et l'évolution des loisirs en fonction de l'âge et du milieu familial chez les filles d'âge scolaire, Bull. psychol. Université de Paris XXIII, 1969, p. 892-102.

. B.H. RIAD, F. WINNYKAMEN, Les loisirs chez les garçons d'âge scolaire, Bull. de Psychol., Université de Paris XXIII, 1969, p. 221-229.

ANNEXES

- . LISTE APPROXIMATIVE DES LUDOTHEQUES EN FRANCE
- . NORMES DE SECURITE AFNOR EN MATIERE DE JOUETS
- . EXEMPLAIRE D'UNE FICHE DE TEST DU C.P.J.
- . REGLEMENT INTERIEUR DE LA JOUJOUTHEQUE DU C.P.J.
- . Autres exemples de classification



LISTE APPROXIMATIVE DES LUDOTHEQUES
EN FRANCE.

Liste établie d'après le recensement effectué par
la Société des Amis du Jouet, de juin 1978; complétée
par une mise à jour en Mai 1979.

Ludothèque Bibliothèque pour tous
14, rue Andurson
49000 ANGERS

Ludothèque Municipale d'Aurillac
Madame Mézard
1, rue des Dames
15000, AURILLAC

Ludothèque Bibliothèque pour tous
1, rue Joubert
89000 AUXERRE

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Amouret
11, rue des Vikings
76230 BOIS GUILLAUME

Ludothèque de Boissy Saint-Léger
Madame Ellena
5, place de la Pinède
94470 BOISSY SAINT-LEGER

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Allain
1, rue DUcrot
18000 BOURGES

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Lambert
31, rue du Château
29000 BREST

Carrefour Socio-culturel de Mondeville
3, rue Ambroise Croizat
14120 CAEN

Centre d'Animation Calvaire St Pierre
Rue de la Défense Passive
14000 CAEN

Centre d'Animation Chemin Vert
1, rue d'Isigny
14000 Caen

Centre d'Animation La Guerinière
6, chemin aux Boeufs
14000 CAEN

Centre d'Animation La Prairie
9, avenue Albert Sorel
14000 CAEN

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Bibliothèque de Vaucelles
4, rue Montaigne
14000 CAEN

Ludothèque de Cannes
Monsieur Caradec
Maison de la Culture
06400 CANNES

Ludothèque de Chateauroux
Madame Lacan
7, allée Charles Péguy ou 19, rue Diderot
36000 CHATEAUXROUX

Ludothèque Bibliothèque pour tous
36, route de Maisons
78400 CHATOU-PLATEAU

Ludothèque de l'Association Bourguignonne culturelle
Monsieur Lhuillier
2, rue Edouard Herrriot
21300 CHENOVE

Centre d'Animation L'Herberie
Boulevard St Michel
72190 COULAINES

Centre d'Animation de Coutances
502000 COUTANCES

Maison des Jeunes et de la Culture
Rue Nancy Bertrand
26400 CREST

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Simon
Rue de la Marne
40100 DAX

Ludothèque de Dijon-centre
Bureau d'accueil de l'Association Bourguignonne Culturelle
Monsieur Lhuillier
Rue Vaillant
21000 DIJON

Ludothèque de la Fontaine d'Ouche
Monsieur Lhuillier
1, boulevard Bachelard
21000 DIJON

Ludothèque Bibliothèque pour tous
24, rue des Feronniers
59500 DOUAI

Ludothèque de l'Ecole de la Providence
Madame Mattlinger
2, rue Geoffroy d'Estrades
59140 DUNKERQUE

Ludothèque du Centre Commercial
Madame Vallence
37, rue Descartes-Courcouronnes
91000 EVRY

Ludothèque Bois Cadet
Monsieur Dalilotsi
13, rue Fernand Léger
94120 FONTENAY SOUS BOIS

Ludothèque Montesquieu
Madame Anne Perolat
2, rue Montesquieu
94120 FONTENAY SOUS BOIS

Ludothèque Romain Rolland
Mademoiselle Jacqueline David
Allée Maxime Gorki
94120 FONTENAY SOUS BOIS

Ludothèque de GARGES LES GONESSE
Mesdames Boesh et Fabre
1, rue Jean-Baptista Corot
95140 GARGE LES GONESSE

Ludothèque Bibliothèque pour tous
13, rue Anodru
91190 GIF

Ludothèque du Centre des Alpines
10, rue Alfred Freddet
38185 GRENOBLE

Ludothèque du Centre Atomique de la Hague
Monsieur Méleard
20, rue de Verdun
50460 LA HAGUE

Ludothèque de la Maison des Jeunes et de la Culture
La Marlaudière
41600 LA MOTTE BEUVRON

Ludothèque de la Croix-Rouge
Madame Nicaïsse
9, rue Liancourt
16110 LA ROCHEFOUCAULD

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Baret
Villa les Lilas
Quartier Fontainebleau
83000 LA SEYNE SUR MER

Ludothèque de l'Ecole Saint Roch
Madame Legrou
Rue Louis Phillipe
76000 LE HAVRE

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Rue Ignauval-Ste Adresse
76000 LE HAVRE

Ludothèque de la Maison des Jeunes et de la Culture
Monsieur Darley
54400 LONGWY

Joujouthèque du Centre Pédagogique du Jouet
Madame Auzouy
26, place Bellecour
69002 LYON

Ludothèque de l'Union Familiale de Perrache
Madame Jabouley
7, rue Marc Antoine Petit
69002 LYON

Ludothèque de l'Association Familiale de Dardilly
Monsieur Viremouneix
69002 LYON

Ludothèque de l'Association Bourguignonne Culturelle
Monsieur Lhuillier
21160 MARSANNAY LA COTE

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Centre Culturel Louis Pasteur
76240 MESNILESNAUD

Ludothèque Les Coccinelles
Madame Isabelle Clouzeau
46, rue Alexandre Guilmant
92190 MEUDON

Maison des Jeunes et de la Culture
Monsieur Lapisse et Mesdames DOMBRE et Mazel
18, avenue Jean Jaurès
12100 MILLAU

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Galichet
Chemin de la Roquette
84000 MONTFAVET

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Plan Pastourel
34000 MONTPELLIER

Joujouthèque de Montreuil
Monsieur Legros
22, rue Jean Moulin
93100 MONTREUIL

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Florinda
154, rue St Maur
76130 MONT SAINT AIGNAN

Ludothèque Municipale
Mesdames des Cilleuls et LHuillier
Le Cèdre Bleu
54100 NANCY

Ludothèque de la M.J.C. Novel et des TEPPEs
Madame Colas
B.P.118
54000 NANCY

Centre d'Animation La Madeleine
16, allée Pierre Chevallier
45000 ORLEANS

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Hiss
Avenue du Lac
40160 PARENTIS

Ludothèque du C3B(Carrefour Chrétien de Beaugrenelle)
Madame Deslandre
11, rue de Linois
75015 PARIS

Ludothèque des Peupliers
App.181 5° étage Tour 7
Cité des Peupliers
93082 GAGNY

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Hulot
32, grande rue
92380 GARCHES

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Dufranc
98, rue de l'Université
75007 PARIS

Ludothèque de l'Ecole Maternelle
Mademoiselle Clad
4, rue de Bercy
75012 PARIS

Ludothèque du Luxembourg
Madame Vieljeux
15,rue du Regard
75005 PARIS

Ludothèque de l'Ecole maternelle "Les Olympiades"
61,rue du Javelot
75013 PARIS

Ludothèque de l'Abbaye
Municipalité de Poissy
2,rue des Oeillets
78300 POISSY

Ludothèque Poitevine
Madame Bouhant
25,rue du Grand Rondeau
86000 POITIERS

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Thienot
12,rue Nerveux
51100 REIMS

Centre Social de Carrafour 18
Rue d'Espagne
35000 RENNES

Maison du Champ de Mars
Cours des Alliés
35000 RENNES

Maison de Quartier de Villejean
Rue de Bourgogne
35000 RENNES

Ludothèque de l'Ecole Maternelle
Madame Bougnas
84400 ROBION

Ludothèque de Roncq
Monsieur Honoré
26,rue Ponthiaux
59223 RONCQ

Ludothèque de la Maison de Quartier
135,rue de LILLE
59512 ROUBAIX

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Epailard
2,rue St Exupéry
72300 SABLE

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Martin
10, rue Léon Lagludie
72300 SABLE

Caisse d'Allocations Familiales de la Région Parisienne
Centre d'Action Sociale
Rue de Pontoise
95200 SARCELLES LES SABLONS

Ludothèque de la Maison des Jeunes des Oreillons
259, rue Roncq
59000 TOURCOING

Ludothèque Bibliothèque pour tous
2, place des Maurilloux
24000 TRELISSAC

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Salla Belle Image
Rue Pècherat
26000 VALENCE

Ludothèque de l'Association Familiale
Mademoiselle Simoin
3, allée de Rotterdam
54000 VANDOEUVRE LES NANCY

Ludothèque Bibliothèque pour tous
Madame Fauchet
2, pl. St Denys
78000 VERSAILLES
Ludothèque de l'Esplanade du Grand Siècle
Rue de l'Isle des Portes
78000 VERSAILLES

Ludothèque de Versailles
Mesdames De Casenove et Guiot
Villa de la Bonne Aventure
20, rue de la Ceinture
78000 VERSAILLES

Centre Social
Madama Meltzheim
Le Vieux Château
45700 VILLEMANDEUR

Ludothèque de l'Isle d'Abeau
Madame Cézard
Maison pour tous
38290 VILLEFONTAINE

Ludothèque de Villeneuve d'Ascq
Madame Pinchon
Rue des Victoires
59650 VILLENEUVE D'ASCQ

Ludothèque de l'Association des Parents d'élèves
Madame Fromont
Lou Ventoulet, avenue Bellevue
06270 VILLENEUVE LOUBET

LUBOTHEQUES POUR HANDICAPES

Madame Hargreeves
51, boulevard Auguste blanqui
75013 PARIS

Madame Sundberg
3, rue Henri Duchesne
75015 PARIS

LUDOTHEQUES DANS LES ENTREPRISES

Comité C11 Honywell-Bull
7, rue Ernest Lefevre
75020 PARIS

Service SOcial de la S.N.C.F.
33, rue Doudeauville
75018 PARIS

Ludothèque de l'entreprise SEMS
Monsieur Aufauvre
Rue de Provence
38151 ECHIROLLES

RESULTATS DES TESTS



Centre Pédagogique du Jouet
26, place Bellecour
69002 LYON
Tél. (78) 37.13.48
37.06.06

Année : _____

Fiche n° : _____

Nom du fabricant _____

Référence du jouet _____

Testé entre le _____ et le _____

Nombre de tests _____

Centre Pédagogique du Jouet

26, place Bellecour

69002 LYON

Tél. (78) 37.13.48

37.06.06

APPRECIATIONS	TB	B	AB	Rubrique non notée	I	F	TF
1. VALEUR DE L'EMBALLAGE							
● Attrait _____							
● Valeur informative de l'emballage _____							
● Valeur esthétique de l'emballage _____							
● Solidité _____							
● Facilité de rangement après utilisation _____							
● Volume de l'emballage par rapport au jouet _____							

OBSERVATIONS

APPRECIATIONS	TB	B	AB	Rubrique non notée	I	F	TF
2. VALEUR D'UTILISATION							
● Age prescrit par le fabricant _____							
● Age conseillé _____							
● Danger physique d'utilisation _____							
● Danger psychologique d'utilisation _____							
● Qualité du matériel _____							
● Maniabilité _____							
● Esthétique du matériel _____							
● Compréhension de la notice _____							

OBSERVATIONS

APPRECIATIONS	TB	B	AB	Rubrique non notée	I	F	TF
3. VALEUR LUDIQUE DU JEU							
● Valeur du temps de jeu _____							
● Joie procurée par le jeu _____							
● Renouvellement de l'intérêt _____							
● Originalité de l'idée de jeu _____							
● Nouveauté de l'idée de jeu _____							
● Complémentarité avec d'autres jeux _____							

OBSERVATIONS

APPRECIATIONS	TB	B	AB	Rubrique non notée	I	F	TF
4. VALEUR D'EPANOUISSEMENT							
● Développement de l'affectivité _____							
● Développement sensori-moteur _____							
● Développement de l'imagination _____							
● Développement de l'habileté manuelle _____							
● Développement de la créativité _____							
● Développement de l'activité intellectuelle _____							
● Développement de la sociabilité _____							

OBSERVATIONS

NORME FRANÇAISE HOMOLOGUÉE	SÉCURITÉ DES JOUETS PARTIE I PROPRIÉTÉS MÉCANIQUES ET PHYSIQUES	NF S 51-202 Mars 1979
NORME EUROPÉENNE EN 71/1 Partie I <i>La présente norme est constituée par la première partie de la norme européenne EN 71 — Première édition — Octobre 1978, adoptée par le Comité Européen de Normalisation CEN le 27 octobre 1978.</i>		
Homologuée et mise en application obligatoire le 1979-03-15 par arrêté du 1979-02-21 J O du 1979-03-01	La présente norme remplace la norme de même indice, homologuée et mise en application obligatoire le 22 juin 1976	© AFNOR 1979 Droits de reproduction et de traduction réservés pour tous pays

Afnor 78308

NF S 51-202 1^{er} Tirage 79-03

Safety of toys — Part I — Mechanical and physical properties
Sicherheit von Spielzeug — Teil 1 — Mechanische und Physikalische Eigenschaften

Indice : CDU 688.72:614.8

Descripteurs : Jouet — Produit en matière plastique — Produit en bois — Produit en verre — Produit en métal — Spécification — Conditions d'exécution — Règle de sécurité — Essai — Propriété physique — Propriété mécanique — Emballage — Marquage — Mode d'emploi — Notice technique.

Version française

**SÉCURITÉ DES JOUETS
PARTIE I — PROPRIÉTÉS MÉCANIQUES ET PHYSIQUES**

Safety of toys.

**Part I : Mechanical and
physical properties.**

Sicherheit von Spielzeug.

**Teil I : Mechanische und
physikalische Eigenschaften.**

La présente Norme Européenne a été adoptée par le CEN le 1978-10-27. Les membres du CEN sont tenus de se soumettre au Règlement Intérieur du CEN qui définit les conditions dans lesquelles doit être attribué, sans modification, le statut de norme nationale à la Norme Européenne.

La liste à jour et les références bibliographiques relatives à ces normes nationales correspondantes peuvent être obtenues auprès du Secrétariat Central du CEN ou auprès des membres du CEN.

La présente Norme Européenne est établie par le CEN en trois versions officielles (Allemand, Anglais, Français). Une traduction effectuée sous sa responsabilité par un autre membre dans sa langue nationale, et notifiée au CEN, a le même statut.

Les membres du CEN sont les organismes nationaux de normalisation des pays suivants : Allemagne, Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Irlande, Italie, Norvège, Pays-Bas, Portugal, Royaume-Uni, Suède, Suisse.

C E N

COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION

**Europäisches Komitee für Normung
European Committee for Standardization**

SECRÉTARIAT CENTRAL : 2, rue Bréderode, B-1000 Bruxelles

HISTORIQUE

Cette Norme Européenne a été préparée par le Comité Technique CEN/TC 52 « Sécurité des jouets » dont le secrétariat est assuré par l'AFNOR.

La présente Norme Européenne a été adoptée par le CEN à la suite de son acceptation par les pays membres suivants :

Allemagne, Belgique, Danemark, Espagne, France, Irlande, Italie, Portugal, Royaume-Uni, Suisse.

AVANT-PROPOS

En règle générale, les jouets sont conçus et fabriqués en vue d'une catégorie définie d'enfants. Leurs caractéristiques correspondent à l'âge, au sexe et au stade de développement des enfants et leur utilisation suppose certaines aptitudes.

En dehors des risques inhérents à leur fonction et qui sont évidents (manque d'équilibre d'une patinette, pointe des aiguilles d'un nécessaire de couture etc.) et dans le cas où ils sont utilisés d'une manière conforme à leur conception ils ne doivent pas présenter de risques pour les enfants auxquels ils sont destinés.

Des accidents ou incidents sont fréquemment causés par le fait que le jouet est mis entre les mains d'enfants auxquels il n'est pas destiné ou est utilisé dans un autre but que celui pour lequel il a été conçu. Le choix d'un jouet ou jeu doit donc faire l'objet d'un soin attentif ; il y a lieu de tenir compte du développement mental et physique, du sexe et du tempérament de l'enfant qui sera amené à l'utiliser ; les exigences de la norme ne libèrent pas les parents et éducateurs de leur responsabilité de surveiller l'enfant pendant son jeu.

Les exigences de la norme s'appliquant aux jouets à l'état neuf, tiennent compte du fait que les dispositifs de sécurité sont soumis à l'usure pendant l'utilisation.

En conséquence, il revient à ceux ayant la charge de l'enfant de s'assurer que ce jouet peut être laissé entre ses mains.

1 OBJET

La norme fixe les exigences et les méthodes d'essai concernant les propriétés physiques et mécaniques à prendre en considération lors de la fabrication des jouets, en vue d'assurer la sécurité de l'utilisateur dans la mesure où ils sont utilisés d'une manière conforme à leur conception.

Elle a pour but de supprimer autant que possible les risques qui n'apparaissent pas de façon évidente pour les utilisateurs, et ne traite pas des dangers inhérents à l'emploi qui ne peuvent pas être ignorés des enfants ou de ceux qui en ont la charge.

2 DOMAINE D'APPLICATION

La norme s'applique aux jouets destinés aux enfants, l'âge de 14 ans étant considéré comme déterminant la limite de l'enfance. Des exigences particulières sont fixées pour les jouets destinés aux enfants de moins de 36 mois.

La norme concerne l'ensemble des jouets, y compris :

- les jouets à conduire, les jeux dits scientifiques, les jeux de bricolage (par exemple maquettes de construction facile, boîtes ou panoplies de menuiserie ou autres métiers) spécialement conçus pour des enfants, et
- les jouets utilisés dans les jardins (par exemple balançoires) et les modèles jouets d'équipements sportifs (par exemple raquettes de tennis jouets).

Elle ne traite pas des articles suivants, qui au sens de la norme ne sont pas des jouets :

- des balles de ping pong en celluloid,
- des ornements de Noël,
- des équipements sportifs destinés à être utilisés soit collectivement sur des terrains de sport, soit individuellement en vue d'un entraînement sportif,
- des équipements destinés à être utilisés collectivement sur des terrains de jeux,
- des équipements nautiques pouvant être utilisés en eau profonde,
- des bateaux gonflables ou non assez grand pour porter un enfant,
- des jouets nautiques (*),

(*) Font l'objet de la partie IV de la norme « Sécurité des jouets ».

- des armes à air comprimé,
- des feux d'artifices,
- des véhicules moteurs à combustion,
- des modèles réduits fidèles à l'échelle,
- des frondes et des lance-pierres.

La norme s'applique au jouet dans l'état où il est commercialisé.

Si un jouet doit être assemblé par l'enfant, les exigences de la norme ne s'appliquent pas au jouet fini mais à chacun de ses éléments.

Si un jouet doit être assemblé par un adulte, les exigences s'appliquent au jouet fini.

3 EXIGENCES

3.1 MATÉRIAUX

3.1.1 Feuilles de plastiques souples

Les feuilles de matières plastiques souples sans support (par exemple utilisées pour la réalisation de tabliers) d'une surface supérieure à 100 mm x 100 mm doivent avoir une épaisseur minimale de 0,038 mm.

3.1.2 Bois

Le bois ne doit pas présenter de trous d'insectes et les nœuds doivent être adhérents.

L'emploi d'écorce n'est admis que pour la réalisation de jouets folkloriques (but décoratif). Cette exigence ne s'applique pas au liège.

La surface des jouets en bois ne doit pas être rugueuse, de façon qu'il n'y ait aucun risque de blessure par introduction d'échardes.

3.1.3 Verre

Le verre ne doit pas être utilisé pour la réalisation des jouets prévus pour les enfants de moins de 36 mois à l'exception des billes de hochets, des yeux et des billes en verre plein.

Le verre ne peut être utilisé pour la réalisation des jouets pour enfants de plus de 36 mois que dans la mesure où son emploi est nécessaire à la fonction du jouet (par exemple jouets optiques)

Dans le cas de jeux scientifiques et de modèles réduits à construire, des petits récipients en verre sont également admis. Toutefois seul le verre borosilicate doit être utilisé pour ces récipients lorsqu'ils sont destinés à être soumis à la chaleur.

Lorsque le verre est utilisé, les bords doivent être arrondis, et si nécessaire protégés. Cette clause ne s'applique pas aux lamelles de microscope.

3.1.4 Matériaux de rembourrage

Les matériaux de rembourrage doivent être neufs ou désinfectés.

Les matériaux mous de rembourrage ne doivent contenir aucun corps étranger dur et pointu tel que déchets métalliques, clous, aiguilles, éclats de bois, de verre ou de plastique.

Les granulés de rembourrage de dimension inférieure ou égale à 3 mm doivent être contenus dans une enveloppe interne différente de l'enveloppe extérieure.

3.2 CONSTRUCTION

3.2.1 Exigences générales

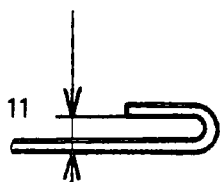
3.2.1.1 Bords

Les bords accessibles des jouets doivent être conçus de façon à réduire les risques de blessures.

Les moyens suivants sont considérés comme appropriés à cette exigence :

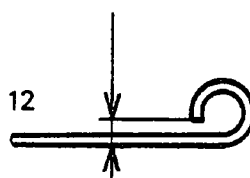
— Pour les bords des tôles minces

a) les bords peuvent être repliés, ourlés ou spiralés (voir figures).



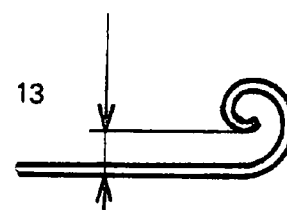
Bord replié
moins de 270°

l_1 = au maximum 0,7 mm



Bord ourlé
entre 270° et 360°

l_2 = maximum 1,5 mm



Bord spiralé
plus de 360°

pas de valeur limite pour l_3

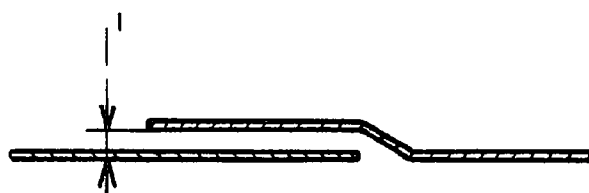
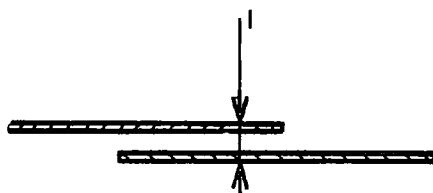
Figure 1

b) les bords peuvent être revêtus d'une protection de matière plastique ou être peints.

— Pour les bords autres que ceux des tôles minces, les bords des jouets métalliques ou en matière plastique ne doivent pas présenter de bavures susceptibles de causer des blessures.

Des bords coupants fonctionnels ne sont autorisés que pour des enfants de plus de 36 mois sous réserve que les dangers possibles présentés par de tels bords soient portés à l'attention de l'utilisateur (voir 6.3).

3.2.1.2 Joints à recouvrement



Si l'espace l entre la feuille de métal et la surface sous jacente est supérieur à 0,7 mm, le bord de la feuille doit être protégé suivant les exigences du paragraphe 3.2.1.1.

3.2.1.3 Attaches

Les bouts pointus des vis, clous et toutes attaches similaires utilisés dans la fabrication des jouets ne doivent pas être accessibles.

Les parties accessibles des attaches ne doivent pas présenter de bavures.

Si une attache est destinée à être encastrée, aucune partie de la tête ne doit dépasser de la surface du jouet fini.

Ces exigences doivent être remplies avant et après les essais prescrits dans la présente norme applicables aux jouets en cause.

3.2.1.4 Pointes et fils métalliques

Les jouets ne doivent pas avoir de pointes accessibles. Cette exigence ne s'applique pas aux extrémités pointues qui sont indispensables au fonctionnement ou à la conception de jouets destinés aux enfants de plus de 36 mois. Les dangers présentés par de telles extrémités pointues doivent être signalés à l'attention des utilisateurs (voir 6.3).

Les fils constituant l'armature du jouet qui sont susceptibles de devenir accessibles doivent présenter des extrémités recourbées, émoussées ou protégées de toute autre façon. Les fils susceptibles d'être pliés par l'enfant ne doivent pas se casser lorsqu'ils sont soumis à l'essai défini en 4.1.

3.2.1.5 Tubes et éléments similaires rigides

Les tubes, barres, leviers ou autres éléments rigides similaires qui dépassent du corps du jouet, et qui par leur nature, diamètre ou longueur peuvent présenter un danger pour un enfant qui tomberait dessus lorsque le jouet est au repos doivent être protégés.

Si une protection est assurée par un élément rapporté, celui-ci, soumis à l'essai défini en 4.2 ne doit pas se détacher.

3.2.1.6 Mécanismes pliants

Les jouets possédant des pièces qui se plient ou coulissent mécaniquement et les jouets destinés à supporter une masse supérieure à 2,5 kg et ayant des parties pliantes ou coulissantes, doivent comporter un dispositif de sécurité évitant tout risque de blessure par coincement.

3.2.1.7 Charnières

Les jouets comportant deux parties articulées au moyen d'une ou de plusieurs charnières (jouets munis d'une porte ou d'un couvercle) et présentant un espace entre les deux parties, doivent être fabriqués de telle façon que cet espace côté charnière ait moins de 5 mm ou plus de 12 mm quel que soit l'angle d'ouverture de la porte ou du couvercle.

3.2.1.8 Mécanismes d'entraînement

Les mécanismes d'entraînement, (mécanismes à engrenages et courroies, à remontoir, à mouvement électrique, à friction ou d'horlogerie, à l'exclusion des mécanismes faisant partie d'un jeu à construire ou des jouets traités au paragraphe 3.2.2.7) formant une partie intégrante du jouet doivent être réalisés afin que les parties en mouvement susceptibles de pincer les doigts ou de causer d'autres blessures à l'enfant ne puissent être accessibles.

Lorsque les jouets comportant de tels mécanismes sont essayés suivant le paragraphe 4.3, le mécanisme ne doit pas être mis à découvert.

La forme et la dimension des clefs de remontoir ou leviers de fonctionnement doivent être telles que l'espace entre la clef ou le levier et le corps du jouet soit inférieur à 2 mm ou supérieur à 12 mm.

Si les cordes utilisées pour animer les mécanismes des jouets destinés aux enfants de moins de 36 mois ont moins de 1,5 mm de diamètre, la force de rappel du mécanisme ne doit pas être supérieure à 4,5 N.

3.2.1.9 Ressorts

Les ressorts doivent être protégés, si pendant l'utilisation du jouet les doigts peuvent être coincés ou l'enfant blessé de toute autre manière.

Pour les ressorts en spirale, il faut prévoir une protection lorsque l'espacement entre deux spirales consécutives est supérieur à 3 mm, lorsque le ressort est au repos.

Pour les ressorts hélicoïdaux, il faut prévoir une protection lorsque l'espacement entre deux spires peut devenir égal ou supérieur à 3 mm, lorsque le ressort est soumis à une force de traction de 40 N.

3.2.2 Exigences applicables à certains types de jouets

3.2.2.1 Petits jouets et éléments détachables faisant partie du jouet

La plus grande dimension des jouets et éléments détachables de jouets destinés à des enfants de moins de 36 mois ne doit pas être comprise entre 17 et 32 mm.

3.2.2.2 Éléments non détachables

Dans le cas des jouets pour enfants de moins de 36 mois sur lesquels des éléments de verre, métal, bois ou autres matériaux rigides sont attachés ces éléments doivent :

- soit être enchassés de telle façon qu'ils ne puissent pas être agrippés par les doigts ou les dents de l'enfant,
- soit être fixés au jouet de telle manière qu'ils ne puissent pas se détacher ou se défaire lorsqu'ils sont soumis à :
 - une force de 50 N quand la plus grande dimension accessible est inférieure ou égale à 6 mm,
 - une force de 90 N quand la plus grande dimension accessible est supérieure à 6 mm.

Les jouets souples (poupées, animaux) sont considérés comme des jouets destinés à des enfants de moins de 36 mois.

3.2.2.3 Jouets à porter à la bouche

Les jouets prévus pour être portés à la bouche (*exemple* : sifflets) et qui contiennent des anches, billes ou des composants similaires doivent être réalisés de façon que ces éléments ne puissent pas s'échapper du jouet, quand ils sont soumis à une aspiration correspondant à une perte de charge de 0,1 bar à travers le jouet, cette aspiration étant appliquée aux orifices susceptibles d'être portés à la bouche.

3.2.2.4 Jouets de berceaux, lits et voitures d'enfants

La longueur libre des cordes pour les jouets destinés aux berceaux, lits et voitures d'enfants doit être au plus égale à 300 mm. Cette exigence s'applique aux élastiques quand ils sont soumis à une force de 25 N. Cette exigence ne s'applique pas aux élastiques fixés de part et d'autre du berceau, du lit ou de la voiture d'enfants. Ceux-ci, soumis à une force de 25 N ne doivent pas avoir une longueur supérieure à 750 mm, et dans ces conditions leur longueur ne doit pas dépasser de 40 % leur longueur au repos.

3.2.2.5 Jouets à trainer

Les cordes de ces jouets ne doivent pas comporter de nœud coulant ou d'attaches susceptibles d'en former. En outre, celles destinées à des enfants de moins de 36 mois ne doivent pas avoir une épaisseur inférieure à 1,5 mm.

3.2.2.6 Jouets dans lesquels un enfant peut pénétrer

Pour les jouets assez grands pour contenir un enfant et ayant une porte, un couvercle ou un système semblable de fermeture, il doit être possible pour un enfant d'ouvrir de l'intérieur la porte, le couvercle ou le système de fermeture.

Les portes, couvercles ou éléments semblables étant fermés, une ventilation doit être assurée.

3.2.2.7 Jouets destinés à supporter le poids d'un enfant

3.2.2.7.1 Jouets propulsés par l'enfant

Les jouets propulsés par l'enfant et destinés à le supporter (*exemples* : tricycles, patinettes, voitures) doivent répondre aux exigences suivantes :

- après essais définis en 4.4 et 4.5, le jouet ne doit pas se briser et doit rester conforme aux exigences de la norme.
- après essai défini en 4.6, le jouet ne doit pas se renverser. Cette exigence ne s'applique pas aux jouets à deux roues alignées. (*exemple* : patinettes).
- les jouets porteurs à propulsion mécanique (par chaîne par exemple) et à roues libres doivent être munis d'un dispositif de freinage, qui soit tel que pendant l'essai défini en 4.7 le jouet soit immobilisé.
- les chaînes motrices doivent être protégées.
- les roues mues directement par des pédales doivent être pleines, mais des fentes ou des trous de largeur inférieure ou égale à 5 mm peuvent être pratiqués.
- les espaces entre les roues et le corps ou parties d'un jouet (*exemple* : garde-boues) doivent avoir moins de 5 mm ou plus de 12 mm.

3.2.2.7.2 Jouets non propulsés par l'enfant

Les jouets non propulsés par l'enfant et destinés à le supporter (*exemples* : cheval à bascule, toboggans pour jardins, balançoires à bascule) à l'exclusion des balançoires suspendues doivent répondre aux exigences suivantes :

- après essai défini en 4.4 le jouet ne doit pas se rompre et doit rester conforme aux exigences de la norme.
- après essai défini en 4.6 le jouet ne doit pas se renverser. Cette exigence ne s'applique pas aux jouets comportant un système de fixation au sol (*par exemple* : toboggans).
- pour les jouets de plein air, des moyens doivent être prévus pour que l'eau qui pourrait éventuellement s'accumuler à l'intérieur du jouet puisse s'écouler au fur et à mesure.

3.2.2.7.3 Les balançoires suspendues doivent répondre aux exigences suivantes :

- après essai défini en 4.8, la balançoire ne doit pas se rompre et doit rester conforme aux exigences de la norme.

- b) les moyens de suspension (*exemples* : cordes, chaînes) doivent avoir un diamètre minimum moyen de 10 mm. Les crochets de suspension doivent être enroulés au minimum sur 540°.
- c) quand il y a un dispositif de sécurité, il doit être conçu de façon à éviter que l'enfant tombe du siège.

Les moyens suivants sont considérés comme appropriés :

- une barre de protection située entre 200 et 300 mm au-dessus du siège,
- un dispositif d'attache de l'enfant au siège.
- d) l'attention des utilisateurs doit être attirée sur la nécessité de vérifier régulièrement le système de suspension (voir 6.4).

3.2.2.8 Jouets lourds immobiles

Les jouets immobiles pesant plus de 5 kg prévus pour reposer sur le sol et ne supportant pas le poids d'un enfant ne doivent pas se renverser quand ils sont soumis à l'essai défini en 4.9.

3.2.2.9 Jouets comportant une source de chaleur

Tout jouet comportant une source de chaleur ne doit pas s'enflammer en fonctionnement continu.

3.2.2.9.1 Jouets chauffants

1 — Jouets

L'élévation de température des parties destinées à être saisies par la main, par exemple manches, boutons, manettes, poignées etc. ne doivent pas dépasser les valeurs suivantes au cours de l'essai défini en 4.10.

métal	25 K
verre, porcelaine	30 K
matière plastique, bois	35 K

L'élévation de température des surfaces accessibles des parties du jouet ne doivent pas dépasser les valeurs suivantes :

métal	45 K
autres matériaux	55 K

2 — Jouets fonctionnels

Les jouets destinés à être utilisés à des fins éducatives et qui remplissent les mêmes fonctions que les appareils à usage domestique (appelés « jouets fonctionnels ») et qui contiennent une source de chaleur (*par exemple* : fer à repasser, plaque chauffante, fours, etc.) doivent répondre aux exigences du paragraphe 3.2.2.9.1 (1) à l'exception des surfaces chauffantes fonctionnelles.

Pour les surfaces chauffantes fonctionnelles, aucune valeur n'est donnée pour les élévations de température, le jouet devant répondre aux exigences applicables aux appareils dont il représente un modèle réduit.

L'attention de l'utilisateur doit être attirée sur les dangers que peuvent présenter les jouets fonctionnels (voir 6.5).

3.2.2.9.2 Machines à vapeur

- a) En ce qui concerne l'élévation de température des parties destinées à être saisies, les valeurs indiquées en 3.2.2.9.1 (1) s'appliquent quand la machine à vapeur est essayée suivant le paragraphe 4.10.
- b) Le foyer doit être muni d'un système de sécurité empêchant l'introduction des doigts lorsque le jouet fonctionne. L'élément de fermeture du foyer doit être muni d'une poignée.

Si la machine utilise un combustible liquide, le brûleur doit être conçu de façon telle qu'au cours de l'essai spécifié en 4.11.1 le liquide ne puisse s'écouler que goutte à goutte.

Si la machine utilise un combustible solide, le combustible ne doit pas sortir du foyer au cours de l'essai spécifié en 4.11.1.

Les combustibles liquides et solides pour machines à vapeur vendus avec le jouet ou séparément, doivent porter un avertissement sur l'emballage attirant l'attention sur les risques qu'ils peuvent présenter pour l'enfant (voir 6.6).

- c) La capacité de la chaudière ne doit pas dépasser 2 000 cm³. La chaudière doit être munie d'au moins une soupape de sûreté non réglable par l'utilisateur (*par exemple* : soupape à ressort) en matériau inoxydable. Les soupapes à contrepoids ne doivent pas être utilisées comme soupape de sûreté.

La machine à vapeur doit être munie soit d'un dispositif qui permette à l'utilisateur de vérifier le niveau d'eau dans la chaudière (*exemple* : indicateur de niveau d'eau), soit être conçue de façon à éviter le remplissage de la chaudière au-dessus du niveau prévu par le constructeur (*exemple* : trop plein).

Après essai décrit en 4.11.2 la pression de service ne doit pas dépasser 1,5 bar. On entend par pression de service la pression de vapeur produite dans la chaudière après mise en marche de la machine à vide. La pression de décollement de la soupape de sûreté ne doit pas dépasser deux fois la pression de service. La pression d'éclatement de la chaudière doit être au moins égale à trois fois la pression de service, sans toutefois être inférieure au double de la pression de décollement de la soupape de sûreté.

Les dimensions du réservoir à combustible doivent être telles qu'après essai conforme à 4.11.2 la quantité d'eau évaporée ne soit pas supérieure à 80 % de la quantité de remplissage.

Les dangers potentiels présentés par les machines à vapeur doivent être signalés aux utilisateurs (voir 6.6).

3.2.2.10 Jouets à projectiles et jouets projectiles

- 3.2.2.10.1** Dans le cas de jouets à projectiles dont l'énergie cinétique est déterminée par les caractéristiques du jouet et non par l'enfant, après essai défini en 4.12, celle-ci ne doit pas dépasser 0,5 J.

- 3.2.2.10.2** Les projectiles en forme de flèche pour fusils et pistolets à ressort, arbalètes, arcs et sarbacannes ne doivent pas être en métal.

Leurs extrémités doivent être émoussées et leurs têtes protégées par un embout souple dont le diamètre est au moins égal à la plus grande des deux valeurs suivantes :

- 20 mm ou
- 3 fois le diamètre maximum du corps de la flèche.

Lorsqu'il est soumis à une force de traction de 50 N l'embout ne doit pas se détacher.

- 3.2.2.10.3** Les extrémités des fléchettes pour enfants ne doivent pas être en métal ; des extrémités munies de disques magnétiques sont autorisées.

- 3.2.2.10.4** Dans le cas de jouets à projectiles, l'attention de l'utilisateur doit être attiré sur le danger d'utiliser d'autres projectiles que ceux fournis avec le jouet, et sur le danger de tirer à bout portant (voir 6.7).

3.2.2.11 Imitation d'armes blanches

Les imitations d'armes blanches (couteaux, épée, hache) ne doivent pas avoir de bords tranchants ou de pointes fonctionnelles.

3.2.2.12 Imitation d'équipements de protection

Les parties transparentes des imitations d'équipement de protection (tels que lunettes, masques) ne doivent pas se briser après essai défini en 4.13.

Les reproductions de casques de protection (casques de motocyclistes ou casques de chantier) et les lunettes à verres teintés doivent porter un marquage attirant l'attention sur le fait qu'elles n'offrent pas de protection (voir 6.8).

3.2.2.13 Hochets

Les particules solides placées à l'intérieur des hochets pour bébés et autres jouets semblables doivent être lisses et arrondies. Des billes de verre sont autorisées.

Ne pas utiliser de graines ou matériaux dont les dimensions augmentent de plus de 5 % après essai défini en 4.14.

L'enveloppe contenant les particules ne doit pas se rompre quand le jouet est soumis à l'essai défini en 4.3 et ensuite 4.15.

3.2.2.14 Cerfs-volants et autres jouets volants

Dans le cas des cerfs-volants et autres jouets volants, les fils d'attache dont la longueur est supérieure à 3 m doivent être en matériau non métallique.

L'attention des utilisateurs doit être attirée sur le danger qu'un cerf-volant puisse toucher les lignes électriques (voir 6.9).

4 ESSAIS

Sauf indications contraires au chapitre 3 la conformité aux exigences de la norme est vérifiée par un examen visuel et des mesures de distances, d'espaces, de forces de traction etc. suivant le cas.

4.1 FLEXIBILITÉ DES FILS (voir 3.2.1.4)

Serrer entre deux cylindres de diamètre 10 mm un fil, le plier suivant un angle de 60° dans un sens, puis de 120° en sens inverse, et retour en position initiale (un cycle). Réaliser l'essai 30 fois avec une fréquence de un cycle par seconde, avec arrêt de 20 secondes tous les 10 cycles.

Examiner si le fil se rompt.

4.2 TENUE DES ÉLÉMENTS DE PROTECTION À LA TRACTION (voir 3.2.1.5)

Appliquer sur la pièce à examiner soit une force égale au poids du jouet, soit 60 N; prendre la plus élevée de ces deux valeurs.

Observer si la pièce se détache du jouet.

4.3 RÉSISTANCE AUX CHUTES (voir 3.2.1.8 et 3.2.2.13)

Laisser tomber le jouet 5 fois d'une hauteur de (85 ± 5) cm sur une plaque d'acier, d'une épaisseur de 4 mm, et recouverte d'un revêtement de 2 mm d'épaisseur, de dureté de 75 ± 5 shore A, placée sur une surface horizontale non élastique.

Examiner si le mécanisme est mis à découvert, ou dans le cas de hochets, si l'enveloppe est endommagée.

4.4 RÉSISTANCE STATIQUE (voir 3.2.2.7.1 et 3.2.2.7.2)

Le jouet est soumis à une charge de 50 kg placée, suivant le cas, où l'enfant s'assied ou se tient debout, pendant 5 minutes.

Après retrait de la charge vérifier qu'il n'y ait pas rupture du jouet et qu'il reste conforme aux exigences de la norme qui lui sont applicables.

4.5 RÉSISTANCE DYNAMIQUE (voir 3.2.2.7.1)

Les jouets à roues propulsés par l'enfant sont soumis à une charge de 50 kg dont le centre de gravité est appliqué à 150 mm au-dessus du siège, ou à 400 mm au-dessus de la surface d'appui des pieds. Dans ces deux cas, le dispositif expérimental doit être tel que les forces exercées sur les points d'appui correspondent à l'utilisation du jouet. Le jouet est poussé 3 fois à une vitesse de 2 m/s contre une marche rigide de 50 mm de haut.

Après retrait de la charge, vérifier qu'il n'y a rupture d'aucune partie du jouet et qu'il reste conforme aux exigences de la norme qui lui sont applicables.

4.6 STABILITÉ (voir 3.2.2.7.1 et 3.2.2.7.2)

Le jouet est chargé comme en 4.5 et placé dans n'importe quelle position, sur un plan incliné à 10°.

Vérifier que le jouet ne bascule pas.

4.7 FREINAGE (voir 3.2.2.7.1)

Le jouet chargé comme en 4.5 est placé sur un plan incliné à 10°, l'axe longitudinal du véhicule parallèle à la pente. La commande de freinage est soumise à une force de 50 N.

Examiner s'il y a mouvement du véhicule.

Si la commande de frein est assurée par une poignée, la force de serrage de 50 N est exercée perpendiculairement à cette poignée au milieu de sa portée en prenant appui sur le guidon.

Si le freinage est commandé par une pédale la force de 50 N est appliquée dans le sens d'action produisant le freinage.

Si le véhicule possède plusieurs freins chacun de ceux-ci doit être soumis séparément à l'essai.

4.8 RÉSISTANCE DES BALANÇOIRES SUSPENDUES (voir 3.2.2.7.3)

Le jouet est chargé uniformément pendant 1 h sur le siège ou l'endroit où l'enfant se tient debout, par une masse de 200 kg ou 66 kg, si la balançoire comporte un dispositif de sécurité évitant à l'enfant de tomber du siège.

Après retrait de la charge, vérifier qu'il n'y a rupture d'aucune partie du jouet et que le jouet reste conforme aux exigences de la norme qui lui sont applicables.

4.9 STABILITÉ DES JOUETS LOURDS (voir 3.2.2.8)

Le jouet est posé dans toutes les positions possibles sur un plan incliné à 5°, toutes les parties mobiles étant dans la position la plus défavorable à la stabilité.

Examiner si le jouet se renverse.

4.10 ÉLÉVATIONS DE TEMPÉRATURES (voir 3.2.2.9.1)

À une température ambiante de $25\text{ °C} \pm 3\text{ °C}$ utiliser le jouet conformément à la notice d'emploi, avec la quantité maximale de carburant, ou lorsqu'il s'agit d'un jouet électrique, à la puissance maximale jusqu'à l'équilibre thermique.

Mesurer la température des surfaces et déduire l'élévation de température.

Examiner si le jouet s'enflamme.

4.11 MACHINES À VAPEUR (voir 3.2.2.9.2)

4.11.1 Dans le cas de machines à vapeur utilisant les combustibles liquides, retirer le brûleur, le remplir conformément aux instructions du fabricant, incliner le brûleur en toutes directions par rapport à l'horizontale. Vérifier si le combustible s'écoule.

Dans le cas de machines à vapeur utilisant les combustibles solides, remplir le foyer conformément aux instructions du fabricant, incliner la machine à 90° en toutes directions par rapport à l'horizontale. Vérifier s'il y a sortie du combustible.

4.11.2 La machine est remplie d'eau et alimentée en combustible conformément aux instructions du fabricant. Fixer un manomètre à l'orifice de remplissage.

Chauffer la machine jusqu'à mise en marche à vide, mesurer la pression de vapeur correspondante (pression de service).

La sortie de la vapeur étant bloquée poursuivre le chauffage jusqu'à ouverture de la soupape de sûreté. Mesurer alors la pression qui règne à cet instant (pression de décollement de la soupape).

Les sorties de vapeur de la soupape de sûreté étant simultanément bloquées, la chaudière est chauffée jusqu'à obtenir une pression de vapeur correspondant à la plus élevée des deux valeurs suivantes :

- trois fois la pression de service,
- deux fois la pression de décollement de la soupape.

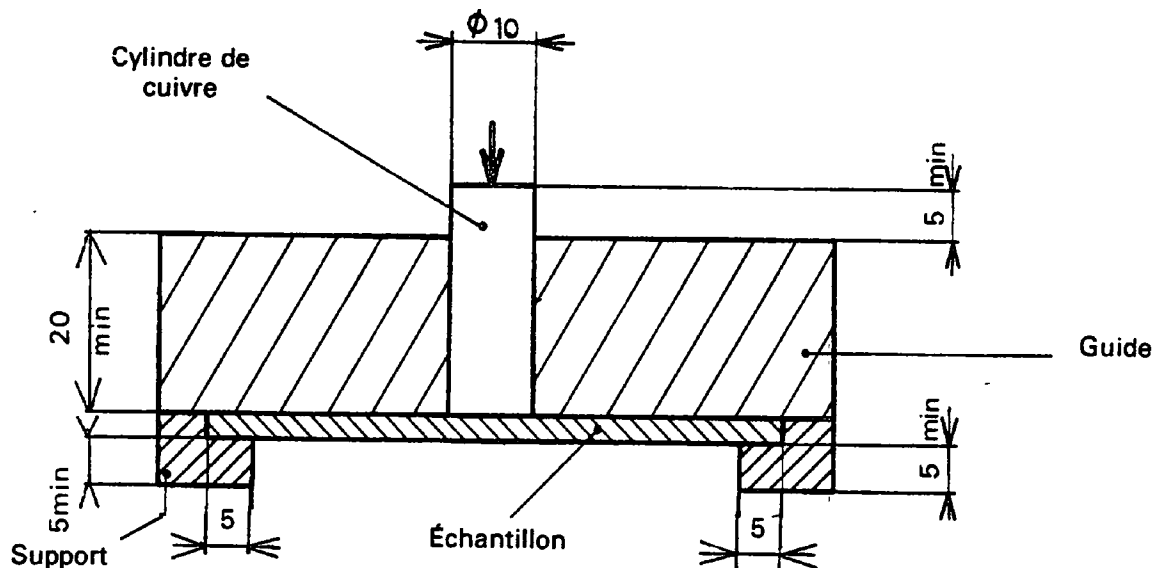
Faire fonctionner ensuite la machine à vide jusqu'à épuisement du combustible et mesurer la quantité d'eau restant dans la chaudière.

4.12 PROJECTILES (voir 3.2.2.10)

Mesurer 5 fois l'énergie cinétique du projectile et calculer la moyenne arithmétique.

4.13 IMITATION D'ÉQUIPEMENTS DE PROTECTION (voir 3.2.2.12)

Prélever l'élément transparent du jouet et le placer conformément au croquis sur le support du dispositif d'essai de façon telle que toute la périphérie de l'élément soit en appui. Le support doit être en matériau rigide de forme adaptée à l'élément.



L'essai est effectué à $20\text{ °C} \pm 3\text{ °C}$. Faire tomber en chute libre une masse de 1 kg d'une hauteur de 100 mm sur la tête du cylindre. Vérifier si l'élément transparent est cassé.

4.14 MATÉRIAUX DE REMPLISSAGE DES HOCHETS (voir 3.2.2.13)

Mesurer les dimensions linéaires initiales des matériaux. Les placer dans de l'eau à $20\text{ °C} \pm 3\text{ °C}$ pendant 24 h.

Mesurer alors les dimensions.

4.15 RÉSISTANCE DES HOCHETS (voir 3.2.2.13)

Soumettre le hochet posé sur une surface horizontale en acier à la chute d'une masse métallique de 1 kg répartie sur une surface de 50 cm^2 et tombant d'une hauteur de 100 mm.

Examiner si l'enveloppe est brisée.

5 EMBALLAGE

Les sacs en matière plastique souple utilisés pour l'emballage ou nécessaire à l'utilisation des jouets et dont le périmètre d'ouverture est supérieur à 380 mm doivent avoir une épaisseur minimale de 0,038 mm, et ne doivent pas être munis de fermeture à ficelle ou cordonnet.

L'exigence de l'épaisseur est considérée comme remplie si l'épaisseur moyenne de plastique est mesurée sur une surface de $100\text{ mm} \times 100\text{ mm}$ et si elle n'est pas inférieure à 0,038 mm.

Cette exigence ne s'applique pas aux enveloppes en film rétractable qui doivent être normalement détruites, lorsque l'emballage est ouvert.

6 MARQUAGE ET NOTICE D'EMPLOI

- 6.1** L'étiquette accompagnant le jouet, l'emballage du jouet, ou le jouet lui-même doit porter lisiblement le nom ou la marque du fabricant, de l'importateur ou de l'organisme responsable de la vente du jouet.
- 6.2** Dans le cas de jouets pouvant être dangereux pour des enfants de moins de 36 mois (aux termes des exigences de cette norme applicables aux jouets destinés aux enfants de cet âge) ces jouets ou leur emballage doivent comporter l'indication « ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois ».
- Ce marquage peut être supprimé lorsqu'il est évident que ce jouet n'est pas destiné à des enfants de moins de 36 mois.
- 6.3** Les jouets comportant des pointes fonctionnelles ou des bords coupants (voir 3.2.1.1 et 3.2.1.4) doivent être accompagnés d'une notice d'emploi attirant l'attention sur le danger que peuvent présenter ces pointes et bords.
- 6.4** Les balançoires (voir 3.2.2.7.3) doivent être accompagnées d'une notice d'emploi attirant l'attention sur la nécessité d'effectuer des contrôles périodiques des éléments de suspension.
- 6.5** Les jouets fonctionnels (voir 3.2.2.9.1.2) doivent être accompagnés d'une notice d'emploi attirant l'attention sur le fait qu'ils ne doivent être utilisés que sous surveillance d'adultes. De plus le jouet ou son emballage doit porter un avertissement correspondant.
- 6.6** Les machines à vapeur (voir 3.2.2.9.2) doivent être accompagnées d'une notice d'emploi attirant l'attention sur la sécurité de fonctionnement.
- En outre dans le cas de combustible solide ou liquide vendu avec le jouet ou séparément, l'attention des utilisateurs doit être attirée sur le danger que présentent le stockage et l'utilisation du combustible.
- 6.7** Les jouets à projectiles (voir 3.2.2.10) doivent être accompagnés d'une notice d'emploi attirant l'attention sur le danger d'utiliser d'autres projectiles que ceux fournis ou recommandés par le fabricant et sur le danger de tirer à bout portant.
- 6.8** Les reproductions d'équipements de protection (*exemple* : casques — voir 3.2.2.12) doivent porter la mention :
- « NE PROCURE PAS DE PROTECTION EN CAS D'ACCIDENT »**
- 6.9** Les cerfs-volants ou autres jouets volants (voir 3.2.2.14) doivent porter la mention :
- « ATTENTION ! NE PAS UTILISER À PROXIMITÉ DES LIGNES ÉLECTRIQUES »**

Fiche d'interprétation de la norme française NF S 51-202 (1979)

« SÉCURITÉ DES JOUETS »

PARTIE I

« PROPRIÉTÉS MÉCANIQUES ET PHYSIQUES »

La présente fiche d'interprétation, établie sous l'autorité d'une Commission ad hoc se réunissant à l'AFNOR, est destinée à faciliter l'application des normes de sécurité des jouets sur la base de l'expérience acquise par les laboratoires et les parties intéressées.

L'attention est attirée sur le fait que les interprétations ci-après ne préjugent pas de celles qui pourront être faites ultérieurement par le Comité Européen de Normalisation.

2 DOMAINE D'APPLICATION ET 6 MARQUAGE ET NOTICE D'EMPLOI

- Sont considérés comme modèles réduits uniquement les objets destinés aux collectionneurs adultes et réalisés à l'échelle dans les détails.
- Il est précisé que les poupées folkloriques ne sont pas concernées par les exigences des normes NF S 51-202 et NF S 51-203.
- Sont exclus du domaine d'application les farces, attrapes et cotillons.
- Les jeux de société, à l'exception des cartes à jouer, sont considérés comme faisant partie du domaine d'application. Pour ceux-ci, il est conseillé d'inclure dans le marquage l'indication de l'âge des personnes auxquelles le jeu est destiné.
- Les jeux du type « tirs au pigeon » (animés d'un mouvement ascendant, descendant ou rotatif) sont considérés comme hors du domaine d'application de la norme.
- Les puzzles de 500 pièces et plus sont considérés comme des jeux pour adultes. Il en est de même des puzzles sans modèle destinés aux spécialistes et qui ne sont manifestement pas des jouets même s'ils comportent moins de 500 pièces.
- Les puzzles de moins de 500 pièces pour enfant sont considérés comme faisant partie du domaine d'application. Ils doivent porter la mention de conformité à la norme (*) et éventuellement s'ils possèdent des petits éléments de 17 à 32 mm, la mention « ne pas laisser entre les mains d'enfants de moins de 36 mois ».

(*) Voir l'arrêté d'homologation de la norme NF S 51-203, (Mars 1979).

3.1.4 Matériaux de rembourrage

Granulés de rembourrage : on entend par « granulé » tout ce qui peut être passé au tamis de 3 mm, donc tout « objet dur » d'au moins 3 mm.

3.2.1.3

- Il est précisé que les attaches utilisées pour les emballages des jouets ne sont pas concernées par les exigences du paragraphe 3.2.1.3 ; mais il est conseillé de ne pas utiliser d'attaches pointues.

3.2.2 Éléments non détachables

- Les boutons des vêtements de poupées ne sont pas considérés par les exigences de ce paragraphe, mais doivent cependant répondre à celles du paragraphe 3.2.2.1.

3.2.2.7.1 Jouets propulsés par l'enfant

- Les bicyclettes munies de stabilisateurs sont considérées comme deux-roues et n'ont donc pas à subir l'essai de stabilité et de résistance dynamique.

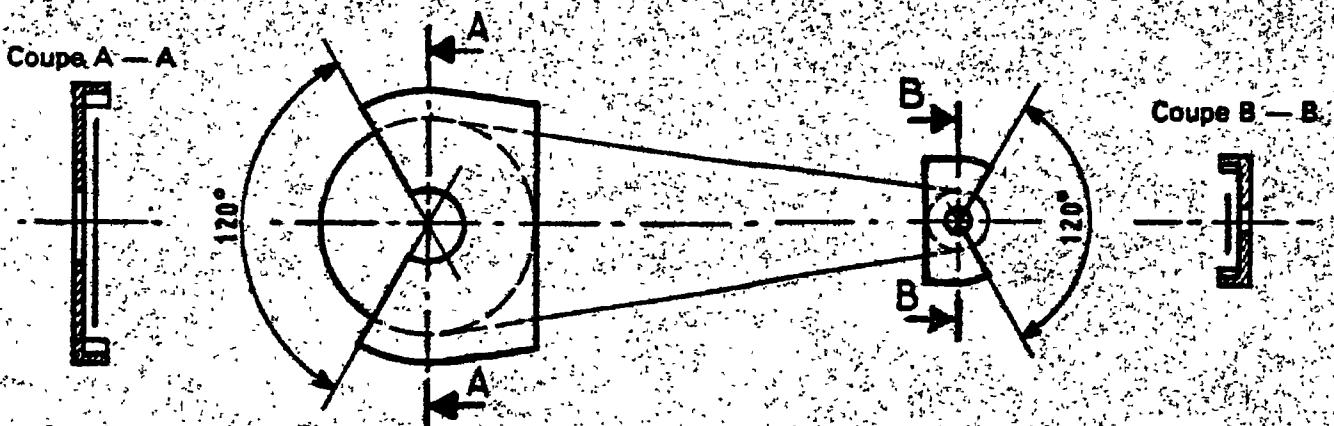
3.2.2.7.1 (d)

La précision suivante est apportée à cette phrase :

« Les chaînes motrices doivent comporter une protection complète au niveau du plateau de pédalier et du pignon pour éviter le coincement des vêtements et des doigts de l'enfant, lors de l'utilisation normale du jouet ».

- Si le garde-chaîne est ajouré, le plateau de pédalier ne doit pas présenter de fentes ».

- La figure ci-dessous indique les zones de protection minimale.



LE COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION CEN

Le Comité Européen de Normalisation (CEN) dont les membres sont énumérés à la première page de la norme européenne ci-incluse, a pour objet de faciliter les échanges de biens et de services entre les pays-membres en harmonisant leurs normes et en coopérant avec les organisations européennes politiques économiques et scientifiques en contact avec la normalisation.

Il s'appuie largement sur les travaux de l'Organisation Internationale de Normalisation (ISO) et le reprend, chaque fois que possible ou nécessaire, pour introduire l'application en Europe.

Le CEN comprend :

- une assemblée générale, un Conseil de gérance où siège un représentant de chaque pays-membre ;
- un Secrétariat Central ;
- des Comités Techniques dont les secrétariats sont confiés aux divers pays-membres.

Dans les travaux techniques d'élaboration des normes européennes, priorité est donnée aux sujets qui sont confiés au CEN par les Communautés Européennes et par l'Association Européenne de Libre Échange.

NORME FRANÇAISE HOMOLOGUÉE	SÉCURITÉ DES JOUETS PARTIE II INFLAMMABILITÉ DES JOUETS	NF S 51-203 Mars 1979
NORME EUROPÉENNE EN 71 Partie 2 <i>La présente norme est constituée par la deuxième partie de la norme européenne EN 71 — Première édition — mai 1978, adoptée par le Comité Européen de Normalisation CEN le 8 mai 1978.</i>		
Homologuée et mise en application obligatoire le 1979-03-15 par arrêté du 1979-02-21 J O du 1979-03-01	La présente norme remplace la norme de même indice, homologuée et mise en application le 22 juin 1976	© AFNOR 1978 Droits de reproduction et de traduction réservés pour tous pays

Afnor 78309

NF S 51-203 1^{er} Tirage 79-03

Safety of toy — Part 2 — Flammability of toys
Sicherheit von Spielzeug — Teil 2 — Entflammbarkeit von Spielzeug

Fiche d'interprétation de la norme française NF S 51-203 (1979)

« SÉCURITÉ DES JOUETS »

PARTIE II

« INFLAMMABILITÉ DES JOUETS »

La présente fiche d'interprétation, établie sous l'autorité d'une Commission ad hoc se réunissant à l'AFNOR, est destinée à faciliter l'application des normes de sécurité des jouets sur la base de l'expérience acquise par les laboratoires et les parties intéressées.

L'attention est attirée sur le fait que les interprétations ci-après ne préjugent pas de celles qui pourront être faites ultérieurement par le Comité Européen de Normalisation.

2 DOMAINE D'APPLICATION

- Les poupées de chiffon et vêtements de poupées n'entrent pas dans le domaine d'application de la norme. De même, les cheveux de poupées ne sont pas concernés par la norme puisqu'ils ne couvrent pas 50 % de la surface totale du jouet.

4 MÉTHODES D'ESSAIS

- Il est précisé qu'il est nécessaire de procéder aux essais sur le jouet terminé.

MARQUAGE

- Il est rappelé que les jouets répondant aux exigences de la norme **NF S 51-203 — Inflammabilité des jouets** — doivent porter la mention « La conformité du présent produit aux normes françaises obligatoires est garantie par » suivie de « le fabricant » lorsqu'ils sont fabriqués en France, ou « l'importateur », lorsqu'ils sont importés. (*)

Les mentions tels que « Ininflammable », « Non-feu » ou autres mentions arbitraires qui ne font référence à aucun essai sont interdites.

(*) Voir l'arrêté d'homologation de la norme **NF S 51-203**, du (Mars 1979).

AVANT-PROPOS

La présente norme constitue la deuxième partie (1) de la norme européenne relative à la sécurité des jouets.

Elle vise à éliminer les jouets qui représenteraient un élément inflammable dangereux dans l'environnement de l'enfant.

1 OBJET

Cette partie de la norme a pour objet de fixer les catégories de matériaux inflammables interdits dans la fabrication de tous les jouets et les exigences relatives à l'inflammabilité de certains jouets lorsqu'ils sont soumis à une petite source d'inflammation.

Les méthodes d'essai décrites au paragraphe 4 sont utilisées pour déterminer l'inflammabilité des jouets dans des conditions d'essai particulières spécifiées. Les résultats d'essais obtenus ne doivent pas être considérés comme une information générale sur le risque au feu des jouets ou des matériaux lorsqu'ils sont soumis à d'autres sources d'inflammation.

2 DOMAINE D'APPLICATION

Voir partie I de la norme européenne.

Cette partie traite des exigences générales relatives à tous les jouets et des exigences particulières et méthodes d'essais relatives aux :

- barbes, perruques et masques.
- costumes de déguisement (exemples : costumes de cow-boy, uniforme d'infirmière),
- jouets conçus pour qu'un enfant puisse y entrer (exemples : tentes jouet, théâtres de marionnettes, wigwams),
- jouets souples à surface pileuse.

3 EXIGENCES

3.1 GÉNÉRALITÉS

Les matériaux suivants ne doivent pas être utilisés dans la fabrication des jouets :

- le celluloïd (nitrate de cellulose) et les matériaux présentant un même comportement au feu (à l'exception de leur utilisation dans les vernis ou peintures).
- les matériaux à surface pileuse qui présentent un effet éclair (2) à l'approche d'une flamme.
- les gaz inflammables utilisés comme élément de gonflage.

3.2 BARBES, PERRUQUES ET MASQUES

3.2.1 Les barbes, perruques et masques auxquels sont fixés des éléments pileux de longueur libre apparente supérieure à 50 mm (3) et qui sont destinés à être en contact avec la peau, après essai décrit au paragraphe 4.1, doivent avoir, s'il y a inflammation (2), une durée de flamme (3) inférieure ou égale à 30 s.

-
- (1) *Cette partie de la norme doit être lue en liaison avec la norme NF S 51-202, et en particulier avec l'avant-propos et les paragraphes 1, 2, 5 et 6 de cette norme.*
- (2) *Propagation rapide de la flamme à la surface de l'article (voir norme britannique BS 4569).*
- (3) *Pour les poils ondulés on prendra la longueur apparente et non la longueur développée.*
- (2) *Persistance de flamme sur un jouet pendant 2 s au plus, après retrait de la flamme d'essai.*
- (3) *Temps pendant lequel le jouet continue à brûler après retrait de la flamme d'essai.*

De plus, s'il y a inflammation la plus grande longueur de surface pileuse restante doit être :

- égale ou supérieure à 50 % de la plus grande longueur initiale si cette dernière était 150 mm ou plus,
- égale ou supérieure à 25 % de la plus grande longueur initiale si cette dernière était inférieure à 150 mm.

3.2.2 Les masques enveloppant la tête (type cagoule) ou y adhérant fortement (par exemple collés) et comportant ou non des éléments pileux de longueur libre apparente inférieure à 50 mm, quand ils sont soumis à l'essai 4.2 doivent avoir un temps de combustion inférieur ou égal à 10 s avec une hauteur verticale maximale de la surface détruite comptée à partir du point d'application de la flamme au plus égale à 70 mm.

3.2.3 Les masques partiels (ne couvrant que le visage ou une partie du visage) et attachés de façon sommaire (faciles à enlever) et comportant ou non des éléments pileux de longueur libre apparente inférieure à 50 mm, quand ils sont soumis à l'essai 4.2 doivent avoir un temps de combustion de la totalité du masque après retrait de la flamme, supérieur à 10 s.

3.3 COSTUMES DE DÉGUISEMENT

Les éprouvettes représentatives des costumes de déguisement, après essai décrit au paragraphe 4.3 doivent avoir une vitesse de propagation de la flamme inférieure ou égale à 50 mm/s (c'est-à-dire le temps que met la flamme pour parcourir 500 mm de l'étendue de l'éprouvette ne doit pas être inférieur à 10 s).

3.4 JOUETS CONÇUS POUR QU'UN ENFANT PUISSE Y ENTRER

Les échantillons représentatifs des jouets conçus pour qu'un enfant puisse y entrer, après essai décrit au paragraphe 4.3 doivent avoir une vitesse de propagation de la flamme inférieure ou égale à 30 mm/s (c'est-à-dire le temps que met la flamme pour parcourir 500 mm de l'étendue de l'éprouvette ne doit pas être inférieur à 17 s).

Les jouets doivent permettre une sortie aisée. Cela exclut l'emploi de fermeture à boutons, à glissière, etc.

3.5 JOUETS SOUPLES À SURFACE PILEUSE

Les jouets souples (animaux, poupées) dont la surface est couverte par plus de 50 % de surface pileuse (velours, peluche, imitation de fourrure) après essai décrit au paragraphe 4.4 ne doivent pas avoir une vitesse de propagation de la flamme à la surface supérieure à 50 mm/s.

Les exigences de ce paragraphe ne s'appliquent pas aux jouets de dimension maximale inférieure ou égale à 150 mm.

4 MÉTHODES D'ESSAIS

Les dispositions suivantes s'appliquent aux paragraphes 4.1 à 4.4.

- Chaque essai doit être effectué sur trois jouets ou éprouvettes représentatifs, sauf dans le cas des jouets souples où l'essai peut être effectué sur un seul jouet s'il a une taille suffisante et si les parties détruites sont suffisamment petites.
- Si deux jouets ou éprouvettes seulement répondent aux exigences refaire l'essai sur trois autres articles. Si ces trois derniers remplissent les conditions voulues, l'essai est considéré comme probant.
- Chaque essai porte sur des articles neufs tels qu'ils sont commercialisés ou sur des éprouvettes prélevées sur des articles neufs. Si le fabricant indique que le jouet peut être lavé ou nettoyé à sec, refaire l'essai sur l'article ayant subi cinq lavages ou nettoyages réalisés conformément aux instructions du fabricant.
- Les jouets utilisés pour les essais doivent être représentatifs d'un même lot de jouets. Les éprouvettes doivent être prélevées de façon à être représentatives de la totalité du jouet.

Indice CDU : 688.72:614.8:536.468:620.1

Descripteurs : Jouet, Produit en matière plastique, Produit en bois, Produit en verre, Produit en métal, Règle de sécurité, Spécification de matière, Essais, Essai d'inflammabilité, Propagation de la flamme, Vitesse.

Version française

**SÉCURITÉ DES JOUETS
PARTIE 2 — INFLAMMABILITÉ DES JOUETS**

**Safety of toys.
Part 2 : Flammability
of toys.**

**Sicherheit von Spielzeug
Teil 2 : Entflammbarkeit
von Spielzeug.**

La présente Norme Européenne a été adoptée par le CEN le 1978-05-08. Les membres du CEN sont tenus de se soumettre au Règlement Intérieur du CEN qui définit les conditions dans lesquelles doit être attribué, sans modification, le statut de norme nationale à la Norme Européenne.

La liste à jour et les références bibliographiques relatives à ces normes nationales correspondantes peuvent être obtenues auprès du Secrétariat Central du CEN ou auprès des membres du CEN.

La présente Norme Européenne est établie par le CEN en trois versions officielles (Allemand, Anglais, Français). Une traduction effectuée sous sa responsabilité par un autre membre dans sa langue nationale, et notifiée au CEN, a le même statut.

Les membres du CEN sont les organismes nationaux de normalisation des pays suivants : Allemagne, Autriche, Belgique, Danemark, Espagne, Finlande, France, Irlande, Italie, Norvège, Pays-Bas, Portugal, Royaume-Uni, Suède, Suisse.

C E N

COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION

**Europäisches Komitee für Normung
European Committee for Standardization**

SECRÉTARIAT CENTRAL : 2, rue Bréderode, B-1000, Bruxelles

HISTORIQUE

Cette Norme Européenne a été préparée par le Comité Technique CEN/TC 52 « Sécurité des jouets » dont le secrétariat est assuré par l'AFNOR.

La présente Norme Européenne a été adoptée par le CEN à la suite de son acceptation par les pays membres suivants :

Allemagne — Belgique — Danemark — France — Espagne — Italie — Portugal —
Suisse et Royaume-Uni.

- Avant chaque essai les jouets ou les éprouvettes doivent être conditionnées pendant au moins 7 h à une température de 20 à 25 °C et à une humidité relative de 50 à 65 %.
- Les essais doivent être effectués si possible dans une enceinte d'essai pour la bonne réalisation de l'essai et la sécurité du personnel (1).
- La flamme d'essai est obtenue par un brûleur (2) utilisant le gaz butane ou propane et résulte du mélange du gaz avec le minimum d'air pour assurer sa stabilité. La mesure de la hauteur de la flamme se fait avec le brûleur en position verticale.

4.1 **ESSAI RELATIF AUX BARBES, PERRUQUES ET MASQUES COMPORTANT DES ÉLÉMENTS PILEUX DE LONGUEUR SUPÉRIEURE À 50 mm**

Mesurer la longueur des éléments pileux. Disposer le jouet de façon telle que la plus grande dimension de l'élément pileux soit verticale ou dans une position aussi proche que possible de la verticale.

Le brûleur étant en position verticale appliquer une flamme de hauteur de 20 mm pendant 2 s sur le bord inférieur de la partie pileuse du jouet, de façon à ce qu'elle pénètre le jouet d'environ 10 mm.

Après retrait de la flamme examiner s'il y a eu inflammation : dans ce cas, mesurer le temps de persistance de flamme et la plus petite longueur non détruite des éléments pileux.

4.2 **ESSAI RELATIF AUX JOUETS COMPORTANT OU NON DES ÉLÉMENTS PILEUX DE LONGUEUR INFÉRIEURE À 50 mm**

Disposer le jouet à la verticale, ou s'il présente une surface pileuse, de façon à ce que le côté le plus long de la partie pileuse soit placé à la verticale.

Avec un brûleur à 45°, appliquer une flamme de hauteur 20 mm contre la surface du jouet pendant 2 s de telle sorte que le contact soit réalisé au moins à 20 mm au-dessus du bord inférieur du jouet et que la distance entre l'extrémité du brûleur et la surface d'essai soit d'environ 5 mm.

Après retrait de la flamme, examiner si le jouet continue à brûler : dans ce cas mesurer le temps de persistance de flamme et la distance verticale maximale entre le bord supérieur de la surface brûlée et le point d'application de la flamme.

4.3 **ESSAI RELATIF AUX COSTUMES DE DÉGUISEMENT ET AUX JOUETS CONÇUS POUR QU'UN ENFANT PUISSE Y ENTRER**

Prélever trois éprouvettes de dimensions utiles 600 mm x 80 mm. Chaque éprouvette doit comporter deux fils repères en coton distants de 500 mm, le premier fil étant placé à au moins 50 mm de la partie inférieure de l'éprouvette.

Placer l'éprouvette dans un cadre en U, à 45° par rapport à l'horizontale.

Avec un brûleur vertical, appliquer une flamme de hauteur 40 mm pendant 2 s, à la partie inférieure de l'éprouvette.

Mesurer pour chaque éprouvette le temps de propagation de la flamme entre les deux repères.

(1) *Voir par exemple les cabines décrites dans les normes françaises NF G 07-113 et allemande DIN 50-050.*

(2) *À titre indicatif consulter par exemple les normes NF G 07-100, DIN 50-051 et BS 5438.*

4.4 ESSAI RELATIF AUX JOUETS SOUPLES À SURFACE PILEUSE

Disposer le jouet à la verticale. Avec un brûleur à 45° appliquer une flamme de hauteur 20 mm contre la surface du jouet pendant 2 s de telle sorte que le contact soit réalisé au moins à 20 mm au-dessus du bord inférieur du jouet et que la distance entre l'extrémité du brûleur et la surface d'essai soit d'environ 5 mm.

Après retrait de la flamme, mesurer le temps mis par la flamme pour parcourir la distance comprise entre le point d'allumage et l'extrémité supérieure du jouet.

LE COMITÉ EUROPÉEN DE NORMALISATION CEN

Le Comité Européen de Normalisation (CEN) dont les membres sont énumérés à la première page de la norme européenne ci-incluse, a pour objet de faciliter les échanges de biens et de services entre les pays-membres en harmonisant leurs normes et en coopérant avec les organisations européennes politiques économiques et scientifiques en contact avec la normalisation.

Il s'appuie largement sur les travaux de l'Organisation Internationale de Normalisation (ISO) et le reprend, chaque fois que possible ou nécessaire, pour introduire l'application en Europe.

Le CEN comprend :

- une assemblée générale, un Conseil de gérance où siège un représentant de chaque pays-membre ;
- un Secrétariat Central ;
- des Comités Techniques dont les secrétariats sont confiés aux divers pays-membres.

Dans les travaux techniques d'élaboration des normes européennes, priorité est donnée aux sujets qui sont confiés au CEN par les Communautés Européennes et par l'Association Européenne de Libre Échange.

REGLEMENT INTERIEUR DE LA JOUJOUTHEQUE (Pour les adhérents)
=====

La Joujouthèque est au service de tous. Pour en assurer la bonne marche, chacun doit prendre bonne note des avis suivants :

- Votre adhésion à la Joujouthèque est de 50F par famille pour 1' année scolaire. Elle vous donne droit à un jeu ou jouet par enfant moyennant 1F de location. Ceci pour une durée de huit jours à un mois maximum.
- Nous vous demandons de respecter les délais de prêt pour permettre un meilleur roulement des jeux ; tout retard est sanctionné par le renouvellement du prix de location, soit 1F, par jeu et par semaine de retard.
- Lorsque votre choix est fait, vérifiez le jeu avec les responsables avant sa sortie et à son retour, pour éviter toute contestation. Un jouet cassé ou incomplet n'a plus d'intérêt ni pour vous...ni pour les autres.
- Tout jeu rendu inutilisable à cause d'un élément important perdu ou cassé devra être remboursé au tiers de sa valeur.
- Les éléments perdus ou manquants seront également facturés ; dans la mesure du possible, cherchez-le et rapportez-le à la Joujouthèque.
- Trop d'éléments cassés ou manquants, trop de retards accumulés peuvent nous amener à vous refuser la location d'un jeu pendant une à plusieurs semaines.
- Les peluches, plastiques et jeux d'activité manuelle (peinture et plâtre) seront rapportés nettoyés et en bon état.
- Evitez entre vous les échanges de jeux qui doivent se faire uniquement sous le contrôle des responsables.

.../...

- Les familles ont la charge des piles et du renouvellement des fournitures pour certaines activités manuelles.

TRES IMPORTANT

Vous savez que les réactions des enfants face aux jouets sont transmises aux fabricants. Merci donc de remplir soigneusement la fiche qui accompagne le jeu "pour test"

Nous vous demandons instamment de respecter les horaires d'ouverture.

La Joujouthèque est fermée pendant les vacances scolaires de Noël et de Pâques, et les vacances d'été. Avant la fin du mois de juin, tous les jeux sans exception doivent être rapportés.

Merci de lire et de relire souvent ces petits avis indispensables au bon fonctionnement de votre Joujouthèque, et dont nous espérons que vous ne nous tiendrez pas rigueur.

LA RESPONSABLE

Gisèle Arnaud.



CENTRE PÉDAGOGIQUE DU JOUET

~~xxxxxx~~ François ~~Dauphin~~

26 place Bellecour

Tel. (79)37-13-49

69002 LYON

FONCTIONNEMENT DE LA JOUJOUTHEQUE

Ouverture de la Joujouthèque pendant l'année scolaire de Septembre
à Juin inclus, sauf pendant les vacances de Noël et de
Pâques :

- Les Mardi de 17 h à 18h30 ;
- Les Mercredi de 10h30 à 18 h ;
- Les Samedi de 14 h à 18 h .

Cotisation Familiale pour l'année scolaire 78-79 : 50 ,00 F.

Elle permet de louer un jeu par enfant (1 F de location
par jeu), pour une période de une à quatre semaines.

Mise à la disposition des familles d'un grand sac de
toile pour emporter et ramener les jeux choisis.

AUTRES CLASSIFICATIONS

Relevés dans l'ouvrage d'Aune Libbrecht-Gourdet

1. Classification par genre de jeux

Vevey, Onex et quelques autres ludothèques de Suisse ont établi 11 catégories de jeux.

I	Jeux de construction.	VII	Trains, autos, camions.
II	Lotos, dominos.	VIII	Jeux d'extérieur.
III	- Jeux de patience, puzzles.	IX	Jeux éducatifs.
IV	Jeux de société.	X	Jeux à tirer ou à pousser.
V	Jeux d'imitation.	XI	Jeux scientifiques.
VI	Jeux d'habilité.		

2. Une classification par ordre alphabétique a été expérimentée à Brighton et à Marche-en-Famenne.

Les catégories utilisées à Brighton sont les suivantes:

- A Puzzles
- B Jeux de bébé
- E Peluches
- F Véhicules
- G Jeux de construction
- I Jeux d'intérieur
- L Jeux de ménage
- M Jeux d'extérieur
- N Poupées et marionnettes
- O Travestis
- P Peinture
- Q Divers
- S Patins
- X Jeux électriques

Voici le classement du genre de jeux fait à Marche-en-Famenne:

- A Activités manuelles - Bricolage
- B Dictionnaire
- C Construction - Assemblage
- D Dominos
- E Encastresments - Puzzles
- F
- G Géographiques
- H Habileté manuelle
- I Initiation mathématique
- J Créativité
- K
- L Loto
- M Musique
- N Scientifiques
- O Observation - Logique - Mémoire
- P Pyramide - Gigogne
- Q Jeu de cartes
- R Rouler - Tirer - Pousser
- S Société
- T Tactique
- U Horloges
- V Vie quotidienne
- W
- X Jeux pour bébés (hochets)
- Y Poupées - Marionnettes
- Z Jeu de sport et de plein air

The Toy Libraries Association, spécialisée pour les enfants handicapés, a publié un «ABC des jouets» conseillés aux ludothèques spécialisées, aux parents d'enfants handicapés, aux hôpitaux, etc. (18). C'est un guide flexible car les enfants handicapés ont un développement inégal. Il est très intéressant pour les indications qu'il donne sur la matière, l'utilité, la recommandation des jouets, les adresses de fabricants.

- A pour l'activité
- B pour jeux de bébé
- C pour la communication
- Co pour la coordination
- D pour la discrimination
- E pour l'expression
- F pour les jeux de société.

Une classification mixte a été créée par le Service provincial de la Jeunesse à Namur. Chaque jeu est classé suivant un code déterminé, qui comporte quelques catégories assez simples, et suivant l'âge:

J.T.	jouet à tracter - rouler - pousser
E.	encastrement
M.V.	milieu de vie (garage - ferme - maison, etc.)
D.	domino
L.	loto (identification - observation...)
P.	puzzles
Py	pyramide
J.Math.	jeu mathématique
J.S.	tout jeu de société n'entrant pas dans une autre classification
S.	jeu sportif (patins - échasses...)
C.	construction
G.	graphisme
J.L.	jeu de lettres
Q.R.	questions - réponses
J.Sc.	jeu scientifique

P = moins de 3 ans
M = moins de 7 ans
G = moins de 12 ans
A = plus de 12 ans.

Cette manière de faire est intéressante car elle montre de façon claire et précise le genre de jeux dont il s'agit. Ainsi, par exemple, JS/A veut dire jeu de société pour plus de 12 ans.