

PRÉAMBULE

Jeux et jouets. – Une approche particulière pour des fournitures courantes

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

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

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

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

« Faire jouer les enfants. – Ils ont besoin de jeux et de jouets »

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

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

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

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

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

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

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

CHAPITRE 1^{er}. – LES CARACTÉRISTIQUES DU SECTEUR DU JOUET EN FRANCE

La profession, outre le caractère saisonnier de la consommation de jeux et jouets (62,1 % des ventes sont réalisées à l'occasion de Noël), est soumise à de multiples évolutions et mutations : la mondialisation accrue des échanges, la concentration de la distribution et le comportement des consommateurs à la recherche constante de nouveautés.

1.1. *Données démographiques en 1999 (sources Eurostat et INSEE)*

L'Union européenne compte 64,235 millions d'enfants de 0 à 14 ans.

La population enfantine en France s'élève à 11,091 millions et représente 17,26 % de la population enfantine européenne. Elle se répartit de la manière suivante :

- enfants de 0 à 4 ans : 3,526 millions ;
- enfants de 5 à 9 ans : 3,707 millions ;
- enfants de 10 à 14 ans : 3,858 millions.

Il y a lieu de remarquer que les naissances en France sont en augmentation depuis 1997 (725 460 en 1997, 740 300 en 1998, 746 800 en 1999).

Bien qu'en France l'émancipation soit fixée à 15 ans 3 mois, il est communément admis que l'enfance s'achève à 14 ans.

1.2. *Les principales données économiques en 1999 (source FJP)*

1.2.1. *La production française*

La production française de jeux et jouets s'élève à 5,196 milliards de francs (prix à la production HT), soit 792 millions d'euros (valeur usine hors taxe), ce qui place la France avec l'Allemagne et l'Italie dans les trois principaux pays producteurs européens.

La production française se caractérise par les principaux chiffres suivants :

- 130 entreprises industrielles dont 10 % ont un chiffre d'affaires supérieur à 100 millions de francs ;
- 17 entreprises de plus de 100 personnes ;
- 20 000 emplois directs et induits, y compris la sous-traitance ;
- plus de 55 % de la production nationale dans les régions Franche-Comté et Rhône-Alpes.

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

1.2.2. *Le commerce extérieur*

1.2.2.1. *Les exportations*

Les exportations françaises s'élèvent à 2,146 milliards de francs (prix HT), soit 327 millions d'euros, vidéo incluse, dont 78,7 % sont à destination de l'Europe. Il est à noter que le taux d'exportation de 41,18 % est supérieur à la moyenne des biens de consommation.

1.2.2.2. Les importations

Les importations s'élèvent à 9,644 milliards de francs, soit 1,463 milliard d'euros, vidéo incluse.

63 % des importations (dont 44 % de Chine) proviennent pour une grande part du Sud-Est asiatique.

Le second fournisseur est l'Union européenne avec 30,7 %.

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

Note : Certains éléments de jouets sont importés, assemblés et conditionnés en France avant d'être réexportés.

1.2.3. La consommation

Avec un montant estimé de 18,570 milliards de francs (prix à la vente TTC) – soit 2,8 milliards d'euros – de jeux et jouets, dont 20,5 % pour les seuls jeux vidéo, vendus sur le territoire national, la France représente 18,5 % du marché européen et se situe au 2^e rang juste après l'Allemagne.

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

1.2.4. La distribution

La moitié des jeux et jouets est vendue en hyper et supermarché. Seul un quart des ventes est réalisé par les spécialistes en jouets et en modélisme.

Voir part des circuits de distribution en annexe 1.

1.2.5. La publicité (source société SECODIP)

L'investissement publicitaire a atteint, jeux vidéo inclus, 831,7 millions de francs (126 millions d'euros), soit – 5,5 % par rapport à 1998.

71,8 % ont été dépensés pendant le quatrième trimestre :

- télévision : 83,6 %
- presse : 10,2 %
- cinéma : 3,1 %
- radio : 2 %
- affichage : 1,1 %
- Internet : non connu

CHAPITRE 2. – LES PRINCIPALES STRUCTURES PUBLIQUES D'ACCUEIL

2.1. La crèche

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

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

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

Vers 3 mois, sur le dos, il tend la main vers les objets du portique. Sur son tapis de jeu, il commence avec sa main à essayer d'attraper un sujet. Petit à petit, il soulève la tête et il observe les jouets éparpillés.

Vers 6 mois, il tient assis et attrape de mieux en mieux. Les miroirs captent son attention ; il prend plaisir à écouter les bruits : tableau d'activité, pantin accroché, jouet suspendu, hochet miroir, boîte à musique... répondent à son besoin.

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

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

Plus il grandit, plus il explore ses jouets.

2.2. L'école

Jouer pour un enfant, c'est se divertir, c'est avoir du plaisir et c'est aussi se construire.

Pour ces raisons, le jeu et le jouet sont essentiels à l'acquisition des compétences et au développement intellectuel et affectif de l'enfant de l'école maternelle et élémentaire.

A l'école maternelle et élémentaire, les enfants ont un profond besoin de jouer. Ils y trouvent le plaisir et la gratuité de l'activité.

Avec les jeux d'imitation, les enfants réinventent des situations qu'ils ont vécues, ce qui peut les amener à résoudre des conflits personnels ou familiaux. C'est une occasion également d'améliorer leur langage, leur vocabulaire, leur syntaxe.

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

Les jeux d'assemblage développent l'imagination, la créativité et l'innovation des enfants. Ils offrent l'occasion d'échanges verbaux, d'activité motrice fine et mettent en place l'esprit scientifique grâce à l'expérimentation.

Et les nouvelles technologies apportent à l'enfant un outil supplémentaire qui peut lui permettre de passer du concret à l'abstrait et de mieux conceptualiser.

De plus, le jeu ou le jouet permet à l'enfant de s'isoler, de se retrouver, de se ressourcer et de s'aimer.

2.3. Le collège et le lycée

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

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

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

2.4. La ludothèque

Les ludothèques, lieux où sont rassemblés des jeux et des jouets destinés à des publics variés, sont de véritables conservatoires du jouet.

Ces ludothèques répondent au souhait des enfants et des adultes de toucher, manipuler, comparer et trouver des informations et outils précis qui correspondent aux critères développés tout au long de ce guide.

L'enquête et l'évaluation socioculturelles du quartier sont indispensables pour une bonne gestion et permettent de faire un choix adapté à chaque public : tous documents techniques (catalogues des salons, revues et ouvrages spécialisés) et les catalogues des fabricants sont une aide efficace pour constituer le parc de jouets.

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

A la différence de la crèche et de l'école, la ludothèque s'adresse à des enfants de tous âges, de tous niveaux de développement mental et physique, accompagnés ou non, dans un cadre de liberté et d'autonomie.

2.5. L'hôpital

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

Un enfant hospitalisé avec son jouet préféré maintient une permanence de jeu et de contact avec sa vie en dehors de l'hôpital pour mieux réussir sa sortie et sa guérison ultérieures.

Les règles hospitalières priment bien entendu : l'asepsie, la non-dangereuse des jouets... Mais un enfant hospitalisé sans jouets est maintenant reconnu comme en danger psychologique par rapport à celui qui bénéficie d'espaces ludiques, d'éducateurs spécialisés et de parents renouant avec lui le quotidien d'accompagnement où les jeux représentent une part très importante.

Les livrets d'accueil, les ludothèques et pourquoi pas des « consignes ludiques » préfigurent les futurs hôpitaux d'enfants où le jouet aura une place centrale. Ainsi, on examine mieux au niveau de sa motricité un enfant qui joue, la reprise du jeu chez un enfant déprimé signe également son mieux-être.

Le développement de l'enfant est en effet scindé par les jeux et les progrès ludiques. Un enfant en bonne santé mentale joue. L'enfant malade, même s'il est en bonne santé mentale, joue moins, car la maladie peut entraîner une dépression, une sidération de ses capacités de contact. Il faut donc s'appuyer sur les jeux et les jouets pour relancer son activité psychique.

L'anxiété des enfants est projetée sur les jouets : on se confie à son ours, on soigne sa poupée. Plus tard, on joue au docteur en soignant les jouets. Enfin, le jouet peut même devenir pédagogique et participer aux apprentissages.

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

2.6. Autres structures publiques

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

CHAPITRE 3. – LA DÉFINITION DU BESOIN EN JEUX ET EN JOUETS AU MOYEN DE L'ANALYSE FONCTIONNELLE

3.1. Préambule

3.1.1. Définir le besoin avec exactitude

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

Premièrement, l'article 1^{er}, alinéa 3, et l'article 5 du code des marchés publics disposent notamment que l'efficacité de la commande publique et la bonne utilisation des deniers publics sont assurées par la définition préalable des besoins dont la nature et l'étendue doivent être déterminées avec précision par la personne publique.

Les prestations sont définies par référence aux normes homologuées ou à d'autres normes applicables en France en vertu d'accords internationaux, dans les conditions prévues au décret n° 84-74 du 26 janvier 1984 modifié fixant le statut de la normalisation. Il peut être dérogé aux normes dans les conditions prévues à ce décret.

Deuxièmement, il est utile de rappeler que les guides et recommandations n'ont pas de valeur contraignante. Ils constituent un instrument destiné à aider l'acheteur public dans la rédaction des différentes pièces constitutives des marchés.

3.1.2. Les principales étapes de la passation d'un marché de fourniture ou de prestation de services

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

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

Le second élément a trait au respect des procédures de passation des marchés (cf. chapitre 5, point 5.2).

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

3.2. Définition du besoin de l'acheteur public

3.2.1. Exigences de sécurité et de qualité en matière de produits

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

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

Les exigences réglementaires sont les exigences de sécurité imposées par la réglementation européenne : directive relative à la sécurité des jouets du 8 mai 1988 transposée en droit français par le décret du 12 septembre 1989 et ses décrets

modificatifs (cf. annexe 3). Ces exigences sont présumées être respectées lorsque le jouet fini et neuf est conforme aux normes européennes harmonisées (liste donnée en annexe 3). Le fabricant peut alors apposer le marquage CE sur le jouet (ou son emballage). Toutefois, le fabricant a le choix de faire tester ou non son jouet par un organisme extérieur avant la mise sur le marché, mais dans les deux cas il doit pouvoir prouver que son jouet est conforme à la réglementation : soit en cas de contrôle, soit à la demande de l'acheteur public (déclaration de conformité, procès-verbal de conformité d'un laboratoire).

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

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

3.2.2. *Utilisation de la certification dans les marchés publics*

3.2.2.1. Certification du système qualité de l'entreprise

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

Lors de la phase initiale de la procédure (examen des candidatures), l'acheteur public a la possibilité, soit dans l'avis d'appel public à la concurrence, soit dans le règlement de la consultation, de demander que les entreprises qui se portent candidates soient en mesure de justifier d'une organisation basée sur un système qualité répondant aux exigences d'une des normes de la série ISO 9000 ou équivalent. Cette exigence doit toutefois demeurer exceptionnelle.

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

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

Dans la phase d'examen des offres, l'analyse menée à partir de l'ensemble des critères cités dans le règlement de la consultation permet, normalement, d'identifier objectivement l'une d'entre elles comme étant la meilleure ; le fait que l'entreprise correspondante soit ou non certifiée n'intervient pas dans cette décision.

3.2.2.2. Certification de produits

Quelques familles de jouets peuvent être certifiées et donc porter la marque NF « Petite Enfance » si le fabricant en fait la demande à l'organisme compétent et si ses produits répondent au règlement particulier de la marque NF « Petite Enfance ». Il s'agit d'une démarche volontaire qui, en plus de la conformité à la réglementation en vigueur, garantit son aptitude à l'emploi et le maintien de cette conformité dans le temps.

A ce jour, cette marque peut s'appliquer aux jouets porteurs, aux jouets 1^{er} âge, aux tableaux d'écolier et aux jouets de plein air.

Il est important de noter qu'il n'est pas envisageable d'imposer aux candidats d'avoir l'une ou l'autre ou même ces deux certifications. En effet, cela remettrait en cause le principe d'égalité d'accès des entreprises à la commande publique.

3.3. Définir les documents justifiant le respect des exigences spécifiées

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

3.4. Critères de choix

Il faut établir un lien entre la démarche qualité et le coût du produit. Le prix doit impérativement intégrer le coût global en tenant compte des exigences particulières éventuellement formulées (résistance, zéro défaut, garantie, après-vente).

3.5. L'expression fonctionnelle du besoin

L'achat de jouets par la personne publique n'est pas une démarche anodine ; il vise à satisfaire le besoin de l'utilisateur exprimé en liaison avec le responsable d'une entité telle qu'une crèche, une école, une ludothèque vis-à-vis des enfants dont il a la charge.

Au regard des marchés publics, l'acheteur public veille à exprimer le besoin des utilisateurs de la manière la plus fonctionnelle possible. Cette démarche évite qu'un excès de précision dans la spécification du produit ne conduise à une situation où un seul des concurrents potentiels puisse répondre à la demande.

Souvent dans le domaine du jouet, un jouet spécifique est fabriqué par un seul industriel, mais la concurrence reste possible car plusieurs distributeurs peuvent formuler des offres. L'expression fonctionnelle du besoin demeure pertinente pour toutes les catégories de jouets « génériques » (cubes, poupées, balançoires, instruments de musique par exemple). L'acheteur aura donc dans ce cas à formuler son besoin en indiquant les fonctions que le jouet devra remplir, en précisant les contraintes éventuelles (aspects sécuritaires, conditions de rangement, utilisation dans les locaux spécifiques comme les hôpitaux...).

Il est impossible, dans le cadre général de ce document, de présenter l'expression fonctionnelle de chaque jouet. L'exercice a été fait pour des familles de jouets sous forme d'un arbre fonctionnel générique. Les pages qui suivent présentent les outils de base de l'expression fonctionnelle du besoin dans le domaine des jeux et jouets afin d'aider l'acheteur public dans la rédaction du cahier des charges du marché.

Les caractéristiques des interacteurs :

La première étape consiste à recenser tous les éléments qui entrent en interaction avec le jouet : par exemple l'enfant, ce qui est évident, mais aussi le lieu où l'enfant va jouer, les adultes ou les autres enfants qui l'entourent, l'entretien que le jouet nécessitera.

Chaque interacteur est ensuite caractérisé.

3.6. La caractérisation des interacteurs

La caractérisation des interacteurs est réalisée sous la forme d'un diagramme contenant les principaux éléments qui interagissent avec le jouet : l'enfant, bien sûr, qui est le premier concerné, mais aussi l'environnement humain (parents, éducateurs, autres enfants...), le rangement, etc.

Les interacteurs sont caractérisés dans les pages suivantes.

INVENTAIRE DU MILIEU ENVIRONNANT

Liste des interacteurs

(L'ordre des rubriques n'a pas de caractère hiérarchique)

Enfant

Age ;
Sexe ;
Développement corporel (taille et poids), évolution ;
Niveau de motricité (globale et fine) – aide au développement ;
Développement cognitif, évolution ;
Capacité à la socialisation et progression (capacité à jouer en groupe) ;
Développement de l'imaginaire ;
Besoin affectif.

Environnement humain

Jeu en groupe ou isolé ;
Autres enfants (compagnons de jeu ou non) ;
Adultes :

- parents ;
- enseignants ;
- personnels du périscolaire ;
- animateurs ;
- éducateurs ;
- puéricultrices / auxiliaires de puériculture ;
- auxiliaires d'éducation ;
- personnels de santé ;
- autres.

Lieu de jeux

Ecoles ;
Centres de loisirs ;
Centres de vacances ;
Crèches (familiales, collectives) ;
Hôpitaux ;
Centres de PMI ;
Ludothèques (jouet utilisé en ludothèque, jouet prêté au domicile) ;
Halte-garderies ;
Foyers de l'enfance ;
Foyers maternels ou de détention (lieux d'accueil mère / enfant).

Caractéristiques du lieu

Intérieur ;
Extérieur (abrité ou non) ;
Supports : sol, table, lit, podium ;
Espace disponible ;
Acoustique ;
Luminosité (ultraviolet) ;
Conditions climatiques (température, degré hygrométrique).

Matériels existants

Equipements ;
Jouets.

Rangement

Lieu de rangement ;
Dimensions ;
Equipement (crochets, armoires, rayonnages, étagères, bacs...) ;
Conditionnement.

Ergonomie du jouet

(Taille, forme, adaptation du jouet à un temps donné, à l'âge, à la situation)

Dimensions ;
Forme ;
Facilité de préhension et d'utilisation ;
Montage (notice) ;
Recommandations d'utilisation ;
Règle du jeu, manuel d'utilisation.

Motivation du choix

Plaisir ;
Mode, classique ;
Esthétisme ;
Durée de l'activité.

Réglementation

Exigences de sécurité ;
Normes ;
Réglementations spécifiques.

Entretien

Nettoyage ;
Hygiène ;
Maintenance (solidité, durabilité) ;
Durée de vie du jouet.

Budget

Annuel ;
Global ;
Additionnel.

3.7. *Le diagramme des interacteurs*

Le diagramme des interacteurs est une représentation spatiale facilitant la recherche des fonctions que le jouet devra remplir. On peut aussi s'en servir, avant la caractérisation, pour établir la liste des interacteurs.

Le diagramme permet, par une recherche systématique, de trouver l'ensemble des fonctions que le jouet doit remplir ou les contraintes qu'il doit supporter.

En cherchant le lien que le jouet assure entre deux interacteurs, on trouve généralement une ou plusieurs fonctions. Par exemple entre « enfant » et « lieu de jeux » (liens 1 et 2 du diagramme) apparaît la fonction « développer la motricité ». Cette fonction a été décomposée dans l'arbre fonctionnel aux pages ci-après sous la forme du développement corporel :

- motricité globale ;
- motricité fine ;
- développement sensoriel ;
- développement spatio-temporel.

De même le lien entre « enfant » et « environnement humain » fera émerger les fonctions de développement social.

En cherchant systématiquement à relier deux à deux les interacteurs *via* le jouet, la liste des fonctions pourra prétendre à l'exhaustivité. Mais certains liens n'ont pas de sens et ne donneront naissance à aucune fonction. En effet, certains interacteurs représentent plutôt pour le jouet un élément contraignant.

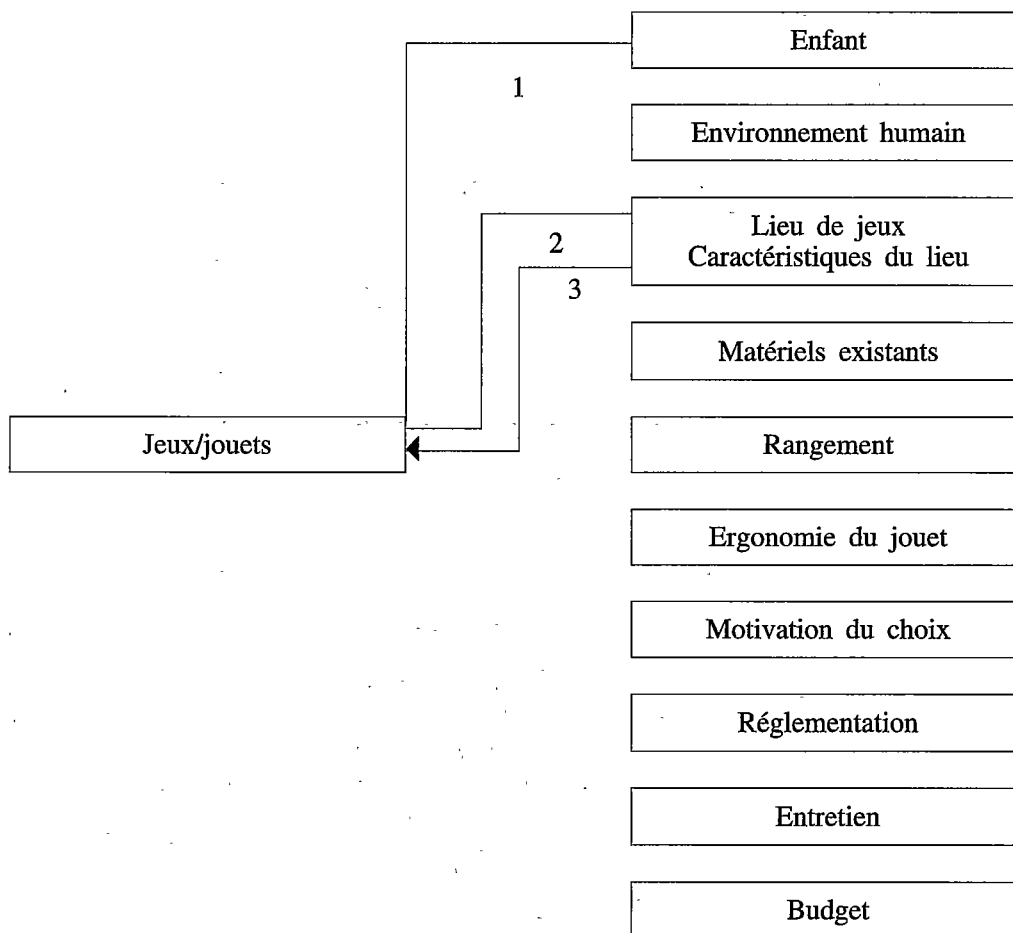
La recherche des fonctions-contraintes s'effectue avec chaque interacteur, pris isolément. Par exemple :

- « réglementation » fera apparaître la fonction-contrainte « être en conformité avec la réglementation en vigueur », qui peut signifier respecter une norme, ou un règlement interne à une école, à un hôpital ;
- « caractéristique du lieu » (flèche 3 sur le diagramme) : l'élément « condition climatique » peut faire apparaître la fonction-contrainte « résister aux intempéries », si tel est le cas.

Généralement, ces fonctions-contraintes sont considérées et traitées de la même manière que les autres fonctions, comme le montre, à la ligne D, l'exemple extrait de l'arbre fonctionnel présenté au paragraphe ci-après.

L'acheteur public pourra utilement mettre à profit cet outil pour vérifier qu'il n'a pas omis, dans son expression du besoin, des fonctions particulières qui n'apparaissent pas dans l'arbre fonctionnel global proposé ci-après, lequel est davantage orienté vers les fonctions correspondant au développement de l'enfant.

DIAGRAMME DES INTERACTEURS



3.8. L'arbre fonctionnel (aide à l'achat des jouets)

3.8.1. Définition de l'analyse fonctionnelle

L'analyse fonctionnelle est un outil méthodologique mis en œuvre pour exprimer, synthétiser et organiser une expression de besoin. L'arbre fonctionnel en est la traduction sous une forme schématique et synoptique ; il met en évidence les fonctions principales, leur décomposition en sous-fonctions et indique pour chacune d'elles les critères à satisfaire et leur niveau, ainsi que la flexibilité accordée à ces niveaux de performance.

Par exemple, pour un tricycle destiné à un enfant de plus de 3 ans, les fonctions sont les suivantes :

« accepter l'enfant » :

SOUS-FONCTION	CRITÈRE	NIVEAU	FLEXIBILITÉ
A. - Supporter le poids de l'enfant	Poids.....	50 kg.....	Niveau accepté par la norme (± 0,5 kg)
B. - S'adapter à la taille de l'enfant.....	Taille.....	95 à 110 cm.....	± 10 %

Une autre fonction pourrait s'exprimer ainsi : « changer de direction » :

SOUS-FONCTION	CRITÈRE	NIVEAU	FLEXIBILITÉ
C. - Assurer un changement d'axe de parcours	Angle.....	+ ou - 60° à gauche et à droite (minimum).....	Tolérance + ou - 30%

Si le jouet doit être dans un milieu où les conditions climatiques dégradent les matériaux, une fonction de type fonction-contrainte pourrait s'exprimer ainsi : « résister aux intempéries ».

FONCTION	CRITÈRE	NIVEAU	FLEXIBILITÉ
D. - Conditions climatiques	- Climat..... - Durée.....	Brouillard salin, 700 °Celsius..... 200 heures.....	0 (Norme...)

Remarque : ces chiffres ne sont donnés qu'à titre d'exemple...

3.8.2. L'arbre fonctionnel adapté aux jeux et aux jouets

Dans le cadre de ce document, il n'est pas question d'établir l'analyse fonctionnelle de chaque jouet existant sur le marché. La démarche fonctionnelle a donc été adaptée pour guider l'acheteur public et lui permettre, à partir des besoins conjoints de l'enfant et de l'adulte, de se diriger vers une famille de jeux et jouets adaptés. Les tableaux qui suivent sont classés par catégories d'âges. Pour chacune de ces catégories, les fonctions primaires, essentiellement orientées vers le développement de l'enfant, sont décomposées en fonctions secondaires au regard desquelles le lecteur trouvera les familles de jeux et jouets associés. Enfin, la dernière colonne est consacrée à des fonctions particulières que le jouet peut remplir en complément de la fonction primaire.

Les classes d'âge considérées :

Les arbres fonctionnels concernent les enfants de :

- 0 à 6 mois ;
- 6 à 12 mois ;
- 1 à 2 ans ;
- 2 à 3 ans ;
- 3 à 6 ans ;
- 6 à 11 ans ;
- 11 à 14 ans.

Connaître précisément l'âge des enfants pour lesquels l'acheteur public commande des jeux et des jouets lui est indispensable.

Les fonctions primaires :

Les fonctions primaires correspondent aux besoins fondamentaux des enfants.

Les jeux et les jouets aident à leur développement corporel, affectif ou intellectuel.

Ces besoins doivent toujours être à l'esprit de l'acheteur public pour faire les bons choix.

Les fonctions secondaires :

Les fonctions secondaires sont les différentes branches d'une fonction primaire :

<i>Exemple :</i> Développement corporel de l'enfant de 0 à 6 mois	Motricité globale..... Motricité fine..... Développement sensoriel... Développement spatio-temporel.....	Différents jeux et jouets
---	---	---------------------------

Les familles de jeux et jouets :

Seuls les termes génériques des jeux et jouets sont retenus dans cet arbre fonctionnel.

A chaque terme correspondent plusieurs jeux et jouets de marques différentes. Pour les achats, l'acheteur public peut se référer aux catalogues des fabricants.

Exemple : les jeux de stratégie font référence aux jeux de dames, d'échecs, de batailles navales, de puissance 4, whist, cartes, etc.

Les fonctions particulières :

L'âge n'est plus le critère de ces fonctions, c'est uniquement le besoin qui les crée et les exemples de l'arbre fonctionnel ne sont pas exhaustifs.

Pour des enfants en difficulté, la colonne « fonctions particulières » aidera l'acheteur public qui devra nécessairement connaître le type de difficulté dont souffrent les enfants pour faire ses choix.

Par exemple, un enfant de 10 ans en grande détresse affective joue avec bonheur avec des jeux et des jouets conçus pour des enfants de 3 à 6 ans et satisfait ainsi son besoin affectif.

Ou encore, un enfant de 2 ans qui souffre d'un retard moteur sévère profite des jeux et jouets conçus pour les bébés de 0 à 6 mois et rééduque sa motricité.

ARBRE FONCTIONNEL

AGE	FONCTIONS primaires	FONCTIONS secondaires	FAMILLES DE JEUX ET JOUETS	FONCTIONS particulières*
0 à 6 mois	Développement corporel.	Motricité globale. Motricité fine. Développement sensoriel. Développement spatio-temporel.	Cubes et balles souples en textile, tapis de découvertes, portiques... Jouets en matière souple à manipuler libres ou fixes... Jouets sonores, anneaux de dentition, tableaux d'éveil, hochets et mobiles (sonores ou non), petits jouets pour le bain, boîtes à musique, petits jouets en textile... Poupées souples, miroirs incassables, marionnettes à doigts...	Thérapie corporelle. Rééducation de la préhension. Rééducation sensorielle. Transfert affectif.
	Développement affectif.	Identification/sentiment.	Poupées souples, peluches...	Transfert affectif.
	Développement intellectuel.	Expression.		
6 à 12 mois	Développement corporel.	Motricité globale. Motricité fine et coordination. Développement sensoriel.	Cubes, cylindres en plastique et textile (pour se rouler), portiques pour parcs, jouets pousseurs, culbutos... Formes empilables ou encastrables, boîtes à remplir ou à vider... Jouets musicaux, moulins à musique, toupies...	
	Développement affectif, développement créatif.	Identification/sentiment/expression.	Poupées, peluches, animaux souples..., livres en textile, en plastique, en carton...	Transfert affectif, rééducation de la concentration intellectuelle.

AGE	FONCTIONS primaires	FONCTIONS secondaires	FAMILLES DE JEUX ET JOUETS	FONCTIONS particulières*
	Développement intellectuel.	Développement de l'éveil.	Jouets de bain : bateaux, plates-formes flottantes...	Familiarisation avec l'eau.
1 à 2 ans	Développement corporel.	Motricité globale. Motricité fine. Développement sensoriel. Développement spatio-temporel. Mémorisation.	Ballons de toutes tailles et légers, portiques, jouets à tirer, à pousser, à rouler, brouettes, jeux de sable et d'eau, jouets à bascule, chariots d'aide à la marche, jouets porteurs... Cubes, jeux empilables, jeux d'anneaux, formes à encastrer, jouets à taper (banc à marteler), à tourner, à visser... Bouliers, tables et tableaux d'activité, jouets musicaux (xylophones, tambours...), jouets de bain (moulins, roues à aubes)... Poupées gigognes, miroirs incassables, petits et gros véhicules manipulables, boîtes à formes... Livres, albums en carton...	Thérapie corporelle, aide à la marche. Rééducation. Rééducation sensorielle. Transfert affectif.
	Développement intellectuel.	Eveil.	Encastremets, premiers jeux de construction, puzzles, jouets de bain : petits récipients à transvaser, CD, K7, disques, vidéocassettes, appareils audio avec micro, magnétophones, téléphones, fax, tableaux d'activités...	Aide au langage.
	Développement affectif, développement créatif.	Identification/sentiment/expression.	Poupées tissus, peluches, jouets d'imitation (marchandes, établis, docteurs, poussettes, dinettes)... jouets musicaux, livres en plastique ou carton...	
	Développement social.	Communication.	Téléphones, premiers jouets éducatifs électroniques.	
2 à 3 ans	Développement corporel.	Motricité globale. Motricité fine et coordination. Développement sensoriel. Développement spatio-temporel. Mouvement.	Ballons, jouets à tirer, à pousser, à rouler, brouettes, jeux de sable et d'eau, jouets à bascule, jouets porteurs, cubes plastique, tricyles, patinettes... Cubes et jeux empilables et encastrables (pyramides, boîtes à lettres), jeux de construction, puzzles, grosses perles... Bouliers, jouets pour le bain, jouets à tourner, à visser, clés, peluches, tapis de marche sensoriel... Poupées, jouets gigognes, miroirs incassables, véhicules à conduire (avec ou sans pédales)... Toboggans, échelles, jeux de parcours avec tunnels, échasses sauteuses...	Rééducation. Rééducation sensorielle. Transfert affectif.
	Développement intellectuel.	Eveil. Acquisition. Mémorisation. Raisonnement. Symbolisation.	Lotos et jeux magnétiques, dominos, puzzles, encastremets... Jeux de construction... Albums, livres, jeux de mémoire... Jeux logiques, jeux électroniques... Alphabets, chiffres.	
	Développement affectif.	Identification. Affirmation de soi.	Jouets d'imitation (cuisines, dinettes, établis, marchandes), univers (personnages, figurines et accessoires...), fermes, zoos, garages, maisons de poupées... Cabanes, tentes...	
	Développement créatif.	Imagination. Expression.	Jeux de construction, peintures, dessins, modelages, timbres à imprimer... Livres, marionnettes, jouets musicaux (carillons, clochettes, appeaux, percussions pour petits...) ...	

AGE	FONCTIONS primaires	FONCTIONS secondaires	FAMILLES DE JEUX ET JOUETS	FONCTIONS particulières*
3 à 6 ans	Développement social.	Communication.	Téléphones... Marionnettes (à main)...	Favorisation du groupe, sociabilité. Rééducation de la coordination et de l'équilibre. Rééducation de la préhension et de la concentration. Rééducation des sens, manifestations festives.
	Développement corporel.	Jeux à plusieurs. Motricité globale. Motricité spatio-temporelle.	Balançoires, ballons... Cordes à sauter, ballons, brouettes, jouets de sable et d'eau, animaux à bascule, cubes plastiques (gros)...	
		Motricité fine.	Poupées et accessoires (landaus, poussettes, mobiliers de poupées, accessoires de toilettes et de repas...), jeux de société (jeux d'action, d'adresse, de suspense, premiers jeux électroniques, jeux de courses...), jeux de plein air ou de déplacement (échasses, cerceaux) quilles, boules, toboggans, tours à grimper, balançoires, tunnels, échelles, espaliers, patins et planches à roulettes, tricycles, bicyclettes, patinettes...	
		Motricité sensorielle.	Jeux artistiques (tressages, laçages, découpages, perles, piquages, gommettes, collages, moulages, pâte à modeler, pâte à sel, pochoirs, peinture...), jeux empilables, jeux d'encastrement... Bouliers, jouets pour le bain (moulin, jouets à mécanisme...), appeaux, instruments de musique (xylophones, tambours, maracas, clavier de piano), loto des odeurs, jouets tactiles et sonores...	
	Développement intellectuel.	Eveil.	Jeux d'eau et de sable... CD, K7, disques, vidéocassettes. Poupées du monde, traditionnelles, à collectionner...	Familiarisation avec le milieu aquatique, rééducation de la fonction culturelle (connaissance du milieu).
		Acquisitions (langage, concept...) Mémorisation. Raisonnement. Symbolisation.	Lotos, dominos, jeux de construction, jeux de questions-réponses, 7 familles, jeux séquentiels, 1 ^{er} maquettes à construire... Livres, albums, puzzles (horizontaux et verticaux), jeux de mémoire. Jeux logiques, mathématiques, stratégiques, informatiques... Chiffres et lettres (1), déguisements, poupées...	
	Développement affectif.	Identification.	Poupées et peluches, monstres, appareils audios et visuels, téléphones avec micro pour la verbalisation, jeux de métiers et jouets d'imitation (établis, dinettes). Accessoires de beauté, villages, fermes, zoos, poupées mannequins, déguisements, figurines et univers, jouets téléguidés et radio-commandés, circuits automobiles et trains électriques, robots, engins de simulation, jeux de magie...	Affirmation de soi.
		Sentiments.	Animaux, poupées, peluches, cabanes et tentes...	Transfert affectif. Développement de la personnalité.
	Développement créatif.	Imitation.	Jeux de mécanique, maquettes, jeux techniques et scientifiques...	Précision, persévérance, éducation à l'abstraction. Activités artistiques et manuelles.
		Imagination.	Jeux de construction, mosaïques, gommettes, collages, peintures, dessins, découpages, modelages, plâtres, timbres à imprimer...	
		Expression.	Jouets musicaux, marionnettes, livres...	

AGE	FONCTIONS primaires	FONCTIONS secondaires	FAMILLES DE JEUX ET JOUETS	FONCTIONS particulières*
	Développement social.	Compétition et règles. Communication.	Jeux de parcours, jeux sportifs (hockey, foot, basket, golf...) Téléphones, talkies-walkies, jeux de rôles et accessoires..., élastiques, cordes... Jeux électroniques, jeux vidéo, jeux d'adresse... Jeux de société, jeux de cartes, jeux de ballon, balançoires, tourniquets (à plusieurs)...	Stratégie et intégration sociale. Respect des règles sociales. Entraide, coopération, empathie. Développement des réflexes. Libération, défoulement.
6 à 11 ans	Développement corporel.	Motricité globale.	Jeux d'adresse d'intérieur ou d'extérieur: balles, billes, diabolos, fléchettes, balles à jongler, tir à l'arc, boomerang, soucoupe volante, badmington... Jeux d'équilibre: échasses, bâtons sauteurs, cordes à sauter... Rollers, planches à roulettes, golf, croquet...	Entraînement, concentration, adresse, rééducation sensorimotrice...
	Développement intellectuel.	Connaissance. Raisonnement. Apprentissage.	Jeux de questions-réponses historique, culturel, sportif... Jeux de mots, de lettres, de chiffres, jeux de réflexion, jeux de mémoire, jeux de stratégie (jeux de plateau et/ou cartes, et/ou pions): dames, échecs... Jeux de hasard (jeux de casino, de roulettes). Jeux d'association, jeux de simulation, puzzles... Jeux éducatifs électroniques, consoles de jeux, logiciels sur ordinateur... Instruments de musique: flûte, lyre en bois, petit clavier électronique...	Expression, coopération. Rééducation de la déduction et de l'induction. Maîtrise de soi, plaisir d'agir seul. Développement de la personnalité, persévérance. Développement social.
	Développement créatif.	Initiation. Imagination. Communication.	Jeux et jouets scientifiques: microscopes, lunettes astronomiques... Univers (petits personnages présentés dans un environnement spécifique comme l'école, l'hôpital, l'espace, la mine d'or)... Jouets transformables et robots... Activités manuelles, peinture, mosaïque... Jeux de construction, modélisme (maquette)... Circuits automobiles... Jeux de magie, jeux de rôle (jeux sans plateau). Jeux d'ambiance et à thèmes: jeux du dictionnaire, de dessin, bluff... Marionnettes...	Identification. Sentiment. Transfert affectif. Maîtrise de soi. Humour.
11 à 16 ans	Développement corporel.	Motricité globale.	Jeux d'adresse d'intérieur ou d'extérieur: balles, billes, diabolos, fléchettes, balles à jongler, tir à l'arc, boomerang, soucoupe volante, badmington... Jeux d'équilibre: échasses, bâtons sauteurs, cordes à sauter... Rollers, planches à roulettes, golf, croquet... Sports collectifs, sports de glisse, sports nautiques, VTT...	Entraînement, concentration, adresse, rééducation sensorimotrice... intégration.
	Développement intellectuel.	Connaissance. Raisonnement. Apprentissage.	Jeux de questions-réponses historique, culturel, sportif... Jeux de mots, de lettres, de chiffres, jeux de réflexion, jeux de mémoire, jeux de stratégie (jeux de plateau et/ou cartes, et/ou pions): dames, échecs...	expression, coopération, rééducation de la déduction et de l'induction.

AGE	FONCTIONS primaires	FONCTIONS secondaires	FAMILLES DE JEUX ET JOUETS	FONCTIONS particulières*
			Jeux de hasard (jeux de casino, de roulettes) jeux d'association, jeux de simulation, puzzles... Jeux éducatifs électroniques, consoles de jeux, logiciels sur ordinateur... Jeux de rôles, de diplomatie, jeux de coopération, multimédia...	Maîtrise de soi, plaisir d'agir seul, socialisation, estime de soi.
	Développement créatif.	Initiation. Imagination. Communication	Instruments de musique: flûte, lyre en bois, petit clavier électronique... Jeux et jouets scientifiques: microscopes, lunettes astronomiques... Univers (petits personnages présentés dans un environnement spécifique comme l'école, l'hôpital, l'espace, la mine d'or)... Jouets transformables et robots... Activités manuelles, peinture, mosaïque... Jeux de construction, modélisme (maquette)... Circuits automobiles... Disciplines du théâtre et du cinéma: arts du spectacle, art visuel, art plastique... Jeux de magie, jeux de rôle (jeux sans plateau) Jeux d'ambiance et à thèmes: jeux du dictionnaire, de dessin, bluff... Marionnettes...	Développement de la personnalité. Persévérance. Développement social. Identification. Sentiment, transfert affectif. Maîtrise de soi, humour, intégration, socialisation, estime de soi, identification.
* Fonctions particulières: l'âge n'est plus le critère dans cette fonction, c'est le besoin qui la crée. Les exemples cités ne sont pas exhaustifs.				

CHAPITRE 4. – LA SÉCURITÉ DES ENFANTS AU REGARD DES JEUX ET JOUETS

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

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

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

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

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

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

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

Ne laissez pas un enfant sans surveillance.

CHAPITRE 5. – LES PROCÉDURES POSSIBLES POUR LA PASSATION DES MARCHÉS DE JOUETS

Lors de la phase de détermination des conditions de mise en concurrence, l'acheteur public doit tenir compte des moyens internes (techniques, humains...) dont il dispose pour établir les documents du marché et des caractéristiques propres aux prestations à réaliser (diversité, spécificités particulières, niveau de réalisation en commande, volume...).

5.1. Intégrer dans le cahier des charges des éléments contenus dans le présent guide

L'intégration des éléments contenus dans le présent guide doit permettre à l'acheteur public d'avoir une description du domaine, de mieux définir son besoin et de déterminer le mode de passation des marchés de jouets.

5.2. Les procédures

5.2.1. Appel d'offres ouvert

La procédure d'appel d'offres ouvert est prévue aux articles 58 à 60 du code des marchés publics.

Il s'agit d'une procédure formalisée de mise en concurrence et d'attribution non négociée des marchés publics. Dans ce cas, il n'est pas possible de limiter le nombre de candidats admis à présenter une offre, et l'attribution du marché s'effectue dans le respect de critères fixés préalablement par l'acheteur public dans le règlement de la consultation.

5.2.2. Appel d'offres restreint

La procédure de l'appel d'offres restreint est régie par le code des marchés publics aux articles 61 à 65.

Le code des marchés publics prévoit que les candidats ne peuvent adresser leurs offres qu'après décision de la personne publique, qui fixe la liste des candidats (admis) en tenant compte des garanties et capacités techniques et financières des candidats ainsi que de leurs références professionnelles (art. 52 du code des marchés publics).

La sélection des propositions s'opère en fonction du critère de l'offre économiquement la plus avantageuse dans les conditions prévues à l'article 53 du code des marchés publics.

5.2.3. *Marché négocié*

Le marché négocié (art. 34 et 35 et 66 et 67 du code des marchés publics) est une procédure dérogatoire à l'appel d'offres.

La procédure des marchés négociés implique que, après examen des offres présentées par les candidats de son choix, la personne responsable du marché engage les négociations (art. 67 du code des marchés publics).

5.2.4. *Marchés publics sans formalités préalables*

Les marchés peuvent être passés sans formalités préalables dans les conditions fixées par l'article 28 du code des marchés publics lorsque le montant présumé du marché n'excède pas la somme de 90 000 € (HT).

5.2.5. *Mise en concurrence simplifiée*

Cette procédure est prévue à l'article 32 du code des marchés publics. Elle permet de choisir le titulaire d'un marché à la suite de négociations avec plusieurs candidats après publicité et mise en concurrence préalable.

5.2.6. *Choix des procédures en fonction des seuils*

Si son montant ne dépasse pas le seuil de 90 000 € HT prévu à l'article 28 du code, le marché peut être passé sans formalités préalables.

Au-delà de ce seuil et jusqu'à 130 000 € HT pour l'Etat et 200 000 € pour les collectivités territoriales, les marchés peuvent être passés selon la procédure de mise en concurrence simplifiée prévue à l'article 32.

Au-delà de ces seuils, la procédure de droit commun est celle de l'appel d'offres. Toutefois et pour certains cas limitativement énumérés à l'article 35, il peut être passé des marchés en la forme négociée (*cf.* point 5.2.3).

5.2.7. *Allotissement du marché*

Le fractionnement du marché en lots (art. 10 du code des marchés publics) est possible lorsqu'il présente des intérêts économiques, techniques et financiers, notamment lorsque :

- l'importance et la diversité des commandes de jouets risquent de dépasser les capacités techniques et financières d'une seule entreprise ;
- les entreprises ne possèdent pas une compétence reconnue dans la production de l'ensemble des jouets prévus au marché ;

- une seule entreprise ne peut tenir certains délais extrêmement courts qu'en adoptant un rythme de travail nécessitant des dépenses supplémentaires qui grèvent d'autant le coût de la prestation ;
- l'accès des petites et moyennes entreprises au marché serait limité par un marché unique quantitativement trop important.

C'est pourquoi il est possible, dans certains cas, en raison de l'importance de la prestation, de regrouper les fournitures en lots.

Les modes de dévolution autorisés ou envisagés doivent apparaître clairement dans l'avis public ou le règlement de la consultation. Lorsqu'il s'agit d'un marché d'un volume important et pour des prestations de différentes natures, le fractionnement du marché en lots apparaît le plus approprié.

L'attribution se fait lot par lot. Chaque lot donne lieu à un marché distinct.

5.2.8. *Marché fractionné à bons de commande*

L'article 72 du code des marchés publics précise les dispositions applicables aux marchés fractionnés à bons de commande.

5.3. *Référence à la normalisation. – Possibilité d'imposer des contraintes au titulaire du marché (assurance qualité)*

Lorsqu'une exigence technique particulière est expressément citée dans les documents de la consultation, l'acheteur public doit faire référence à la norme homologuée correspondante (voir annexe 3).

Par ailleurs, comme cela a été rappelé ci-avant, la personne publique peut introduire dans la définition du besoin des exigences complémentaires en matière de régularité des procédures de fabrication conformément aux normes de la série ISO 9000 (assurance de la qualité). Ces exigences doivent cependant être adaptées à l'objet du marché et ne peuvent être imposées que si la consistance des prestations l'exige.

5.4. *Assurer une bonne maîtrise de la sous-traitance*

Les articles 112 à 114 du code des marchés publics fixent le régime de la sous-traitance.

5.4.1. *La sous-traitance ne peut porter sur la totalité du marché*

L'article 112 du code des marchés publics n'autorise qu'une sous-traitance partielle des prestations du marché. Il appartient aux services contractants et aux autorités de contrôle de s'assurer du respect de ce principe. Il convient, notamment, d'écarter les entreprises qui, faute de disposer des capacités techniques et financières pour l'exécution d'un marché, envisagent de n'en exécuter qu'une partie symbolique tout en s'assurant une marge bénéficiaire sur les prestations sous-traitées et de vérifier qu'une sous-traitance en chaîne abusive ne conduise à rendre inefficaces les contraintes techniques exigées du titulaire du marché.

5.4.2. *L'acceptation des sous-traitants*

L'acceptation, prévue dans l'intérêt de la collectivité publique contractante, permet à l'acheteur public de connaître le sous-traitant auquel un soumissionnaire ou un titulaire envisage de confier l'exécution d'une partie du marché. Ainsi informée, la collectivité contractante peut, en connaissance de cause, refuser le sous-traitant dont l'intervention serait de nature à nuire à une bonne exécution du marché.

La définition dans le cahier des charges (CCP) des contraintes techniques propres au marché de jeux et jouets peut étayer des décisions de refus de sous-traitance.

Le recours à la sous-traitance ne peut donc être autorisé qu'après un examen au cas par cas.

5.4.3. Agrément des conditions de paiement des contrats

L'examen doit permettre à la personne responsable du marché de s'assurer qu'il n'existe pas un écart manifestement injustifié entre les conditions faites par la collectivité publique contractante au titulaire et celles faites au sous-traitant.

Cette procédure rejoint la réflexion sur la détection des offres anormalement basses en amont de la passation des marchés. Ces offres ont, généralement, pour conséquence principale des difficultés financières pour le sous-traitant. Une vigilance particulière peut éviter les changements fréquents de sous-traitant, l'interruption précoce de l'exécution des prestations du marché ou encore des procédures contentieuses longues et coûteuses.

5.4.4. Les modalités de paiement du sous-traitant

Ces modalités sont prévues par les articles 115 et 116 du code des marchés publics.

L'article 115-1, alinéa 1^{er}, prévoit notamment le paiement direct lorsque le montant du contrat de sous-traitance est égal ou supérieur à 600 €.

5.4.5. L'exigence d'un plan d'assurance de la qualité (PAQ)

Toute partie qui est sous-traitée dans le déroulement du marché peut faire l'objet d'un plan d'assurance de la qualité comprenant un document de suivi listant les principales opérations réalisées.

Chaque plan d'assurance qualité est remis au donneur d'ordre.

A la fin de la prestation, le maître d'ouvrage doit être en possession de tous les plans d'assurance de la qualité couvrant ce marché.

Si le donneur d'ordre rend cette disposition obligatoire, cette exigence doit être prévue au règlement de la consultation et justifiée par le contenu des prestations. Dans ce cas, chaque plan d'assurance qualité peut lui être remis.

5.5. Les prix

5.5.1. La fixation et la détermination détaillée des prix (art. 16 à 18 du code des marchés publics)

Les prix des prestations faisant l'objet du marché sont :

- soit des prix forfaitaires ;
- soit des prix unitaires ;
- soit à la fois des prix forfaitaires et des prix unitaires.

Le prix forfaitaire ou global est celui qui rémunère le titulaire pour une prestation ou un ensemble de prestations, indépendamment des quantités mises en œuvre pour leur réalisation. Pour que le prix soit considéré comme forfaitaire, il faut qu'il soit indiqué comme tel dans le marché.

La fixation d'un prix forfaitaire est recommandée pour toutes les prestations dont la consistance peut être bien définie au moment de la conclusion du marché.

Le prix unitaire est le prix à l'unité d'une prestation déterminée. Il se présente généralement comme un prix forfaitaire à l'unité mais il peut aussi, dans des cas exceptionnels, n'être pas définitif.

5.5.2. La révision et l'actualisation

Un marché est conclu à prix ferme dans le cas où cette forme de prix n'est pas de nature à faire encourir des aléas majeurs au titulaire et à l'administration contractante à raison de l'évolution raisonnablement prévisible des conditions économiques pendant la période d'exécution des prestations.

Lorsqu'un marché est conclu à prix ferme, il doit prévoir :

- que ce prix sera actualisé si un délai supérieur à trois mois s'écoule entre la date ou le mois d'établissement du prix figurant dans le marché et la date d'effet de l'acte portant commencement d'exécution des prestations ;
- que l'actualisation se fera aux conditions économiques correspondant à une date antérieure de trois mois à la date d'effet de l'acte portant commencement d'exécution des prestations ;
- les modalités de cette actualisation.

Un marché est dit à prix ajustable lorsque le prix de règlement est calculé à partir d'une référence qu'il définit et qui doit être représentative de l'évolution du prix de la prestation elle-même.

Cette solution peut être plus judicieuse que celle du prix ferme pour des fournitures courantes :

- dont les prix sont susceptibles de varier de façon importante (y compris à la baisse) et imprévisible pendant la durée d'exécution du marché ;
- qui font l'objet de livraisons échelonnées sur une assez longue durée.

Elle peut également être adoptée pour certaines prestations de services courants, à condition que la référence choisie pour l'ajustement soit significative.

Le recours à cette forme de prix de règlement implique que le marché précise la référence qui sera utilisée pour ajuster le prix initial (exemple : mercuriale, barème applicable à l'ensemble de la clientèle du titulaire, indice publié par l'INSEE, etc.) ainsi que, le cas échéant, le rabais ou le coefficient qui sera appliqué à cette référence.

Dans une clause d'ajustement de prix, l'administration contractante peut introduire, et afin de se protéger d'une hausse excessive :

- une clause butoir, afin de limiter les hausses de prix dues à l'application de la clause d'ajustement ;
- et/ou une clause de sauvegarde, lui permettant de résilier le marché sans indemnité dès que le nouveau prix dépassera un pourcentage d'augmentation fixé au marché.

Un marché est dit à prix révisable lorsqu'il :

- fixe le prix initial de la prestation ;
- prévoit la modification de ce dernier par l'application d'une formule représentant conventionnellement la composition du coût de la prestation.

La formule de révision doit inclure un terme fixe dont la valeur minimale est de 12,5 %.

Le marché doit indiquer :

- la date ou le mois d'établissement du prix initial ;
- les modalités de la révision.

La révision s'effectue généralement au moyen d'une formule paramétrique, les indices susceptibles de représenter les différents paramètres qu'elle doit comporter (salaires et charges sociales, matières premières, fournitures approvisionnées à l'extérieur, frais généraux) peuvent être recherchés dans le bulletin mensuel de statistique édité par l'INSEE et dans le bulletin officiel de la concurrence, de la consommation et de la répression des fraudes.

5.6. Les contrôles

On ne traitera ici que du contrôle des marchés de l'Etat ; les collectivités locales étant soumises au contrôle de légalité.

5.6.1. La commission spécialisée des marchés (CSM)

Pour les marchés de l'Etat, les projets de marchés sont adressés à la CSM lorsque le montant maximal prévu est supérieur au seuil de saisine.

5.6.2. Le contrôle des dépenses engagées

Les marchés sont soumis au contrôle financier en application de l'article 5 de la loi du 10 août 1922 relative à l'organisation du contrôle des dépenses engagées.

ANNEXE 1. – Principaux chiffres de l'industrie française du jouet (source de la Fédération française du jouet et de la puériculture)

1. Production française

Les principales catégories de jeux et jouets

CATÉGORIES	RANG	EN VALEUR
Jouets d'imitation	1	10 %
Jouets sportifs et jeux de plein air	2	9 %
Jeux de construction, jeux de reconnaissance et d'assimilation, puzzles	3	8,5 %
Véhicules, voitures miniatures, trains électriques.....	4	8,5 %
Articles de fêtes et ornements de Noël.....	5	7,5 %
Jouets 1 ^{er} âge.....	6	7 %
Jeux de société non électroniques.....	7	7 %
Cycles jouets, jouets porteurs	8	7 %
Jeux d'activité manuelle et de création.....	9	6,5 %
Poupées et habillages, articles de puériculture pour poupées.....	10	6 %
Figurines, reproduction de bâtiments et ensembles divers.....	11	5,5 %
Jouets en peluche	12	4 %
Autres jouets	13	13,5 %
Total.....		100 %

Source : enquête annuelle de branche/FJP 1999.

2. Exportations françaises

417,6 millions d'euros

Décomposition par catégorie de produits

Sources : direction générale des douanes et des droits indirects (DGDDI)

1999	
Jouets plastiques de toutes sortes.....	25,6 %
Jeux de société.....	15,5 %
Jeux électroniques, jeux vidéo pour téléviseurs.....	10,9 %
Poupées, jouets en peluche.....	7,7 %
Jeux de construction.....	4,7 %
Cycles, jouets porteurs, poussettes pour poupées.....	4,5 %
Articles pour divertissements et fêtes.....	4,2 %
Puzzles de toutes sortes.....	4 %
Modèles réduits à assembler, trains électriques.....	3 %
Voitures miniatures.....	2,6 %
Divers.....	17,3 %
Total.....	100 %

Pour mémoire, exportations 1998 : 396,7 millions d'euros.

3. Importations françaises

9,644 milliards de francs, soit 1470,1 millions d'euros

Décomposition par catégorie de produits

Sources : DGDDI

1999	
Jouets plastiques de toutes sortes.....	17 %
Jeux électroniques, jeux vidéo pour téléviseurs*.....	14,2 %
Jeux de société.....	12 %
Articles pour divertissements et fêtes.....	10,4 %
Poupées.....	8 %
Jouets en peluche.....	6,7 %
Jeux de construction.....	3,7 %
Voitures miniatures.....	2,3 %
Cycles, jouets porteurs, poussettes pour poupées.....	2 %
Jouets musicaux.....	1,6 %
Trains électroniques, circuits autos.....	1,1 %
Puzzles de toutes sortes.....	0,8 %
Divers.....	20,2 %
Total.....	100 %

* Il s'agit en partie d'importations puis de réexportations.

Pour mémoire, importations 1998 : 1,351 million d'euros.

4. Consommation française

RÉPARTITION DES PRINCIPALES CATÉGORIES EN 1999 (SOURCE NPD – EUROTOYS)	
Jeux vidéo.....	20,5 %
Jouets 1 ^{er} âge.....	11,8 %
Poupées.....	11,4 %
Centres d'activités.....	11 %
Jeux et puzzles.....	10,6 %
Véhicules.....	8,8 %
Jeux d'action.....	5,2 %
Peluches.....	5,1 %
Porteurs.....	3,3 %
Autres jouets.....	12,3 %
Total.....	100 %

5. Distribution française

PART DES CIRCUITS DE DISTRIBUTION (SOURCE NPD-EUROTOYS 1999)	
Hypermarchés et supermarchés.....	50,2 %
Spécialistes jouets et modélisme.....	26,6 %
Vente par correspondance.....	5,5 %
Grands magasins et magasins populaires.....	3,2 %
Bazars, discount, solderies.....	2,6 %
Librairies, papeteries, magasins de cadeaux.....	1,1 %
Autres.....	10,8 %
Total.....	100 %

ANNEXE 2. – Documents types disponibles sur le site électronique

La liste des pièces d'un dossier de consultation des entreprises et des documents types correspondants des formulaires est disponible sur le site de la direction des affaires juridiques du ministère de l'économie des finances et de l'industrie, <http://www.finances.gouv.fr>

ANNEXE 3. – La sécurité des jouets. – Récapitulatif de la réglementation

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

DIRECTIVES ET DÉCRETS APPLICABLES :

- directive du conseil du 3 mai 1988 concernant le rapprochement des législations des Etats membres relatives à la sécurité des jouets (entrée en application le 1^{er} janvier 1990). Décret de transposition 662 du 12 septembre 1989 (entré en vigueur le 1^{er} janvier 1990). Décret n° 2000-520 du 15 juin 2000 modifiant le décret n° 89662 du 12 septembre 1989 modifié ;
- directive 93/68/CEE du 22 juillet 1993 dite « Directive marquage CE » fixant les dispositions relatives au marquage CE. Décret de transposition 96-796 du 6 septembre 1996.
Ce décret fixe les dispositions relatives au marquage CE ainsi que les infractions passibles de sanctions (applicable à partir du 1^{er} janvier 1997) ;
- directive 89/336/CEE du 3 mai 1989 concernant le rapprochement des législations des Etats membres relatives à la compatibilité électromagnétique. Décret de transposition n° 92-587 du 26 juin 1992 (entré en vigueur le 1^{er} janvier 1996).

Les dispositions de ce décret s'appliquent à tous les jouets contenant des composants électriques et/ou électroniques.

AUTRES RÉGLEMENTATIONS APPLICABLES

Pour les imitations de denrées alimentaires :

Directive 87/357/CEE concernant les produits qui n'ayant pas l'apparence de ce qu'ils sont, compromettent la santé ou la sécurité des consommateurs. Décret de transposition n° 92-985 du 9 septembre 1992 relatif à la prévention des risques résultant de l'usage de certains produits imitant les denrées alimentaires. (dit décret « confusions »).

Pour les dînettes et similaires :

Réglementation sur les matériaux au contact des denrées alimentaires (cf. fascicule 1227 des Journaux officiels).

Pour les jouets contenant du maquillage et similaires :

Réglementation sur les produits cosmétiques et d'hygiène corporelle (cf. fascicule 1544 des Journaux officiels).

Pour les jouets présentant des caractéristiques proches des articles de sport ou d'extérieur, il est bon de se référer à la réglementation spécifique.

Pour le matériel éducatif de motricité : NF EN S... Matériel de motricité exigences de sécurité et essais (publication prévue début 2001).

NORMES DE SÉCURITÉ

– NF EN 71-1 (décembre 1998) sécurité des jouets – Partie 1 – Propriétés mécaniques et physiques.

Cette norme correspond à la révision de la norme d'avril 1989.

Elle fixe les exigences et les méthodes d'essais relatives aux propriétés mécaniques et physiques des jouets.

Elle donne présomption de conformité aux exigences essentielles de sécurité du décret relatif à la sécurité des jouets.

– NF EN 71-2 (février 1994) sécurité des jouets – Partie 2 – Inflammabilité.

Correspond à la révision de la norme de 1988.

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

– NF EN 71-3 (mars 1995) sécurité des jouets – Partie 3 – Migration de certains éléments et amendement A 1 (septembre 2000).

Correspond à la révision de la norme de 1989.

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

– NF EN 71-4 (octobre 1990) sécurité des jouets – Partie 4 – Coffrets d'expériences chimiques et d'activités connexes et amendement A 1 (août 1998).

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

– NF EN 71-5 (septembre 1993) sécurité des jouets – Partie 5 – Jeux chimiques (coffrets) autres que les coffrets d'expériences chimiques.

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

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

- NF EN 71-6 (octobre 1994) sécurité des jouets - Partie 6 - Symbole graphique d'avertissement sur l'âge.

Cette norme spécifie les exigences concernant l'utilisation et la conception du symbole graphique destiné à informer les adultes qu'un jouet ne convient pas aux enfants de moins de trois ans.

Il peut se substituer au texte d'avertissement « ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois » et l'indication du risque spécifique doit apparaître sur le jouet lui-même, son emballage ou la notice d'utilisation.

- pr EN 71-7 Peintures aux doigts - Exigences et méthodes d'essais ;

Vote formel prévu en juin 2001.

- NFC 73-622 (décembre 1989). Règles particulières pour les jouets électriques alimentés en très basse tension de sécurité et NFC 73-622/A1 (janvier 1996).

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

- EN 50-088 (juin 1996) et NF EN 50088/A 1 (juin 1996).

Cette norme est appelée à remplacer la norme NFC 73-622 et son amendement A 1.

Actuellement l'une ou l'autre de ces deux normes donne présomption de conformité aux exigences de sécurité du décret relatif à la sécurité des jouets.

- normes « CEM » (Compatibilité électromagnétique).

A ce jour, il n'existe aucune norme spécifique « jouet ». La conformité aux exigences de la directive « CEM » s'obtient par application des normes européennes générales, pour l'émission d'une part et pour l'immunité d'autre part.

Pour tous ces jouets, une « déclaration CE de conformité » doit être établie par le fabricant ou son mandataire établi dans un des Etats membres de l'Union européenne et présentée lors de tout contrôle. Les appareils conçus pour l'émission de radio-communication doivent en plus faire l'objet d'un avis de la part d'un organisme notifié.

Des travaux sont en cours au niveau européen en vue de l'élaboration de deux projets de normes spécifiques concernant la compatibilité électromagnétique des jouets électriques (Perturbation - Immunité).

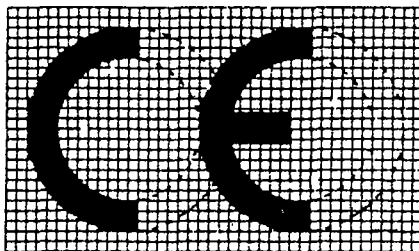
MARQUAGES OBLIGATOIRES

Tous les jouets ou leur emballage doivent porter le marquage CE (voir graphisme ci-après), le nom ou la raison sociale ou la marque, ainsi que l'adresse du fabricant ou de son mandataire ou de l'importateur dans l'Union européenne.

Les avertissements et indications de précaution d'emploi qui doivent être apposés pour certains types de jouets sont donnés dans les différentes normes EN 71 et normes relatives aux jouets électriques.

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

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



OÙ SE PROCURER LES DIFFÉRENTS TEXTES ?

Décrets : *Journaux officiels*, 26, rue Desaix, 75727 Paris Cedex 15,
tél. : 01-40-58-78-70, site Internet : www.journal-officiel.gouv.fr

Normes : AFNOR, Tour Europe, 92049 Paris La Défense Cedex,
tél. : 01-42-91-55-55 ; télécopie : 01-42-91-56-56, site Internet : www.afnor.fr

ANNEXE 4. – Normalisation

Décret n° 84-74 du 26 janvier 1984, fixant le statut de la normalisation (1)

(*Journal officiel* du 1^{er} février 1984)

Article 13

(*Décret n° 93-1235 du 15 novembre 1993, art. 1^{er}*)

1° Sans préjudice de la réglementation applicable, l'introduction ou la mention explicite des normes homologuées ou d'autres normes applicables en France en vertu d'accords internationaux est, sous réserve des dérogations prévues à l'article 18 du présent décret, obligatoire dans les clauses, spécifications et cahiers des charges :

a) Des marchés d'un montant égal ou supérieur aux seuils prévus aux articles 123 (1°) et 321 (1°) du code des marchés publics passés par les personnes soumises aux dispositions des livres II et III de ce code ;

b) Des contrats soumis aux obligations de publicité et de mise en concurrence définies au titre II de la loi n° 91-3 du 3 janvier 1991.

Sauf dans le cas où les normes visées à l'alinéa précédent constituent la transposition d'une norme européenne ou d'une spécification technique commune, l'obligation prévue au précédent alinéa n'autorise pas les personnes responsables du marché ou du contrat à écarter les soumissions conformes à des normes en vigueur dans un autre Etat membre de la Communauté économique européenne et justifiant d'une équivalence avec les normes françaises homologuées.

2° Sans préjudice de la réglementation applicable, l'introduction ou la mention explicite des normes homologuées transposant des normes européennes est, sous réserve des dérogations prévues à l'article 18, obligatoire dans les documents généraux ou dans les cahiers des charges des contrats définis par la loi n° 92-1282 du 11 décembre 1992 relative aux procédures de passation de certains contrats dans les secteurs de l'eau, de l'énergie, des transports et des télécommunications.

3° Les clauses, spécifications techniques et cahiers des charges des marchés et contrats visés au présent article ne peuvent mentionner des produits d'une fabrication ou d'une provenance déterminée, ou des procédés particuliers à certaines entreprises, et ne peuvent se référer à des brevets ou types, indications d'origine ou de provenance, marques au sens du titre I^{er} du livre VII du code de la propriété intellectuelle, sauf lorsqu'il n'est pas possible de donner une description de l'objet du marché ou du contrat sans ces références.

(1) Modifié par décret n° 90-653 du 18 juillet 1990 (*Journal officiel* du 25 juillet 1990), décret n° 91-283 du 19 mars 1991 (*Journal officiel* du 20 mars 1991), décret n° 93-1235 du 15 novembre 1993 (*Journal officiel* du 17 novembre 1993).

ANNEXE 5. – Bibliographie

(Certains ouvrages ne sont plus vendus en librairie mais sont en consultation dans les bibliothèques)

- Antier E., 1999, *Mon bébé joue bien*, Paris, Balland.
- Attali-Marot C., 1996, « Rôle et place des pratiques d'éveil culturel et artistique dans le développement du jeune enfant » *Métiers de la petite enfance*, 22 : 9-11.
- Aufauvre M.-R., 1980, *Apprendre à jouer, apprendre à vivre*, Paris – Neuchatel, Delachaux et Niestlé.
- Bettelheim B., 1988, *Pour être des parents acceptables*, Paris, Robert Laffond, Coll. Pluriel.
- Brogère G., 1992, *Le jouet, valeurs et paradoxes d'un petit objet secret*, Paris, Autrement, n° 133.
- Brogère G. 1993, « Un jouet, ça sert à quoi ? » *Enfant d'abord* 174 : 46.
- Bruner J.-S., 1983, *Le développement de l'enfant. Savoir faire, savoir dire*, Paris, PUF.
- Bruno P., 1993, *Les jeux vidéo*, Paris, Syros.
- Burckhardt M., *Le jouet de bois*, Paris, Fleurus Idées.
- Caillois R., 1967, *Les jeux et les hommes*, Paris, Gallimard.
- Campagne F., 1989, *Le jouet, l'enfant et l'éducateur. Rôles de l'objet dans le développement de l'enfant et le travail pédagogique*, Toulouse, Privat.
- Château J., 1967, *L'enfant et le jeu*, Paris, Scarabée.
- Château J., 1975, *Le réel et l'imaginaire dans la vie de l'enfant*, Paris, Vrin.
- Chiarotto A., 1991, *Les ludothèques*, Paris, Cercle de la librairie, coll. Bibliothèques.
- Dolto F., 1994, *Les étapes majeures de l'enfance*, Paris, Gallimard.
- Duflo C., 1997, *Jouer et philosopher*, Paris, PUF.
- Gabriel E., 1994, *Que faire avec les jeux vidéo ?* Paris, Hachette Education.
- Garon D., 1985, *La classification des jeux et jouets, le système ESAR*, Québec, Documentator.
- Guidetti M., Tourette C., 1995, *Introduction à la psychologie du développement. Du bébé à l'adolescent*, Paris, Armand Colin, coll. Cursus.
- Guillemaut J., Myquel M., Soulayrol R., 1982, *Le jeu et l'enfant*, Paris, Expansion scientifique française.
- Gutton P., 1972, *Le jeu et l'enfant ; essai psychanalytique*, Paris, Larousse.
- Henriot J., 1983, *Le jeu*, Paris, Synonyme Sor.
- Henriot J., 1989, *Sous couleur de jouer. La métaphore ludique*, Paris, José Corti.
- Inhelder B., Piaget J., 1966, *La psychologie de l'enfant*, Paris, PUF, Coll., Que sais-je ? 1992.
- Jaulin R., 1979, *Jouets et jeux*, Paris, Aubier.
- Jolival B., 1994, *Les jeux vidéo*, Paris, PUF, Que sais-je ?
- Le Diberder A., et F., 1998, *L'univers des jeux vidéo*, Paris, La Découverte.
- Lhote J.-M., 1994, *Histoires des jeux de sociétés*, Paris, Flammarion.
- Michelet A., 1972, *Les outils de l'enfance*, Lausanne, Delachaux et Niestlé, tomes 1 et 2.
- Michelet A., 1971-1993, directeur de la publication : « *L'éducation par le jeu et l'environnement* », Sarant, centre d'études Roland-Houdon.

- Perrot J., 1987, *Du jeu, des enfants et des livres*, Paris, Cercle de la librairie.
- Spicher A., 1995, *Le jouet jurassien*, Lons-le-Saunier, compte d'auteur.
- Taylor J., Walford R., 1976, *Les jeux de simulation à l'école*, Tournai, Casterman.
- UNICEF, (Munoz de La Manta N.), 1996, *Jeux du monde*, Paris, La Nacelle.
- Veyrier H., 1983, *Dictionnaire des jeux*, Turin, STIG.
- Vial J., 1981, *Jeu et éducation. Les ludothèques*, Paris, PUF.
- Wallon H., 1941, *L'évolution psychologique de l'enfant*, Paris, Armand Colin, 1968.
- Winnicott D.W., 1971, *Jeu et réalité ; l'espace potentiel*, Paris, Gallimard, coll. NRF, 1975.

Renseignements sur le groupe permanent d'étude des marchés d'ameublement de bureau (GPEM/AB)

Président :

M. Jacques Treffel, inspecteur général de l'éducation nationale, GPEM/AB, 142, rue du Bac, 75007 Paris, tél : 01-55-55-14-00, fax : 01-55-55-21-67.

Présidente du Comité J « Jouets » :

Mme Monique Ansaldi, Fédération française des industries jouet-puériculture, 103, rue La Fayette, 75481 Paris Cedex 10, tél : 01-40-16-25-70, fax : 01-40-16-25-71, e-mail : fjp@wanadoo.fr, site : <http://www.fjp.fr>.

Coordonnatrice :

Mme Annick Icole, direction des affaires juridiques, sous-direction de la commande publique, bureau du conseil aux acheteurs, 6, rue Louise-Weiss, Télédoc 353, 75703 Paris Cedex 13, tél : 01-44-97-25-67, fax : 01-44-97-06-50, e-mail : annick.icole@daj.finances.gouv.fr.

Secrétaire général :

M. Bernard Emont, ministère de l'éducation nationale, GPEM/AB, 142, rue du Bac, 75007 Paris, tél : 01-55-55-14-00, fax : 01-55-55-21-67.

REMERCIEMENTS

Nous remercions Madame Ansaldi, présidente du comité J, et les membres dont les noms suivent pour le concours dévoué qu'ils ont apporté à la rédaction de ce document.

Monique Ansaldi, Fédération française des industries jouet-puériculture, 103, rue La Fayette, 75481 Paris Cedex 10.

Jean-Louis Berchet, Fédération française des industries jouet-puériculture, 103, rue La Fayette, 75481 Paris Cedex 10.

Anne-Marie Blaise, Département du jouet, musée des Arts Décoratifs, 111, rue de Rivoli, 75001 Paris.

Véronique Boillot, Salon international du jouet, 103, rue La Fayette, 75481 Paris Cedex 10.

Monique Courcelle, inspecteur de l'éducation nationale, 9, rue Gustave-Flaubert, 75017 Paris.

Mireille de Vaucher, secrétaire administrative du GPEM/AB, ministère de l'éducation nationale, 142, rue du Bac, 75007 Paris.

Martine Dumas, formation marketing jeu et jouet, lycée Marguerite-de-Valois, rue Louis-Sérigué, 16012 Angoulême.

Bernard Emont, secrétaire général du GPEM/AB, ministère de l'éducation nationale, 142, rue du Bac, 75007 Paris.

Claudine Gerbeau, inspecteur de l'éducation nationale, inspection académique, 20, rue Alfred-de-Musset, 24016 Périgueux.

Henri Guieysse, ministère de l'économie des finances et de l'industrie, direction générale de l'industrie des technologies de l'information et des postes, sous-direction équipement de la maison et produits de loisirs, 12, rue Villiot, 75572 Paris 12^e

Florence Ginguene, directrice de la ludothèque de Villebon, 37, rue des Casseaux, 91140 Villebon-sur-Yvette.

Régine Goullieux, adjoint administratif, ministère de l'économie, des finances et de l'industrie, direction des affaires juridiques, sous-direction de la commande publique, 6, rue Louise-Weiss, 75013 Paris Cedex 13.

Jean-François Guy, responsable d'affaires France Télécom, branche développement CNT/DSV, 38-40, rue du Général-Leclerc, 92794 Issy-les-Moulineaux.

Annick Icole, coordonnatrice du GPEM/AB, ministère de l'économie, des finances et de l'industrie, direction des affaires juridiques, sous-direction de la commande publique, 6, rue Louise-Weiss, 75013 Paris Cedex 13.

Catherine Le Lay, fédération française des industries jouet-puériculture, 103, rue La Fayette, 75481 Paris Cedex 10.

Martine Müller, directrice, responsable des ludothèques, association pour le développement de l'animation culturelle (ADAC), 9, rue Charlot, 75003 Paris.

Dominique Naves, chef de bureau du conseil aux acheteurs publics, ministère de l'économie des finances et de l'industrie, direction des affaires juridiques, sous-direction de la commande publique, 6, rue Louise-Weiss, 75013 Paris Cedex 13.

Michel Paillard, inspecteur de l'éducation nationale, école maternelle, 31, rue des Renaudes, 75017 Paris.

Andrée Rodionoff, directrice d'école, 10, rue Gros, 75016 Paris.

Marcel Rufo, professeur, hôpital Sainte-Marguerite, service de pédo-psychiatrie, 270, boulevard Sainte-Marguerite, 13009 Marseille.

Jean-Jacques Syoen, professeur en marketing jeu et jouet lycée Marguerite-de-Valois, rue Louis-Seriget, 16017 Angoulême.

Jacques Treffel, président du GPEM/AB, inspecteur général de l'éducation nationale, ministère de l'éducation nationale 142, rue du Bac, 75007 Paris.

Claude Zampiero, proviseur de lycée, C.M. auprès du recteur de la Réunion, académie de la Réunion, 24, avenue Georges-Brassens, Moufia, 97702 Saint-Denis Cedex 9.