



Formation aux **M**étiers
du **J**eu et du **J**ouet

CLASSEMENT DES OBJETS LUDIQUES



COL

Comment classer ses jeux et ses jouets ?

Centre national de Formation aux Métiers du Jeu et du Jouet
6 rue de l'Oratoire, 69300 Caluire

www.fm2j.com





PRESENTATION DU COL*

Un outil simple pour permettre :

- ✓ Aux professionnels de ranger et de mieux connaître les jeux et jouets
- ✓ À tous, usagers ou professionnels de repérer et de ranger les jeux et les jouets
- ✓ De développer son esprit critique en portant un regard professionnel sur le jeu : prendre le temps de classer afin de s'intéresser aux supports ludiques proposés (le procédé ludique ou type de jeu, le niveau de compétences...)
- ✓ Une valorisation du jeu comme activité : classer un jeu ou jouet c'est l'observer, le comprendre, et c'est surtout penser qu'entre les mains du joueur il va faire naître l'activité de jeu.

Le procédé ludique comme seul critère de classement :

4 grandes catégories de jeu :

- ✓ Le jeu d'exercice
- ✓ Le jeu symbolique
- ✓ Le jeu de règles
- ✓ Le jeu d'assemblage

Des **sous catégories** qui permettent de regrouper les objets selon des procédés ludiques similaires.

A l'intérieur d'une même catégorie, plusieurs procédés ludiques peuvent être retenus pour le classement, rangés selon, leur ordre d'importance.

L'indicateur de niveau compétences

Afin d'affiner le classement du jeu ou du jouet, un deuxième critère plus proche de l'intérêt immédiat du public peut être envisagé. Il est possible d'ajouter un indicateur pour préciser le niveau de compétences requis pour jouer.

* Les compétences requises pour jouer sont minimales. Le jeu ou le jouet peut être proposé à un jeune public.
Notez * après la cote du jeu.

** Les compétences requises pour jouer sont moyennement élevées. Le jeu ou le jouet peut être proposé à un large public.
Notez ** après la cote du jeu.

*** Les compétences requises pour jouer sont très élevées. Le jeu ou le jouet peut être proposé à un public averti.
Notez *** après la cote du jeu.



Les différentes compétences utilisées dans le jeu

- ✓ Compétences cognitives : Reasonner, mémoriser, analyser, connaître les couleurs, maîtriser les relations spatiales...
- ✓ Compétences sociales : Suivre une règle, coopérer, jouer seul à plusieurs....
- ✓ Compétences affectives : Compétition, gagner/perdre
- ✓ Compétences motrices : Maîtriser des gestes précis, la préhension...
- ✓ Compétences sensorielles : Mobiliser ses sens (5 sens)
- ✓ Compétences langagières : écrire, lire, savoir s'exprimer...

LES DEFINITIONS DES CATEGORIES ET SOUS CATEGORIES

Jouets pour le jeu d'exercice

E

Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou de résultats immédiats.

E sen Jouets d'éveil sensoriel

Jouets utilisés dans des activités sensorielles, sonores, visuelles, tactiles, kinésiques, répétées pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats.

Exemples : Girafe Sophie (Vulli) – Bâton de pluie (Hape) – Toupie Course (Moulin Roty) – Cascade sonore (Bec et croc)

E mot Jouets de motricité

Jouets utilisés dans des activités motrices répétées pour le plaisir et impliquant le corps dans sa globalité.

Exemples : Ballon sauteur – Balançoires – Rollers – Tricycles – Trotinettes – Les jouets à tirer (Scouic, le petit renard à promener -Djeco)

E man Jouets de manipulation

Jouets utilisés dans des activités répétées pour le plaisir et impliquant les fonctions motrices de la main : saisir, serrer, taper, lacer, enfiler, vider, remplir...

Exemples : Hand spinner – Boite à formes sonores (Battat) – Popup Dinosaures (Tolo) – Jouet pour le bain Poulpy et compagnie (Tomy)

Jouets pour le jeu symbolique

S

Objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité.

S rôle Jouets de rôles

Jouets utilisés pour imiter de manière plus ou moins vraisemblable des personnes, des animaux, des situations, des événements. Ces objets sont proportionnels à la taille du joueur ce qui place ce dernier en situation d'acteur.

Exemples : Poupées et poupons – Déguisements – Dinette- Mallettes de docteurs – Outils de bricolages





S mis Jouets de mise en scène

Figurines et accessoires utilisés pour la production de scènes spécifiques, actions situations ou événements, sans scénarios préalablement établis. Ces objets placent le joueur en situation de metteur en scène.

Exemples : Les figurines animaux ou personnages (Papo – Bully Arti toys de Djeco) Les univers Playmobil, Barbie (Mattel) Action-Man (Hasbro) – Arbre magique Klorofil (Vulli)

S rep Jouets de représentation

Jouets utilisés pour représenter des objets, des personnages, des situations, des événements, par le dessin, le modelage, l'estampillage, la gravure, etc.

Exemples : Ardoise magique – Aquadoddle (Tomy) – Télécran (Joustra) – Le dentiste (Play-Doh)

Jeux de règles

R

Les jeux de règles comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs. Il s'agit souvent de jeux collectifs.

R ass Jeux d'association

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à réunir, rapprocher, comparer selon des critères prédéfinis, deux ou plusieurs éléments identiques ou différents.

Exemples : Loto – Domino – Memory – Twin it (Cocktail Games) – Le Lynx (Educa) – Kaleidos (Cocktail Games) – Jungle speed (Asmodée) – Bonjour Robert (Jeux FK)Asmodée) – La chasse aux monstres (Scorpion Masqué) – KiKafé ? (Blue Orange)

R par Jeux de parcours

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à effectuer des déplacements selon des circuits, des trajets, des itinéraires, préétablis ou non. Le parcours a une fonction dans le jeu qui est représentée par des cases spéciales : pièges, cases accélération ou stop, etc.

Exemples : Jeu de l'oie – Croque Carottes (Ravensburger) – Echelles et serpents (Ludens spirit) – Jamaïca (Game Works) – Cartagena (Oya) – Deep Sa Adventure (Oink Games)

R exp Jeux d'expression

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à manifester sa pensée et ses sentiments par la gestuelle, la mimique, la parole, l'écriture, le dessin ou toute autre forme d'expression. L'expression correspond alors à une recherche ou à une invention pour les joueurs.

Exemples : Just One (Fun Consortium) – Pictionary (Mattel) – Top Ten (Cocktail Games) – Le monde est fou (Iello) – Dixit (Libellud) – La fiesta de los Muertos (OldChap Editions) – Imagine (Cocktail Games)

R com Jeux de combinaison

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à établir des relations entre des éléments isolés semblables ou différents dans le but de reproduire un ensemble donné ou de déterminer un nouvel ensemble.

Exemples : Mastermind (Hasbro) – Scrabble (Mattel) – Yam (Dujardin) Mille sabords (Amigo)– Detrak (Gigamic) – Quarto (Gigamic) – Push (Ravensburger) – Kingdomino (Blue Orange) – The Mind (Oya)

R adr Jeux d'adresse et de sport

Jeux de règles dont le procédé ludique implique d'utiliser ses qualités physiques ou sportives, après avoir analysé la situation.

Exemples : Suspend (Mélissa & Doug) Billard japonais, hollandais... – Poc (Opla) – Jenga (Hasbro) – Mikado – Riff Raff (Zoch) – Médieval Pong (Ravensburger)





R ref Jeux de réflexion et de stratégie

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à analyser une situation ou une configuration avant d'agir, de faire des choix tactiques et de mettre en œuvre un plan d'action.

Exemples : Jeu d'échecs – Jeu de Go – Awalé – Les aventuriers du rail (Days of Wonder) – Catane (Kosmos) – Seven Wonders (Repos Production) – Oriflamme (Studio H)

R has Jeux de hasard

Jeux de règles au cours duquel le joueur prend des décisions ou accomplit des actions de façon aléatoire.

Exemples : Le cochon qui rit (Dujardin) – Fermez la boîte – Le verger (Haba) – Pic Pirate (Ravensburger) – Strike (Ravensburger)

R que Jeux de questions-réponses

Jeux de règles dont le procédé ludique implique de trouver des réponses à des questions explicitement formulées, dans les grands domaines de la connaissance (histoire, cinéma, musique, littérature, géographie, art, sports, science, etc.).

Exemples : TTMC Tu te mets combien ? (Pixie Games) – Burger Quiz (Dujardin) – Time line (Zygomatic) – I Know (Tactic) Blitz (Asmodée)

Jeux d'assemblage

A

Eléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble.

A cos Jeux de construction

Eléments de jeu isolé que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 3 dimensions (longueur, largeur, hauteur), en utilisant différentes techniques telles que la superposition, le clipage, le visage, etc.

Exemples : Légo – Kapla – Meccano – Clemmy (Clementoni) – Géomag – Clics – Pailles et joints (Roylco)

A age Jeux d'agencement

Eléments de jeu isolé que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 2 dimensions (longueur, largeur), en utilisant diverses techniques telles que juxtaposition, enfilage, etc.

Exemples : Puzzle Le bateau de Barberousse (Djeco) – Fantacolor (Quercetti) – Jeu à enficher (Haba)

A exp Jeux d'expérimentation

Eléments de jeu isolé que l'on réunit pour expérimenter des phénomènes chimiques ou physiques : électriques, optiques, magnétiques

Exemples : Les pouvoirs de la lumière (Sentosphère) – Chimie Labo (Buki) – Sciences et jeu : Crée tes cristaux (Clementoni)

A Fab Jeux de fabrication

Eléments de jeu isolé que l'on réunit pour des productions de type culinaire, artisanal ou artistique.

Exemples : Ma fabrique à chocolats (Sentosphère) – Kit perles (Hama) – Mes créations en pâte à sel (Clementoni)





LE PROTOCOLE D'UTILISATION

Le classement des jeux et jouets se fait HORS CONTEXTE, c'est-à-dire en dehors de la situation de jeu et tel qu'il est proposé par le fabricant, l'éditeur, l'auteur.

- ✓ Observer l'objet sous tous les angles et dans le détail. **Touchez, tournez, manipulez, regardez, jouez...** surtout jouez et avec les jeux qui ont une règle. Lire les informations portées sur la boîte et le cas échéant les consignes d'utilisation et la règle du jeu.
- ✓ **Déterminer la catégorie principale** : il est important de bien pointer celle-ci avant de déterminer la sous-catégorie. Un jouet ne peut appartenir qu'à une seule grande catégorie. Pour la déterminer posez-vous les questions suivantes :
Quelle est l'action ou l'activité principe autour de laquelle s'organise le jeu ?
Qu'est ce qui fait jeu pour le jouer ? sur quoi repose le plaisir du jeu ?
- ✓ Rechercher **la ou les sous catégories** ; il est possible pour plus de précision sur l'objet de retenir jusqu'à 3 sous catégories appartenant à la catégorie pointée
- ✓ Etablir **le niveau de compétences** : *, **, ou *** étoiles
- ✓ Noter **la cote du jeu** à partir du code de classement. Seules la catégorie et la sous-catégorie principale sont prises en compte pour établir la cote du jeu. La cote est ensuite complétée éventuellement d'un numéro d'inventaire et du niveau de compétences. Adoptez un code couleur par catégorie de jeu.
Exemple pour le jeu de domino : **R ass + N° d'inventaire***
- ✓ Etablir une étiquette, la coller sur la boîte du jeu ou du jouet sans dissimuler d'informations importantes.

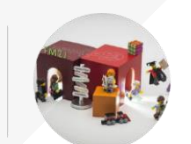
LES CODES DE CLASSEMENT



Jouets pour le jeu d'exercice	
E sen	Jouets d'éveil sensoriel
E mot	Jouets de motricité
E man	Jouets de manipulation
Jouets pour le jeu symbolique	
\$ rol	Jouets de rôle
\$ mis	Jouets de mise en scène
\$ rep	Jouets de représentation



Jeux de règles	
R ass	Jeux d'association
R par	Jeux de parcours
R exp	Jeux d'expression
R com	Jeux de combinaison
R adr	Jeux d'adresse
R ref	Jeux de réflexion
R has	Jeux de hasard
R que	Jeux de questions réponses
Jeux d'assemblage	
A cos	Jeux de construction
A age	Jeux d'agencement
A exp	Jeux d'expérimentation
A fab	Jeux de fabrication





LA FICHE TECHNIQUE

FICHE TECHNIQUE			
Nom du jeu/jouet			
Éditeur/Fabricant		Référence N°	
Thème			
Pour les jeux de règles	Nombre de joueurs De à	Durée de la partie De à	Auteur (s) Illustrateur (s)
COL – Catégorie		Indicateur du niveau de compétences : /...../
COL - jusqu'à 3 sous catégories possibles/...../.....		Cote du jeu : (avec numéro d'inventaire)
Public visé			
Inventaire	Atouts de l'objet		
✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓	✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓ ✓		
Commentaires : Justifiez le code de classement – le niveau de compétences – le contexte d'utilisation – les limites d'utilisation			

