

Le marché du jouet

Le secteur du jouet est un secteur important en Europe. *L'UE compte environ 80 millions d'enfants de moins de 14 ans et quelque 2 000 entreprises employant directement plus de 100 000 personnes dans le secteur du jouet et du jeu. Environ 80 % du secteur est composé de petites et moyennes entreprises (PME), qui ont moins de 50 salariés. Le marché de détail total pour les jouets traditionnels de l'UE a totalisé 15,5 milliards de € en 2010. En termes de part de marché, la majorité des ventes de jouets de l'UE (73 %) ont eu lieu ... en France, en Allemagne, en Italie, en Espagne et au Royaume-Uni.¹*

Les jouets et les jeux sont essentiels au développement de l'enfant. Jouer c'est apprendre, c'est développer sa psychomotricité, c'est gérer ses émotions ... c'est apprendre qu'il y a des règles.

En plus, le jouet est une source de plaisir pour les enfants et quand les enfants sont heureux les parents se sentent valorisés, pour avoir fait le bon choix, et donc ... heureux.

La commission européenne a contribué positivement au développement du secteur et à la protection du consommateur grâce à l'harmonisation des critères de sécurité des jouets dans l'Union européenne. La nouvelle Directive Jouets renforce les dispositions relatives à la mise en œuvre et à la création de critères de sécurité afin de s'assurer que les enfants bénéficient toujours du niveau de protection le plus élevé.

Actuellement, les principaux partenaires commerciaux de l'Europe demeurent les États-Unis pour les exportations et l'Extrême-Orient pour les importations. L'une des principales opportunités de l'industrie européenne du jouet est le potentiel d'exportation de produits européens de grande qualité.

TABLEAU 1 : IMPORTATIONS ET EXPORTATIONS EUROPEENNES DE JOUETS

Exportations		Importations	
États-Unis	17.1 %	Chine	86.2 %
Suisse	15.9 %	Hong Kong	4.1 %
Russie	11.3 %	États-Unis	1.5 %
Norvège	7.8 %	Taiwan	1.4 %
Australie	7.7 %	Indonésie	1.2 %
Japon	6.1 %	Thaïlande	1.0 %
Turquie	2.5 %	Vietnam	0.9 %
Corée du Nord	2.5 %	Mexique	0.4 %
Hong Kong	2.0 %	Israël	0.4 %
Canada	1.8 %	Japon	0.4 %

Source : TIE

En 2010, les exportations totales de jouets traditionnels des pays de l'UE27 ont été de € 1,05 milliard (+10,2 % par rapport à 2009). Alors que les importations totales de jouets traditionnels ont atteint un montant de € 6,96 milliards (+20,3 % par rapport à 2009).

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

¹ Toy Industries of Europe, 2009 Facts and figures.

LES CONDITIONS DE TRAVAIL, EN CHINE, DU MARCHÉ DU JOUET

La grande majorité de nos jouets sont fabriqués en Chine. Selon un récent rapport des ONG [China Labor Watch](#) et [Peuples solidaires](#), les conditions de production dans les usines produisant les jouets pour certaines grandes multinationales seraient catastrophiques. Ces ONG épinglent en particulier les conditions de travail dans les usines chinoises qui fournissent la société Mattel. Les ouvriers de deux usines chinoises fabriquant les jouets Mattel travaillent dans des conditions dangereuses, dégradantes et non conformes aux lois chinoises. Plusieurs problèmes sont relevés par les ONG dans leur rapport :

- Les ouvriers travaillent 11 heures par jour jusqu'à 30 jours d'affilée, dans des conditions dangereuses et avec seulement un contrat vague dont ils n'obtiennent jamais de copie;
- Les ouvriers sont souvent en contact avec des produits chimiques dangereux, mais ne portent pas les gants et les masques de protection qui leur sont fournis parce qu'il fait trop chaud;
- Dans certaines usines les salaires sont maintenus à des niveaux extrêmement bas à cause de quotas de production impossibles à remplir;
- Les femmes sont continuellement victimes de harcèlement physique et verbal de la part de leurs collègues masculins, sans tentative apparente de la direction pour y remédier
- Récemment 500 ouvriers ayant tenté de s'organiser pour améliorer les conditions de travail ont été licenciés.

Ces conditions de travail sont inacceptables et ne peuvent que nous recommander à éviter l'achat de jouets produits dans de telles conditions.

VOLUME DU MARCHÉ

En Europe, ces dernières années, le marché des jeux et des jouets a augmenté chaque année de pratiquement 10 %. Depuis 3 ans la situation s'est modifiée. Le marché du jouet européen a diminué de 2 %. Cette baisse est essentiellement attribuée par TIE (Toy Industries Europe) à des variations de taux de change : dépréciation de l'euro par rapport aux autres devises.

En Belgique, les dépenses consacrées aux jeux traditionnels ont connu, en 2010, une croissance de près de 4 % contre 2,21 % en 2009. Par contre, les ventes de jeux vidéo connaissent une diminution (-4,7 %). Ce phénomène déjà constaté par le passé, montre que lorsque les dépenses en jeu vidéo diminuent, celles de jouets traditionnels augmentent. L'augmentation de la vente des jouets traditionnels se traduit par la diminution de la part relative des jeux vidéo.

Si les dépenses des consommateurs varient, l'industrie reste florissante malgré le fait qu'en 2010, les consommateurs se sont serré la ceinture. La croissance atteindrait 6 % pour l'année 2010.

TABLEAU 2 : EVOLUTION DES DEPENSES PAR AN, EN BELGIQUE

	En millions d'€	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Total marché européen	part des jeux vidéo	18.215 €	18.576 €	19.058 €	21.143 €	n.d.	n.d.
	exclus jeux vidéo	13.294 €	14.187 €	14.234 €	14.020 €	15.810 €	15.500 €
Estimation Belgique	inclus jeux vidéo	458 €	496 €	581 €	659 €	649 €	655 €
	exclus jeux vidéo	319 €	342 €	384 €	412 €	422 €	438 €
	Part des jeux vidéo	30,4%	30,9%	33,9%	37,5%	35,1%	33,1%

Source : CRIOC, estimation sur base des données de TIE et Belgian Entertainment Association

Consommation des ménages

En 2010, les dépenses de consommation privée ont augmenté de 2,3 % alors que les dépenses consacrées aux jouets traditionnels ont connu une augmentation d'environ 4 %. Les dépenses en matière de jouets sont souvent influencées par l'affection des parents qui ne souhaitent pas, surtout en période de crise, priver leurs enfants de jouets.

Belgique

Le consommateur belge dépense², en moyenne, de 242 € à 362 € par enfant selon que celui-ci achète des jeux vidéo ou pas.

TABEAU 3: EVOLUTION DES DEPENSES MOYENNES PAR AN, EN BELGIQUE

	2005	2006	2007	2008	2009	2010
Dépense moyenne enfant (jeux vidéo inclus)	255 €	276 €	323 €	366 €	359 €	362 €
Dépense moyenne enfant (jeux vidéo exclus)	178 €	191 €	214 €	229 €	233 €	242 €

Dépense moyenne en Belgique par enfant³

Union européenne

En 2010, dans l'Europe des 27⁴, la dépense moyenne par enfant, sur un an, atteint 183 € (jeux vidéo exclus). Cependant, cette moyenne varie fortement entre les 12 nouveaux pays membres et les 15 "anciens" pays membres. La dépense moyenne annuelle par enfant atteint 272 € (jeux vidéo exclus) dans l'Europe des 15 et 30 € dans les 12 nouveaux pays membres.

LES CATALOGUES DE JOUETS

Les clichés sexistes

L'analyse des catalogues de jouets réalisée par le CRIOC montre qu'à l'exception des jouets destinés aux enfants de 36 mois, la présentation des jouets est systématiquement organisée en fonction du genre de l'enfant. Plus étonnamment, les jouets proposés aux filles cherchent à les conditionner vers un rôle de mère (s'occuper du bébé) ou de prise en charge des tâches ménagères (lave-linge, cuisine équipée, repassage, etc.) alors que les jouets proposés aux garçons se déclinent en matériel de bricolage, de construction ou des voitures et autres véhicules. Les jeux créatifs connaissent aussi une classification par genre. Ainsi les filles sont invitées à fabriquer des parfums ou des colliers et les garçons des voitures et des dragons (!).

Plus de 40 % des catalogues analysés sont présentés par genre. Selon les distributeurs, ce choix de présentation semble dicté par le choix des consommateurs. Une enseigne : CORA ne pratique pas de la sorte. Serait-elle moins désireuse de suivre les désirs des consommateurs ? On peut en douter.

² Sources : calcul CRIOC sur base des données INS, Toy Industries in Europe.

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

⁴ Source : Toy Industries in Europe.

TABLEAU 4: PRESENCE D'UNE CLASSIFICATION BASEE SUR LE SEXE DANS LES CATALOGUES

	Par nbr de jouets		Par nbr de pages		Part du catalogue classé par sexe
	Fille	Garçon	Fille	Garçon	
Cora	0 %	0 %	0 %	0 %	0 %
Broze	66 %	34 %	56 %	44 %	38 %
Dreamland	43 %	57 %	43 %	57 %	47 %
Intertoys	56 %	44 %	56 %	44 %	32 %
Fun	46 %	54 %	43 %	57 %	53 %
Maxitoys	51 %	49 %	46 %	54 %	49 %
Moyenne	53 %	47 %	49 %	51 %	44 %

Source : CRIOC

Le contenu

Pour les garçons, il n'y a pas ou quasi plus de présence de jeux de guerre (pas de pistolets, pas d'épée, ...), à l'exception des pistolets qui tirent des fléchettes et ceux qui envoient un rayon laser, un produit dérivé du cinéma. Les jeux présents sont axés sur les voitures, les jeux de construction tels que Lego, les Playmobiles. Comme si les filles ne pouvaient pas jouer au Lego et au Playmobil. Notons qu'une enseigne doit tout de même penser comme nous dans la mesure où le château Playmobil pour filles est proposé au milieu des jouets pour garçons.

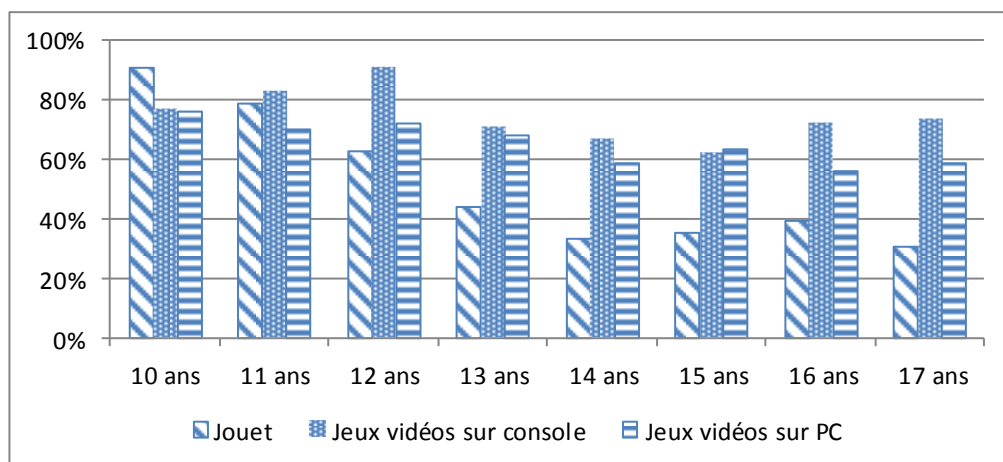
Pour les filles, les jeux se déclinent en poupées, cuisines et appareils électroménagers. Certaines marques d'électroménager n'hésitent pas à proposer des déclinaisons de leurs appareils en jouet. L'objectif poursuivi consiste à préparer les enfants à intégrer la marque dans leur référentiel de leur choix d'adulte en devenir. Parmi les appareils proposés, les mini-appareils proposés réalisent pop-corn, barbe à papa, gaufre, muffin, etc.

En dehors du risque en matière de sécurité, l'on ne peut que s'interroger sur le développement de pratiques de placement de marques chez les enfants. Pour le CRIOC, ces appareils ne sont pas des jouets et peuvent entraîner des risques de brûlures. Chaque année, environ 300 enfants sont admis dans un centre hospitalier pour grands brûlés. Les enfants de moins de 5 ans sont les plus touchés.

Autre dérive, depuis quelques années certaines enseignes proposent tout l'attirail pour devenir un professionnel du Poker : valisette de jetons, mélangeur de cartes, table de poker... Il nous semble de notre devoir d'avertir les parents des dangers de ce type de jeux. La dépendance aux jeux de hasard ne concerne pas que certaines stars du show-business qui se voient refuser l'accès aux casinos. Notre dernière enquête **Jeunes et jeux de hasard** montre que plus d'un jeune sur sept joue pour de l'argent. En moyenne, ils dépensent 32 euros par mois pour des jeux de hasard. Mais certains jeunes dépensent jusqu'à 53 euros par mois pour des jeux de hasard. L'âge moyen auquel les jeunes commencent à jouer pour de l'argent est de 14 ans bien que l'activité soit la plus fréquente chez les jeunes de 16 ou 17 ans. La moitié des jeunes qui jouent pour de l'argent ont déjà participé à une loterie, plus de 40 % ont déjà joué au poker ou aux cartes pour de l'argent.

Cette année, le nombre de pages consacrées aux jeux vidéo et consoles a diminué. Cette diminution peut s'expliquer par un intérêt moindre des consommateurs pour ce type de jouets. Ils sont remplacés par des minichaînes, radio-cd et tablettes tactiles, lecteurs MP3, microchaînes, appareils photo ou vidéo,

GRAPHIQUE 4 : RÔLE PRESкрипTEUR D'ACHAT EN MATIÈRE DE JOUETS



Source : CRIOC

Quel que soit l'âge ou l'indicateur considéré, le jeune joue un rôle très important en matière d'achats de jouets. Quel que soit l'âge, près de sept jeunes sur dix choisissent directement les jouets qui leur seront offerts par leurs parents. La tendance à choisir soi-même son jouet diminue entre 13 et 16 ans. A ce moment, le choix des jeunes s'oriente volontiers vers des GSM, des ordinateurs ou des lecteurs MP3. Lorsqu'il s'agit de jeux vidéo, la tendance à choisir soi-même son jeu vidéo diminue avec l'âge pour se stabiliser aux alentours de 6 jeunes sur 10 à partir de 14 ans.

Qu'il s'agisse de jouet ou de jeux vidéo, les garçons sont systématiquement plus souvent prescripteurs d'achat que les filles.

En ce qui concerne les jeux sur console, les jeunes prescripteurs d'achat sont significativement plus nombreux parmi ceux qui suivent l'enseignement technique (+6 %), professionnel (+5 %), qui font partie d'un ménage monoparental (+9 %) ou sont enfants uniques (+8 %).

Pour les jeux sur ordinateur, les jeunes prescripteurs d'achat sont significativement plus nombreux parmi ceux qui suivent l'enseignement technique (+8 %), artistique (+8 %), qui font partie d'un ménage monoparental (+9 %) ou sont enfants uniques (+8 %).

En matière de jouets, les jeunes prescripteurs d'achat sont significativement plus nombreux parmi ceux qui suivent l'enseignement primaire (+3 %) ainsi que les jeunes qui appartiennent à une famille monoparentale père (+10 %).

Lieux d'achat

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

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

TABLEAU 5 : OÙ LES BELGES ACHÈTENT-ILS LES JOUETS ?

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

Source : calcul CRIOC, Musée du jouet de Malines⁵.

En termes de part de marché, différentes études⁶ estiment que les magasins spécialisés détiennent 60 % du marché et que la grande distribution se partage les 40 % restants. Par conséquent, les Belges achètent plus de jouets dans les magasins spécialisés que dans la grande distribution.

GRANDES TENDANCES DANS LES GRANDES SURFACES, NOUVEAUTÉS DE 2011

Le retour au jouet classique caractérise cette année. Les jeunes enfants délaissent les jeux virtuels pour revenir vers les jouets concrets sauf en ce qui concerne les jeux virtuels vendus comme produits dérivés. Simultanément, les jeux de construction, les jouets scientifiques et les jeux de société connaissent une croissance. De plus en plus de familles privilégient la qualité de la vie, la convivialité et le partage. L'aspect ludique reste un critère de choix essentiel.

Comme l'année passée, le jouet connaît quatre grandes tendances, tout d'abord le retour aux jouets classiques, un intérêt pour les jouets favorisant le développement durable et éducatif, l'intérêt pour des jouets de haute technologie et la présence des produits dérivés.

Jouets classiques

"On prend les mêmes et on recommence, parfois on les adapte." Barbie qui ne fait pas ses 52 ans, Trivial Poursuite, Cluedo et Monopoly qui continuent à se vendre à plusieurs milliers d'exemplaires et les jeux de construction ont aussi beaucoup de succès, à la différence près que ces jouets sont régulièrement à monter soi-même. Nos enfants, mais aussi leurs parents, aiment visser, assembler et construire leurs cadeaux.

Cette année, certaines sociétés n'hésitent pas à copier un concept qui connaît un certain succès. Ainsi la société Djeco lance-t-elle Arty Toys, des figurines articulées en plastique de 8 cm qui représentent des chevaliers, des pirates... Le me-tooisme est bien présent par la copie de la marque Playmobil. D'autres marques développent des stratégies identiques : puzzle en forme de boule proposé par Ravensburger avec son Car Puzzle Ball, toboggan à billes (haba) pour les 3 à 6 ans avec une rampe musicale, Bata-waf de Djeco (jeu (de carte) de bataille pour lequel il n'est pas nécessaire de connaître les nombres), un train qui transporte les grues et autres matériels de chantier (Märklin).

⁵ Musée du jouet de Malines : "Étude sur l'évolution de l'attitude des jeunes par rapport aux jouets"; 2004, pp.225

⁶ LSA N°1843

Jouets verts

Déjà fortement présent dans les catalogues depuis 2008, le thème de l'écologie est encore plus mis en évidence par les fabricants, en proposant aux enfants de devenir des écocitoyens. L'environnement est décliné en choix des matériaux, ou présenté sous forme de jeu. Ces nouveautés reflètent les préoccupations des parents et des enseignants et se présentent comme une alternative à la société de consommation qu'elles renforcent en les vendant. Des exemples: dès la naissance, le doudou bio de la marque Doudou et Compagnie, fabriqué à base de produits 100 % naturels, pour mettre le nouveau-né à l'abri des allergies et autres. Ce jouet classique rassure les parents et aide l'enfant dans la découverte de ses sens et du monde.

Pour les enfants de 18 mois à 3 ans, Playmobil se met au bio, avec sa ferme équipée de panneaux solaires ou avec sa boutique de fruits et légumes... bio bien sûr.

Buki propose un Eco Véhicule. Il s'agit d'un jeu de construction qui s'adresse aux 6-9 ans. L'enfant peut ainsi construire 22 véhicules différents, alimentés d'une pile à combustible rechargeable avec de l'eau salée et un mélange qui est fourni.

La marque 4M propose lui pour les 6-9 ans, une station de météo qui permet de réaliser des relevés météo et des expériences sur l'effet de serre.

Dès 8 ans, le Coffret phasmes (Worldalive) propose aux enfants d'élever des papillons, des coccinelles et des phasmes. Le coffret comprend, outre un livret, des instruments et un filet d'élevage et d'observation. Un coupon permet de se faire livrer des œufs via un marchand ou Internet. Kapla et Mecaboïs proposent des petites briquettes en bois qui permettent de réaliser des constructions en laissant une liberté totale à l'imagination des enfants.

Haute technologie

L'année passée, la Xbox 360 Kinect innovait en adoptant le même principe que la Wii, mais sans la télécommande. Cette année ce sont des hélicoptères que l'on peut commander à distance avec les mains ou possédants une caméra intégrée.

De plus en plus d'éléments électroniques composent les jouets, en particulier les peluches. Ces dernières deviennent de plus en plus interactives. Les jouets robots, qu'il s'agisse d'androïdes ou de la libellule Dragonfly, spécialités de la firme Wow Wee, continuent également à se développer dans la diversité de leur offre. Mais la tendance va vers les peluches qui intègrent des éléments de hautes technologies. Ainsi, Zouzoupette est une peluche qui se situe entre la poupée traditionnelle et l'animal domestique, sauf qu'il n'est pas nécessaire d'aller le promener. C'est un nouveau compagnon, qui trotte quand on lui appuie sur le dos, un petit hamster qui fait des bruits de tout genre, se faufile partout, vous regarde bizarrement. Des chattes en plastique peuvent ronronner quand on les caresse. Des pistolets laser peuvent reproduire un jeu vidéo dans le monde réel, en lumière et en couleur.

Jouets sous licence et produits dérivés de films, dessins animés, séries ou jeux télévisés.

Comme les années précédentes, les jouets, figurines et autres objets dérivés seront incontournables. Ces jouets représentent actuellement 20 % des ventes de jouets classiques, c'est-à-dire sans tenir compte des jeux vidéo.

Si certains fabricants de jouets font l'acquisition de licences - Monster High (Mattel) et de Transformer (Hasbro) ont ainsi acquis, pour 245 millions de \$ en royalties, le droit de produire des jouets issus de ces films -, Hasbro a inversé le système avec Transformers en créant et finançant des films ou des séries télé dérivés de jouets. Autre solution : décliner le même concept sous différentes formes. De la sorte, chaque jouet capitalise sur la vente des autres jouets de la gamme (Mattel avec Monster High a créé différents produits comme une poupée vampire, des livres, un coffret de maquillage...).

- Dès 3 ans: Cars de Lego (Duplo), plus particulièrement Flash Mac Queen et les bolides du dessin animé Cars. Il s'agit de grosses briques de construction pour les plus petits afin de concevoir les abords d'un circuit où se produiront, bien sûr, Flash Mac Queen et ses copains bolides.
- Hasbro propose le Transformer, dans la foulée des films du même nom, pour ceux qui ne connaîtraient pas, il s'agit de véhicules qui se transforment en robots et inversement. Malgré tout le marketing qui entoure ces jeux, ils développent l'agilité et la patience de

nos petits anges. Comme toujours, veuillez respecter l'âge, pas avant 6 ans. Les Schtroumpfs sont de retour (Schleich): comme chaque Schtroumpf exprime un caractère, l'enfant pourra s'identifier tantôt à l'un tantôt à l'autre et apprendre à mieux exprimer ses émotions.

SECURITE DES JOUETS

La nouvelle législation

LEGISLATION SUR LES JOUETS

Le 30 juin 2009, le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne ont adopté la nouvelle directive jouets. Deux ans après cette approbation, la directive est maintenant d'application dans tous les pays de l'Union européenne, à l'exception des nouvelles exigences en matière de substances chimiques, qui n'entreront en vigueur que le 30 juin 2013. L'ancienne directive jouets (88/378/CEE) a été d'application durant plus de 20 ans. En Belgique, la directive sur les jouets a été transposée par l'arrêté royal du 19 janvier 2011 sur la sécurité des jouets.

A l'exception de quelques cas particuliers, la directive s'applique à tous les jouets mis sur le marché européen. D'autres directives et règlements européens sont également applicables au marché des jouets, tels que le règlement REACH sur les produits chimiques et 765/2008 règlement sur l'accréditation et la surveillance du marché relatif à la commercialisation des produits. Il existe aussi plusieurs directives et règlements qui s'appliquent aux opérateurs économiques, mais la directive sur la sécurité des jouets reste le principal cadre législatif dans l'UE et en Belgique.

NORMES

Les exigences auxquelles un jouet doit satisfaire sont de deux niveaux. Le niveau le plus élevé est déterminé par la loi, c'est-à-dire la directive et les lois nationales qui la rendent d'application dans les pays membres, qui détermine la sécurité des jouets de manière générale. Ensuite, vous avez toutes sortes de normes très détaillées qui décrivent les conditions auxquelles les jouets doivent répondre. En Europe, vous avez, par exemple, la série EN 71 qui est un ensemble de normes qui s'appliquent aux jouets. Lorsque les jouets sont conformes à ces normes, alors ils seront automatiquement conformes à la loi. Cette norme, comme toutes les normes, identifie les caractéristiques d'un bon produit ainsi que les bonnes pratiques visant à la bonne conception des produits. L'ensemble de ces caractéristiques sont repris dans un document établi par consensus et approuvé par un organisme de normalisation reconnu.

MODIFICATIONS

La nouvelle directive jouet a été saluée, tant par les gouvernements, que par l'industrie et les organisations de consommateurs comme apportant une amélioration significative dans la sécurité des jouets. Pour les gouvernements et l'industrie, la nouvelle réglementation clarifie les choses et apporte une amélioration par rapport à la directive précédente. De plus, la nouvelle directive est une référence importante pour le règlement 765/2008, qui assure la surveillance des jouets sur le marché. Ces changements sont également importants pour les consommateurs.

Pour le consommateur, il est également important que la définition législative des jouets ait changé. Conformément à la législation de 1988, n'étaient considérés comme jouets que les produits conçus pour être des jouets, tandis que la nouvelle directive prend comme point de départ l'utilisation réelle d'un produit. Par exemple, un trousseau de clés avec un ours n'était précédemment pas considéré comme un jouet et maintenant bien. Un autre changement important concerne l'obligation imposée aux fabricants de jouets d'apposer les avertissements appropriés afin d'améliorer la prévention des accidents. Car, il est maintenant établi que toute mise en garde quant à la sécurité doit être clairement visible au point de vente afin que les consommateurs puissent faire un choix éclairé. Tout aussi importants sont les changements en matière de jouets dans les aliments. Ainsi il est interdit de mettre sur le marché le jouet qui est uniquement utilisable après que l'enfant ait consommé le bonbon ou la friandise. Il s'agit donc des jouets qui sont attachés à une

friandise, l'objectif est ici d'éviter que l'enfant avale le jouet par inadvertance. Les jouets Kinder Surprise ainsi que le jouet que l'on trouve dans certaines boîtes de céréales, peuvent encore être vendus si le jouet a un paquet spécial et que personne ne risque de suffocation.

La dernière modification significative concerne l'utilisation des produits chimiques. Par exemple, les substances qui en vertu du droit de l'UE sont classées comme cancérigènes, mutagènes et/ ou toxiques pour la reproduction seront interdits dans les jouets. Nous pensons ici au benzène, certains phtalates, le cadmium, l'oxyde de nickel, le toluène, le naphthalène et autres produits chimiques. Un certain nombre de substances allergènes sont également interdites, comme la coumarine, géraniol, mousse de chêne et extraits d'Inula.

Malgré ces changements positifs, il existe encore certaines possibilités d'amélioration de la directive jouets. Ainsi, un certain nombre d'allergènes restent encore permis tant que l'emballage indique la présence de la substance dans le jouet, comme le citronellol, limonène et linalol. D'autre part, certaines substances qui peuvent affecter le système hormonal peuvent encore être utilisées, telles que le bisphénol A et certains phtalates. Il est intéressant de noter qu'alors que le bisphénol A est interdit dans les biberons, il reste autorisé pour les flacons similaires utilisés comme jouets. Mais comme ces bouteilles ne sont pas censées être remplies de lait, par exemple, l'utilisation du bisphénol A peut rentrer dans la composition du plastique.

Un autre problème avec les exigences chimiques, consiste dans le fait qu'une interdiction ne s'applique qu'au-dessus d'une certaine quantité. Ainsi, les substances allergènes ne sont interdites qu'au-dessus de 100 mg/kg et certaines substances cancérigènes qu'au-dessus de 1000 mg/kg. La nouvelle directive jouets limite, pour certains produits chimiques dangereux, les quantités utilisables, alors que la norme EN 71-3, qui pourtant précise les bonnes pratiques de production, a des exigences plus strictes. Ainsi, la nouvelle directive autorise une concentration qui est 56 fois plus élevée pour le baryum, 9,3 fois plus élevé pour l'antimoine, 1,9 fois plus élevée pour l'arsenic, 1,8 fois plus élevée pour le plomb et 1,6 fois plus élevée pour le mercure que dans la norme EN 71-3.

En ce qui concerne les jouets sonores, la nouvelle directive prévoit que les jouets ne peuvent pas occasionner de perte auditive, mais elle ne précise pas le nombre de décibels en dessous duquel le produit reste sans danger. Enfin, il existe de nombreux produits qui ne sont pas classés comme des jouets, mais le sont en réalité. Par exemple, certains bijoux et maquillages pour les enfants qui sont, entre autres, en vente dans les magasins de jouets. Parce que ces produits ne sont pas couverts par la directive, ils tombent sous le régime général de la directive 2001/95/CE - sécurité des produits, ainsi que les règlements et directives applicables aux produits mis sur le marché européen. Or, celles-ci imposent des exigences beaucoup moins strictes sur les produits que celles qui sont imposées aux jouets par la directive 2009/48/CE.

Que faire pour protéger nos enfants ?

Voici nos conseils :

- Achetez moins et privilégiez la qualité des produits que vous mettez à disposition de vos enfants.
- Évitez les jouets parfumés.
- Fiez-vous à des labels délivrés par des organismes indépendants. En effet, le label CE est apposé par les fabricants qui affirment se conformer à la réglementation européenne.
- Ôtez l'emballage et aérez les nouveaux jouets avant utilisation afin de permettre aux composés volatils de disparaître avant de les donner aux enfants.
- Vérifiez la solidité et la confection du jouet afin d'éviter que vos enfants ne puissent avaler des petites pièces.

Mattel

La société américaine Mattel est leader mondial du jouet avec un chiffre d'affaires de 5,85 milliards de dollars⁷ (4,2 milliards d'€). Ses produits les plus connus sont avant tout Barbie, qui malgré ses 52 ans progresse dans les ventes au niveau mondial. Mais il y a également Monster High qui se décline en différents produits (une poupée vampire, des livres, un coffret de maquillage...) ainsi que les produits Fisher Price qui s'adressent plus particulièrement aux enfants en bas âge.

Namco Bandal

Le fabricant japonais Namco Bandal constitue la seconde entreprise sur le marché du jouet. Il comptabilise un chiffre d'affaires de 5 milliards de \$ (3,59 milliards d'€). Il s'agit principalement de jeux vidéo tels que Dragon Ballz, Dead Block, The Witcher ou Naruto.

Hasbro

Hasbro comptabilise un chiffre d'affaires de 4 milliards de \$ (2,87 milliards d'€) et se situe en troisième position. Ses produits les plus connus sont: la toupie Beyblade, de Little Pet Shop mais aussi Monopoly, dont 500.000 exemplaires ont encore été vendus l'année passée, rien qu'en France.

Lego

La quatrième place est occupée par le Danois Lego qui, en 2010, comptabilise un chiffre d'affaires de 2,98 milliards de \$ (2,14 milliards d'€). Récemment, à côté des produits de construction Lego et Duplo, la marque a lancé Ninjago, une petite figurine Ninja qui peut se transformer en toupie et qui se décline également en carte à jouer, utilisée pour un jeu de rôle. Lego reste la marque la plus vendue en Belgique, les ventes des jeux de construction ont d'ailleurs fortement progressé en 2011.

LE CHOIX DU JOUET

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

Comment acheter un jouet ?

- Suivez les désirs des enfants, un jouet qui plaît apportera plus qu'un jouet non désiré. De toute façon, ce dernier sera bien vite abandonné. Acheter en phase avec votre enfant un jouet qui plaît sera bien souvent beaucoup plus éducatif qu'un jouet dit éducatif. Même si vous espérez qu'il apprenne l'anglais avant l'âge.
- Respectez l'âge de vos enfants, on voudrait tous que nos petits soient des génies, mais choisir un jouet de 8 ans pour un enfant de 6 ans ne le rendra jamais plus intelligent. Bien au contraire, pour bien bâtir ne faut-il pas de bonnes fondations ?

⁷ Source : NPD, chiffres de 2010

- Pensez à vous lorsque vous achetez un jouet. Les jouets bruyants sont d'un premier abord attirant pour les enfants, mais ils sont plus fragiles, consomment des piles et finissent par rendre la vie de famille assez tendue. Si vous achetez un jeu de société, prenez-en un qui vous amusera tout en restant accessible à l'enfant. Les enfants aiment jouer avec leurs parents.
- Pensez à la sécurité. Même si cela ne doit pas devenir une obsession, il faut tout de même réfléchir lors de l'achat aux conséquences. Vous trouverez plus d'information sur ce point ci-après.

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

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

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

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

Comprendre les logos d'âge ou le code PEGI (Pan-European Game Information)⁸

Le sigle PEGI signifie en anglais « Pan European Game Information ». Il s'agit d'un système européen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs. Conçu pour éviter qu'en fonction de leur âge les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système est soutenu par les principaux fabricants de console, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Le système PEGI comporte cinq catégories d'âge distinctes : 3 ans et plus, 7 ans et plus, 12 ans et plus, 16 ans et plus et 18 ans et plus. A cette classification par âge vient s'ajouter une classification par type de contenu. Les descripteurs figurant en bas de la home page pour les jeux en ligne, permettent en effet de comprendre sur la base de quel contenu, le jeu s'est vu attribuer une catégorie d'âge déterminée. A titre d'exemple, un jeu classé 12+ montrant le descripteur « violence » n'est pas approprié pour des enfants de moins de 12 ans en raison du caractère violent de son contenu⁹.



PEGI 3+ : avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Une certaine violence dans un contexte comique (par exemple les formes de violence présentes dans les dessins animés de type cartoon comme Bugs Bunny ou Tom & Jerry) est acceptable. L'enfant ne doit pas pouvoir associer le personnage à l'écran avec des personnages réels, ils doivent être totalement imaginaires. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier et ne contenir aucune scène de nudité ni aucune référence à une activité sexuelle.

⁸ Source : www.pegi.info/

⁹ www.saferinternet.be



PEGI 7+ : tout jeu qui obtiendrait normalement une classification à 3+, mais contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peuvent être considérés comme convenant à cette classe. Des scènes de nudité partielle peuvent être autorisées, mais jamais dans un contexte sexuel.



PEGI 12+ : Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.



PEGI 16+ : cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.



PEGI 18+ : la classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint des représentations de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir, car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût.

Les descripteurs apparaissant au dos de l'emballage indiquent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière. Ces descripteurs sont au nombre de huit : violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.



Langage grossier Ce jeu contient des expressions grossières.



Discrimination Ce jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination.



Drogue Ce jeu illustre ou se réfère à la consommation de drogues.



Peur Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.



Jeux de hasard Ce jeu incite à jouer aux jeux de hasard ou enseigne leurs règles.



Sexe Ce jeu montre des scènes de nudité et/ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.



Violence Ce jeu contient des scènes violentes.



PEGI Online Possibilité de jouer à ce jeu en ligne.

Ce système s'apparente à un système d'autorégulation mis en place par les producteurs de jeux vidéo sans aucune garantie légale. Les organisations de consommateurs estiment que ce logo s'inscrit dans une stratégie commerciale (pour inciter les plus jeunes à acheter le produit) plutôt qu'une volonté de protéger les mineurs. Seule solution possible : réglementer ... D'autant que la référence à l'âge (interdit aux moins de 18 ans) jette le trouble chez le consommateur qui ne comprend pas comment un jeu reprenant cette mention est vendu en toute légalité. Tout simplement, car la mention ne repose pas sur une base légale.

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

Sélection de jouets

Les sélections proposées reposent sur des jurys plus ou moins indépendants des concepteurs des jouets. Elles ne constituent en aucun moment une recommandation de la part du CRIOC. Des avis éclairés peuvent être obtenus auprès d'un professionnel ou auprès des associations familiales comme la Ligue des Familles ou le Gezinsbond.

FUN AWARDS: LES ENFANTS PLEBISCITENT LA VALEUR LUDIQUE

Cette sélection repose sur l'avis des consommateurs de jouets. Le vote porte sur une liste de jouets présélectionnée par le distributeur. Difficile de savoir dans un tel contexte, comment les jouets non retenus au préalable auraient été évalués.

Le 27 septembre dernier, pour la troisième fois, 200 enfants et leurs parents ont pu jouer, tester et évaluer une quarantaine de jouets préalablement sélectionnés par le distributeur. L'évaluation se base sur la valeur ludique, la durabilité, la sécurité et le rapport qualité-prix. Cette année l'échantillon a été élargi à l'aide d'internet et de la possibilité d'essayer une sélection de jouets dans 2 magasins Fun en Flandre, ce qui a permis de récolter 6000 évaluations supplémentaires.

Résultats

- Dans la catégorie 'bébé' : la Maison des First Friends de Tolo.
- Chez les '3 à 6 ans', les filles ont accordé leur préférence à Trucky 3 de Smart, les garçons ont plébiscité le cabinet de docteur Duplo de LEGO.
- Parmi les plus grandes (7 à 12 ans), les filles ont plébiscité la Mini Lalaloopsy Treehouse de MGA, tandis que les garçons le Beyblade Metal Masters Triple Battle Set de Hasbro.
- Pour la catégorie jeux de société : Ring L Ding de 999 Games l'a emporté.
- Dans la catégorie Multimédia c'est Kinect Sports Season 2 qui a dominé.

- Le meilleur jeu scientifique a été décerné à la boîte scientifique ‘La Science Amusante’ de Clementoni.

Point commun de ces jouets : leur aspect ludique, le fait d'être une marque nouvelle n'est clairement pas un obstacle.

JOUET DE L'ANNEE

Tous les ans, la Fédération belge du jouet récompense les fabricants, importateurs ou agents pour leur dynamisme à rechercher et présenter des jouets originaux et créatifs. Cette sélection réalisée par des professionnels ne met l'accent que sur des nouveautés en omettant les jouets classiques ou qui ont prouvé leur intérêt.

La liste des gagnants en 2011, publié sur le site internet « www.lejouetdelannee.be » est la suivante :

CATÉGORIE	GAGNANT
Activités d'éveil	La Fontaine Stack & Spray – Yookidoo (Mike-E)
Jouets premier âge	Tut Tut Bolides/Mon garage éducatif – Vtech
Univers filles et poupées	Baguette Lite Wand et Prisma – WowWee (Sablou)
Activités artistiques	3D Break Through – Mega Brands
Jeux de construction	Meccano Turbo RC Pro Model – Nikko
Jeux électroniques	Simon Flash – Hasbro
Univers garçons et véhicules	Supercar – LEGO Technic
Figurines	Bakugan/Skyraider – Spin Master
Jeux éducatifs & scientifiques	Storio – Vtech
Jeux de société 8 ans +	Boggle Flash – Hasbro
Jeux de société enfants	Chass'Fantômes – Megableu (Asmodee)
Jeux de logique et de réflexion	Les Pingouins Patineurs – SmartGames (Smart)

Durant le mois d'août, au musée du Jouet de Malines, quelque 500 visiteurs ont évalué les douze jouets primés et trois labels supplémentaires ont été décernés par les filles, les garçons et les parents, aux produits suivants :

CATÉGORIE	GAGNANT
Label parents	Supercar – LEGO Technic
Label filles	Baguette Lite Wand et Prisma – WowWee (Sablou) & Les Pingouins patineurs – SmartGames (Smart)
Label garçons	Supercar – LEGO Technic

Qu'est-ce qu'un "bon" jouet ?

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

AMUSANT ET DONC EDUCATIF

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

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

- Qui n'a jamais joué à se bagarrer? Ce faisant, l'enfant apprend à se maîtriser (il doit bien sûr éviter de faire vraiment mal) et améliore sa psychomotricité.
- "Jouer à la poupée" permet aux enfants de s'identifier à l'un ou l'autre rôle, ou à l'une ou l'autre personne. Ce qui permet par exemple d'être la monstrueuse sorcière, un personnage important dans le monde des enfants. Ici aussi l'enfant visualise (il rêve éveillé), ce qui le détend. Il simule et peut donc mentir sans que ce soit amoral. C'est aussi un moyen de revivre et de dédramatiser des événements pénibles ou potentiellement traumatisants. Quand les enfants jouent "papa-maman", ils sont souvent des parents très sévères, ce qui les aide à mieux vivre les moments de la vie où les parents sont obligés de sévir. En rejouant ainsi des moments de stress, ils peuvent prendre distance. Tout cela est intuitif, mais a une réelle utilité.
- Les jeux de société initient l'enfant à la vie de société où, si la règle commune n'est pas acceptée, il n'y a point de vie en commun possible. C'est ainsi notamment que les enfants peuvent appréhender intuitivement l'utilité des lois. Si on ne respecte pas les règles, cela finit en dispute et on ne s'amuse plus. Les jeux de coopération sont aussi très importants, car ils apprennent l'utilité du travail en équipe. Ils développent l'idée qu'on obtient un meilleur résultat en travaillant à plusieurs, qu'une équipe doit être composée d'éléments complémentaires.
 - Le jeu du labyrinthe, par exemple, apprend la structuration spatiale, la stratégie et l'anticipation. Dans ce jeu, qui est une sorte de course au trésor stratégique, les joueurs modifient la forme du labyrinthe en faisant glisser sur le plateau du jeu les parties de couloir mobiles.
 - Le jeu de l'oie ainsi que sa version "capitaliste" la bonne paye, favorisent la compréhension et le respect des règles, et intuitivement leur utilité. Ils permettent également la reconnaissance de la représentation abstraite (le pion rouge c'est moi) et le calcul.
 - Les jeux de stratégie (Échec, jeu de Go...) développent la perception abstraite du monde. Les joueurs apprennent à faire des choix, comme avec les jeux électroniques, mais avec l'avantage que l'autre n'est pas une machine, mais un être humain.
 - Le jeu de réflexion logique (Qui est ce?, Cluedo, Mastermind, Trivial poursuite, ...) permet le développement de la logique, apprend à aborder un problème global par étapes mutuellement exclusives.
- Les jeux électroniques développent le sens de la stratégie, apprennent à faire des choix qui ont des conséquences concrètes et visibles. Ils permettent donc de montrer intuitivement que ces choix conditionnent une situation, et dans la vie il en va souvent de même. Ils développent la rapidité d'exécution et poussent le joueur à identifier les moyens de déplacement les plus efficaces.

Comme nous l'avons montré, la plupart des jeux peuvent être éducatifs. Pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant, mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux. Les grands classiques et les valeurs sûres peuvent être des pistes intéressantes. À travers le jeu, les parents peuvent

promouvoir des valeurs telles que la coopération, le goût de l'esthétique, le respect de l'autre, l'acceptation de la différence et refuser la compétition, la violence, la reproduction des rôles sociaux et sexuels. Rappelons à ce propos qu'il n'y a pas de honte ni de danger à offrir à un enfant un jouet censé avoir été élaboré pour l'autre sexe (et vice versa!). Le dialogue parents-enfants autour du refus d'acheter le jouet convoité peut être tout aussi éducatif...

QUELQUES CONSTATS

- *Même si le marquage CE est obligatoire et donne une présomption de conformité aux exigences de sécurité, ce marquage ne donne aucune certitude par rapport à cela. À partir de 2011, le marquage CE sera contrôlé avec plus de vigueur, afin de vérifier la conformité des jouets marqués CE aux exigences de sécurité.*
- *Les circuits de distribution ne permettent pas d'éliminer l'insécurité quant à la qualité des jouets, bien que des magasins tels que Dreamland et Colruyt semblent s'adapter rapidement aux nouvelles normes en vigueur et même effectuer leurs propres tests afin de vérifier la sécurité de leurs jouets.*
- *Le pays d'origine n'est pas non plus un indicateur fiable de qualité. En effet, de plus en plus de jouets provenant d'un pays sont en fait confectionnés dans des filiales étrangères avant d'être rapatriés dans le pays dit "d'origine" du jouet.*

QUELQUES CONSEILS

- *Chaque jouet doit être adapté au stade de développement de l'enfant: respectez l'âge conseillé dans l'étiquetage, même s'il vous semble que votre enfant est plus "mûr". De plus, pour se développer, l'enfant doit relever des défis réalisables. Les jouets ne peuvent décourager l'enfant, mais doivent l'aider à développer ses sens, sa motricité, son intelligence, sa créativité et ses contacts sociaux.*
- *Évitez les jouets dangereux: les petites pièces pour les jeunes enfants, les jouets à piles boutons, les jouets pointus (fléchettes), les jouets coupants (ciseaux), les boîtes d'expérimentation chimique...*
- *Vérifiez la sécurité du jouet au moment de l'achat: le jouet ne doit pas présenter de côté tranchant, d'arête vive, la peinture ne doit pas s'écailler. Le jeu doit être stable (tableau de découverte, balançoire ...), lavable et ne pas contenir de matières toxiques ou inflammables.*
- *Lisez le mode d'emploi et respectez les consignes de sécurité.*
- *Exercez une surveillance vigilante lorsque vos bambins s'ébattent dans l'eau (jeux et équipements nautiques) ou sur une plaine de jeux.*
- *Munissez vos cascadeurs à roulettes de vraies protections (casque pour vélo, genouillères), c'est-à-dire celles qui ne sont généralement pas vendues dans les rayons jouets, mais bien dans les magasins de sport !*

Auteur:

Adriaan MEIRSMAN

Éditeur responsable

Marc VANDERCAMMEN

CRIOC

Boulevard Paepsem, 20
1070 Bruxelles

Tél. : 02/547.06.11

Fax : 02/547.06.01

E-mail : info@crioc.be

Site : <http://www.crioc.be>

2011-2492-XXX

© CRIOC

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