

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.