

N°25

JOUET MAG !

Le magazine d'informations sur les jeux et jouets

NOËL 2002 : LES TENDANCES

♪ *Petit papa Noël / Quand tu descendras du ciel / Avec des jouets par milliers / N'oublie pas mon petit soulier.* □

Dans quelques jours, ce célèbre refrain d'une comptine de Noël devrait être chantonné par des milliers d'enfants, heureux de découvrir leurs cadeaux déposés par leur meilleur ami, tout de rouge vêtu, pendant la nuit.

En attendant cette date magique du 25 décembre, nous avons souhaité vous faire découvrir quelques-uns des jouets supposés, par les professionnels du secteur, émerveiller nos chères têtes blondes.

Après avoir présenté les *Grands Prix du Jouet 2002*, nous présenterons les autres produits pour lesquels les distributeurs prévoient un bel avenir à Noël.

MUSEE DU JOUET - 5, rue du Murgin - 39260 MOIRANS-EN-MONTAGNE

Tél: 03 84 42 38 64. - Fax: 03 84 42 38 97

Internet : www.musee-du-jouet.fr - E-mail : musee-du-jouet@jurasud.net

LES GRANDS PRIX DU JOUET 2002

L'ORGANISATION

Chaque année, *La Revue du Jouet* organise, en partenariat avec le *Syndicat français du jouet*, les *Grands Prix du Jouet*. Il s'agit, pour les distributeurs de jeux et jouets, d'élire, parmi une liste de références sélectionnées par les fabricants au sein de leurs propres collections, un jeu ou jouet dans chacune des catégories définies au préalable. "Éveil et Premier âge", "Affectif et Peluche", "Jeux d'imitation", "Poupées et Univers filles", "Univers garçons et véhicules", "Jeux de société et Puzzles enfant", "Jeux de société et Puzzles famille", "Jeux de construction et Activités manuelles", "Jeux éducatifs, scientifiques et électroniques", "Nouveaux talents", "Jeux et jouets sous licence" sont les 11 catégories définies cette année.

Le jury, composé de 9 membres représentant la grande distribution (Carrefour, Auchan), les enseignes spécialisées (Toys'R'Us, Cedij-Jouetland, Joupi, La Grande Récré, JouéClub) et les grands magasins (Le Bon Marché, Opéra), note les jeux et jouets en fonction de leur conformité, de leurs qualités ludiques et éducatives, et de leur caractère innovant. L'exploitation, par les fabricants dont les produits ont été primés, du label "Grand Prix du Jouet" représente bien sûr un atout non négligeable en terme de marketing et de communication.

LA COMPÉTITION

Cette année, 145 produits ont été mis en compétition. 12 d'entre eux sont conçus dans l'Arc jurassien. En voici sommairement la liste.

Éveil et Premier âge :

Baby Tronic, de *Berchet*, un petit ours qui parle à l'enfant et lui explique les 8 activités du centre d'éveil.

Coquillage musical, de *Smoby*, un orchestre avec 4 poissons-instruments translucides lumineux, qui permet de composer sa propre mélodie.

Baby Cool, de *Smoby*, un porteur 3-en-1, porteur, bascule et pousseur.

Affectif et Peluches :

Martin l'âne rouge, de *Vilac*, un âne en bois à traîner, avec ses oreilles en cuir et ses paniers.

Jeux d'imagination et d'imitation :

Cuisine tradition, de *Berchet*, une cuisinière aux couleurs chaudes, disposant de tous les éléments, comme la cuisinière de maman.

Star Party, de *Smoby*, une console musicale pour s'enregistrer seule ou avec ses amies, mixer des chansons, ajouter des effets sonores.

Maison Natur'home, de *Smoby*, une maison au design innovant sur le thème de la nature.

Poupées et Petits univers filles :

Théo, mon petit garçon, de *Berchet*, un adorable poupon qui exprime ses émotions et parle comme un vrai bébé.

Lilou Activ, de *Smoby*, un poupon de 42 cm, au corps mou, lavable, qui peut prendre toutes les positions.

Léo à la mer & Léo à la campagne, de *Petitcollin*, des poupons de 25 cm, aux corps souples, disponibles en blanc, métis et noir, et parfumés à la vanille.

Univers garçons et véhicules :

Le seigneur des tours, de *Berchet*, un château-fort modulable et évolutif permettant à l'enfant de créer de nombreuses scènes de jeu médiévales.

Jeux et jouets sous licence :



Léon Laçage, de *Vilac*, un jeu de laçage permettant à l'enfant d'habiller comme il lui plaît *Léon*, le chat imaginé par Françoise Racine.

Les jeux et jouets sélectionnés pour ces *Grands Prix du Jouet 2002* ont été, selon les membres du jury, de très bonne qualité. L'ensemble du secteur était représenté, avec de nombreuses nouveautés dans quasiment toutes les catégories, et principalement parmi les "Univers Garçons", les "Univers Filles" et les "Jeux de société". Plus généralement, la sélection reflétait parfaitement la tendance du marché. Les distributeurs n'ont également pas manqué de souligner l'aspect véritablement innovant des produits.

Au final, 13 jouets ont été primés *Grand Prix du Jouet 2002*, 2 jouets terminant ex-æquo dans la catégorie "Éveil et Premier âge", et 2 autres dans la catégorie "Jeux de société et Puzzles enfant". Les produits ont été élus à l'unanimité, avec de très faibles différences entre les notes attribuées par chacun des membres du jury. Les représentants de la distribution en ont alors conclu que les jouets primés devraient représenter les valeurs sûres de la fin d'année. Quels sont-ils ?

FAGOË, L'ENTREPRISE QUI MONTE

L'entreprise *Fagoë*, créée en 2001 et implantée à Villeurbanne, prouve une fois encore sa capacité à s'adapter dans un monde du jouet où il n'est pas toujours facile de percer. En effet, 2 références de la jeune société sont cette année primées : *Le Chat-Clown* (ce chat facétieux doté de 7 accessoires, dont une petite souris verte, que l'enfant habille, tandis qu'il fait le pitre ou chante à tue-tête ♪ *J'ai un gros nez rouge...* ♪) succède à *La Souris Verte* (*Grand Prix du Jouet 2001*) dans la catégorie "Affectif et Peluche" ; quant au jeu *Gaffe au loup* (ce jeu électronique au suspense insoutenable, qui invite les joueurs à sauver de gentils moutons sans faire bondir le grand méchant loup hors de sa tanière, sur l'air de ♪ *Promenons nous / Dans les bois* ♪), il remporte le *Grand Prix du Jouet* dans la catégorie "Jeux de société et Puzzles enfant".



© Fagoë

Précisons également qu'une deuxième peluche *Fagoë* termine au deuxième rang dans la catégorie "Affectif et Peluche" ; il s'agit de *Cache-Cache Poussin*. Bébé doit retrouver les poussins de Maman Poule cachés dans la pièce. Maman Poule s'inquiète tandis que ses petits piaffent d'impatience ; mais dès qu'ils se retrouvent au sein de ses ailes chaleureuses, elle leur chante une berceuse.

Ce succès est le résultat d'un positionnement réfléchi. Jean Vincent, PDG de *Fagoë*, a en effet établi un compromis entre le jouet traditionnel et le jouet électronique. Ses jouets ne sont pas emplis d'électronique pour le plaisir mais pour apporter une nouveauté, telle une touche parentale qui permet de réduire ou couper le son du jouet. Ils font preuve également d'un design, de matières et de fonctions très originaux, qui leur permet d'occuper une place importante dans les chambres d'enfants.

LES JOUETS ÉLECTRONIQUES

De nombreuses sociétés de jouets recourent, comme *Fagoë*, à l'électronique afin de favoriser l'interaction entre l'enfant et son jouet. Ainsi, 3 produits, promis au succès à Noël si l'on s'en fie aux réactions des enfants présents au Salon du jouet de Lyon, qui s'est tenu du 15 au 17 novembre dernier, ont été primés *Grand Prix du Jouet*.

Globe Odyssey, de *Leapfrog*, remporte le prix dans la catégorie "Jeux éducatifs, scientifiques et électroniques". Ce globe terrestre à l'aspect convivial et ludique est un véritable concentré d'informations et de technologie. Il est en effet capable de remplacer, à lui seul, un atlas, un dictionnaire et un livre de géographie. En touchant le globe avec un stylet magique, l'enfant s'informe sur le monde : il découvre les continents, les pays, les capitales, les hymnes nationaux, les monnaies, la population, la superficie et l'heure locale. Le globe lui révèle également la distance existant entre deux points, sélectionnés au préalable, ainsi que le nombre d'heures de vol nécessaire pour la parcourir. Enfin, l'enfant peut jouer avec 3 de ses amis à tester ses connaissances : l'objectif est alors de trouver, en 3 manches de 45 secondes, le maximum de continents, de pays ou de capitales. De quoi faire retrouver le goût de la géographie !

Le *Grand Prix du Jouet 2002* de la catégorie "Jeux d'imagination" est le *Magi'établi parlant* de *Vtech*, cette société réputée pour ses jeux éducatifs électroniques. Dès le mois de janvier, au salon parisien *Univers d'Enfants*, cet établi interactif en trois dimensions, permettant d'apprendre à manipuler des outils de bricolage, était annoncé comme le gros produit de fin d'année. Deux modes de jeu sont disponibles : Découverte et Construction, qui enseignent les nombres, les couleurs, la notion de taille, le calcul et le nom des outils de bricolage. A l'aide de ses 4 outils (scie, marteau, tournevis et clé), en plastique, l'enfant peut créer, de son plein gré ou en suivant les fiches de montage (cartes électroniques illustrées, à insérer sur le plateau de jeu), de nombreux objets. Et cela, toujours encouragé et aidé par son ami interactif, le petit robot *Bricoman*.

Théo Mon Petit Garçon à Moi de *Berchet*, *Grand Prix du Jouet 2002* dans la catégorie "Poupées et Univers filles", est déjà annoncé comme l'une des plus grandes réussites de ce Noël. Ce poupon interactif ne manque en effet pas d'originalité. Tout d'abord, il s'agit d'un garçon. Mais surtout, il voit, parle avec des mots d'enfants, exprime des émotions et entend. Il a la peau tendre et douce d'un bébé, et en prend toutes les attitudes. Comme un vrai petit garçon, *Théo* s'endort si on le berce, si l'on ne fait pas de bruit, dans l'obscurité ou s'il est fatigué. Lorsqu'on le réveille, il ouvre doucement les yeux et parle vraiment.



© Berchet

Mais il a son petit caractère et son réveil sera différent selon la façon dont on l'aura réveillé. *Théo* adore manger son chocolat à la cuillère, comme un grand, et boit son verre en faisant grand bruit. Il dira si c'est trop chaud, et, poli, il sait déjà dire merci. Il aime aussi beaucoup s'amuser. Lorsqu'il se voit dans le miroir, il dit "coucou" et éclate de rire. Lorsqu'il tâte sa sucette, ses yeux se mettent à cligner doucement et il s'endort. *Théo* vit et réagit comme un vrai bébé ; il a besoin que l'on s'occupe de lui et parle pour réclamer à boire, à manger, aller sur le pot, dormir ou partir se promener. Afin de surprendre et de réjouir encore davantage ses petites mamans et ses petits papas, *Théo* interagit avec ses accessoires. Qu'on l'installe dans son lit pliant, sa chaise haute balancelle, son combi poussette landau, sa poussette 3 roues, ou son siège de table, il le reconnaît et fait preuve à chaque fois de réactions différentes.

LES AUTRES PRIMÉS

Ont également été primés *Grand Prix du Jouet* :

"Éveil et Premier âge" :

Le Jardin de Sophie, de Vulli, un coussin d'activités fonctionnel et éducatif, permettant au bébé soit de se reposer (coussin fermé), soit de découvrir les multiples activités (coussin ouvert).

Poupette, ma première poupée, de Corolle, une poupée de 30 cm au corps souple et léger, à revêtir de ses habits réversibles, déshabiller, coiffer.

"Univers garçons et Véhicules" : *Caméra Car, de Nikko*, une *Peugeot 206* radiocommandée, avec une caméra intégrée permettant de suivre ses déplacements sur l'écran du transmetteur.

"Jeux de société et Puzzles enfant" : *Panic Mechanic, de Goliath*, un jeu d'action avec plate-forme électrique tournante, dans lequel il faut remonter le premier sa voiture.

"Jeux de société et Puzzles famille" : *HitStory, de BD2 Games*, un jeu pour toutes les générations qui consiste à retrouver l'interprète d'une chanson et à gagner des disques d'or.

"Jeux de construction et Activités manuelles" : *Supergraf'x, de Joustra*, une machine à dessiner permettant de copier un document, dessiner un portrait, paysage... de façon très réaliste.

"Nouveaux talents" : *Contrario, de Interlude / Cocktail Games*, distribué par *Jeux Descartes*, un jeu de cartes dans lequel la mission est de retrouver les propositions originales sur des thèmes variés (histoire, littérature, cinéma...).

"Jeux et jouets sous licence" : *Le saule cogneur, de Mattel*, un arbre déchaîné, sur les branches en mouvement duquel sont accrochés des bagages, à récupérer très vite. Ce jeu dérive des aventures du sorcier *Harry Potter* et de ses amis.

Les descriptions des produits correspondent aux informations fournies par les fabricants.

Outre ces *Grands Prix du Jouet 2002*, les distributeurs de jeux et jouets prévoient le succès, ce Noël, de nouveaux produits. Lesquels ?

LES ESTIMATIONS DE LA DISTRIBUTION

L'INFLUENCE DE LA TÉLÉVISION

Ce n'est plus une surprise, la télévision représente depuis de nombreuses années un vecteur essentiel de la promotion commerciale. Les objets de la vie courante se vendent d'autant mieux que le consommateur les a découverts sur son petit écran. Le secteur du jouet n'échappe pas à cette règle, comme risquent de le prouver les ventes de Noël 2002.

A l'heure actuelle, les émissions de télé-réalité sont un succès auprès des jeunes. Chaque sélection pour la participation à *Loft Story*, *Pop Stars*, *Star Academy*... apporte son flot de candidats. Puis une fois l'émission diffusée, l'audience est toujours croissante. Parmi les téléspectateurs de ces émissions, et principalement des émissions musicales (*Star Academy*, *Pop Stars*), on recense de nombreuses fillettes d'une dizaine d'années, rêvant de prendre un jour elle-même la place de leurs aînés, et plus généralement de leur ressembler. Les fabricants de jouets, qui ont bien perçu l'importance d'exploiter un tel créneau, proposent ainsi, d'une part des poupées mannequins au look branché, d'autre part des karaokés. Ses produits devraient connaître, selon l'avis des distributeurs, un succès important ce Noël.

Les poupées mannequins du 21^e siècle se différencient des poupées mannequins des décennies précédentes par leur style. Les fillettes attendent aujourd'hui de leurs poupées qu'elles ressemblent aux adolescentes et jeunes femmes actuelles, telles qu'on les découvre dans ces émissions de télé-réalité. Coiffures, tenues vestimentaires, accessoires, doivent contribuer chacun à reproduire le style urbain des jeunes filles du 21^e siècle, considérées "branché". Les fabricants sont de plus en plus nombreux à répondre à ces attentes des fillettes et adolescentes. *Chicco* propose les *Just Grrls*, au nombre de 7, vêtues à la dernière mode, et disposant chacune d'un vestiaire personnalisé ; *Bandai* propose les *Bratz*, dont les tenues évoluent en fonction des saisons, offrant aux fillettes une garde-robe de plus en plus complète ; le leader mondial du jouet, *Mattel*, propose quant à lui 3 modèles de poupées "tendance" : les *Diva Starz*, les *Fashion Diva*, et les *My Scene*. Les trois princesses de *Lansay*, *Cendrillon*, *La Petite Sirène* et *Belle*, présentent également un look moderne, et disposent chacune de trois tenues.



Autre jouet issu directement des émissions musicales de la télé-réalité : les consoles musicales. Les fillettes principalement, mais également les garçons, depuis que *Lansay* a lancé son *Studio DJ*, peuvent s'initier à la musique, au chant, et participer un jour peut-être à *Star Academy* ou à *Pop Stars*. Ces appareils permettent en effet aux enfants de chanter telle une star, grâce au micro, de mixer, de s'enregistrer comme dans un vrai studio, mais aussi de modifier sa voix, les mélodies... L'enfant peut jouer seul ou avec ses amis. Les trois principaux fabricants de consoles musicales sont *Hasbro*, numéro 2 du jouet mondial, *Smoby*, numéro 1 du jouet français, et *Lansay*. Le premier propose le mini-karaoké *E-kara* : le micro se branche directement sur la télévision, sur laquelle défile les paroles des chansons. Les deux français proposent quant à eux des consoles musicales, sans possibilité de karaoké. *Micro Star Party* et *Star Party*, de *Smoby*, ainsi que *Studio Dance* et *Studio DJ* (le chant laisse la place au scratch), de *Lansay*, permettent aux enfants de s'initier à la musique, seul ou plusieurs, dans une ambiance festive suscitée par les jeux de lumières.

Enfin, la télévision joue également un rôle important dans le succès des cartes *Yu Gi Oh*. Non plus alors les émissions de télé-réalité mais les dessins animés *Manga* que les garçons adorent. Les cartes *Yu Gi Oh*, cartes aux pouvoirs magiques, à collectionner ou à échanger, sont en effet sorties directement de l'univers d'un héros manga peu ordinaire, *Yugi*, et des ses amis *Joey*, *Tristan* et *Théa*. Les joueurs s'affrontent dans des duels magiques, les cartes à l'effigie de créatures de la mythologie égyptienne représentant les armes de combat. Bien que ces cartes soient en japonais, les enfants adorent y jouer ; il se pourrait d'ailleurs qu'elles connaissent le même sort que les *Pokemon* en 2000 ! Un phénomène à surveiller...

LE RETOUR DE L'AFFECTIF

Alors qu'en 2001, les animaux robots et autres jouets aux composants électroniques ont remporté un franc succès, cette année, il semblerait que la tendance soit davantage aux jouets affectifs.

En effet, selon les dires des distributeurs, les animaux robots ont été victimes durant l'année 2002 d'une chute vertigineuse des ventes. S'il s'en vend cette année, ce sera davantage le fait des enfants malheureux de 2001, qui n'ont obtenu leur *Poo-Chi*, et l'ajoutent donc une fois de plus sur leur liste au Père-Noël.

Quoi qu'il en soit, cela ne veut pas dire que l'électronique sera délaissé. Au contraire, elle poursuit son insertion dans le secteur du jouet, mais l'enveloppe donnée à ce dernier témoigne d'un retour à l'affectif. Les jouets interactifs de Noël seront alors, non pas en plastique, froid, mais bien plus souvent recouverts de peluche, agréable à toucher. Ils seront *interaffectifs*. Parmi ceux-ci, les enfants découvriront *Yano* de *Tomy* ; ce personnage fantastique aux longs poils châains bouge et s'illumine lorsqu'il raconte des histoires aux enfants ; il est accompagné d'une cartouche d'histoires, d'une carte magique et d'une télécommande à l'aide desquelles l'enfant sélectionne les scénarios de l'histoire qu'il souhaite entendre ou écoute et répond aux questions qui lui sont posées. *Goliath* commercialise également une peluche interactive, prononçant plus de 75 phrases : *Freddy* ; il s'agit d'un gentil monstre violet, aux grandes dents et aux cornes blanches, et dont les mains sont attachées. Attention, si l'enfant le détache, *Freddy* deviendra méchant... Chez *Lansay*, ce sont les *Magic Toutous* et les *Magic Minous* que l'enfant aimera caresser ; la maman des chiots ou des chatons, selon le cas, aboie ou miaule à la vue de ses petits, et réagit différemment avec chacun. Quant aux chats de la gamme *Anim'Animaux* de *Hasbro*, ils ronronnent, bougent la queue et remuent la tête lorsqu'on les caresse.

Autre signe d'un retour à l'affectif, le succès de la poupée de chiffon de la société américaine *Manhattan Toy*, implantée en France depuis septembre 2001. Malgré l'absence d'électronique, le succès a été immédiat. En cette fin d'année 2002, 600 magasins sont dépositaires de ces poupées aux formes innovantes, aux matières originales. Afin d'attirer l'attention des enfants, d'éveiller leur imaginaire et leur tendresse, les créations *Manhattan Toy* sont emplies d'humour et de poésie. La collection se décompose en gammes : *Manhattan Baby*, des jouets d'éveil gais et colorés pour que bébé joue dans le bain, le berceau, ou en promenade ; *Whoozit*, une ligne à l'effigie d'un petit personnage coloré ; les *Peluches*, aux formes et couleurs drôles et inhabituelles ; les *Fingers Follies*, des marionnettes à doigts ; les poupées *Lilydoll*, au corps mou et doux, à habiller et déshabiller à volonté ; les *Groovy Girls*, des poupées au look branché.

LES LICENCES

Enfin, comme chaque année, les fabricants et distributeurs misent sur le succès des licences. Cette année, *Harry Potter*, *Oui-Oui*, *Casimir* ou *Les Teletubbies* semblent être les leaders. Ces personnages ont en effet été l'occasion d'une (re)diffusion télévisée en 2002. Or, il est évident que le succès d'un produit dérivé est lié à l'exposition médiatique du personnage. La notoriété de *Oui-Oui* et des *Teletubbies* étant assurée depuis quelques temps maintenant, c'est tout naturellement que les enfants demandent au Père-Noël les jouets à l'effigie de leurs personnages préférés. Le succès des produits sous licence *Casimir* s'annonce quant à lui bien différent. L'émission *L'Île aux Enfants*, dans laquelle apparaissait le dinosaure il y a 25 ans, est rediffusée depuis quelques mois sur *France 5*, pour le plus grand bonheur des *adolescents*. Les consommateurs de ces produits devraient être donc bien davantage que les enfants, les jeunes adultes nostalgiques, âgés de 25-35 ans environ.

Le plus grand succès en terme de licence devrait, malgré la diversité des jouets sous licence commercialisés en cette fin d'année, revenir au célèbre sorcier *Harry Potter*. En effet, arrivé en France en 1998, sous la forme d'un roman (4 volumes sont aujourd'hui disponibles en France), adapté au cinéma (*Harry Potter à l'école des sorciers* est sorti en novembre 2001 ; *Harry Potter et la chambre des secrets* sortira le 4 décembre prochain), *Harry Potter* a connu un succès immédiat. Selon *Télérama*, ceci est dû à l'univers irrésistible imaginé par la britannique Joanne Kathleen Rowling. *Harry* évolue au château de Poudlard, où il s'initie à la sorcellerie. Au fil des volumes, les enfants s'attachent à ce personnage, qu'il voit évoluer. Les lecteurs comme les spectateurs des films peuvent s'identifier à leur nouveau héros sorcier. L'univers de la magie a par ailleurs toujours attiré les enfants.



Face à cet engouement en faveur d'*Harry Potter*, les fabricants de jeux et jouets ont décidé d'exploiter la licence. Ainsi, de nombreux produits dérivés sont aujourd'hui disponibles. L'un d'entre eux n'a-t-il pas remporté le *Grand Prix du Jouet 2002*, catégorie "Jeux et jouets sous licence" ? Outre *Mattel* donc, *Lego*, *Rubbies*, *Tiger* représentent les principaux licenciés. Voici brièvement ce qu'ils proposent aux enfants. (Liste non exhaustive)

MATTEL :

- un coffret *Collège Poudlard de luxe*, pour vivre dans l'ambiance magique de l'école des sorciers.
- un *Jeu de lévitation*, avec une bille en suspension ; l'enfant doit constituer un parcours d'obstacles, puis le franchir.
- *L'atelier Polynectar*, pour fabriquer des potions ensorcelantes, bouillonnantes, phosphorescentes.
- un *Quizz Harry Potter*, permettant de se tester et de découvrir l'univers de Poudlard.
- un *Jeu chapitre*, de la forme d'un livre magique, qui une fois ouvert forme un plateau de jeu et fait revivre un chapitre du livre.
- *Harry contre Basilic*, un dragon émettant des sons terrifiants, aux yeux et à la bouche qui s'illuminent.

LEGO :

- *Le bureau de Dumbledore*.
- *L'échappée de Privet Drive*.
- *Le château de Poudlard*.

RUBIES :

- une panoplie de luxe *Harry Potter*, avec un manteau avec fermoirs, une paire de lunettes, des tatouages, la baguette magique.

TIGER :

- *Le Dictionnaire du Monde d'Harry Potter*, comportant des informations sur cet univers, les messages du "Journal des Sorciers", et faisant également office de réveil, organiser, horoscope.

POUR CONCLURE

Une fois encore, le Père-Noël transportera, dans sa hotte, le 25 décembre, de nombreux jouets, représentant l'ensemble de l'offre proposée par les fabricants. Offre que Jean-Louis Berchet, président de la Fédération des Industries françaises du Jouet et de la Puériculture, estime n'avoir jamais été aussi riche. Les enfants auront en effet le choix entre les jouets traditionnels et ceux dotés de nouvelles technologies. Quel que soit leur choix, ils disposeront d'un jouet ludique, attractif, éducatif, et surtout affectif.