

Guide d'accompagnement à la création d'un jouet ou d'un jeu

Ce guide est à l'attention de l'adulte accompagnateur de ce projet.

Ce concours concerne toutes les catégories de jeux et jouets, sans limite d'âge d'utilisation ni de choix des matériaux. Le projet peut donc s'inscrire dans l'une des catégories suivantes :

- Jeux d'action (figurines et accessoires)
- Activités artistiques (pâtes et argile, dessin)
- Jeux de construction
- Poupées (grandes poupées, poupées mannequins, mini poupées)
- Jeux et puzzles
- Premier âge (jouets pour nourrissons, jouets préscolaires)
- Apprendre et explorer (jeux scientifiques jouets éducatifs et musicaux)
- Plein air et jouets sportifs (porteurs, tricycles, patins roller skateboard, piscines, jeux d'eau, pistolets à eau, aires de jeux)
- Peluches
- Véhicules avec énergie ou sans énergie
- Autres jouets (Maquettes et modélisme, Jeux électroniques, Robots)

Pour faciliter la démarche créative de ce concours, nous vous proposons une méthodologie d'accompagnement à la création d'un jouet en 4 étapes.

www.lasemainedujouet.com

Les étapes de la création d'un jouet ou d'un jeu

1. L'idée / La conception : trouver l'idée du jouet ou du jeu à inventer.

Principe :

Vous pouvez réfléchir avec les enfants au jouet ou au jeu de leurs rêves pour au final n'en retenir qu'un et faire travailler les enfants sur ce projet.

Dans un même groupe les enfants auront sûrement des idées très différentes : **pas de censure toutes les idées sont bonnes au départ** : ne pas se poser la question de la faisabilité.

Il n'y a pas non plus de notation, pas d'appréciation, pas de classement, ce qui importe c'est de participer ensemble à un projet.

OU

Les enfants doivent partir de l'existant au sein de leur structure ou de leurs connaissances du monde des jeux et jouets et se dire ce qu'ils aimeraient avoir.

Par exemple, dans le cas d'une ludothèque, l'animateur peut faire visiter son établissement pour que les enfants puissent manipuler des jeux et jouets et trouver des idées nouvelles à explorer.

Méthodologie :

- Organiser « **une tempête de cerveaux** » pour obtenir une première sélection d'idées, comme elles viennent.
- Travailler ensuite sur les idées proposées, éventuellement par sous
- groupes de travail si le groupe est nombreux pour n'en retenir que les 4
- ou 5 plus pertinentes.
- Choisir le projet final à développer (argumentation pour et contre, vote
- par ex.).

Cette première étape doit être relativement rapide : 2 séances maxi.

Définir un planning avec des plages horaires réservées au projet.

2. Le fonctionnement du jeu / ou règle du jeu :

Principe :

Cette étape, vise à structurer un peu plus le jeu, à en faire une première description matérielle et à décrire ses principes. Il s'agit de déterminer le but du jeu, comment on joue, les règles du jeu, le nom, le nombre de joueur, le sexe, l'âge...etc.

Méthodologie :

- Réfléchir en groupe sur tous les éléments à déterminer : fonctions, fonctionnement, type d'utilisateurs, tranche d'âge des joueurs.
- Mettre en commun.
- Choisir collectivement.

3. Le dessin

Principe :

Faire une représentation visuelle du projet, sous forme de croquis en montrant différentes pauses pour en expliquer le fonctionnement. Il est nécessaire de rédiger à part le principe de fonctionnement du jouet ou du jeu.

Méthodologie :

Le travail peut être réalisé en sous groupes, avec des parties distinctes qui seront ensuite assemblées. Les enfants auront ainsi une représentation globale à l'objet créé.

Cette étape peut marquer la fin du projet et les dessins et explications constitueront les éléments de participation remis à l'organisation du concours.

4. Le prototype

Principe :

Il s'agit de passer à la visualisation du projet en 3 dimensions grâce à la maquette volume. En réalisant une maquette, l'animateur servira mieux la créativité des enfants et leur envie de voir « en vrai » l'objet ainsi créé. Certains voudront même jouer avec l'objet pour tester la pertinence de leur idée.

Méthodologie :

Avant de faire une maquette du jouet inventé, il lui faut absolument se poser la question de la faisabilité, fondée sur les connaissances technologiques et les matériaux utilisés habituellement par l'établissement (pâte à sel, bois, tissu...) : quelle technologie et quels matériaux allons-nous utiliser pour faire la maquette ?

Les groupes d'enfants se constitueront alors autour d'un type de matériel, correspondant aux connaissances de l'établissement.

Matériel nécessaire selon catégorie de jeu ou jouet envisagé :

- Pour un jeu d'éveil, partir sur la base du tissu
- Pour un jeu d'imitation, tissus pour des déguisements, des poupées, bois pour des lits de poupée pour un étal de marchande, terre pour des figurines et moulage ou bande plâtre pour des décors.
- Pour un jeu de société, partir sur la base du carton, de plâtre ou de terre pour les pions.

Le travail peut être réalisé individuellement, chez soi ce qui permet l'implication des parents, chaque enfant ayant une partie à faire. Le tout sera assemblé dans l'établissement, en présence de tous les enfants afin que chacun assiste à la « naissance » de ce nouveau jouet. Pensez à faire des photos de ce moment magique.

