

N°24

JOUET MAG !

Le magazine d'informations sur les jeux et jouets

LES JOUETS A TRAÎNER

L'activité de jeu est innée chez l'enfant ; en effet, avant même sa naissance, dans le ventre de sa mère, il joue. Puis, le jour de sa naissance, de nombreux jouets l'attendent déjà dans son berceau, au côté des autres cadeaux de naissance que représentent les articles de puériculture ou les vêtements. Ces premiers jouets sont dits "d'éveil" ; ils l'accompagneront jusqu'à l'âge de 2 ans environ.

Le jouet à traîner appartient à cette catégorie. Il est ainsi dénommé car l'enfant le promène avec lui à l'aide d'une ficelle ou d'un bâton. Dans le premier cas, le jouet est dit "à tirer", dans le second "à pousser".

Ce dossier a pour ambition de faire découvrir l'évolution du jouet à traîner à travers les âges, et son intérêt pour l'enfant.

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

LE JOUET A TRAÎNER A TRAVERS LES ÂGES

LES JOUETS DE L'ANTIQUITÉ

Le jouet à traîner nous provient de l'Antiquité. A cette époque déjà, les enfants se plaisaient à faire rouler derrière eux un animal, comme en attestent les découvertes effectuées lors de fouilles.

En Grèce, au 7^e siècle avant Jésus-Christ, des enfants jouaient avec un âne dont les pattes étaient dotées de roulettes ; il portait quatre amphores, sur lesquelles était juché un personnage.

L'Égypte semble représenter l'un des principaux centres de découvertes de jouets à traîner. En effet, le Musée du Caire en présente un nombre important, retrouvés dans les tombes des Égyptiens jusqu'à 3000 ans avant Jésus-Christ. Ceux-ci représentent généralement des animaux : chiens, chats, chevaux, grenouilles, tortues, taureaux, en terre cuite ou en bois ; il peut également s'agir de reproductions de scènes de la vie quotidienne : un paysan et ses bœufs, au labour, montés sur une planche à roulettes, par exemple.

En Asie Mineure, à Clazomène, fut découvert un bœuf zébu de l'époque hellénistique (période allant de la mort d'Alexandre à la conquête romaine) ; son naseau, percé, accueillait la ficelle permettant de le faire rouler.

Les fouilles de Suze ont mis au jour un hérisson candide et un lion féroce, montés sur roulettes.

L'IMPORTANCE DU CHEVAL

Malgré la diversité des animaux reproduits, le jouet à traîner représente le plus souvent un cheval. Les plus anciens, découverts dans les tombes antiques, sont en argile. Plus précisément, le Cheval de Troie, dont le manuscrit *Virgile du Vatican* présente la ressemblance avec un jouet, est l'objet d'une très forte notoriété. De fer ou de bois, il est monté sur roulettes, et traîné glorieusement par les enfants. "Ce cheval, dans les flancs duquel on recelait une véritable armée, servait évidemment aux petits romains d'arche de Noé. Les animaux y étaient remplacés par quelques sculptures grossières et destinées à représenter Ulysse suivi de sa vaillante cohorte." (H.-R. D'Allemagne, *Histoire des jouets*)



Cheval de Troie, d'après une miniature du Virgile du Vatican >

Le cheval à roulettes permet aux enfants de s'incarner preux chevaliers et de s'initier, de par leur imagination féconde, aux luttes des grands seigneurs féodaux. Pour cette raison, le cheval demeure un compagnon privilégié de l'enfant ; il traverse les siècles et les continents.

Cependant, l'anatomie du cheval varie selon son lieu de fabrication. Ainsi, en Tchécoslovaquie, il est de forme cylindrique ; sa tête et sa queue sont ajoutées par la suite. En Russie, il est sculpté grossièrement, et sa crinière est plus marquée. Le cheval allemand est conçu d'une seule pièce ; il se caractérise par sa simplicité. En France, le cheval est plus soigné : ses traits sont plus réalistes, et il est doté d'un harnachement. Ces chevaux sur roulettes sont parfois montés ; il s'agit tantôt d'un jockey, tantôt d'un officier de cavalerie.

LES JOUETS DU 19^E SIÈCLE

Au 19^e siècle, un nouveau jouet à traîner apparaît, fabriqué à Sonneberg, en Allemagne ; il s'agit de l'Arche de Noé. L'élément sur roulettes est une maison-bateau, dont le toit s'ouvre sur les deux côtés ; on peut ainsi en sortir les petits animaux contenus à l'intérieur. Oies, éléphants, rhinocéros, zèbres, chiens, cochons, coccinelles, oiseaux aux plumages variés sont généralement en bois peint, et présentés en couple. De 20 à 120 couples d'animaux peuplent l'arche. La maison-bateau est quant à elle finement décorée ; certaines sont revêtues d'une fine marqueterie de paille ; un oiseau est très souvent représenté sur le toit. Les arches de Noé sont alors perçues comme un véritable jeu éducatif ; l'enfant assiste en effet, hors l'école, à une leçon de choses, toutes les espèces animales étant représentées.

Les États-Unis, la Suisse, l'Angleterre et l'Allemagne représentent les principaux lieux de distribution des arches de Noé fabriquées au 19e siècle. Dans les pays protestants, l'arche représente le seul jeu autorisé le dimanche.

Les arches de Noé parviennent plus tardivement en France, à la fin du 19e siècle. Quelques-unes y seraient par ailleurs fabriquées jusque vers 1950, d'une part dans le Jura, d'autre part en Haute-Saône, par la société *Quiralu*. Elles se caractérisent par leur rusticité et leurs couleurs ternes.

Outre les arches de Noé, le 19e siècle voit se généraliser la production des jouets à traîner. Tous les animaux sont reproduits sur roulettes. Tout d'abord en carton peint, ils sont bientôt recouverts de peau. La production des vaches, chevaux et chiens à poils ras nécessite l'utilisation de peau de veau mort-né ; la peau d'agneau sert à la fabrication des moutons et caniches, frisés. Les statistiques établies par les fabricants de jouets de cette époque tendent à montrer que les enfants aiment moins les animaux féroces, tels les lions et les tigres ; les moutons, chiens et chats sont quant à eux les plus appréciés, derrière l'éternel cheval.

LES TECHNIQUES DE FABRICATION

Au 20e siècle, ces jouets sont majoritairement en bois. Certains, fabriqués l'hiver par des artisans à la montagne ou par des grand-pères, sont simplistes : la forme est découpée dans une planche. Les roues peuvent alors être montées directement sur les pattes, ou l'animal est fixé sur une planche, le plus souvent rectangulaire, à roulettes.

D'autres jouets à traîner sont plus complexes. Dotés d'un mécanisme sonore ou de mouvement, ils sont également plus attrayants. Les sons déclenchés lorsque les roues tournent peuvent provenir de différents instruments : il peut s'agir de deux cymbales tapant l'une contre l'autre, d'une clochette cachée dans une roue, d'un marteau venant frapper le bois... Le mouvement de l'animal roulant est quant à lui le fait d'un montage particulier des roues, dont nous fait part Christine Armengaud, dans son ouvrage Jeux et jouets retrouvés :

- dans un cas, les roues sont fixées directement sur les pattes. "L'extrémité des pattes de l'animal est alors décentrée sur les roues. La partie supérieure du membre est fixée au corps. L'articulation entre ces deux parties est entraînée dans un mouvement mécanique dès que la roue tourne et que l'extrémité de la patte se déplace avec elle." Parfois, l'axe arrière des roues étant lui-même décentré, l'animal se dandine, de gauche à droite. L'enfant a ainsi l'impression que son compagnon se déplace comme un vrai.



© Musée du Jouet - Moirans

- un deuxième mécanisme permet à un oiseau de battre des ailes. "Le mouvement est produit par une attache décentrée par rapport à l'axe de la roue, mais les ailes se déplacent perpendiculairement au corps : l'aile et la roue sont reliées par une longueur fixe de fil de fer attaché à un point excentré de la roue. Quand la roue tourne, ce fil de fer tire donc plus ou moins sur l'aile. Du coup, celle-ci monte et descend alternativement." Grâce à ce mécanisme, les poules picorent, le chien monte et descend successivement la tête, le poussin sort de l'œuf et y retourne, les bras des fermières avancent en direction de leurs animaux...

< Canard à traîner, Jex (Saint-Claude), vers 1950

- enfin, de nombreux jouets jurassiens dont nous disposons au musée font appel à un troisième mécanisme, très simple : "lorsque les roues tournent, elles entraînent par friction le mouvement circulaire des éléments posés dessus." L'enfant voit ainsi tourner un manège ou un animal.

Si la première technique de mise en mouvement ne concerne que les jouets dits "à tirer" - l'enfant promène son jouet derrière lui à l'aide d'une ficelle -, les deux autres permettent également de mettre en mouvement les jouets "à pousser" - l'enfant pousse son jouet devant lui à l'aide d'une canne -, décrits en 1933 dans *L'Illustration* comme étant plus amusants que les précédents car l'enfant les voit tout en marchant sans être obligé de se retourner.

Lapins à pousser, Juracastor (Moirans), vers 1950 >



© Musée du Jouet - Moirans

LES JOUETS DE DESSINATEURS

Rapidement, les jouets à traîner ne représentent plus seulement un animal ou une scène de la vie quotidienne (généralement de la ferme). Les dessinateurs pour enfants du début du 20e siècle autorisent les fabricants à reproduire leurs créations.

Ainsi, en est-il d'Emmanuel Poiré, plus connu sous le nom Caran d'Ache. Né à Moscou en 1858 et décédé à Paris en 1909, Caran d'Ache est connu de par le monde pour ses dessins humoristiques, muets, publiés dans sa première bande dessinée Tout Paris, mais également dans de nombreux journaux et recueils. Fort du succès de ses ombres, il prend l'initiative de renouveler le jouet et de lui donner un caractère plus national, en reproduisant ces silhouettes en jouets. Il conçoit ainsi une série de chiens aux oreilles sentimentales, bassets, ours à tête mobile et autres bêtes sur roulettes, pouvant servir également pour les théâtres d'ombres chinoises. Toutefois, ces jouets à traîner semblent s'adresser davantage aux adultes qu'aux enfants.



© Musée du Jouet - Moirans

Le dessinateur français Benjamin Rabier (1864-1939) intervient également dans le secteur du jouet. Après des débuts artistiques difficiles, Rabier se fait connaître, au début du 20e siècle, grâce à ses histoires pour enfants peuplées d'animaux de la ferme. Ces animaux rencontrent un tel succès qu'ils sont bientôt reproduits en jouets à traîner, et présentés au public dès 1916, à l'occasion de l'exposition *Jouets artistiques* présentée à l'Union Centrale des Arts Décoratifs. Vers 1925, le célèbre canard *Gédéon*, né sous la plume de Rabier en 1923, se voit également découpé dans du bois et doté de roulettes.

< *Briffault le chien, à traîner, d'après Benjamin Rabier, Vilac (Moirans), 1991*

Les héros du dessinateur français Alain de Saint-Ogan (1895-1974) connaissent rapidement le même sort. En effet, après avoir publié, en 1913, ses premiers dessins d'humour, Saint-Ogan crée, en 1925, Zig et Puce, la première véritable bande dessinée française, utilisant les "bulles". Les deux personnages, de même que leurs amis l'ours *Prosper* et le pingouin *Alfred*, sont reproduits, dès 1930, par les fabricants de jouets.

Ces créations annoncent la naissance du jouet sous licence, produit en grande série. En effet, à partir de 1930, les personnages à forte notoriété sont quasiment tous reproduits par les fabricants sous forme de jouets à traîner en bois. Tel en est-il des héros des dessins animés de Walt Disney, de la série *Bonne Nuit les Petits*, mais également *Babar*, *Bambi*, *Blanche-Neige et les Sept Nains*, *Pinocchio*...

>>> Voir [Les enfants et leurs lectures, Jouet MAG ! N°12, octobre 2001](#), pour davantage d'informations sur les ouvrages pour enfants
>>> Voir [Le triangle magique : les enfants, les dessins animés et les jouets, Jouet MAG !, N°1-B, novembre 2000](#), pour davantage d'informations sur les licences

LES JOUETS EN PLASTIQUE

A partir des années 1950, le jouet à traîner se transforme. Alors que les techniques de fabrication n'avaient pas évolué jusque-là, on assiste à une révolution : le plastique, qui ne sert tout d'abord qu'à la confection de quelques pièces du jouet, telles les roues, supplante bientôt complètement le matériau bois. Les précurseurs de cette mutation sont, en France, les fabricants jurassiens *Smoby*, *Clairbois* et *Monneret*, aux Etats-Unis la firme *Fisher-Price*.

>>> Voir [Du plastique au jouet](#), *Jouet MAG !* N°11, septembre 2001, pour davantage d'informations sur le rapport entre le jouet et le plastique

Ainsi, dans les années 1930, *Fisher-Price* est réputée pour sa production de jouets à traîner ; les canards *Dr Duck*, *Gabby Duck*, *Snap-Quack*, *Dr Doodle*, et la première version du célèbre chien *Snoopy Sniffer*, produits exclusivement en bois lithographié, avancent tous en se dandinant et en émettant des sons ("Quack" pour les canards, "Oww-Oww" pour le chien). Le plastique fait son apparition pour la première fois dans la fabrication d'un jouet *Fisher-Price* en 1950. Le corps de l'abeille à tirer *Buzzy Bee* est en effet constitué de bois lithographié, alors que ses ailes sont en plastique. Les deux matériaux sont utilisés simultanément pendant de nombreuses années. Mais en 1971, la grenouille sauteuse *Frisky Frog* est entièrement en plastique.

*Chien Snoopy Sniffer, Fisher-Price (USA), 1961,
4e version, bois et plastique*



© Musée du Jouet - Moirans

Ce matériau permettant la réalisation de grandes séries, à moindre prix, la majorité des fabricants, dans le monde, l'utilise aujourd'hui, au détriment du bois. Le principal atout des jouets à traîner en plastique est alors la possibilité de les enrichir de nouvelles fonctions. Comme ceux en bois, ils sont dotés de sons, ils peuvent se déhancher, et les têtes peuvent s'agiter. Toutefois, ils disposent par ailleurs de nombreuses parties mobiles, généralement de forme géométrique, que l'enfant doit insérer dans des ouvertures de forme correspondante ; l'introduction de puces électroniques étant possible, les sons reproduits sont plus réalistes, le jouet, parlant, fait découvrir des mots à bébé ; de vives lumières attirent l'attention...

Malgré cette montée en puissance des jouets en plastique, les jouets de bois demeurent néanmoins, grâce à quelques irréductibles qui en poursuivent la production. Leurs atouts sont leurs couleurs vives, leur texture, et leur pérennité.

>>> Voir [Les jeux et jouets en bois](#), *Jouet MAG !* N°1-A, novembre 2000, pour davantage d'informations sur les jouets de bois

Au 21^e siècle, les jouets à traîner semblent conçus pour tous les goûts. Quels en sont alors les principaux producteurs ?

LE JOUET A TRAÎNER AU 21E SIÈCLE

LE MARCHE DU JOUET A TRAÎNER

"Cette année, pour la troisième année consécutive, la courbe de la natalité française atteint des taux records. Une bonne nouvelle pour l'ensemble du marché des jeux et jouets, et surtout pour le segment des jouets d'éveil (auquel appartiennent les jouets à traîner), premier grand bénéficiaire de la dynamique d'une cible qui ne cesse de grandir. Ainsi, avec 17,3% de part de marché, le secteur du premier âge caracole en tête au hit-parade des principales grandes catégories de produits." (*Extrait de "Spécial premier âge et préscolaire, Naissance et renaissance", in La Revue du Jouet, n°346, 20 mai 2002, p.17*)

En effet, les jouets à traîner sont inclus dans la catégorie des jouets dits "premier âge et préscolaire", qui regroupe également les véhicules premier âge, les jouets éducatifs premier âge, les jouets musicaux et parlants, les ensembles villages et scènes. Sont exclus de cette catégorie les peluches et les jouets porteurs, comptabilisés indépendamment. Les jouets premier âge représentaient, en 2000, 7% de la production totale de jeux et jouets (jeu vidéo inclus), soit 61,19 millions d'€uros, et 17% de part de marché. Le secteur a connu en 2001 une évolution de 9,4%, en valeur, grâce au dynamisme du préscolaire notamment.

Cette tendance se confirme sur le premier semestre 2002 puisque le premier âge connaît une hausse de 9,1% de part de marché par rapport au premier semestre 2001. L'évolution est une fois de plus due principalement aux jouets préscolaires ; toutefois, les jouets pour nourrissons connaissent également une légère progression de 3%. Parallèlement, le prix moyen des jouets premier âge augmente de 3,6%, passant ainsi à 11,1 €uros.

QUELQUES JOUETS EN BOIS

JANOD sa, BP15, 39270 ORGELET.

Tél. 03.84.25.40.26 - Fax 03.84.25.44.84.

Internet : www.janod.com - E-mail : janod@janod.com

La société *Janod*, basée à Orgelet, dans le Jura, est le distributeur exclusif, en France, de nombreuses marques européennes de jouets. Ainsi, dans la boutique *Janod*, vous découvrirez les peluches italiennes *Trudi*, les jouets en bois italiens *Sevi*, les jouets en bois *Heros*, les doudous allemands *Sternaler*, les figurines allemandes *Bully*, mais également les jouets en bois du tchèque *Miva* et de l'allemand *Nemmer*.



Ce *Tambour Major* (référence 05035) est une production de la société tchèque *Miva*. Lorsque l'enfant le promène, en tirant sur la ficelle, les bras du musicien s'agitent, venant ainsi frapper sur le tambour. L'enfant peut alors se déplacer en rythme.

Ce *Colvert à pousser* (référence 05102) est une production de la société allemande *Nemmer*. Il s'agit d'un jouet à pousser ; l'enfant le voit donc lors de leur déplacement. Il s'émerveillera devant la démarche de son ami ; en effet, les palmes étant montées sur les roues, lorsque celles-ci tournent, les palmes avancent successivement. La démarche du jouet est donc similaire à celle du canard, pataude.



© Janod

KOUVALIAS.

Distribué en France par BRIO FRANCE S.A., 15 A, chemin de la Montagne, 94510 LA-QUEUE-EN-BRIE.

Tél. 01.56.86.16.30 - Fax 01.56.31.42.20.

Internet : www.brio.net

"La société *Kouvalias* est une entreprise familiale fondée en 1945 à l'époque où John Kouvalias qui était menuisier, commença à créer des jouets en bois, assisté de ses deux fils. La première usine de production vit le jour en 1960. Depuis ses débuts, la société *Kouvalias* a réussi à gagner l'admiration de la profession, de par sa créativité mais aussi grâce à la qualité de son travail et à sa fidélité quant à ses convictions et aux valeurs fortes qu'elle n'a cessé de défendre. (...) Aujourd'hui, une grande partie du travail est encore manuelle. (...)" (Extrait du catalogue *Kouvalias 2002*) Les jouets *Kouvalias* sont destinés aux très jeunes enfants ; il s'agit quasi exclusivement de jouets à traîner.



© Kouvalias

Le Clown Jongleur (référence 854) est l'un des jouets à pousser conçus dans un souci constant de sécurité. Comme les autres jouets *Kouvalias*, ce clown se caractérise par ses couleurs chaudes et vives, son visage souriant, ses mouvements et ses sons attractifs. Son manche, réglable en fonction de la taille de l'enfant, permet à ce dernier de le pousser et de le regarder avancer. Il s'émerveille devant le mouvement de ses balles multicolores et écoute le "clic-clac" qui en résulte.

LORGE Raoul sa – L'Arbre à Jouer, BP29, 39260 MOIRANS-EN-MONTAGNE.

Tél. 03.84.41.57.41. Fax 03.84.42.33.13.

www.arbre-a-jouer.com - nfos@arbre-a-jouer.com

L'Arbre à Jouer est une société familiale. Dès 1880, Jules Lorge tourne le bois. De nombreux jouets sont depuis sortis de ses ateliers de Moirans, dans le Jura. La gamme, très étendue, se compose de chevaux à bascule, d'animaux à tirer, de jeux de société, de jeux de plein air, de porteurs...

Ferdinand (référence 010900) est l'un des nouveaux jouets à traîner de la gamme 2002 de *L'Arbre à Jouer*. Ce canard sympathique, en bois massif laqué, avec une tête montée sur ressort et une casquette orientable, devrait être apprécié des enfants dès 1 an. "Coin! C'est moi Ferdinand le canard, avec ma casquette c'est bien moi le plus chouette. Je suis le roi de la mare aux coin-coin : toutes les poulettes n'ont d'yeux que pour ma tête..."



© L'Arbre à Jouer

PLAN TOYS.

Distribué en France par BRIO FRANCE S.A., 15 A, chemin de la Montagne, 94510 LA-QUEUE-EN-BRIE.

Tél. 01.56.86.16.30 - Fax 01.56.31.42.20.

Internet : www.plantoys.com

Plan Creations CO. Ltd. est le fabricant et distributeur des jouets en bois d'hévéa, naturels, créatifs et éducatifs de *Plan Toys*. L'équipe, basée en Thaïlande, se consacre depuis 20 ans déjà à l'exploration et à la réalisation des rêves des enfants de part le monde. Les jouets *Plan Toys* sont répartis en 4 gammes : *Plan City* permet d'apprendre l'environnement social et les métiers, et comment divers professionnels agissent les uns avec les autres ; *Jeux miniatures* permet, en simulant les activités de la vie quotidienne, de développer des facultés d'organisation et de comprendre les interactions à l'intérieur de la famille et en société ; *Jouets éducatifs*, avec ses jouets à traîner, ses jeux de feinte, ses jeux de construction et ses blocs créatifs, favorise le développement de l'enfant sur des tranches d'âges différentes ; *Jeux divers et Puzzles* enseigne les règles à l'enfant et favorise les rapports sociaux. (Extrait du catalogue *Plan Toys 2002*)



© Plan Toys

L'*escargot* (référence 5108) est une des nouveautés de l'année 2002 de la gamme *Jouets éducatifs*. Lorsqu'on le tire, son corps rampe et émet un son de cliquetis. Ce jouet stimule la dextérité manuelle de l'enfant dès 19 mois, ainsi que sa coordination des mains avec l'œil.

VILAC, BP10, 2, rue René Dalloz, 39261 MOIRANS-EN-MONTAGNE.

Tél. 03.84.42.00.58. Fax 03.84.42.30.28.

Internet : www.vilac.com - E-mail : contact@vilac.com

Depuis 1911, *Vilac*, implanté à Moirans-en-Montagne (Jura), crée des jouets en bois laqué, "dans la droite ligne des valeurs : jeux éducatifs pour apprendre en s'amusant, jeux d'extérieur pour meubler les belles soirées d'été, jeux de société pour développer le partage et l'échange en famille... Jouets à rouler pour accompagner les plus petits dans les premiers pas... Jouets qui nous rapprochent des personnages mythiques de notre enfance, et qui deviennent vite des personnages familiers." (Extrait de l'édito, Catalogue *Vilac 2002*)

La gamme de jouets *Vilac* est composée de nombreux produits sous licence : *Babar*, *Petit Ours Brun*, *Popi*, *Oui-Oui*, *Bécassine* sont en effet reproduits en jeux et jouets. Cette année, *Le Petit Prince* de Saint-Exupéry est venu rejoindre, au catalogue, la bande de ces héros de la littérature enfantine. La société propose ainsi des jeux de société, des bijoux, un théâtre de marionnettes, et un *Renard à traîner* (ci-contre : référence 5200) qui deviendra le meilleur ami de tout enfant de plus d'un an qui le mènera partout avec lui.



© Vilac

QUELQUES JOUETS EN PLASTIQUE



BRIO FRANCE S.A., 15 A, chemin de la Montagne, 94510 LA-QUEUE-EN-BRIE.
Tél. 01.56.86.16.30 - Fax 01.56.31.42.20.
Internet : www.brio.net

La société suédoise *Brio* est spécialisée dans la fabrication de jouets en bois de grande qualité. Elle s'est fixée "pour mission d'aider les parents à offrir l'Enfance Authentique (une enfance pendant laquelle l'enfant s'amuse en toute quiétude et se développe de façon positive tout au long de ses jeunes années) aux enfants grâce à toutes les activités liées à la fabrication et la distribution de produits pour enfants et des services aux professionnels - in loco parentis - parents et enfants. En d'autres termes, *Brio* fournit les ressources pour élever un enfant avec réussite. (...) *Brio* est plus qu'un jouet - c'est une enfance." (*Communication de Tomas Person, CEO, Brio Group, extraite du catalogue 2002 Brio*)



© Brio

La gamme "*Brio Bébé & Préscolaire*" regroupe des jouets en matière douce (*Brio Soft*), des jouets en bois issus de l'artisanat traditionnel et des jouets en plastique supérieur (*Ambi*). *Max le chien* (référence 31031) appartient à cette dernière catégorie. Avec ce petit chien à traîner à l'aide de sa ficelle, l'enfant connaît un maximum d'amitié et d'amusement. En effet, lorsqu'il avance, *Max* secoue la tête, dandine la queue et aboie.

FAGOË, 115, Bd de Stalingrad, 69100 VILLEURBANNE.
Tél. 04.72.82.34.64 - Fax 04.72.82.34.69.
Internet : www.fago.com

Fagoë est une jeune société spécialisée dans la fabrication de jeux et jouets. Fondée par Jean Vincent en 2001, elle se plaçait déjà au 17^e rang des sociétés françaises de jouets, avec une part de marché de 0,5%. A l'issue du premier Noël, son chiffre d'affaires atteignait les 11,5 millions d'euros. Selon son PDG, ces performances sont le résultat du pari audacieux de la marque sur l'alliance entre concepts traditionnels et nouvelles technologies. *Fagoë* a en effet pour ambition de proposer des jouets originaux, innovants, intelligents, interactifs. Le "plus" du jouet électronique *Fagoë* est par ailleurs le "bouton parental" qui permet de baisser le son ou de le couper totalement tout en conservant les effets mécaniques et lumineux. (*Extrait du Communiqué Fagoë, Automne 2002*)

Ele'phone (référence 33-1008) est un téléphone "famille-éléphants" à traîner. En effet, lorsque l'enfant tire, par la ficelle, son *Ele'phone*, et que les roues tournent, il découvre des mélodies et des effets lumineux. Immobile, il peut enregistrer des messages tendresses ou des messages clins d'œil à ses parents à l'aide des 4 touches lumineuses disposées sur la trompe. Il peut ensuite les écouter, à voix haute lorsque l'écouteur est raccroché, dans le combiné lorsqu'il est décroché. *Ele'phone* dispose également d'un thème famille : papa, maman, la grande sœur et le bébé ont chacun leur touche, qui leur permet de chanter avec leur propre voix.



© Fagoë

FISHER PRICE - MATTEL FRANCE, 27-33, rue d'Antony, Silic 145, 94523 RUNGIS Cedex.
Tél. 01.48.92.23.33 - Fax 01.46.87.44.18.
Internet : www.fisherprice.com/fr

La société *Fisher Price* est fondée en 1930 à East Aurora (New York), par Irving Price et Helen Schelle. En 1931, une profession de foi établit un véritable code universel du bon jouet : "avoir une valeur de jeu intrinsèque, être ingénieux, entraîner à l'action, être d'une construction solide - et d'un bon rapport qualité-prix". En 1993, la société, spécialisée dans la conception de jouets premier âge et préscolaire, à destination des enfants de la naissance à cinq ans, rejoint le groupe *Mattel*. Le leitmotiv n'a pas changé : les jouets *Fisher Price* sont "conçus pour s'amuser, mais aussi pour stimuler l'imagination, la créativité et favoriser l'apprentissage du monde".



© Fisher Price

Eric le Porc-Epic (référence 73272) est bien plus qu'un jouet à traîner. A offrir aux enfants dès 6 mois, il leur permet, grâce à ses piquants, soit d'apprendre les formes et les nombres, soit de découvrir les notes de musique.

IQ BUILDERS, 13, chemin du Levant, BP 113, 01210 FERNEY-VOLTAIRE.
Tél. 04.50.40.08.09. Fax 04.50.40.08.11.

La société *CQFD* a été lancée sur l'initiative de Jean Vincent en 1998. Elle représente la couleur, les éclats de rires, la fantaisie appliqués au monde du jeu éducatif. Après trois années de succès sur le marché des Jeux Educatifs Electroniques, la société a internationalisé sa marque sous le nom *I.Q. BUILDERS*. Cette dernière est présente sur les principaux marchés européens, à travers 2 gammes de produits : les jeux éducatifs électroniques et les jeux de construction scientifiques *Capsela*.

Tortue des formes (référence 80-56605) est une adorable tortue à traîner, permettant de découvrir les formes ! En encastrant les 4 formes colorées sur la carapace de la tortue, Bébé découvre le nom des formes, 10 mélodies et déclenche de nombreux effets sonores amusants. Par ailleurs, il peut, à l'aide du cordon, faire rouler sa petite tortue et entendre ainsi les joyeuses mélodies et voir bouger sa tête et ses pattes. Pour plus de tranquillité, les parents peuvent régler le volume sonore.



© IQ Builders

TOMY FRANCE, BP 358, Parc d'Affaires International, 74166 ARCHAMPS.
Tél. 04.50.82.06.20. Fax 04.50.82.03.77.
Internet : www.tomy.com.

Le groupe *Tomy*, qui a fêté ses 75 ans en 1999, est l'un des 6 plus grands industriels de l'enfance dans le monde. Fondée en 1924, à Tokyo, par Eiichiro Tomiyama, la société mère crée rapidement des filiales à l'étranger, dont l'une près de chez nous, à Ferney-Voltaire (qui a aujourd'hui déménagé en Savoie). *Tomy* s'est progressivement spécialisé en jouets d'éveil et jeux d'action, et depuis peu, en puériculture.



© Tomy

Conçue pour les enfants de 10 mois à 5 ans, la gamme *Preschool* propose des jouets astucieux, drôles et animés pour des enfants pétillants de vie, de curiosité et de créativité. Ainsi, *Mon Toutou* (référence 3862) est à l'effigie de l'animal préféré des enfants : le chien. Lorsque l'enfant tire sur la ficelle, *Mon Toutou* le suit en jappant joyeusement tandis que ses oreilles bougent et qu'il se dandine sur ses pattes arrières. (Extrait du catalogue *Tomy 2002*)

Ces jouets, en bois et en plastique, ne représentent qu'une infime partie des jouets à traîner commercialisés en 2002. De nombreux autres fabricants proposent à leur clientèle ce type de jouets. Pourquoi sont-ils aussi nombreux à s'intéresser à ce segment ? Quel est l'intérêt, pour l'enfant, des jouets à traîner ?

LE JOUET A TRAÎNER DANS LE DÉVELOPPEMENT DE L'ENFANT

MAÎTRISER SON ÉQUILIBRE

Le jouet à traîner, qu'il soit à tirer ou à pousser, appartient à la catégorie des jouets sensori-moteurs, c'est-à-dire les jouets qui permettent à l'enfant d'acquérir la motricité globale (coordination des mouvements, maîtrise de l'équilibre) et la motricité fine (habileté manuelle, précision du geste). Ces jouets sensori-moteurs sont variés - certains d'entre eux, les [peluches](#), les [jouets porteurs](#) et les [hochets](#), ont déjà fait l'objet d'un numéro de *Jouet MAG* ! - ; ils s'adressent aux enfants de la naissance à 3 ans environ.

Ce n'est toutefois qu'à partir de 9 mois que les enfants commencent à s'amuser avec des jouets à traîner. En effet, ceux-ci nécessitent une certaine maîtrise de la marche. Or, celle-ci s'acquiert avec le temps : à 9 mois, bébé se déplace en rampant ; à 10 mois, il se redresse, sur ses deux jambes, mais est plus généralement à quatre pattes ; à 11 mois, il se tient debout et marche avec l'aide d'une tierce personne ; à un an, il danse au rythme de la musique ; à 15 mois, il marche seul, bien que de façon pataude, se lève seul, et monte les escaliers ; ce n'est qu'à 18 mois que bébé court, son déplacement étant plus assuré. Durant cette période, le jouet à traîner est l'un des meilleurs amis de l'enfant, puisqu'il favorise cet apprentissage. En effet, si à 9 mois, bébé traîne son jouet en position assise, le faisant principalement rouler autour de lui, très rapidement, il souhaite le promener dans toute la maison. Le jouet à traîner stimule ainsi l'enfant à se redresser et à marcher.

ÉVEILLER SA PERSONNALITÉ

Pendant ces mois d'apprentissage de la motricité, l'enfant s'affirme. Vers la fin de la première année, l'enfant a acquis la maîtrise de son jouet à traîner ; il a découvert que ce jouet pouvait être dirigé de multiples manières. Il devient alors libre de le faire avancer comme il le souhaite, sans que les parents n'interviennent. Les modes de jeu se multiplient soudain : un jour, l'enfant pousse un jouet, le lendemain, il le tire, selon sa propre volonté. Durant cette période, il est important pour l'enfant que ses proches l'observent, découvrant ainsi ses activités favorites, l'encouragent à tenter de nouvelles expériences de jeu, et l'incitent à penser que ce qu'il parvient à faire est formidable. Ainsi, sa personnalité, naissante, ne s'affirme que davantage.

Outre la personnalité, le jouet à traîner favorise le développement de la confiance en soi. Le jouet à traîner est l'un de ces objets qui permettent à l'enfant de répéter les essais jusqu'à la réussite. Dès qu'une fonction est acquise, l'enfant peut alors se lancer un nouveau défi. Ainsi, par exemple, après avoir acquis la maîtrise de l'équilibre, il pourra tenter de faire reculer son jouet roulant. De par sa motivation à réussir cet exercice - il ne s'arrêtera que lorsqu'il y sera parvenu - l'enfant renforce sa confiance. Lorsqu'il échoue, en raison d'une chute ou parce que le fil s'est enroulé autour du jouet, le plaisir du jeu est plus grand que l'obstacle ou la peur.

Chaque génération d'enfants ayant évolué avec des jouets à traîner a donc pu développer sa motricité et se forger une personnalité. Depuis quelques décennies, plus précisément depuis que le plastique a investi ce jouet, de nouvelles fonctions y ont été ajoutées. La présence des sons, lumières et mouvements permet alors aux enfants d'aujourd'hui de développer leur acuité visuelle, et favorisent leur perception sonore. Certains, reproduisant des phrases, enrichissent par ailleurs leur vocabulaire. Le jouet à traîner du troisième millénaire tend donc à éveiller tous les sens de l'enfant.

POUR EN SAVOIR PLUS : Bibliographie disponible au Centre de Documentation du Musée du Jouet.

HISTOIRE DU JOUET A TRAÎNER

Histoire des jouets / Henri-René D'Allemagne. Hachette, 1902. "Chevaux, voitures et jouets à bon marché", p.43.

Jeux et jouets retrouvés / Christine ARMENGAUD. Ed. du Chêne, 1997. "Les jouets à roulettes", p.146.

Le jouet de bois : de tous les temps, de tous les pays / Monica BURCKHARDT. Fleurus, 1987. "Le renouveau : les jouets d'artistes", p.17 ; "Animaux à tirer", p.34.

Mémoires de jouets / Jeanne DAMAMME. Hatier, 1998. "Les années 50", p.132.

Les jouets / Frédéric MARCHAND. Fabbri, 1991. (Antiquités & Objets d'art, 25). "Jouets à traîner", p.7.

Histoire du jouet / M.-M. RABECQ-MAILLARD. Hachette, 1962. "Jouets à traîner", p.26.

LE JOUET A TRAÎNER ET L'ENFANT

<http://www.fisherprice.com/fr/playtips> : Guide du jeu et de l'éveil / Kathleen ALFANO.

Mon bébé joue bien / Edwige ANTIER. Balland/Jacob-Duvernet, 1999.

"Jeu et jouets dans le développement de l'enfant" / Catherine MESLI. *Le Journal des Professionnels de l'Enfance*, n°3, janvier-février 2000.