

JOUETS POUR LES JEUX D'EXERCICE

Objets utilisés dans des activités sensorielles et motrices pour le plaisir d'obtenir des effets ou de résultats immédiats.

Jouets d'éveil sensoriel

Jouets utilisés dans des activités sensorielles, sonores, visuelles, tactiles, kinésiques, répétées pour le plaisir d'obtenir des effets ou des résultats immédiats.

Jouets de motricité

Jouets utilisés dans des activités motrices répétées pour le plaisir et impliquant le corps dans sa globalité.

Jouets de manipulation

Jouets utilisés dans des activités répétées pour le plaisir et impliquant les fonctions motrices de la main: saisir, serrer, taper, lacer, enfiler, vider, remplir...

JOUETS POUR LES JEUX SYMBOLIQUES

Objets ludiques qui permettent au joueur de reproduire ou d'inventer des actions, des situations, des événements, des scènes selon son imagination et en s'inspirant de la connaissance et de la compréhension qu'il a de la réalité.

Jouets de rôles

Jouets utilisés pour imiter de manière plus ou moins vraisemblable des personnes, des animaux, des situations, des événements. Ces objets sont proportionnels à la taille du joueur ce qui place ce dernier en situation d'acteur.

Jouets de mise en scène

Figurines et accessoires utilisés pour la production de scènes spécifiques, actions situations ou événements, sans scénarios préalablement établis. Ces objets placent le joueur en situation de metteur en scène.

Jouets de représentation

Jouets utilisés pour représenter des objets, des personnages, des situations, des événements, par le dessin, le modelage, l'estampillage, la gravure, etc.

JOUETS POUR LES JEUX D'ASSEMBLAGE

Éléments de jeu que l'on réunit en vue de réaliser un nouvel ensemble

Jouets de construction

Éléments de jeu isolés que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 3 dimensions (longueur, largeur, hauteur), en utilisant différentes techniques telles que la superposition, le clipage, le visage, etc.

Jouets d'agencement

Éléments de jeu isolés que l'on réunit en vue de réaliser un ensemble en 2 dimensions (longueur, largeur), en utilisant diverses techniques telles que juxtaposition, enfilage, etc.

Jouets d'expérimentation

Éléments de jeu isolés que l'on réunit pour expérimenter des phénomènes chimiques ou physiques : électriques, optiques, magnétiques

Jouets de fabrication

Éléments de jeu isolés que l'on réunit pour des productions de type culinaire, artisanale ou artistique.

JEUX DE REGLES

Les jeux de règles comportent un ensemble de conventions et d'obligations supposant l'adhésion des joueurs. Il s'agit souvent de jeux collectifs.

Jeux d'association

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à réunir, rapprocher, comparer selon des critères prédéfinis, deux ou plusieurs éléments identiques ou différents.

Jeux de parcours

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à effectuer des déplacements selon des circuits, des trajets, des itinéraires, préétablis ou non. Le parcours a une fonction dans le jeu qui est représentée par des cases spéciales : pièges, cases accélération ou stop, etc.

Jeux d'expression

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à manifester sa pensée et ses sentiments par la gestuelle, la mimique, la parole, l'écriture, le dessin ou toute autre forme d'expression. L'expression correspond alors à une recherche ou à une invention pour les joueurs.

Jeux de combinaison

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à établir des relations entre des éléments isolés semblables ou différents dans le but de reproduire un ensemble donné ou de déterminer un nouvel ensemble.

Jeux d'adresse et de sport

Jeux de règles dont le procédé ludique implique d'utiliser ses qualités physiques ou sportives, après avoir analysé la situation.

Jeux de réflexion et de stratégie

Jeux de règles dont le procédé ludique consiste à analyser une situation ou une configuration avant d'agir, de faire des choix tactiques et de mettre en œuvre un plan d'action.

Jeux de hasard

Jeux de règles au cours duquel le joueur prend des décisions ou accomplit des actions de façon aléatoire.

Jeux de questions-réponses

Jeux de règles dont le procédé ludique implique de trouver des réponses à des questions explicitement formulées, dans les grands domaines de la connaissance (histoire, cinéma, musique, littérature, géographie, art, sports, science, etc).