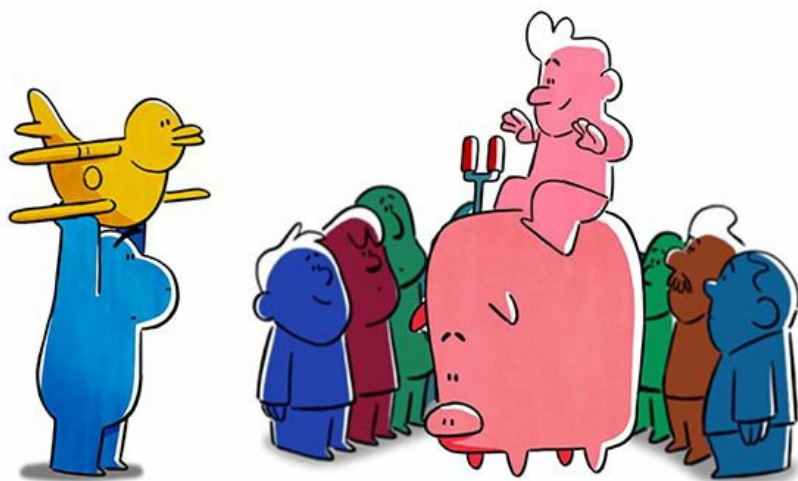


La vie d'un jouet

Attendus de fin d'activités (BO 2015 Cycle 2 et 3 et BO 2018 Cycle 2 et 3)

Comprendre la fonction et le fonctionnement d'objets fabriqués.

Utiliser le dessin dans toute sa diversité comme moyen d'expression.



Titre

The best toy

Thème

Amitié, Apparence

Genre et mots-clés

Comique, exclusion, jouet, amis, confiance en soi

Cycle (pour le film)

1, 2

Durée

02 min 46 s

Réalisation

Gabriel Lin

Musique

Pepper Rivera

Production

Calarts (États-Unis, 2014)

The best toy © Gabriel Lin

Activités pédagogiques

La vie d'un jouet

Décrire et comparer le cycle de vie de deux jouets

Dans le film, le rapport au jouet est décrit uniquement sur le mode de l'immédiateté : un jouet apparaît et il suscite un désir immédiat, chacun venant détrôner le précédent. Le personnage principal met en œuvre pendant un moment une démarche plus durable, en adaptant son jouet existant et lui ajoutant des fonctions. Mais il échoue finalement. S'il apprend quelque chose de son échec, c'est la valeur de son rapport avec son jouet de départ. Cette conclusion risque de faire passer à côté d'un questionnement sur la durabilité, pourtant impliqué par la description de la course à la nouveauté que subit le personnage. Considérés comme produits de notre société, tous les jouets ne sont pas équivalents en termes de durabilité.

Pour réfléchir à cette idée, on peut travailler sur le « cycle de vie » d'un jouet, qu'on peut définir simplement en 4 phases : son processus de fabrication, ses modalités de distribution, sa durée d'utilisation, son devenir d'objet (transmission, rebut, recyclage).

- Cette activité peut donner lieu à un projet soutenu, abordant les notions principales de l'Analyse du Cycle de Vie (bilan carbone, production socio-responsable, etc.). Elle peut aussi être menée de manière plus limitée pour sensibiliser les enfants à un niveau de réflexion sociétal au sujet d'un objet affectivement central chez eux. On pourra utiliser des indicateurs simples (par exemple une évaluation du nombre des déplacements nécessaires, la durée de la phase), aborder la notion de cycle, etc.

Concrètement, le travail consiste à faire en commun les recherches nécessaires et à présenter les résultats sous forme de schémas, qui seront l'occasion d'un travail de création graphique/iconographique.

Le déroulement pourrait consister à travailler sur un premier jouet où les informations sont assez faciles à obtenir (par ex. Lego, Playmobil) et de manière assez dirigée dans un premier temps pour faire saisir les 4 phases, puis de refaire le travail sur un deuxième jouet assez différent (par ex. Hand spinner, toupies Beyblade...).

■ Références

- Consulter une bonne introduction aux notions principales du cycle de vie d'un produit, sur le site [Les cahiers du développement durable](#).
- Le [dossier sur le site de l'ADEME](#) (Agence de l'Environnement et de la Maîtrise de l'Énergie).



La vie des jouets. CCO