

ANALYSER UN JEU DE SOCIETE

Apport matériel :

- découvrir la boîte (aspect extérieur, intérieur) dans son ensemble : matériel, plateau, pions, format du jeu, illustrations... Pour quel nombre de joueurs ? Quel public est ciblé ? Quel âge recommandé ? Quel est le concepteur du jeu ? Qui est l'éditeur ? Qui est le distributeur ?

Apport ludique :

- qu'est-ce qui va faire qu'on a envie de jouer (ou pas) ? Quels sont les aspects à mettre en valeur ? Quels mots vous viennent à l'esprit en découvrant le jeu, ses potentialités ? La règle est-elle facile à lire, à comprendre ? Est-elle bien traduite ?
- Comment faire vivre cette boîte de jeu dans la bibliothèque ? Comment accompagner les joueurs sans être intrusif ?
- Se mettre en situation de jeu et observer les joueurs, la partie. Est-ce un jeu dynamique ? Est-ce que ce sont des parties rapides ou pas ? Comment se comportent les joueurs (joueurs silencieux, concentrés, fébriles etc...) quelles sont les émotions sollicitées ?

Autres remarques :

FICHE DE CATALOGAGE POUR UN JEU

<p><u>Identité matérielle du jeu :</u></p> <p>titre du jeu</p> <p>sous-titre éventuel</p> <p>type de jeu</p> <p>marque/éditeur</p> <p>auteur du jeu</p> <p>illustrateur du jeu</p> <p>année de création</p> <p>année d'édition</p>	<p><u>Éléments matériels :</u></p> <p>format du jeu</p> <p>conditionnement (boîte, sac...)</p> <p>matériaux du jeu (bois, tissu, plastique...)</p> <p>contenu (inventaire précis des pièces pour aider les opérations futures de pointage), énumérer de l'élément le plus gros au plus petit (exemple : un plateau de jeu, un sablier, 4 pions, un dé)</p>
<p><u>Éléments commerciaux :</u></p> <p>nom du fournisseur</p> <p>références du fournisseur</p> <p>prix et date d'achat</p> <p>coordonnées si besoin de pièces détachées :</p>	<p><u>Pratique ludique :</u></p> <p>nombre de joueurs</p> <p>âge recommandé</p> <p>résumé de la règle (but, technique de jeu)</p> <p>mots matières (description de la thématique, de l'univers, du principe du jeu)</p> <p>cote et classification (ESAR ou autre système de référence)</p> <p>auteur de la notice (nom et date de catalogage)</p>

GESTION COURANTE DU JEU (RETOUR ET ENTRETIEN)

A chaque retour de jeu par l'utilisateur, faire le point avec lui sur l'état du jeu rendu :

- le jeu est-il complet ? Vérification, pointage des éléments...
- le jeu est-il propre ? Etapes de nettoyage, dépoussiérage...
- le jeu fonctionne-t-il ? Vérification des mécanismes, des piles...
- le jeu est-il en bon état ? S'il est cassé, peut-on réparer en conservant la sécurité pour les futurs joueurs (éclats, pointes, éléments électriques...) ?
- Faire le pointage dans un lieu au calme et suffisamment spacieux pour poser les différents éléments au fur et à mesure.

Autres remarques :