

ORPHEE NX

Le catalogage des Jeux

Classer les jeux : E . S . A . R

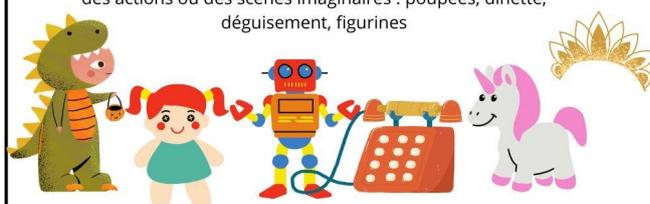
EXERCICE

Jouets sensoriels et moteurs : hochets, tapis d'éveil, toupies, jeux de balles, trotteurs...



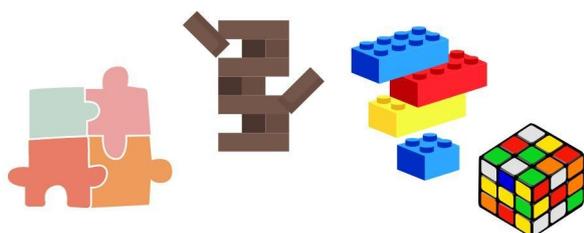
SYMBOLIQUE

Objets permettant au joueur de reproduire ou d'inventer des actions ou des scènes imaginaires : poupées, dinette, déguisement, figurines



ASSEMBLAGE

jeux composées d'éléments pour construire, créer et déconstruire : puzzle, légos, mosaïque, jeux scientifiques d'expérimentation



RÈGLE



Jeux pour lesquels les joueurs adhèrent tous à la même règle : jeux de société, échecs, dames, jeux de société modernes, jeux de hasard, de stratégie ou de coopération



Rappel

1. Avant de créer ou d'importer une notice, il est primordial, pour éviter la création de doublons, d'interroger le catalogue afin de s'assurer qu'une notice n'existe pas déjà pour le document à traiter.
2. Choisir la grille de saisie adéquate : Jeux.cat

Ce document ne se veut pas un manuel de catalogage exhaustif. Il a uniquement pour objet de rappeler quelques règles de « bonne pratique » en matière de catalogage et d'encodage des jeux au sein de notre catalogue collectif lozérien. Le cas des jeux vidéo n'y est pas abordé.

Les champs à remplir :

• 73 - Numéro international d'article

73a : Cette zone contient le numéro international d'article (EAN).

73d : Inscrivez le prix si vous le connaissez

• 100 - Données générales de traitement

Ce champ est rempli automatiquement

• 101 - Langue de la ressource

Indiquer la langue du jeu, de ses règles.

Voir infos étiquette de ce champ.

ATTENTION : utilisez Ctrl-F8 pour sélectionner le code voulu dans la liste déroulante.

Exemples :

101 0 a fre → pour un jeu/règles en français

101 1 a fre → pour un jeu/règles en français traduit de l'anglais

c eng

101 2 a fre → pour un jeu/règles en français et en anglais traduit de l'anglais

a eng

c eng

• 102 - Pays de publication ou de production

ATTENTION : utilisez Ctrl-F8 pour sélectionner le code voulu dans la liste déroulante.

Exemples :

102 \$\$ a BE → pour un jeu publié en Belgique

102 \$\$ a FR → pour un jeu publié dans 3 pays (France, Belgique, Canada)

a BE

a CA

102 \$\$ a ZZ → pour un jeu publié par une organisation internationale ou dans plus de 3 pays.

102 \$\$ a XX → pour un jeu dont le pays de publication est inconnu.

• 700 et 701 - Auteur

Auteur et co-auteur s'il y en a

• 200 - Titre

200a : Inscrire le nom du jeu

Exemple : Poupée Cerisette

200e : Complément de titre

200f : comme pour les livres, cliquez sur le petit symbole de mise à jour une fois que vous aurez rempli le champ 700 et celui-ci va se remplir automatiquement

• 219 - Mention de production (anciennement champ 210)

219c - Éditeur (chercher si l'autorité existe en cliquant la touche Entrée)

s'il est inconnu

inscrire [s.n.] quand il n'y en a pas

219a - Lieu

Si le lieu de publication ou de diffusion est inconnu, on met l'abréviation « S.I. » (sine loco) entre crochets (avec un «s» majuscule puisqu'il apparaît en début de zone)

inscrire [S.l.] quand il n'y en a pas

219d – Date

inscrire [s.d.] quand il n'y en a pas

● 205 – Mention d'édition

Uniquement s'il y a lieu d'indiquer une nouvelle édition ou version, on inscrit celle qui apparaît sur le matériel ludique. Dans cette zone, nous garderons les abréviations « éd. » et « Éd. ». La numérotation de l'édition est transcrite en chiffres arabes, même si elle figure sous une autre forme dans le document (lettres, chiffres romains...). Les ordinaux se transcrivent 1^{ère}, 2^e (et non 2^{ème}), 3^e, etc.

Exemples :

205 \$\$ a Éd. française

205 \$\$ a Nouvelle éd. avec 30 nouvelles cartes

● 215 – Description matérielle

215 \$\$\$a : description physique du jeu pour bien comprendre comment se présente matériellement l'objet ludique.

Ex : Jouet

Ex : Jeu de société

215 \$\$\$c : on indique le(s) matériau(x) constituant le jeu ainsi que les mentions d'illustration.

215 \$\$\$d : on donne les dimensions (en cm) des ressources à trois dimensions sous la forme hauteur x largeur x profondeur.

Ex : 39 x 24 cm

215 \$\$\$e : le matériel d'accompagnement s'indique en \$\$\$e, sans le signe +. L'indication du nombre d'unités et du type de présentation matérielle suit les mêmes règles qu'en 215 \$\$\$a.

Si besoin on rajoute plusieurs sous-champs 215 \$\$\$e :

Exemples :

215 \$\$\$a 1 jeu (102 jetons en plastique, 4 supports en bois, 1 plateau)

c matériaux divers, coul.

d dans une boîte, 9 x 30 x 20 cm

e 1 règle du jeu (8 p.)

215 \$\$\$a 1 jeu (10 partitions musicales, 29 cartes «musicien», 1 carte «chef d'orchestre», 1 dé)

c carton et bois, coul.

d dans une boîte, 4 x 18 x 12 cm

Cas de jeux multiples :

215 a 4 jeux (4 coffrets en bois avec plateau amovible, 31 bâtonnets en bois (1 noir, 10 rouges, 10 jaunes, 5 bleus, 5 verts), 32 jetons plats ronds noirs, 16 pions-chevaux (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts), 60 petits pions (10 rouges, 10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 mauves, 10 noirs))

c matériaux divers, coul.

d dans une boîte, 8 x 25 x 18 cm

Voir aussi champ 307 ci-dessous

NB : «dans une boîte» peut être remplacé par «en conteneur».

Si besoin on rajoute autant de sous-champs 215 \$\$e que nécessaire :

Collation	215a - Vol., P.	Jeu de société
	215d - Format	22 x 22 cm
	215e - Matériel d'accompa.	1 plateau de jeu
	215e - Matériel d'accompa.	50 cartes "auto quizz"
	215e - Matériel d'accompa.	43 cartes "auto pioche"
	215e - Matériel d'accompa.	5 cartes "joker"
	215e - Matériel d'accompa.	12 cartes "conducteur"
	215e - Matériel d'accompa.	210 billets
	215e - Matériel d'accompa.	4 voitures pions
	215e - Matériel d'accompa.	2 dés
	215e - Matériel d'accompa.	1 étui de cartes
	215e - Matériel d'accompa.	1 règle du jeu

● 307 - Note sur la collation (champs facultatif)

Cette zone n'est pas obligatoire mais elle complète le champ 215 (voir ci-dessus) en apportant des précisions sur la description physique du jeu.

Exemples :

307 \$\$ a Le coffret contenant l'ensemble des documents est en forme de piano

Cas de jeux multiples :

307 a Mikado : 31 bâtonnets en bois (1 noir, 10 rouges, 10 jaunes, 5 bleus, 5 verts); Solitaire : 32 jetons plats ronds noirs; Les petits chevaux : 16 pions-chevaux (4 rouges, 4 bleus, 4 jaunes, 4 verts); Dames chinoises : 60 petits pions (10 rouges, 10 bleus, 10 verts, 10 jaunes, 10 mauves, 10 noirs)

● 225 - Collection

Pour les extensions par exemple :

Respectez l'ordre préconisé par la norme AFNOR de description bibliographique. Les notes du même type s'encodent dans un même champ 300. Les notes de types différents s'encodent dans des champs 300 distincts.

Cas des extensions :

300 a Extension de : «Les loups-garous de Thiercelieux»

300 a L'extension peut se jouer indépendamment

300 a L'extension ne peut pas se jouer indépendamment

Dans la notice du jeu principal :

300 a A pour extension : «Nouvelle lune»

- **327 – Note de contenu (champs facultatif)**

Cette zone contient une note décrivant le contenu de la ressource. À utiliser dans le cas des jeux multiples (indiquer le titre des différents jeux).

Exemple : 3271 a «Dames chinoises» ; «Mikado» ; «Les petits chevaux» ; «Solitaire»

- **330 – Résumé ou extrait**

N'ajoutez pas de résumé s'il existe déjà. Expliquez les règles, le déroulement, le but ou les qualités développées par le jeu.

- **333 – Note sur le public destinataire**

Contient les renseignements sur les utilisateurs ou le public auquel est destiné le document décrit dans la notice.

Exemples :

333 \$a 3+ ou 3 M+

NB : ne pas mettre ~~À partir de 6 ans~~ car les étiquettes « âge » doivent rester imprimables via le logiciel Orphée

- **461 t (champ facultatif)**

Ce champ sert à préciser les séries et à regrouper par exemple tous les Lego ou tous les Playmobils.

- **693 – Nombre joueurs**

remplir

s'il n'y en a pas, supprimer le champ en cliquant sur la petit corbeille à gauche de la ligne

Exemple : 2 ou 1 à 6 ou 1 et +

- **694 – Durée**

remplir le temps de jeu

s'il n'y en a pas, supprimer le champ en cliquant sur la petit corbeille à gauche de la ligne

Exemple : Durée moyenne : 15 min. ou de 10 à 30 min.

- **606 – Nom commun vedette matière**

606a – comme pour les mots clés/sujet – Rameau (pensez à cliquer sur Entrée)

En voici quelques-uns pour vous aider :

Jeux

Jeux de hasard

Jeux de dés

Loto traditionnel

Jeux d'extérieur

Jeux d'intérieur :

Dominos (jeu)

Jeux de cartes

Sept familles

Jeux de pions

Jeux intellectuels

Devinettes et énigmes

Jeux de logique

Jeux de construction

Jeux de mains

Jeux divinatoires

Jeux éducatifs :

Jeux historiques

Jeux géographiques

Jeux de lecture

Jeux scientifiques
Jeux musicaux
Casse-tête (jeu)
Puzzles
LEGO (jouets)
Meccano (jouets)
Jeux mathématiques
Activités d'éveil (première enfance)
Mnemotechnique
Jeux d'adresse
Jeux coopératifs (mathématiques) : = employé pour jeux avec alliances)
Jeux de stratégie (mathématiques)

● **686 – Autres classification**

ce champ est utilisé pour les indices ESAR. Il s'agit donc d'une norme à respecter et elle ne peut pas être modifiée (*comme une cote par exemple*)

Exemple :
R03

Jeux d'exercices (étiquette jaune)

E01	Sensoriel sonore	Activité de jeu associé aux bruits, aux sons, aux rythmes (boîtes musicales, hochets sonores...)
E02	Sensoriel visuel	Activité de jeu associé aux couleurs, formes, dimensions, mouvements des objets (mobiles, tableaux d'activités...)
E03	Sensoriel tactile	Activité de jeu associé à des textures différentes, à la consistance des objets (hochets, jouets à palper...)
E04	Sensoriel olfactif	Activité de jeu associé aux odeurs, aux arômes, parfums...
E05	Sensoriel gustatif	Activité de jeu associé aux saveurs et aux goûts
E06	Moteur	Activité de jeu associé aux mouvements locomoteurs, mouvements dynamiques (porteurs, échasses...)
E07	Manipulation	Jouets à empiler, à saisir, à toucher, à enfiler...
E08	Action réaction virtuel	Activité de jeu associé à des actions répétitives réalisées sur support virtuel (iPod, iPad, ordinateur...)

Jeux symboliques (étiquette rouge)

S01	Rôle	Jeu permettant de faire semblant (costumes, marionnettes...)
S02	Mise en scène	Petits personnages articulés, véhicules, accessoires de la vie adulte...
S03	Production graphique à 2D	Ecrans magiques, personnages en feutrine, matériel de dessins....
S04	Production 3D	Matériel pour façonner, pour sculpter avec de l'argile, de la pâte à modeler...
S05	Simulation virtuel	Jeux virtuels sur support tel que iPad, iPod, ordinateur...

Jeux d'assemblages (étiquette bleue)

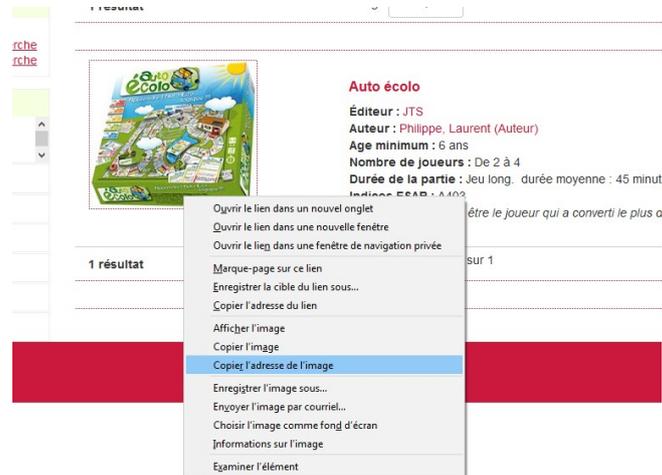
A01	Construction à 3D	Pièces à emboîter, à assembler, à visser, à superposer, à juxtaposer, blocs de jeux...
A02	Agencement à 2D	Casse-têtes, encastrement, boutonnages, mosaïques, puzzles...
A03	Scientifiques	Assemblage de pièces électroniques
A04	Virtuels	Jeux virtuels sur support tel que iPod, iPad, ordinateur...

Jeux de règles (étiquette verte)

R01	Association	Boîtes de jeu avec des images à associer à une planche de fond suivant des règles précises (loto, domino, memory, jeux des Familles...)
R02	Séquence	Série d'images à mettre en ordre suivant des règles précises (Timeline, j'apprends l'heure...)
R03	Circuit et de parcours	Jeux de parcours et déplacement suivant des règles et des directions précises (jeu de l'Oie, Labyrinthe, Monopoly...)
R04	Adresse	Jeu impliquant des tâches motrices en respectant des règles (Mikado, Bamboléo...)
R05	Sportif et moteur	Jeu impliquant des gestes moteurs dynamiques (hockey, foot, pétanque, quilles...)
R06	Stratégie	Jeux de combat naval, de dames chinoises, de mille bornes, Quarto, Risk, Abalone, Othello...
R07	Hasard	Jeux de cartes, de dés, Croque-carottes, de roulettes, jeux comportant une pioche...
R08	Questionnaire	Jeux comportant des questions posées (Trivial pursuit, Qui est-ce?...)
R09	Mathématique	Jeux de calculs, jeux de nombres (Rubik cube, Sscrabble mathématiques...)
R10	Langage et d'expression	Jeux de lecture, de lettres, mots croisés...vocabulaire, énigmes verbales, mots cachés, rébus, Vocabulon, Abécédaire, Scrabble, Boggle, Taboo...
R11	Enigme	Jeu comportant un ou des indices pour résoudre un problème ou deviner une énigme (ush Hour, Loups-garous, Cluéo, meurtre à l'abbaye...)
R12	Règles virtuel	Jeux virtuels sur supports tel que Ipod, Ipad, ordinateur...

● 856u – Indic. électro. normalisé. URL

C'est là qu'il faut mettre l'image (il y a un tuto dédié qui est le même que pour les livres !) si vous l'avez trouvé sur internet ou sur wikiludo (cf ci-après) pour pouvez faire un clic-droit « Copier l'adresse de l'image » et coller le lien en .jpeg ou .png dans ce sous-champ 856u



sinon il vous faudra enregistrer l'image dans votre ordinateur cliquer sur « Image » > l'importer et transférer. vérifiez en cliquant sur la touche ISBD l'allure qu'aura votre notice

Vous avez terminé. > exemplarisez à présent votre document et pensez à le biper dans la recherche rapide catalogue pour vous assurer que tout est ok et que le livre peut être prêté.

● 956u – extrait de règles en vidéos (champ facultatif)

WikiLudo, pour aider

Connectez-vous sur le site WikiLudo
<http://www.wikiludo-alf.fr/recherche-rapide/>

Il y a environ 7500 jeux référencés dans la base données
Faites une recherche par EAN



Recherche simple

9782733862841

Rechercher

Saisir un ou plusieurs mots du titre, de l'auteur, de l'éditeur, de la collection, de la série ou avec l'EAN.

Nombre total de notices dans la base de données : 7 481.

Si le jeu est référencé, il apparaîtra ainsi :

Accueil Recherche simple 3760045052033

Affiner ma recherche

Ma recherche

3760045052033

[Modifier ma recherche](#)
[Nouvelle recherche](#)

Auteur

Philippe Laurent (1)
Philippe Sandrine (1)
Philippe Laurent (1)

Editeur

Langage d'origine

Indices ESAR

Age minimum

Nombre de joueurs

Durée de partie

Résultat de ma recherche

1 résultat Page 1 sur 1

Tri par Titre a->z

Auto écolo

Éditeur : JTS
Auteur : Philippe Laurent (Auteur)
Age minimum : 6 ans
Nombre de joueurs : De 2 à 4
Durée de la partie : Jeu long, durée moyenne : 45 minutes.
Indices ESAR : A403
Résumé : But du jeu: être le joueur qui a converti le plus d'oxygènes tout au long de son parcours.

1 résultat Page 1 sur 1

Tri par Titre a->z

© Wikiludo - 2015
Mentions légales - Contact

Cliquez sur le titre du jeu qui est écrit en rouge
Sa fiche apparaît
Là c'est le même principe que pour Electre.
Vous pouvez voir la notice en clair ou la Notice en format Marc.

Choisissez l'onglet Unimac



Rechercher...



Recherche avancée

Qu'est-ce que Wikiludo ?

Comment s'inscrire ?

Connexion

1 résultat

Page 1 sur 1

Retour liste des résultats



Auto éco : Apprendre l'auto éco... logique! [Jeu]

Editeur/fabricant JTS
 Année de publication 2008
 Auteur Philippe, Laurent (Auteur)
 Co-auteur Philippe, Sandrine (Auteur)
 Langue Français
 Langue d'origine Français
 Pays de fabrication
 Conditionnement Boîte carton
 Format 22 x 22 x 4.5
 EAN13 3760045052033
 Age minimum A partir de 6 ans
 Nombre de joueurs De 2 à 4 joueurs
 Durée de la partie Jeu long, 45 minutes, durée moyenne ;
 Indices ESAR A403 - Type de jeux - Jeu de circuit
 Résumé But du jeu: être le joueur qui a converti le plus d'oxygènes tout au long de son parcours.
 Description matérielle 1 plateau de jeu, 50 cartes "Auto quiz", 150 questions, 55 cartes "Auto Pioche", 5 cartes "joker", 210 billets "Oxygènes", 4 pions de jeu en bois, 2 dés à 6 faces en bois, 1 dé 3 couleurs en bois, 1 règle.
 Date de création : 06/07/2016 - Date dernière mise à jour : 06/07/2016

Notice en clair

Unimarc



cliquez sur l'onglet Unimarc

Biographie

Pas de biographie pour l'auteur.

1 résultat

Page 1 sur 1

Retour liste des résultats

© Wikiludo - 2015

Les champs et les sous-champs principaux à remplir apparaissent, vous n'avez plus qu'à les copier-coller

1 résultat

Page 1 sur 1

Retour liste des résultats



001 \$ 577d0dfd6b3f886e608b45ba
 073 \$a 3760045052033
 100 \$a 201607060#####y0frey0103###ba
 101 \$a fre Sc fre
 102
 200 \$a Auto éco \$b jeu Se Apprendre l'auto éco... logique!
 210 \$c JTS \$d 2008
 215 \$a Boîte carton \$d 22 x 22 x 4.5
 315 \$a 1 plateau de jeu, 50 cartes "Auto quiz", 150 questions, 55 cartes "Auto Pioche", 5 cartes "joker", 210 billets "Oxygènes", 4 pions de jeu en bois, 2 dés à 6 faces en bois, 1 dé 3 couleurs en bois, 1 règle.
 330 \$a But du jeu: être le joueur qui a converti le plus d'oxygènes tout au long de son parcours.
 688 \$a A403 \$c Type de jeux - Jeu de circuit \$2 ESAR
 692 \$a 6
 693 \$a 2 \$b 4
 884 \$a Jeu long \$g 45 \$h minutes, durée moyenne ;
 700 \$a Philippe \$b Laurent \$4 070
 701 \$a Philippe \$b Sandrine \$4 070
 801 \$a FR \$b ALF \$c 20160706
 859 \$x Image \$u http://www.wikiludo-alf.fr/uploads/images/16/07/06/577d0dfd6b3f886e608b45ba/auto-ecolo_1.jpg

Notice en clair

Unimarc

Biographie

Pas de biographie pour l'auteur.

Exemplarisation

Au moment de l'exemplarisation,

Nouvel exemplaire pour 'Auto écolo / Philippe, Laurent (1960-....)'

Modèle de cote... Ne plus utiliser le modèle + Notice

Général Historique Autres informations

même indice que ce que vous avez rentré dans le champ 686

Code-barre		Date exempl.	23/05/2024
Cote	R03 PHI	N° d'immobilisation	
Site propriétaire	04810 MDL 48	Site prêt	04810 MDL 48
Bib. origine	001 MDL 48	Loc. origine	Ludothèque
Bib. actuelle	001 MDL 48	Localisation	Ludothèque
Bib. dest.	001 MDL 48	Section	02 Jeunesse
Support	j Jeux	Code stat 1	j Jeux
Situation	01 En rayon	Code stat 2	s R-Règle
Utilisation	02 Prêt normal	Code stat 3	
Fonds		Exemplaire rattaché à	0 Normal
Marqueur			

Informations nouveauté

Nouveauté

Date attrib. nouv.

Date expir. nouv.

Valider ✓ Valider et copier Fermer ☒

- pensez- à bien modifier le support « Jeux »
- cote commençant par J ou par le même indice que celui que vous avez rentré en champ 686
- Localisation : Ludothèque
- Code stat 1 : Jeux
- Code stat 2 : selon le type de jeux (cf champ 686) mettre :

E - Exercice
S - Symbolique
A - Assemblage
R - Règles

puis valider.

C'EST FINI !!