

WIKILUDO

Guide de catalogage
A destination des ludothécaires
2025

Table des matières

Introduction	3
Objectif de wikiludo	3
Modalités d'accès à Wikiludo	3
Niveaux de droits	3
S'identifier	4
Rechercher une notice	6
Créer une notice	7
Code	7
Description	9
Collection et Séries et Extensions	11
Oeuvres	11
Classification et indexation	11
Analyse	12
Enregistrement d'une notice	13
Modifier / Compléter une notice	14
Récupérer une notice	14
Récupérer une notice depuis son SIGB à partir du protocole SRU.....	16
ANNEXE 1 LEXIQUE	17
ANNEXE 2 GRILLE DE CLASSIFICATION DU SYSTÈME ESAR	18
ANNEXE 3 GRILLE DU COL	22
ANNEXE 4 LISTE DE L'IMPORTANCE MATÉRIELLE	23
ANNEXE 5 MÉCANISMES LUDOVORTEX	24
ANNEXE 6 CORRESPONDANCE UNIMARC	26

Objectif de wikiludo

Créer une base de données collaborative et plus exactement un réservoir de notices de jeux, de jouets et de jeux virtuels ou vidéo etc., à destination des ludothèques de France et des pays francophones.

Le réservoir de notices vise à :

- Unifier les pratiques de catalogage des jeux et jouets,
- Faciliter le partage des données,
- Générer un gain de temps pour le traitement d'un fonds de matériel ludique,
- Renforcer la reconnaissance du métier par l'utilisation d'un outil commun fédéré par ses utilisateurs et utilisatrices.

Le catalogage dans Wikiludo s'effectue à partir d'une grille de saisie simplifiée. La qualité de la base de données dépend de ses utilisateurs et utilisatrices. Merci de votre vigilance lors de la création et vérification de notices !

Modalité d'accès à Wikiludo

Afin d'avoir accès à la création, la modification, le téléchargement des notices, il vous faut adhérer annuellement à l'ALF. L'accès à toutes les fonctionnalités se fait après finalisation de la procédure d'adhésion jusqu'à février de l'année d'après.

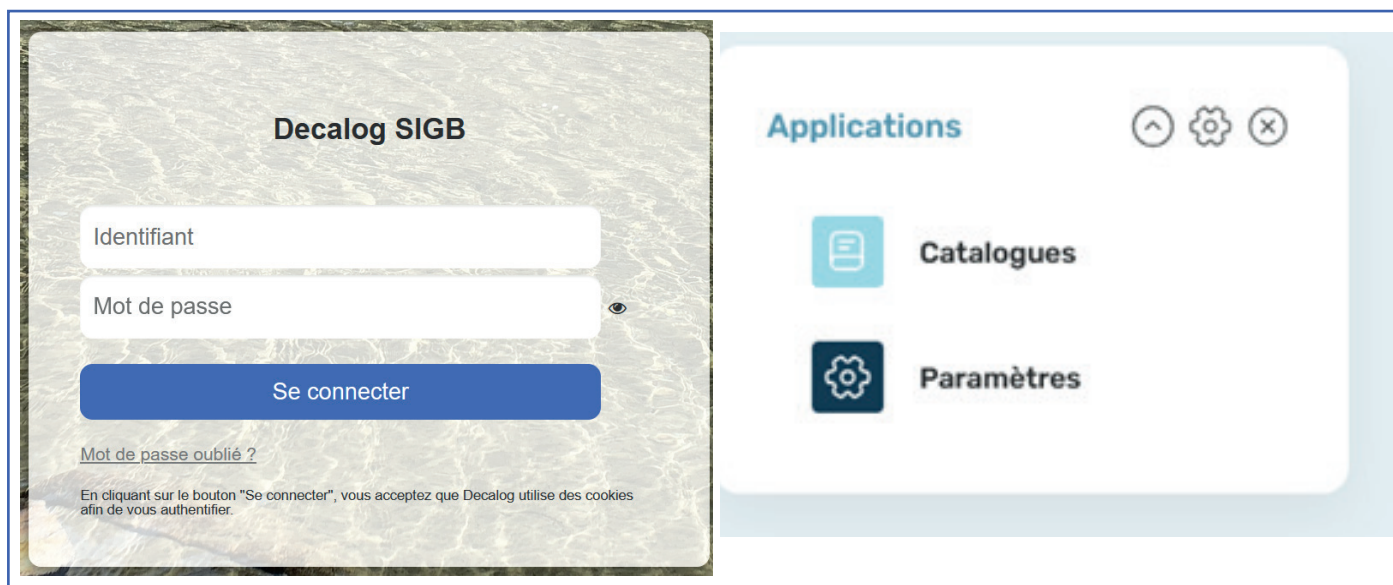
La recherche et la consultation de notices ne nécessitent pas d'adhérer.

Niveaux de droits

Il y a deux niveaux de droits :

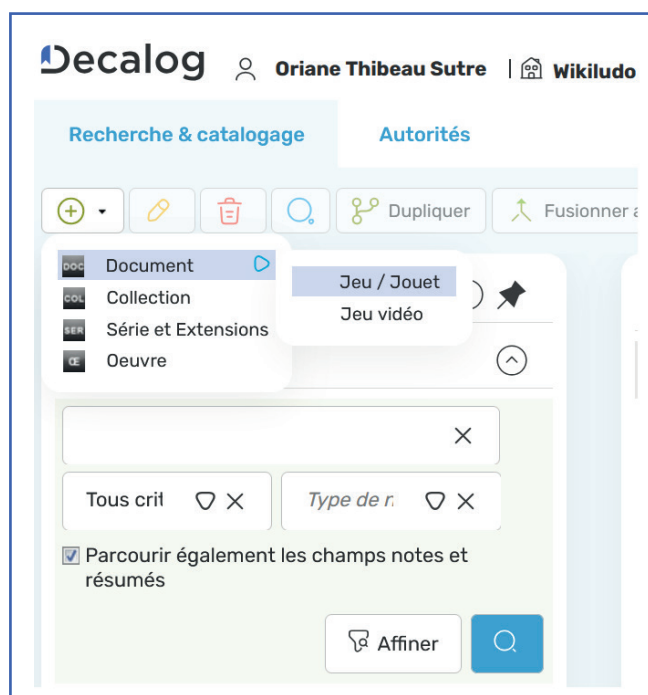
- Expert : crée les comptes des ludothèques et gère les abonnements à Wikiludo (l'ALF),
- Occasionnel : crée, modifie ou complète une notice, crée des paniers et télécharge des notices (les ludothécaires).

S'identifier



Saisissez votre nom d'utilisateur et votre mot de passe fournis par Decalog que vous pourrez modifier après une première connexion.

Une fois connecté, cliquez ensuite sur **Catalogues** pour commencer à cataloguer ou récupérer des notices.



Dans **Ajouter** --> **Document** : vous pouvez créer une notice pour un jeu / jouet ou tout autre support ludique tels que jeux vidéo, livres-jeu, jeux surdimensionnés, etc

En cliquant sur **votre nom** dans la barre du haut, vous pouvez visualiser vos informations personnelles, vos préférences de catalogages et visuelles

Préférences utilisateur

Oriane Thibeaudeau Sutre (c.admin@alf-ludotheques.org)

Informations

Catalogue

Thème Decalog SIGB

Coordonnées

Nom

Thibeaudeau Sutre

Prénom

Oriane

Email

c.admin@alf-ludc

Langue d'affichage

Français (Frar)

Catalogueur

Expert

Valider

Annuler

Dans **Infos**, vous pourrez retrouver des informations postées par l'ALF.

Dans **Aide**, vous pourrez retrouver le tutoriel ou contacter Decalog.

 **Infos**

|





|

 **Aide**

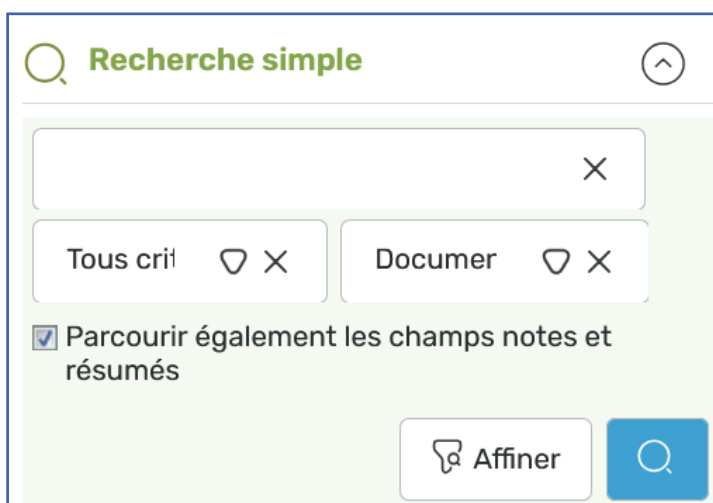
|

 **Déconnexion**

Pour vous déconnecter, cliquez sur le bouton **Déconnexion** de la page d'accueil.

Rechercher une notice

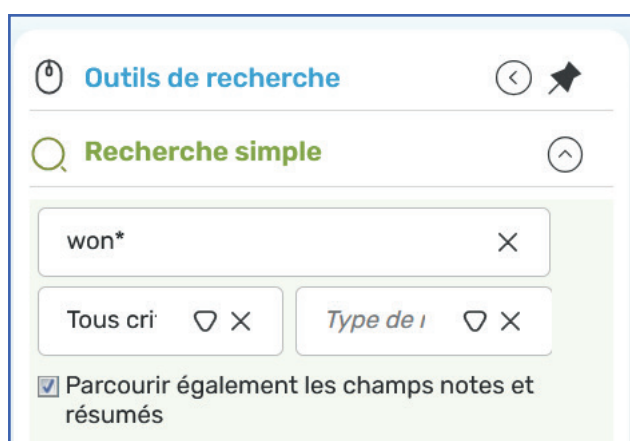
Si vous souhaitez voir l'ensemble des notices, appuyez sur la touche entrée ou le bouton **rechercher** directement.



The screenshot shows a search interface titled 'Recherche simple'. It features a search bar with a magnifying glass icon and a close button (X). Below the search bar are two filter buttons: 'Tous crit' and 'Documer', each with a dropdown arrow and a close button. A checkbox labeled 'Parcourir également les champs notes et résumés' is checked. At the bottom right, there is an 'Affiner' button with a magnifying glass icon and a blue search button with a magnifying glass icon.

Pour rechercher une notice spécifique, vous pouvez sélectionner un critère de recherche. De plus, en utilisant le signe « * », vous pouvez chercher toutes les notices qui contiennent une certaine chaîne de caractères.

Exemple :



The screenshot shows a search interface titled 'Outils de recherche'. It features a search bar with a magnifying glass icon and a close button (X). Below the search bar are two filter buttons: 'Tous crit' and 'Type de l', each with a dropdown arrow and a close button. A checkbox labeled 'Parcourir également les champs notes et résumés' is checked. The search bar contains the text 'won*'. The search button is highlighted.

Cette recherche va ressortir toutes les notices dont le titre contient « won » (7 Wonders, It's a Wonderful Kingdom, etc.)

La recherche peut aussi se faire en cliquant sur les liens hypertextes en bleu au sein même des notices affichées.

Exemple :

En cliquant sur Dave Neale, je vais avoir tous les jeux qui concerne cette personne.



The screenshot shows a notice card for the game 'Dans la tête de Sherlock Holmes'. It features a small image of the game box on the left. To the right of the image, the text reads: 'Dans la tête de Sherlock Holmes [3558380122685] Cyril Demaegd, Dave Neale Space Cowboys, édité en 2019'. The names 'Cyril Demaegd' and 'Dave Neale' are highlighted in blue, indicating they are clickable links.

Créer une notice

Lorsque vous cliquez sur **Ajouter** --> **Document** --> **Jeu/Jouet**, vous accédez à la grille vierge de catalogage d'une notice, qui est divisée en sept zones :

- Code
- Expression
- Description
- Collection et Séries et Extensions
- Œuvres
- Classifications et Indexations
- Analyse

Aide à la saisie :

sur certains champs, une aide à la saisie propose un menu déroulant. A la saisie de la première lettre une liste apparaît. Il est obligatoire de saisir le terme correspondant pour continuer. S'il n'existe pas, certains champs proposent de le créer.



le signe + vous permet de rajouter des éléments à votre notice.

Important : Il n'y a pas de champ obligatoire, néanmoins plus vous renseignez lors de la création et moins la notice nécessitera de vérification.

Code

EAN / ISBN du document	
ARK	

Si le jeu en possède un, saisissez le code-barres fabricant situé sur la boîte.

Wikiludo procède à une vérification de l'EAN pour éviter les doublons. Dans le cas où la notice existe déjà, une fenêtre s'ouvre.

Dédoubler et continuer ✕

Des documents avec le même EAN ont été trouvés dans la base

Liste des doublons rencontrés

Little Nightmares

Outils

Vous verrez donc les documents trouvés avec le même EAN.

Vous pouvez :



consulter la notice existante ;



la charger dans votre création de notice ;



la dupliquer.

En effet, certains jeux possèdent le même EAN et nécessitent donc des doublons.

Il n'existe pas encore d'ARK pour les jeux, laissez cette case vide.

Expression

Type d'expression	Objet en 3 dimensions
Langues	
Langue de l'expression	malayalam bedja (syn : beja, bichari)
Langue originale	

Type d'expression : par défaut Objet en 3 dimensions

Langue de l'expression : du jeu (liste déroulante)

Langue originale : langue d'origine du jeu (en lien avec le titre original) (liste déroulante)

Dans + : possibilité de rajouter **langue des sous titres** (jeu vidéo) ou **autres langues**

Il est possible de rajouter autant de langues que souhaitées, en re cliquant dans la barre concernée

Description

Titres et mentions

+

 Ajouter un élément descriptif

Titre

Complément

Autres titres

+

 Ajouter un autre type de titre

Responsables intellectuels

+

Nom	Niveau	1ère fonction
	Principal	

Responsables commerciaux

+

 Ajouter un éditeur, un fabricant, ...

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu
Éditeur				

Importance matérielle

Caractéristiques

Format

Prix public

Titres et mentions

Titre : titre principal

Complément : sous-titre

Il est possible d'ajouter en élément descriptif le **titre original** : le titre dans la langue originale.

Les autres éléments servent pour les notices de livres.

Responsables intellectuels

Responsables intellectuels : les auteurs et autrices, les illustrateurs et illustratrices, designers, etc. Vous pouvez spécifier son rôle, ainsi que son niveau de responsabilité (principal, secondaire) (liste déroulante). Par convention, les auteurs et autrices sont un niveau de responsabilité principal, les illustrateurs et illustratrices secondaire.

Si le nom n'est pas encore connu de la base de données, il vous sera demandé de créer le profil du responsable intellectuel. Une fenêtre s'ouvre pour créer la nouvelle personne.

Différence "1ère fonction" et "2nde fonction" : Si une personne a eu plusieurs rôles, par exemple étant à la fois auteure et traductrice.

Autorité : création

Type de l'autorité

Type: Personne

Code

ISNI

ARK

Usages

☐ Sujet ☒ Responsable ☐ Editeur

Description

Nom: pikachu

Elément rejeté (prénom)

Ajout ou qualificatif

Chiffres romains

Initiales

Dates

Visualisation

Vous devez d'abord cliquer sur **Dédoublonner** et **continuer** pour ensuite valider sa création.

Responsables commerciaux

Type	Nom
Éditeur	
Éditeur S'utilise lorsque la ressource cataloguée est publiée et non réservée à un public restreint ou privé (ex : livre édité, DVD, e-Book ou site web).	
Fabricant S'utilise pour désigner les responsables de la transformation d'un contenu en objet (ex : imprimeur, pressage CD ou tirage photo).	
Diffuseur ou distributeur S'utilise pour désigner les responsables des opérations commerciales et marketing mises en œuvre par les éditeurs (financement, stockage, promotion et envoi des ressources produites).	
Producteur S'utilise lorsque la ressource cataloguée n'est pas publiée et destinée à un public restreint ou privé (ex : lettre, manuscrit, album photos ou thèse).	
Copyright ou protection S'utilise pour renseigner la date de copyright (qui comprend également les dates de protection pour les enregistrements sonores), qui est une date associée à une revendication de protection en vertu du copyright ou d'un régime similaire.	
Non défini S'utilise lorsque le type de responsable commercial n'est pas connu.	

Type : Pour sélectionner le bon type, vous devez cliquer dans la case correspondante (par défaut éditeur)

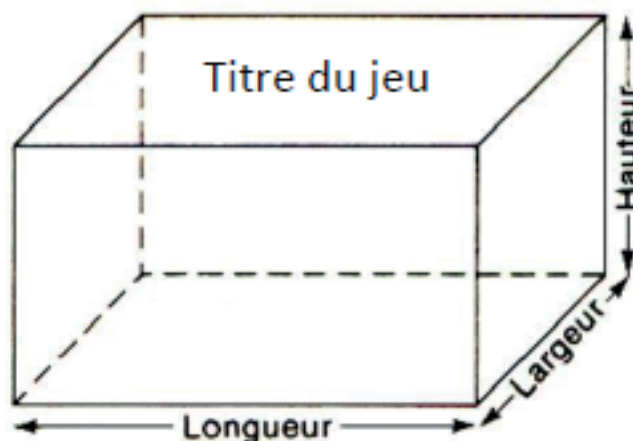
Nom : fenêtre déroulante, procédure de création s'il n'existe pas.

Important : pour les responsables, vous devez d'abord compléter la ligne existante avant de pouvoir rajouter des lignes supplémentaires en utilisant le bouton « + ».

Importance matérielle : conditionnement du jeu.
Une amélioration en cours permettra d'avoir une liste déroulante afin de limiter les erreurs de saisie.

Caractéristiques : concerne les emballages de formes diverses (cylindrique...)

Format : prendre la boîte avec le titre devant vous, mesurer en cm et arrondir au centimètre supérieur sous la forme « Longueur x largeur x hauteur ».



Collection et Série et Extensions

Permet ensuite de faire des recherches par collection, série ou extensions (par exemple, collection Unlock). Il s'agit d'une liste déroulante avec possibilité de création.

Œuvres

Permet d'associer le jeu à une œuvre qu'il reprend ou qui le reprend. Ex. Le roman Les Trois mousquetaires pour le jeu du même nom, ou le jeu Les Loups-Garous de Thiercelieux pour le film Loups-garous.

Classifications et Indexations

ESAR - Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles : la facette A « Type de jeux » est obligatoire. Trois descripteurs maximum pour chaque autre facette. Cf. annexe 2.

COL - le classement d'objet ludique : liste déroulante avec des catégories, sous catégories et niveau de compétences. Un jeu ne peut appartenir qu'à une seule catégorie. Sélectionnez 3 sous catégories maximum ainsi qu'un niveau de compétence. Cf. annexe 3.

Durée de partie : jeu court, moyen, long. A titre indicatif, court : 0 à 20 min, moyen : 20 à 1h, long : + de 1h
Age minimum conseillé : âge indicatif selon le responsable commercial.

Mécanique de jeu - bientôt disponible : Liste déroulante des mécaniques de jeu de règle selon le travail réalisé par LudoVortex. Il se peut que certains des termes ajoutés ici soit dans la classification ESAR. Cf. annexe 4.

Indexations matières : mots clés concernant le jeu, son univers... (ex : pompier) Pour créer un nouveau mot clé, choisissez « concept » dans la fenêtre qui s'ouvre. Vous pouvez mettre autant de mots clés que souhaités.

En cliquant sur la flèche à droite de la barre, vous pouvez lancer une recherche avec les mots clés sélectionnés.

Analyse

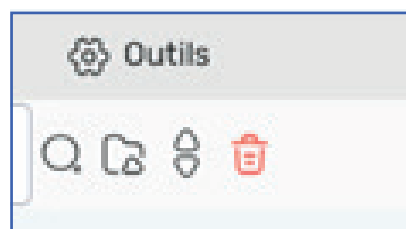
Liens externes : Pour ajouter des images ou des règles explicatives.

Pour copier une image d'Internet : sur l'image, cliquer sur le bouton droit de la souris et sélectionner « **copier l'URL de l'image** ».

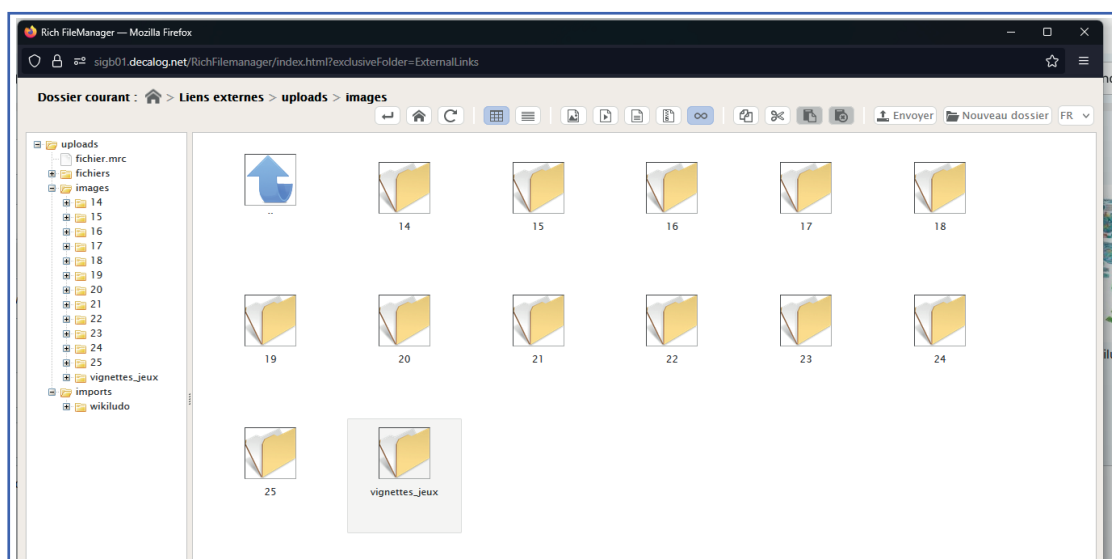
La première image correspond à la **vignette** qui s'affiche lors d'une recherche. Pour les jeux de règles il est essentiel de voir la boîte et le titre du jeu, à minima.



Pour importer une image ou un document dans la base, cliquez sur l'icône **dossier** dans la catégorie outils du lien externe.



Puis dans image, aller dans le dossier “vignettes jeux” et cliquer sur “Envoyer” en haut à droite pour télécharger la vignette sur le serveur. Pour rajouter la vignette, cliquez dessus puis cliquez sur “sélectionnez”.



Notes générales : votre commentaire global sur le jeu, son utilisation dans un contexte particulier. Ce commentaire doit mettre en avant l’expertise des ludothécaires auprès du public.

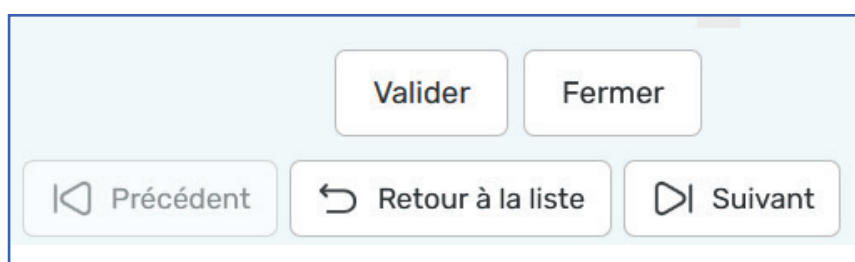
Résumés : saisir un texte synthétique décrivant le principe du jeu.

Note sur la description matérielle : inventaire des pièces. Noter les pièces de la plus grande à la plus petite en séparant chaque pièce par un « + »

Pour les jeux virtuels ou vidéo, indiquer les supports sur lesquels le jeu est accessible, ex. : PS4, PC. Noter les besoins particuliers du jeu (application, quels types de piles, branchement électrique...) Exemple : 1 plateau + 40 cartes + 5 pions + 2 dés + 1 règle de jeu

Note sur les récompenses : pour faire savoir si le jeu a été récompensé.

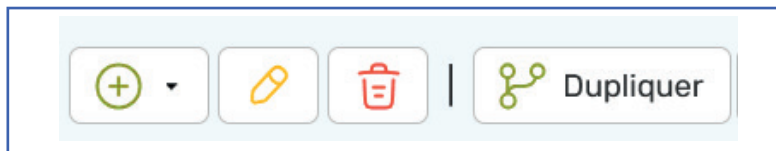
Enregistrement d’une notice



Cliquez sur **Valider** pour enregistrer la notice. Sinon cliquez sur retour à la liste pour revenir à votre précédente recherche.

Modifier / compléter une notice

Vous pouvez améliorer une notice en la complétant ou modifiant une de ces parties (ex : rajouter des éléments de classification ESAR, un terme, un mécanisme de jeu, etc).



Pour se faire, après avoir sélectionné une notice (1 clic), appuyer sur **Modifier** (ce bouton est aussi disponible en double cliquant sur la notice)



Récupérer une notice

Pour récupérer une notice, sélectionner la notice puis cliquez sur **Traitements par lot** en haut à droite de l'écran



Vous pouvez ensuite exporter la notice sur excel, l'imprimer ou l'exporter au format UNIMARC (ISO 2709).

☒	Outils	Image	Notice	Description
☐				Pédalier [9783800156696] Pedalgo
☐				Cartaventura : Caravanes [3770005767341] Arnaud Ladagnous, Thomas Dupont Blam!
☐				L'oeuf a dit ! [400 Ravensburger , édité en 2015
☐				Corgi chien agile [5414301525936] Smart games

Faire une recherche sur 'Thomas Dupont'

Vous pouvez aussi d'abord ajouter des notices à votre panier en cochant le symbole panier en vert à gauche de la notice.


Panier : Mon panier de documents et ...




Ajouter un panier

Panier de notices

Mon panier de documents et fascicules par défaut





Contenu du panier

Le panier "Mon panier de documents et fascicules par défaut" contient **1** notice :

- 1 document
- 0 fascicule


Vider

Vous pouvez ensuite récupérer les notices dans votre panier et utiliser la même fonctionnalité que ci-dessus.

Récupérer une notice depuis son SIGB à partir du protocole SRU

Pour récupérer une notice via le protocole SRU, il vous suffit de rentrer l'URL du SRU dans la rubrique dédiée de votre logiciel de gestion de fonds de jeux : <https://sigb01.decalog.net/sru/4524165944576420266>

Puis entrer l'identifiant et le mot de passe de Wikiludo.

Si vous ne trouvez pas l'interface de connexion SRU, vous devez interroger votre éditeur de logiciel pour savoir si le protocole SRU y est intégré.

Définition du protocole tiré de la BNF [\[en ligne\]](#) :

« Le protocole d'échange de métadonnées SRU (Search/Retrieval via URL) a été conçu en 2002 comme une adaptation du protocole Z39.50 aux standards technologiques du web (protocole HTTP et format XML).

Il prévoit la communication entre un serveur et un client via le protocole HTTP (HyperText Transfer Protocol).

La requête peut utiliser l'une des deux méthodes suivantes de HTTP :

- GET (requête demandant la représentation de la ressource spécifiée) ;
- POST (requête soumettant des données à la ressource identifiée, les données étant incluses dans le corps de la requête).

Le protocole SRU (Search/Retrieval via URL) fait circuler les requêtes http à l'intérieur des URLs en utilisant l'architecture REST (Representational State Transfer).

Son protocole jumeau SRW (Search/Retrieve Web service), créé en même temps que le protocole SRU, est son exact pendant mais basé, non pas sur l'usage d'URLs, mais sur l'offre de web services faisant transiter les requêtes http encapsulées dans du xml suivant le protocole SOAP (Simple Object Access Protocol).

La réponse est un flux XML (eXtensible Markup Language).

L'usage des URLs fait, du protocole SRU, un protocole simple d'usage pour les utilisateurs d'Internet »

Ainsi, ce protocole permet de faire le lien entre votre logiciel et la base de données Wikiludo.

Concrètement, vous bipez, à l'aide de votre douchette, ou vous saisissez le numéro du code-barre fabriquant du jeu dans le champ correspondant de votre logiciel. Automatiquement, votre logiciel interroge la base de données Wikiludo et importe (si elle existe) la notice correspondante.

The screenshot shows the Wikiludo interface with three tabs: 'Informations' (selected), 'Catalogue', and 'Thème Decalog SIGB'. Under the 'Informations' tab, there is a section titled 'Profil SRU'. It contains several input fields: 'Etablissement' with the value 'ALF', 'Logiciel' (empty), 'du' (empty) with a calendar icon, 'au' (empty) with a calendar icon, and 'URL de connexion' with the value 'https://sigb01.decalog.net/sru/4524165944576420266' and a copy icon.

● ANNEXE 1 : LEXIQUE¹

Catalogage : rédaction de toutes les notices nécessaires aux différents catalogues à partir d'une description normalisée des éléments permettant l'identification d'un jeu ou d'un jouet considéré.

Catalogue : liste détaillée des jeux ou jouets, établie selon un ordre déterminé, pour en faciliter la recherche. La fonction d'un catalogue est d'indiquer la localisation des jeux et jouets en opposition à bibliographique qui les recense sans les localiser.

Champ : Zone et sous-zone UNIMARC (voir zone)

Collation : Ensemble des caractéristiques physiques d'un jeu ou d'un jouet (boîte ou sachet ou..., format, matériel d'accompagnement...).

Distributeur : acteur commercialisant le produit auprès du consommateur final, particulier ou entreprise. (Définition Marketing [en ligne]).

Indexation : recherche d'un symbole numérique ou nominal pour un jeu ou jouet à partir de l'analyse de son contenu. Ce symbole peut être : soit un nombre tiré d'une classification (indice ESAR) ; soit un ou plusieurs mots-clés (indexation alphabétique matière).

Libellé : manière dont est rédigé un texte.

Mécanisme : mode de fonctionnement du jeu de règle ou manière de nommer des éléments de la règle du jeu.

Multi-valué : zone répétable avec possibilité de rajouter une ligne pour une même zone. Ex : co- auteurs (dans le cas où il y a plusieurs auteurs)

Notice Bibliographique : Ensemble des éléments comprenant la description bibliographique, d'un document ou d'un objet.

SIGB : système intégré de gestion de bibliothèque (SIGB) est un logiciel destiné à la gestion informatique des différentes activités nécessaire au fonctionnement d'une bibliothèque (gestion des collections et des usagers, de la circulation des documents, des acquisitions, édition de rapports statistiques). Un SIGB repose en général sur une base de données relationnelle, un logiciel pour interagir avec cette base de données, une interface graphique destinée aux professionnels, et une destinée au public. (Définition Wikipédia [en ligne]).

Thésaurus : langage documentaire organisé employant des termes normalisés, reliés entre eux par des relations sémantiques hiérarchisées. Ex : Rameau.

Zone : rubrique élémentaire d'information dans un enregistrement (champ : titre, éditeur...)

1 La plupart des définitions proviennent de l'ouvrage, Le métier de bibliothécaire, éd. du Cercle de la Librairie, 2000

ANNEXE 2 : GRILLE DE CLASSIFICATION DU SYSTEME ESAR

L'ALF a adopté le système de classification ESAR, reconnu internationalement, basé, non pas sur des tranches d'âge spécifiques, souvent arbitraires et contestables, mais plutôt sur les différentes étapes et compétences du développement psychologique de l'individu.

Descripteurs psychopédagogiques des six facettes

FACETTE A	FACETTE B
Type de jeux	Habiletés cognitives
A100 ou E JEU D'EXERCICE	B100 CONDUITE SENSORI-MOTRICE
A101 ou E01 Jeu sensoriel sonore	B101 - Répétition par essais et erreurs
A102 ou E02 Jeu sensoriel visuel	B102 - Causalité sensori-motrice
A103 ou E03 Jeu sensoriel tactile	B103 - Permanence de l'objet
A104 ou E04 Jeu sensoriel olfactif	B104 - Raisonnement pratique
A105 ou E05 Jeu sensoriel gustatif	B200 CONDUITE REPRÉSENTATIVE
A106 ou E06 Jeu moteur	B201 - Imitation différée
A107 ou E07 Jeu de manipulation	B202 - Images mentales
A108 ou E08 Jeu d'action-réaction virtuel	B203 - Pensée représentative
A200 ou S JEU SYMBOLIQUE	B300 CONDUITE INTUITIVE
A201 ou S01 Jeu de rôle	B301 - Triage
A202 ou S02 Jeu de mise en scène	B302 - Appariement
A203 ou S03 Jeu de production graphique à deux dimensions	B303 - Différenciation de couleurs
A204 ou S04 Jeu de production à trois dimensions	B304 - Différenciation de dimensions
A2025 ou S05 Jeu de simulation virtuel	B305 - Différenciation de formes
A300 ou A JEU D'ASSEMBLAGE	B306 - Différenciation de textures
A301 ou A01 Jeu de construction à trois dimensions	B307 - Différenciation temporelle
A302 ou A02 Jeu d'agencement à deux dimensions	B308 - Différenciation spatiale
A303 ou A03 Jeu de montage scientifique	B309 - Association d'idées
A304 ou A04 Jeu de montage virtuel	B310 - Raisonnement intuitif
A400 ou R JEU DE RÈGLES	B400 CONDUITE OPÉRATOIRE CONCRÈTE
A401 ou R01 Jeu d'association	B401 - Classification
A402 ou R02 Jeu de séquence	B402 - Sériation
A403 ou R03 Jeu de circuit et de parcours	B403 - Relations de causalité
A404 ou R04 Jeu d'adresse	B404 - Réversibilité
A405 ou R05 Jeu sportif et moteur	B405 - Dénombrement
A406 ou R06 Jeu de stratégie	B406 - Opérations numériques
A407 ou R07 Jeu de hasard	B407 - Conservation des quantités
A408 ou R08 Jeu questionnaire	B408 - Relations spatiales
A409 ou R09 Jeu mathématique	B409 - Relations temporelles
A410 ou R10 Jeu de langage et d'expression	B410 - Coordonnées simples
A411 ou R11 Jeu d'énigme	B411 - Raisonnement concret
A412 ou R12 Jeu de règles virtuel	B500 CONDUITE OPÉRATOIRE FORMELLE
	B501 - Raisonnement hypothético-déductif
	B502 - Raisonnement inductif
	B503 - Raisonnement analogique
	B504 - Raisonnement combinatoire
	B505 - Système de représentations complexes
	B506 - Système de coordonnées complexes

FACETTE C
Habiletés fonctionnelles et motrices
C100 EXPLORATION
C101 - Perception auditive
C102 - Perception visuelle
C103 - Perception tactile
C104 - Perception olfactive
C105 - Perception gustative
C106 - Préhension
C107 - Déplacement
C108 - Mouvement dynamique dans l'espace
C200 REPRODUCTION
C201 - Reproduction de modèles
C202 - Reproduction de rôles
C203 - Reproduction d'événements
C204 - Créativité expressive
C300 COMPÉTENCE
C301 - Discrimination auditive
C302 - Discrimination visuelle
C303 - Discrimination tactile
C304 - Discrimination olfactive
C305 - Discrimination gustative
C306 - Mémoire auditive
C307 - Mémoire visuelle
C308 - Mémoire tactile
C309 - Mémoire olfactive
C310 - Mémoire gustative
C311 - Coordination oeil-main
C312 - Coordination oeil-pied
C313 - Latéralité
C314 - Orientation sonore
C315 - Orientation spatiale
C316 - Orientation temporelle
C317 - Créativité productive
C400 PERFORMANCE
C401 - Acuité auditive
C402 - Acuité visuelle
C403 - Dextérité
C404 - Souplesse
C405 - Agilité
C406 - Endurance
C407 - Force
C408 - Rapidité
C409 - Précision
C410 - Patience
C411 - Concentration
C412 - Mémoire logique
C413 - Équilibre
C414 - Créativité inventive

FACETTE D
Types d'activités sociales
D100 ACTIVITÉ INDIVIDUELLE
D101 - Jeu individuel
D102 - Jeu individuel et associatif
D103 - Jeu individuel et compétitif
D104 - Jeu individuel et coopératif
D200 ACTIVITÉ ASSOCIATIVE
D201 - Jeu associatif
D202 - Jeu associatif et compétitif
D203 - Jeu associatif et coopératif
D300 ACTIVITÉ COMPÉTITIVE
D301 - Jeu compétitif
D302 - Jeu compétitif et coopératif
D303 - Jeu compétitif ou coopératif
D400 ACTIVITÉ COOPÉRATIVE
D401 - Jeu coopératif
D402 - Jeu coopératif et compétitif
D403 - Jeu coopératif ou compétitif

FACETTE E
Habiletés langagières
E100 LANGAGE RÉCEPTIF ORAL - Écouter
E101 - Discrimination verbale
E102 - Pairage verbal
E103 - Décodage verbal
E200 LANGAGE PRODUCTIF ORAL - Exprimer
E201 - Expression préverbale
E202 - Reproduction verbale de sons
E203 - Appellation verbale
E204 - Séquence verbale
E205 - Discours expressif
E206 - Discours interne
E207 - Discours informatif
E208 - Discours argumentatif
E209 - Discours «bluffé»
E210 - Mémoire phonétique
E211 - Mémoire sémantique
E212 - Mémoire lexicale
E213 - Conscience du langage oral
E214 - Réflexion sur le langage oral
E300 LANGAGE RÉCEPTIF ÉCRIT - Lire
E301 - Discrimination de lettres
E302 - Correspondance lettres-sons
E303 - Décodage syllabique
E304 - Décodage de mots
E305 - Décodage de phrases
E306 - Décodage de messages
E400 LANGAGE PRODUCTIF ÉCRIT - Écrire
E401 - Mémoire orthographique
E402 - Mémoire graphique
E403 - Mémoire grammaticale
E404 - Mémoire syntaxique
E405 - Expression écrite
E406 - Réflexion sur le langage écrit

FACETTE F
Conduites affectives
F100 CONFIANCE / Méfiance
F101 - Différenciation moi/non-moi
F102 - Sourire comme réponse sociale
F103 - Attachement à un objet transitionnel
F104 - Réaction face à l'étranger
F200 AUTONOMIE / Honte et doute
F201 - Maîtrise du non
F202 - Maîtrise du corps
F203 - Reconnaissance de soi
F300 INITIATIVE / Culpabilité
F301 - Identification sexuelle
F302 - Identification parentale
F303 - Identification sociale
F304 - Identification fantaisiste
F400 TRAVAIL / Infériorité
F401 - Connaissance personnelle
F402 - Reconnaissance sociale
F500 IDENTITÉ / Diffusion des rôles
F501 - Recherche d'une personnalité
F502 - Apprentissage de modes d'organisation sociale

Les jeux sont classés selon le Système de classification ESAR

Autres informations pertinentes pour choisir

R11 : Jeu d'énigme
D101 : Jeu individuel
D401 : Jeu coopératif

La ludothèque a adopté le système de classification ESAR, reconnu internationalement, basé, non pas sur des tranches d'âge spécifiques, souvent arbitraires et contestables, mais plutôt sur les différentes étapes et compétences du développement psychologique de l'individu.



Par exemple : le jeu UNLOCK, est rangé sur les étagères parmi les jeux d'énigme (R11) Il peut se jouer seul (D101) ou en coopération (D401). Ces cotes de classification ajoutent des informations supplémentaires pour les joueurs qui le souhaitent.

N'hésitez pas à demander aux ludothécaires de vous les repérer.

Jeu d'Exercice	ESAR
E01 : Jeu sensoriel sonore	
E02 : Jeu sensoriel visuel	
E03 : Jeu sensoriel tactile	
E04 : Jeu sensoriel olfactif	
E05 : Jeu sensoriel gustatif	
E06 : Jeu moteur	
E07 : Jeu de manipulation	
E08 : Jeu d'action-réaction virtuel	
Jeu Symbolique	
S01 : Jeu de rôle	
S02 : Jeu de mise en scène	
S03 : Jeu de production graphique à 2 D	
S04 : Jeu de production à 3 D	
S05 : Jeu de simulation virtuel	
Jeu d'Assemblage	
A01 : Jeu de construction à 3 D	
A02 : Jeu de construction à 2 D	
A03 : Jeu de montage scientifique	
A04 : Jeu de montage virtuel	
Jeu de Règles	
R01 : Jeu d'association	
R02 : Jeu de séquence	
R03 : Jeu de circuit et de parcours	
R04 : Jeu d'adresse	
R05 : Jeu sportif et moteur	
R06 : Jeu de stratégie	
R07 : Jeu de hasard	
R08 : Jeu questionnaire	
R09 : Jeu mathématique	
R10 : Jeu de langage et d'expression	
R11 : Jeu d'énigme	
R12 : Jeu de règles virtuel	

ANNEXE 3 : GRILLE DU COL

L'ALF a adopté le système de classification ESAR, reconnu internationalement, basé, non pas sur des tranches d'âge spécifiques, souvent arbitraires et contestables, mais plutôt sur les différentes étapes et compétences du développement psychologique de l'individu.

	Nom	Code	Classement
Exercice	Jouets d'éveil sensoriel	E sen	COL
	Jouets de motricité	E mot	COL
	Jouets de manipulation	E man	COL
Symbolique	Jouets de rôle	S rol	COL
	Jouets de mise en scène	S mis	COL
	Jouets de représentation	S rep	COL
Règles	Jeux d'association	R ass	COL
	Jeux de parcours	R par	COL
	Jeux d'expression	R exp	COL
	Jeux de combinaison	R com	COL
	Jeux d'adresse et de sport	R adr	COL
	Jeux de réflexion et de stratégie	Ret	COL
	Jeux de hasard	R has	COL
	Jeux de questions-réponses	R que	COL
Assemblage	Jeux de construction	A cos	COL
	Jeux d'assemblage	A age	COL
	Jeux d'expérimentation	A exp	COL
	Jeux de fabrication	A fab	COL
Compétences	Niveau 1	Niv 1	COL
	Niveau 2	Niv 2	COL
	Niveau 3	Niv 3	COL

Pour plus d'informations, consultez le livret FM2J : <https://www.fm2j.com/files/632/publications/35/COL-Livret.pdf>



● ANNEXE 4 LISTE DE L'IMPORTANCE MATÉRIELLE

1 baril en carton

1 baril en plastique

1 boîte en carton

1 boîte en métal

1 boîte en plastique

1 boitier

1 caisse en bois

1 coffret en bois

1 housse

1 mallette en carton

1 mallette plastique

1 mallette en tissu

1 pochette plastique

1 sac en tissu

ANNEXE 5 MÉCANISMES LUDOVORTEX

Mécanisme de jeu : Table officielle	
aire de jeu évolutive	hiérarchie circulaire
assemblage en 2D ou 3D	histoire dont vous êtes le héros
association	improvisation
aventure, donjon crawler	induction, re-créativité
bataille, atouts	lettres, chiffres
blocage	levées, plis
bluff	majorité
building (deck*, dice, bag*)	mélodie
campagne, legacy	mutation
cartes à usages multiples	narration
chrono-succession	négociation
classement	objectif(s) visible(s) / objectif(s) caché(s)
collection, familles	pairage, memory
combinaison (combo), moteur	pari
communication limitée	passer son tour
configuration	pick up et delivery (transport)
conquête, wargames, tower defense	placement sans ou sous contraintes
déduction, énigme	pose d'ouvriers
défausse	prise, capture
développement	programmation, robot
doppelgänger (sosie), joker	propulsion
(double) guessing	quiz (question)
draft (présélection)	réorientation
échanges	représentation
élimination	révélation
équilibre balance	rivière
escape game (jeu d'évasion)	rôle
étapes de jeu	roll & write, tirage d'événements, loto
gestion de ressources	roue, point d'action
handicap	rythme

Mécanisme de jeu : Table officielle
saut
semis
scoring, revenus
son, bruit, silence
spéculation
split
stop ou encore
synchronisation
temps réel
tir à la corde
triche
vitesse
vote



Pour en savoir plus, rendez-vous sur le site internet : <https://ludovortex.wordpress.com/>

ANNEXE 6 CORRESPONDANCE UNIMARC

Correspondance Unimarc	Champ
73\$a	EAN
100	Type de document
100\$a	date catalogage
101\$a	langue de l'expresssion
101\$c	langue originale
200\$a	titre principal
200\$e	complément
214\$a	lieu responsable commercial
214\$c	titre responsable commercial
215\$a	importance matérielle
215\$d	format
307\$a	note sur la description materielle
330\$a	résumés
334\$b	nom de la réponse
334\$c	année de la récompense
410\$t	collection

Correspondance Unimarc	Champ
606\$a	indexations matières
686	classification ESAR et COL
691\$a et b	Origine culturelle
692\$a	âge minimum conseillé
692\$a	Age des joueurs
692\$x	Age des joueurs – note
693\$a	nbr min joueurs
693\$b	nbr max joueurs
694\$a	durée de la partie
695\$a	mécanismes de jeu
700 à 702	responsables intellectuels (auteur, illustrateur)
801	provenance (ALF)
856\$u	liens externes



Association
des Ludothèques
Françaises

Pour nous suivre

 www.alf-ludotheques.org

 facebook.com/alf.ludotheques

 linkedin.com/in/alf-ludotheques/

 [Newsletter de l'ALF](#)

Pour nous contacter

 01.89.70.79.68

 courrier@alf-ludotheques.org

Retrouvez nos documents structurants sur le site de l'ALF :

[Projet politique](#), [référentiel ludothèques](#), [fiche métier](#)

Et la carte des ludothèques :



L'ALF est soutenue par



Rédaction : Oriane Thibeu Sutre
Conception graphique : Sofia Kerrar
Novembre 2025