

Avril 2024



# Cataloguer un jeu

---

DÉCALOG SIGB : TUTORIEL



Cellule OpérA

PROVINCE DE HAINAUT – HAINAUT CULTURE - OA RUE DU GAZOMÈTRE, 50 – 7100 LA LOUVIERE

## Table des matières

1.	Introduction .....	2
2.	Cataloguer un jeu .....	2
2.1	Créer une notice .....	4
2.2.	Bloc « Expression » .....	6
2.2.1	Type d'expression .....	6
2.2.2	Langues .....	6
2.3	Bloc « Description » .....	7
2.3.1	Titres et mentions .....	9
2.3.2	Autres titres .....	12
2.3.3	Responsables intellectuels .....	13
2.3.4	Responsables commerciaux .....	16
2.3.5	Description matérielle .....	17
2.4	Bloc « Collection et série » .....	18
2.4.1	Collection .....	18
2.4.2	Série .....	21
2.5	Bloc « Classifications et indexations » .....	25
2.5.1	Classifications .....	25
2.5.2	Indexations .....	29
2.6	Bloc « Analyse » .....	32
2.6.1	Liens externes .....	32
2.6.2	Notes générales .....	34
2.6.3	Résumés .....	34
2.6.4	Autres notes .....	34
2.7	Bloc « Exemplaires » .....	37
3.	Autorités .....	41
4.1.	Types d'autorité .....	41
4.2	Le dédoublement des autorités et notices liées .....	42
5.	Quelques sites de référence : .....	46

# 1. Introduction

Ce tutoriel est un complément du tutoriel « Catalogage ». Il est amené à évoluer en fonction des évolutions du SIGB et de la transcription de celles-ci au niveau du portail.

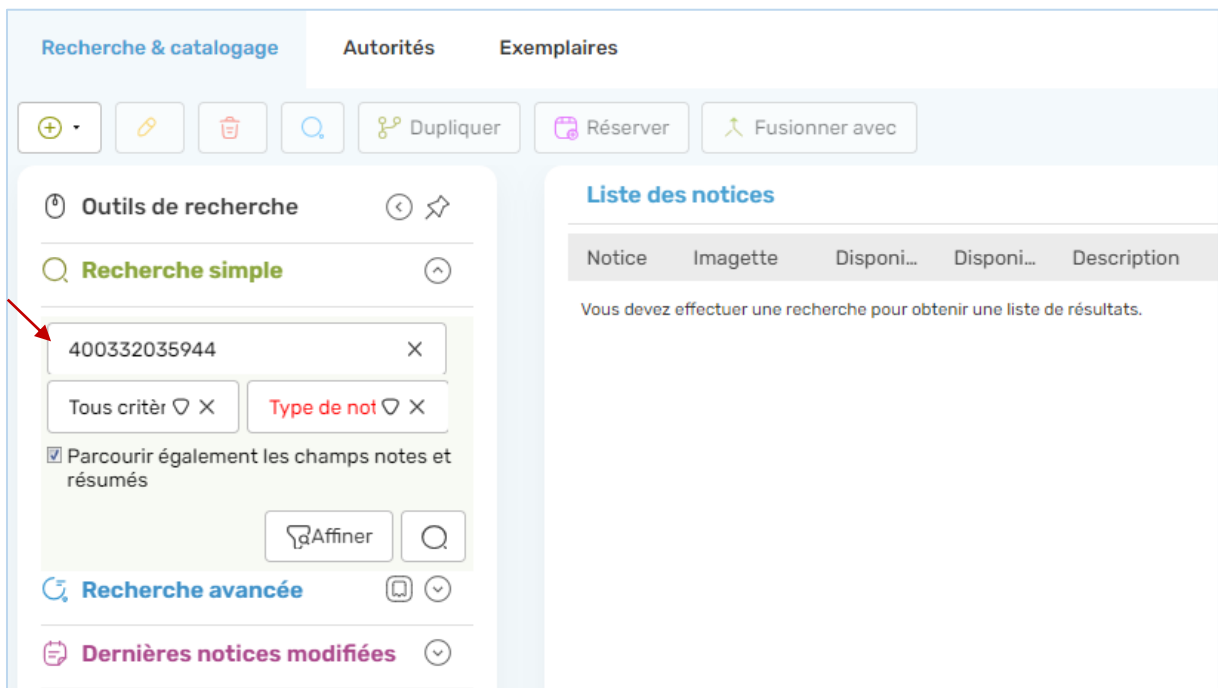
# 2. Cataloguer un jeu

Pour accéder au catalogue, cliquer sur le module Catalogues.

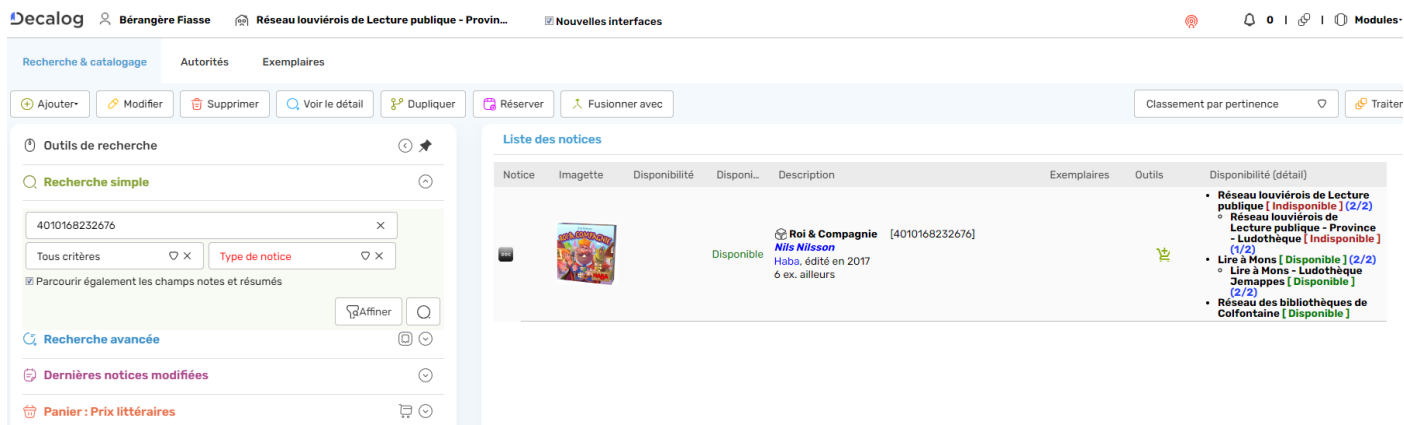
⚠ Afin d'éviter les doublons, il faut d'abord vérifier dans la base qu'une notice identique n'existe pas déjà. ⚠

Pour cela :

- Scanner ou introduire manuellement l'EAN du document en recherche simple :



Si une notice existe déjà, le résultat s'affiche dans la partie droite de l'écran :



Sélectionner la notice, puis cliquer sur « Modifier »

Sélectionner obligatoirement la grille de catalogage « Jeux »

La notice s'ouvre et il ne vous reste plus qu'à introduire votre exemplaire. Pour atteindre rapidement le bloc « Exemplaire », il suffit de cliquer « Exemplaires » en haut à droite de l'écran

Recherche & catalogage    Autorités    Exemples

Document : modification (Grille : Jeux)    Code    Expression    Description    Collection et Série    Classifications et Indexations    Analyse    Exemples    Suggestions

Code

EAN / ISBN du document    4010168232676    ↻    🗨    📄

ARK        🔍

Expression

Grille : Jeux

Pour ajouter un exemplaire, se reporter au point 2.7 Bloc « Exemples » du présent tutoriel.

- S'il n'y a pas de résultat, il est **obligatoire** de procéder à une vérification en saisissant le titre en recherche simple. En effet, il peut ne pas y avoir d'EAN introduit – c'est le cas de la plupart des notices récupérées lors des migrations de données ou une erreur peut figurer au niveau de l'EAN saisi.
- Dans le cas où un résultat apparaît et qu'il correspond au jeu à décrire – vous pouvez compléter la notice au besoin -, introduire l'exemplaire selon la méthode décrite au point 2.7.
- S'il n'y a toujours aucun résultat, il faut alors créer une nouvelle notice.

## 2.1 Créer une notice

Dans l'onglet « Recherche & catalogage », cliquer sur « Ajouter » et sélectionner « Document »

Decalog    👤 Bérangère Fiasse    🏠 Réseau louviérois de l

Recherche & catalogage    Autorités    Exemples

➕ Ajouter    🔗 Modifier    🗑 Supprimer    🔍 Voir le détail

📄 Document    🔍 Recherche

📁 Fascicule

📁 Collection

📁 Série

📁 Oeuvre

le simple

4010168232676

L'écran suivant apparaît. Deux blocs sont présents : Code et Expression

## Document : création

### Code

EAN / ISBN du document

ARK

### Expression

Type d'expression

Sélectionner le type d'expression : texte, musique et son, ...

Scanner ou saisir manuellement l'EAN dans le champ dédié. Laisser le champ ARK vide.

Dans le cas où il n'y a pas d'EAN, passer directement au choix du « Type d'expression »

Choisir le type d'expression « Objet en 3 dimensions » dans le menu déroulant.

Recherche & catalogage

Autorités

Exemplaires

## Document : création

### Code

EAN / ISBN du document

ARK

### Expression

Type d'expression

Sélectionner le type d'expression : texte, musique et son, ...

- Texte**  
ressources textuelles sous forme imprimée, électronique et sur microforme
- Musique et son**  
documents musicaux, enregistrements électroniques, livres lus, bruitages, interviews ...
- Vidéo et document projeté**  
films, enregistrements vidéo, bandes film, diapositives, transparents, ...
- Ressource électronique**  
logiciels (programmes, jeux, polices de caractères), données numériques, multimédia électroniques, systèmes ou services en ligne
- Ressource graphique**  
diagrammes, collages, images numériques, dessins, matrices, tableaux, images, CD photos, cartes postales, affiches, estampes ...
- Objet en 3 dimensions**  
modèles ou maquettes, dioramas, jeux, jouets, puzzles, sculptures et autres œuvres d'art en 3D, machines, vêtements
- Ressource multi-supports**  
combinaison de composants de deux ou plusieurs types de ressources, dont aucun n'est prédominant
- Carte et plan**  
cartes en 2D ou en 3D, atlas, globes, cartes numériques et autres ressources cartographiques
- Partition musicale**

Une fois la sélection du type d'expression effectuée, il faut obligatoirement sélectionner la grille de catalogage « Jeux », paramétrée pour l'encodage des jeux.

**Expression**

Grille : Grille complète

Type d'expression: Objet en 3 dimensions

Langues: (+) ▾

Langue de l'expression: < français > ⓘ

Langue originale: ⓘ

Grille complète  
Grille Simplifiée  
Expositions  
**Jeux**  
Objet

La grille d'encodage apparaît alors.

## 2.2. Bloc « Expression » →

La zone de l'expression regroupe le **type d'expression** et la zone des **langues**.

**Expression**

Grille : Jeux

Type d'expression: Objet en 3 dimensions

Langues: (+) ▾

Langue de l'expression: < français > ⓘ

Langue originale: ⓘ

### 2.2.1 Type d'expression

Voir supra.

### 2.2.2 Langues

Pour ajouter une langue, saisir les premières lettres de la langue dans le champ, puis cliquer sur une des langues proposées dans la liste déroulante. Cette liste est normée et fermée.

- **Langue de l'expression** : il s'agit de la langue dans laquelle est exprimé le document.

**Expression**

Grille : Grille complète

Type d'expression: Objet en 3 dimensions

Langues: (+) ▾

Langue de l'expression: < pas de contenu linguistique (syn : non applicable) > ⓘ

- Si le règlement de votre jeu est disponible en plusieurs langues, il faut saisir l'information dans la zone « **Note générale** » (voir infra).
- Si aucune langue ne peut être déterminée, dans le cas d'un jouet par exemple, sélectionner « **[zxx] pas de contenu linguistique (syn : non applicable)** » dans le menu déroulant

## 2.3 Bloc « Description »

Document : modification (Grille : Jeux)

Code Expression Description Collection et Série Classifications et Indexations Analyse Exemples Suggestions

Titres et mentions Ajouter un élément descriptif

Titre **Roi & Compagnie**

Mention de responsabilité princ. **Nils Nilsson**

Mention de responsabilité sec. **illustré par Gus Batt**

Autres titres Ajouter un autre type de titre

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère ...	2nde ...	3èm...	4èm...	Outils
<b>Nilsson, Nils</b>	Principal	Auteur				
<b>Batts, Gus</b>	Secondaire	Illustrateur				

Responsables commerciaux Ajouter un éditeur, un fabricant, ...

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	<b>Haba</b>			Bad Rodach	2017	

Importance matérielle 1 boîte Caractéristiques

Format 16 x 16 x 5 cm Prix public

Ce bloc correspond aux zones ISBD suivantes :

Zone 1 : zone du titre et mention de responsabilité

Zone 2 : zone de l'édition

Zone 4 : zone de l'adresse bibliographique (publication, production, distribution, etc.)

Zone 5 : zone de la collation (description matérielle)

Et aux zones de l'Unimarc suivantes :

Zone 200 : Titre et mention de responsabilité

Zone 205 : Mention d'édition

Zone 210 : Publication, production, diffusion, etc.

Zone 215 : Description matérielle

Zone 7XX: Responsabilité intellectuelle

Saisir ici :

- **Le titre du document** : le titre principal est la zone obligatoire de la notice. Il est possible d'ajouter d'autres titres (complément, de partie, etc.).

**Attention** : ne pas indiquer le titre de la série ou le numéro de volume ici : se reporter à la partie collection et série.

- **Les responsables intellectuels** : concepteurs du jeu, illustrateurs, .... Les responsables sont des autorités.

Commencer par saisir le nom de famille du responsable :

- o S'il est déjà présent dans la base, le logiciel charge tous les responsables correspondants afin d'éviter de créer un doublon. S'il existe, il suffit de le sélectionner.
- o S'il n'existe pas, il faut le créer.



Responsables intellectuels +

Nom	Ni...	1ère fonct...	2nde fonc...	3ème fon...	4ème fon...	Outils
<b>Niisson, Nils</b>		Principi	Auteur			⬇️ 🗑️
<b>Batts, Gus</b>		Seconi	Illustrateur			⬇️ 🗑️
Lechat, Lilou		Seconi				⬇️ 🗑️

Page 0 sur 0

Type	Nom	1ère foncti...	2nde fonct...	Lieu	Da...	Outils
Éditeur	<b>Haba</b>			Bad Rodach	2017	⬇️ 🗑️

Double-cliquer sur le champ du responsable concerné. Une fenêtre s'ouvre, il faut alors compléter les champs « Nom », « Élément rejeté (prénom) » ainsi que les dates lorsqu'elles sont connues.

Autorité : création

Type de l'autorité Code Usages Description Visualisation

### Type de l'autorité

Type  🔗 ↻

### Code

ISNI

ARK

### Usages

Sujet  Responsable  Editeur

### Description

Nom

Élément rejeté (prénom)

Ajout ou qualificatif

Chiffres romains

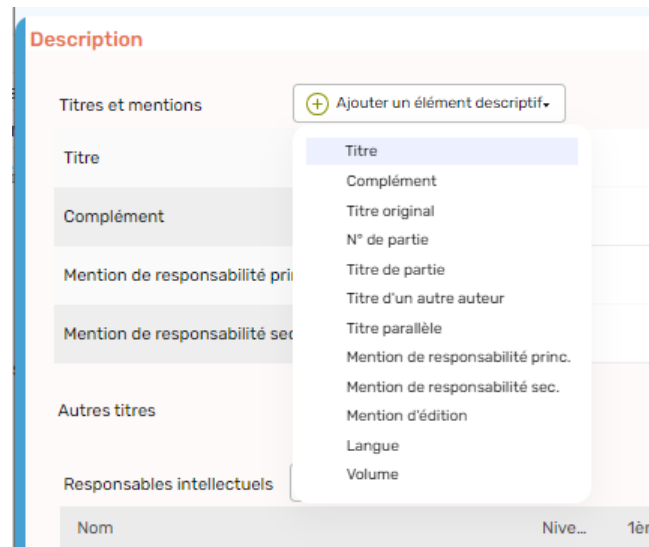
Initiales

Dates  -

### Visualisation

- **Les responsables commerciaux** : éditeurs, imprimeurs, producteurs ou diffuseurs du document. Même fonctionnement qu'avec les responsables intellectuels.
- **La zone de la collation** vous permet de rentrer les caractéristiques matérielles du jeu (format de la boîte de jeu ou du jeu, etc.).

## 2.3.1 Titres et mentions



Pour les « **Titre** », « **Titre original** », « **Titre de partie** », « **Titre d'un autre auteur** » et « **Titre parallèle** », la première lettre doit être en majuscule (exemple : *La reine dans le palais des courants d'air*).

Pour le « **Complément de titre** », ne pas saisir la première lettre du complément du titre en majuscule sauf s'il s'agit d'un nom propre. Ne pas saisir la ponctuation.

The screenshot shows the 'Recherche & catalogage' interface. At the top, there are tabs for 'Recherche & catalogage', 'Autorités', and 'Exemplaires'. Below the tabs, there is a 'Document : modification (Grille : Grille complète)' section with buttons for 'Code', 'Expression', 'Description', 'Titres de forme', 'Collection et Série', 'Oeuvres', 'Classifications et Indexations', 'Analyse', 'Exemplaires', and 'Suggestions'. The main content area shows a table of descriptive elements for a document titled 'Prinses'.

Titres et mentions		
Titre	Prinses	△ 🗑
Titre	suivi de Een reis vol ontmoetingen	△ 🗑
Complément	uitbreiding op het spel "Prinses"	△ 🗑
Complément	een coöperatief fantasiespel	△ 🗑
Titre parallèle	la princesse ensorcelée	△ 🗑
Titre parallèle	suivi de "Des rencontres en chemin"	△ 🗑
Mention de responsabilité princ.	Jim Deacove	△ 🗑
Mention de responsabilité sec.	Steven Michiel Rijdsdijk, Anne Mijke van Harten, Tim Mathijsen	△ 🗑

Pour les « **Mentions de responsabilité** », la première lettre doit être en minuscule (exemple : *par Maxime Chatham ; traduit de l'anglais par Claro*) sauf s'il s'agit d'un nom propre.

**Attention** : saisir ici les informations telles que trouvées sur le document ou son matériel d'accompagnement et sans abréviations.

Les auteurs et co-auteurs sont tous saisis dans le champ « Mention de responsabilité principale » et séparés par une virgule.

**Encodage correct :**

Titres et mentions		<input type="text" value="Ajouter un élément descriptif"/>
Titre	<b>Affinity</b>	
Mention de responsabilité princ.	<b>Davy Bernard, Jean-Philippe Sahut, Roméo Hennion, Clément Leclercq</b>	
Mention de responsabilité sec.	<b>Ill. par Emma Ferraro</b>	
Autres titres		<input type="text" value="Ajouter un autre type de titre"/>

**Et non :**

Titres et mentions		<input type="text" value="Ajouter un élément descriptif"/>
Titre	<b>Affinity</b>	
Mention de responsabilité princ.	<b>Davy Bernard</b>	
Mention de responsabilité princ.	<b>Roméo Hennion</b>	
Mention de responsabilité princ.	<b>Clément Leclercq</b>	
Mention de responsabilité princ.	<b>Jean-Philippe Sahut</b>	
Mention de responsabilité sec.	<b>illustrations par Emma Ferraro</b>	

Il faut indiquer dans les mentions de responsabilité tous les auteurs figurant sur la principale source d'information du jeu. Dans le cas d'une pluralité d'auteur, **il ne faut donc plus indiquer uniquement les trois premiers auteurs suivi de la mention « et al. »**.





Les auteurs secondaires sont saisis dans le même champ et séparés par une virgule si ceux-ci ont la même fonction. Dans le cas où les fonctions sont différentes, il faut saisir les auteurs secondaires dans des champs différents.

Titres et mentions	
	+ Ajouter un élément descriptif
Titre	<b>Une histoire de pirates</b>
Mention de responsabilité princ.	<b>Asger Harding Granerud, Daniel Skjold Pedersen, Daniele Tascini</b>
Mention de responsabilité sec.	<b>graphisme et illustrations, Ruslan Audia</b>
Mention de responsabilité sec.	<b>traduction des règles, Laura Bobula</b>

Si le document ne contient pas d'autre mention de responsabilité qu'une mention de responsabilité secondaire, celle-ci sera toujours reprise en « Mention de responsabilité principale » (*exemple : illustré par...*).

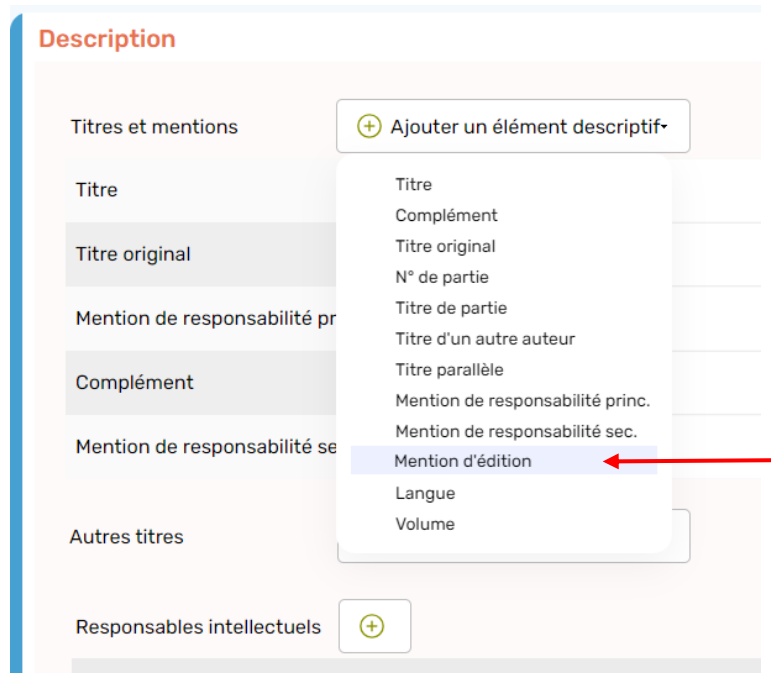
**C'est dans la partie « Titres et mentions » que l'on mentionne le titre original d'une œuvre.** Cliquer sur « Ajouter un élément descriptif » et sélectionner « Titre original ».

Pour le « **Titre original** », la première lettre doit être en majuscule

### Description

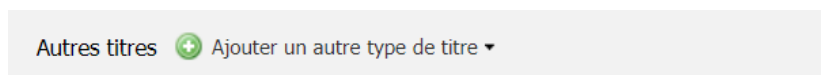
Titres et mentions	
	+ Ajouter un élément descriptif
Titre	<b>Atelier dessins</b>
Titre original	<b>My stencil kit</b>
Mention de responsabilité princ.	<b>Hervé Tullet</b>

**C'est également dans la partie « Titres et mentions » que l'on indique la mention d'édition.** Cliquer sur « Ajouter un élément descriptif » et sélectionner « Mention d'édition » dans le menu déroulant.



Pour la « **Mention d'édition** », la première lettre doit être en majuscule (exemple : *Nouvelle édition ; Edition m. à j. par...*).

### 2.3.2 Autres titres



Les « autres titres » sont l'équivalent des zones 5XX de l'Unimarc (Bloc des titres associés).

Dans le cas où il y a des variantes de titre, cliquer sur « Ajouter un autre type de titre » et sélectionner votre choix dans la liste.



Lorsqu'un jeu est aussi connu sous un ou plusieurs autre(s) titre(s), il est recommandé d'introduire ces titres dans la zone « Titre ajouté par le catalogueur ». (Pour ajouter un titre supplémentaire, cliquer sur la croix dans le cercle).

**Description**

Titres et mentions ⊕ Ajouter un élément descriptif

Titre **Sagaland**

Mention de responsabilité princ. **Alex Randolph, Michel Matschoss**

Autres titres ⊕ Ajouter un autre type de titre

Titre ajouté par le catalogueur ⊕ 🔒 🗑️

Titre **Trésors des contes**

### 2.3.3 Responsables intellectuels

Responsables intellectuels ⊕

Nom	Niveau	1ère fon...	2
<b>Mori, Paolo</b>	<span>🔑</span> Principal	Auteur	
<b>Biboun</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Mafayon, Paul</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Chaussy, Camille</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Fleury, Jérémie</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Leysienne, Mathieu</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Torres, Régis</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	
<b>Djib</b>	<span>🔑</span> Secondaire	Illustrateur	

Dans la partie « **Responsables intellectuels** », on mentionne les responsabilités principales et secondaires (auteurs, préfaciers, traducteurs, collectivités...) qui ont déjà été indiquées dans la partie « Titres et mentions de responsabilité » mais ici de manière normée.

Ce sont les informations encodées dans la partie « Responsables intellectuels » qui serviront de point d'entrée pour la recherche dans le catalogue professionnel ou dans le portail.

En commençant à saisir dans le champ « **Nom** » le nom de l'auteur (ou autre), une liste s'ouvre. Si le nom est déjà présent dans la base, sélectionner celui-ci dans cette liste, en privilégiant les termes avec date(s).

Responsables intellectuels +

Nom	Niveau	1ère fon...	2	3ème fo...	4ème fo...	Outils
Bernasconi, Laurent	Principal	Auteur				⬇️ 🗑️
Poujol, Mikaël	Principal	Auteur				⬇️ 🗑️
Istin, Jean-Luc (1970 - ...)	Secondaire	Antécédent t				⬇️ 🗑️
Jarry, Nicolas (1976 - ...)	Secondaire	Antécédent t				⬇️ 🗑️
Burckle, David	Secondaire	Directeur de				⬇️ 🗑️
Duarte, Kyko (1975 - ...)	Secondaire	Illustrateur				⬇️ 🗑️
Maconi, Gianluca (1977 - ...)	Secondaire	Illustrateur				⬇️ 🗑️
Bileau, Stéphane (1979 - ...)	Secondaire	Illustrateur				⬇️ 🗑️
Bordier, Jean-p	Secondaire	Illustrateur				⬇️ 🗑️
Bordier, Jean-Paul	Secondaire	Illustrateur				⬇️ 🗑️
Bordier, Jean-Paul (1984 - ...)	Secondaire					⬇️ 🗑️
	Secondaire					⬇️ 🗑️

Responsables commerciaux + Ajouter un éditeur, un fabricant, ...

Si le terme n'existe pas, il faut le saisir.

⚠️ Pour un nom de personne, il convient de saisir les éléments dans l'ordre suivant, en respectant la ponctuation : Nom [Virgule] [Espace] Prénom (*exemple : Dumas, Alexandre*)

Une fois le nom saisi, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Remplir les champs manquants éventuels (principalement le champ « Dates » de la partie « Description »), puis cliquer sur « Dédoublonner et continuer ».

### Description

Nom

Élément rejeté (prénom)

Ajout ou qualificatif

Chiffres romains

Initiales

Dates  -

### Visualisation

Une nouvelle fenêtre s'ouvre. Cliquer sur « Créer une nouvelle autorité » s'il s'avère que l'autorité candidate n'est pas un doublon.

Présomptions de doublon de : Lechat, Lilou

Liste ...	Origine	Type des doublons rencontrés	Sujet	Resp.	Edit.	Outils
Lechat, ...	GUESSMI...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	GUESSMI...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	BNF via S...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	MIGRATIO...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	MIGRATIO...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	MIGRATION	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...	GUESSMI...	Personne		R		🔍 ✓
Lechat, ...		Personne		R		🔍 ✓

Créer une nouvelle autorité

Cliquer ensuite sur « Valider ».

Pour le dédoublonnage des autorités, voir ci-dessous 3.2 Le dédoublonnage des autorités et des notices liées.

Dans le champ « Niveau », choisir dans le menu déroulant entre « Principal » et « Secondaire ».

Responsables intellectuels +

Nom	Niveau	1ère fon...
<b>Bernasconi, Laurent</b>	Principal	Auteur
<b>Poujol, Mikaël</b>	Principal	Auteur
<b>Istin, Jean-Luc (1970 - ...)</b>	Secondaire	Antécédent t
<b>Jarry, Nicolas (1976 - ...)</b>	Secondaire	Antécédent t

Le « niveau » doit être le même que celui qui figure dans la partie « Titres et mentions ».

Pour les informations contenues dans le champ « Mention de responsabilité principale » de la partie « Titres et mentions », le niveau du nom du responsable intellectuel doit être « Principal ».

Pour les informations contenues dans le champ « Mention de responsabilité secondaire » de la partie « Titres et mentions », le niveau du nom du responsable intellectuel doit être « Secondaire ».

Après avoir rempli les champs « Nom » et « Niveau », il convient d'indiquer un code de fonction dans les champs de « fonction » pour chaque responsable intellectuel renseigné. Il est possible d'indiquer jusqu'à quatre codes de fonction pour chaque responsable intellectuel. Indiquer la fonction principale dans le champ « 1<sup>ère</sup> fonction » et les éventuelles autres fonctions dans les autres champs



Responsables intellectuels						
Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
Bernasconi, Laurent	Principal	Auteur				
Poujol, Mikael	Principal	Auteur				
Istin, Jean-Luc (1970 - ...)	Secondaire	Antécédent bibliogra				

Remarque : il faut utiliser la fonction « Auteur » plutôt que « Concepteur » dont la définition – *personne ou collectivité responsable de l'idée originale sur laquelle s'appuie une œuvre. Cette définition inclut l'auteur scientifique d'un document audiovisuel et le concepteur d'une publicité ou s'un slogan* - ne correspond pas à celle d'un concepteur de jeu.

### 2.3.4 Responsables commerciaux

Responsables commerciaux						
Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	Black book éditions	Éditeur commercial		St-Priest	2020	

Dans les champs « Responsables commerciaux », on mentionne les éditeurs, imprimeurs, producteurs, distributeurs ou diffuseurs du document. Par défaut, le type est « Éditeur »

Le fonctionnement du champ « Nom » est le même qu'avec les responsables intellectuels.

En commençant à écrire un mot (nom de l'éditeur...), une liste s'ouvre. Choisir dans cette liste si le nom est déjà présent dans la base.

Si le terme n'existe pas, il faut le saisir dans les champs correspondants. Une fois le nom saisi, une nouvelle fenêtre s'ouvre. Remplir les champs manquants éventuels, cliquer sur « Dédoublonner et continuer », puis cliquer sur « Créer une nouvelle autorité » et « Valider » (Pour le dédoublonnage des autorités, voir le point 3.2 Le dédoublonnage des autorités et des notices liées).

On transcrit les dénominations des « Responsables commerciaux » intégralement telles qu'elles apparaissent sur la page de titre ou sur le document.

On n'introduit pas d'abréviations si elles n'y figurent pas ; ainsi, on n'abrège pas les termes « éditeur », « édition », ... ni les prénoms des éditeurs (exemple : *Editions de Vecchi, Editions Robert Laffont...*).

En règle général, les articles (défini ou indéfini) ne prennent pas la majuscule ; par contre, le premier substantif significatif prend la majuscule (exemple : *l'Ecole des loisirs, l'Atelier du poisson soluble, Editions l'Age d'homme...*).

Si aucun nom ne peut être donné comme étant celui de l'éditeur ou du diffuseur, on introduit l'abréviation « S.n. » (sine nomine).

Type	Nom	1ère fonction
Éditeur	s.n	Éditeur commercial

La 1<sup>ère</sup> fonction principale dans le champ « 1<sup>ère</sup> fonction » est par défaut « **Editeur commercial** »

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	<b>Black book éditions</b>	Éditeur commercial		St-Priest	2020	🔄 🗑️

Le champ « **Lieu** » se remplit automatiquement avec les renseignements figurant dans la notice d'autorité de l'éditeur, diffuseur ou autre. Lorsqu'il faut remplir une notice d'autorité de type éditeur ou diffuseur, si on connaît le lieu de publication ou de diffusion sans que celui-ci figure sur le jeu, on l'indique entre crochet ; si le lieu de publication ou de diffusion est inconnu, il faut introduire l'abréviation « **S. I.** » (sine loco) (Exemples : [Paris], [S. I.], ....)

Dans le champ « **Date** », indiquer la date qui figure sur le document. Si la mention de dépôt légal, de copyright ou d'achevé d'imprimé figure à côté de la date, il faut l'indiquer (*exemple : DL 2014, cop. 2015, impr. 2016*). Si la date est inconnue, saisir l'abréviation « **S.d.** » (sine die).

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	<b>Black book éditions</b>	Éditeur commercial		St-Priest	2020	🔄 🗑️

### 2.3.5 Description matérielle

Les données du champ « **Importance matérielle** » ne sont pas prescrites et sont appropriées à la ressource décrite (*1 boîte, 1 pochette, 1 étui, 1 globe...*). Le contenu est indiqué dans la zone « **Note de contenu** » (voir point 2.6.4 . Autres notes)

Les mentions de format sont données en fonction de la ressource décrite en cm et arrondies à l'unité supérieure.

Importance matérielle	1 boîte	Caractéristiques	ill. en coul.
Format	29 x 21 x 7cm	Prix public	

## 2.4 Bloc « Collection et série »

The screenshot shows a form titled 'Collection et Série' with four input fields arranged in a 2x2 grid. The top row contains 'Collection' and 'Volume', and the bottom row contains 'Série' and 'Numéro'. Each field is empty and has a small red trash icon to its right.

Ce bloc correspond à la zone 6 de l'ISBD : zone de la collection.

Et aux zones de l'Unimarc suivantes :

Zone 410 : collection

Zone 461 : niveau d'ensemble (série)

Il est possible de lier dans ce bloc le document à des notices de collection et série. Le fonctionnement est le même qu'avec les autorités auteur et éditeur<sup>1</sup>.

- La **collection** est une notice bibliographique : il est important d'indiquer l'éditeur si vous la remplissez.
- La **série** est une notice intellectuelle. Il est conseillé d'enlever l'information éditeur (notamment si vous possédez plusieurs éditions d'une même série). La série servira au **titre construit** (celui s'affichant dans les résultats de recherche, que ce soit publique ou professionnelle) de cette façon : Titre de la série (n° du tome) : titre du document (*exemple : L'amie prodigieuse (1) : Enfance, Adolescence*)

### 2.4.1 Collection

La **collection** rassemble des documents possédant des **caractéristiques communes** dans la présentation et/ou le domaine traité.

La ligne de saisie de la collection comprend trois zones successives ; elles servent respectivement aux usages respectifs suivants :

- 1<sup>ère</sup> zone : Libellé de la collection et de la sous-collection ;
- 2<sup>ème</sup> zone : numéro dans la collection ;
- 3<sup>ème</sup> zone : complément d'information pour préciser si le numéro de volume porte précisément sur la collection ou la sous-collection.

Dans le champ « **Collection** », commencer à taper le titre de la collection et une liste s'affiche.

The screenshot shows the 'Collection et Série' form with the 'Collection' field filled with 'Escape thriller [Blackrock Games]'. Below this field, a dropdown menu is open, showing the same text. The 'Numéro' field contains '1'. The 'Série' field is empty. The 'Volume' field is empty. The 'Série' field has a pagination control showing 'Page 1 sur 1' and navigation icons. The 'Série' field also has a small red trash icon to its right.

Sélectionner la collection si celle-ci figure dans la liste.

La notice de collection s'affiche alors dans le champ « Collection ».

<sup>1</sup> Voir 3.2 Le dédoublement des autorités et des notices liées

Vous pouvez vérifier la notice de collection en cliquant sur le petit crayon à côté du titre de la collection.

**Collection et Série**




Collection	Escape thriller [Blackrock Games]		Volume
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker		Numéro

Si la collection n'apparaît pas dans la liste, il faut alors cataloguer manuellement la notice de la collection. Dans ce cas, faire simplement « Enter » une fois le titre de la collection écrit dans le champ « Collection ». Le système affiche une notice bibliographique de collection pré-remplie.




Dans le cas d'une notice de collection, il faut conserver la (les) mention(s) de responsables commerciaux et supprimer les responsables intellectuels ainsi que la date.

**Description**





Titres et mentions


Titre **Escape thriller**   

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
	Principal					  

Responsables commerciaux

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	<b>Blackrock Games</b>	 Éditeur commercial	Distributeur		2021	  

Est une sous-collection de  

Si la notice de collection est elle-même une sous-collection d'une collection, commencer à taper le titre de la collection dans le champ « Est une sous-collection de » et choisissez la collection dans la liste qui s'affiche. Si la collection n'apparaît pas dans la liste, il convient de l'introduire en procédant comme ci-dessus.

**Collection // Sous-collection.** – En tant que telle, la sous-collection n'existe pas. En effet, la sous-collection est considérée comme une notice de collection subordonnée à la notice de collection précédente. ► Il convient donc de créer les deux collections – d'abord la sous-collection et ensuite la collection – qui seront alors naturellement subordonnées, l'une par rapport à l'autre. Aussi, dans la notice de collection, le champ « Est une sous-collection de » spécifie-t-il et matérialise-t-il ladite subordination.

**Description**

Titres et mentions

Titre **Escape thriller**

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
	Principal					

Responsables commerciaux

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
Éditeur	<b>Blackrock Games</b>	Éditeur commercial	Distributeur		2021	

Est une sous-collection de

**Sous collections**

- Recits-express. Horreur. 2 [Editions Averbode]
- Fun fax. Horreur. 6 [Gallimard]
- Ado. Horreur. 7 [Vents d'Ouest]
- Recits-express. Horreur. 8 [Editions Averbode]
- Anatomie de l'horreur [Du Rocher]

Si la notice de collection principale possède une (des) sous-collection(s), il faut l'introduire dans le bloc « Sous collections » de la notice de collection.

**Sous collections**

Sous collections

Titre de la sous collection	Outils

Une fois que vous avez complété les différents champs de la notice de collection, cliquer sur « Valider ».

Si le document est numéroté dans la collection, indiquez le numéro du volume dans le champ « **Volume** » de la notice du document.

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	<input type="text" value="12"/>
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1

La 3<sup>ème</sup> zone du champ « Collection » de la notice du document est la « **Portée de numéro** ». Elle propose le choix entre la collection et les collections parentes ; par exemple, au cas où le numéro se réfère à « Collection » ou « Sous-collection », ladite zone « Portée du numéro » permet de le spécifier. Il convient de sélectionner celle qui convient dans la liste proposée.

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	12	<input type="text"/>
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1	La trilogie Léopold

### 2.4.2 Série

La série réunit des documents autonomes, publiés séparément, mais présentant une **continuité intellectuelle**.

La ligne de saisie de la série comprend trois zones successives ; elles servent respectivement aux usages suivants :

- **1<sup>ère</sup> zone** : Libellé de la série et de la sous-série ;
- **2<sup>ème</sup> zone** : Numéro dans la série ;
- **3<sup>ème</sup> zone** : Complément d'information (dénommé *Portée du numéro* dans le modèle de grille de catalogage) utile pour préciser si le numéro de volume porte précisément sur la série ou la sous-série. ► Cela s'avère utile pour les séries : on peut tenir entre les mains le tome 4 de la série ou le tome 1 de la sous-série.

Dans le champ « **Série** », commencez à taper le titre de la série et une liste s'affiche :

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	12	<input type="text"/>
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1	La trilogie Léopold

50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker

Page 1 sur 1

Sélectionner la série si celle-ci figure dans la liste.

La notice de série s'affiche alors dans le champ « Série ». Vous pouvez vérifier la notice de série en cliquant sur le petit crayon à côté du titre de la série.

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	12
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1

Si la série n'apparaît pas dans la liste, il faut alors cataloguer manuellement la notice de la série. Dans ce cas, faire simplement « Enter » une fois le titre de la série écrit dans le champ « Série ». Le système affiche la notice de la série pré-remplie.

**Description**

Titres et mentions + Ajouter un élément descriptif

Titre **La trilogie Léopold** ↕ 🗑️

Responsables intellectuels +

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
<b>Norsker, Jeppe</b>	<span>🔗</span> Principal	Auteur	Illustrateur			<span>↕</span> <span>🗑️</span>

Responsables commerciaux + Ajouter un éditeur, un fabricant, ...

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
						<span>↕</span> <span>🗑️</span>

Fait partie de la série 50 clues / Jeppe Norsker 🔗 🗑️

Valider Fermer

Le titre de la série s'inscrit dans le champ « Titre » de la notice de série.

Si le titre de la série possède des variantes de titre, vous pouvez indiquer celles-ci dans le(s) champ(s) « Titre usuel, alternatif ou ajouté par le catalogueur ». Il est possible de rajouter plusieurs variantes de titre.

**Description**

Titres et mentions + Ajouter un élément descriptif

Titre ↕ 🗑️

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
<b>Norsker, Jeppe</b>			Illustrateur			<span>↕</span> <span>🗑️</span>

Responsables commerciaux

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
						<span>↕</span> <span>🗑️</span>

Fait partie de la série 50 clues / Jeppe Norsker 🔗 🗑️

*Menu déroulant descriptif :*

- Titre
- Complément
- Titre original
- N° de partie
- Titre de partie
- Mention de responsabilité princ.
- Mention de responsabilité sec.
- Traduction
- Titre usuel, alternatif ou ajouté par le catalogueur**
- Titre dans un alphabet moderne

Dans le cas d'une notice de série, il est conseillé de laisser la (les) mentions de responsables intellectuels et de supprimer les responsables commerciaux.

**Description**

Titres et mentions

Titre **La trilogie Léopold**

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
<b>Norsker, Jeppe</b>	<input type="button" value="🔗"/>	Principal	Auteur	Illustrateur		<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Responsables commerciaux

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
						<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Fait partie de la série **50 clues / Jeppe Norsker**

Si la notice de série est elle-même une sous-série d'une série, commencer à saisir le titre de la série dans le champ « Fait partie de la série de » et choisissez la série dans la liste qui s'affiche. Si la série n'apparaît pas dans la liste, il convient de l'introduire en procédant comme ci-dessus (faire « Enter »...).

**Description**

Titres et mentions

Titre **La trilogie Léopold**

Mention de responsabilité princ. **Jeppe Norsker**

Responsables intellectuels

Nom	Niveau	1ère fonction	2nde fonction	3ème fonction	4ème fonction	Outils
<b>Norsker, Jeppe</b>	<input type="button" value="🔗"/>	Principal	Auteur	Illustrateur		<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Responsables commerciaux

Type	Nom	1ère fonction	2nde fonction	Lieu	Date	Outils
						<input type="button" value="↑"/> <input type="button" value="↓"/> <input type="button" value="🗑️"/>

Fait partie de la série **50 clues / Jeppe Norsker**

Si la notice de série principale possède une (des) sous-séries(s), il faut l'introduire dans le bloc « Sous séries » de la notice de série.



**Sous séries**

Sous séries

Titre de la sous série	Outils

Il convient également de remplir le bloc « Classifications et indexations » de la notice de série.

Sélectionner la classification principale « Autre » et éventuellement un type de document – utile pour distinguer une série « Jeux » d’une série de bandes dessinées qui possèderait le même titre.

**Classifications et Indexations**

Classification principale

Classifications

Centres d'intérêt

Type de document et support... **Jeux**

Indexations matières

Une fois que vous avez complété les différents champs de la notice de série, cliquer sur « Valider ».

Si le document est numéroté dans la série, indiquez le numéro dans le champ « **Numéro** » de la notice du document.

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	12	
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1	La trilogie Léopold

Le troisième champ est la « **Portée de numéro** ». Il s’agit d’un complément d’information utile pour préciser si le numéro porte sur la série ou sous-série.

**Collection et Série**

Collection	Escape thriller [Blackrock Games]	Volume	12	
Série	50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker	Numéro	1	La trilogie Léopold

## 2.5 Bloc « Classifications et indexations »

4 zones ici :

- **La classification principale** : autre. Encodée automatiquement la plupart du temps, sert aux règles de fonds ou de prêt, aux statistiques et à la recherche publique.
- **Classifications** : [charge les tables indiquées comme classifications depuis les Paramètres/Listes/Centres d'intérêt et classifications spécifiques]. Ici se trouve la table **ESAR** utilisée pour les jeux.
- **Centres d'intérêt** : [charge les tables indiquées comme centres d'intérêt depuis les Paramètres/Listes/Centres d'intérêt et classifications spécifiques]. Vous trouverez ici le « **Type de document et support matériel** », à renseigner obligatoirement, et les **types de jeux**.
- **Indexations matières** : charge les autorités sujet basées sur la liste d'autorités RAMEAU déjà présentes dans la base, ou celles présentes dans le réservoir de notice. Il est possible ici de rajouter des valeurs depuis le catalogage.

### 2.5.1 Classifications

**Classifications et Indexations**

Classification principale: Autre

Classifications: (+)

ESAR		🔍	⚙️	🗑️
Centres d'intérêt: (+)				
Catégorie d'âge		🔍	⚙️	🗑️
Durée du jeu		🔍	⚙️	🗑️
Nombre de joueurs		🔍	⚙️	🗑️
Type de document et support...	Jeux	🔍	⚙️	🗑️
Type de jeu		🔍	⚙️	🗑️

Indexations matières: (+)

#### 1) Classification principale

Pour les jeux, « Autre » est défini par défaut dans la classification principale, il faut conserver cette mention.

**Classifications et Indexations**

Classification principale: Autre

Classifications: (+)

#### 2) Classifications ESAR

Un champ est déjà paramétré dans la fiche.

Commencer à introduire l'indice ou le terme désiré et sélectionnez-le dans la liste qui s'affiche.

The screenshot shows a user interface for selecting classifications. On the left, there is a sidebar with a 'Classifications' section containing a '+' icon and a list of three items, each with 'ESAR' on the left and a classification name on the right. The second item is highlighted. Below this is a 'Centres d'intérêt' section with another '+' icon. The main area features a search input field containing 'C4.12'. Below the input is a dropdown menu with two suggestions: 'C4.12 Habiletés fonctionnelles - PERFORMANCE - Mémoire logique' and 'C4.12 -- Logique'. To the right of the search input and dropdown are three icons: a magnifying glass, a downward arrow, and a trash can.

Classification	Description
ESAR	A4.11 Type de jeux - JEU DE REGLES - Jeu d'énigme
ESAR	D4.01 Types d'activités sociales - ACTIVITE COOPERATIVE - Jeu coopératif
ESAR	C4.12
	C4.12 Habiletés fonctionnelles - PERFORMANCE - Mémoire logique
	C4.12 -- Logique

# SYSTÈME DE CLASSIFICATION ESAR

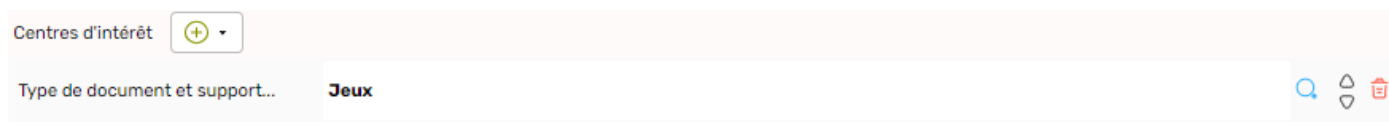
Auteurs : Denise Garon, Rolande Fillion et Manon Doucet

Ce système est utilisé en ludothèque comme grille d'analyse, de classification et d'organisation.

Facette A Type de jeux	Facette B Habilités cognitives	Facette C Habilités fonctionnelles	Facette D Types d'activités sociales	Facette E Habilités langagières	Facette F Conduites affectives
<b>1. JEU D'EXERCICE</b>  01 Jeu sensoriel sonore 02 Jeu sensoriel visuel 03 Jeu sensoriel tactile 04 Jeu sensoriel olfactif 05 Jeu sensoriel gustatif 06 Jeu moteur 07 Jeu de manipulation 08 Jeu d'action-réaction virtuel	<b>1. CONDUITE SENSORI-MOTRICE</b>  01 Répétition par essais et erreurs 02 Causalité sensori-motrice 03 Permanence de l'objet 04 Raisonnement pratique	<b>1. EXPLORATION</b>  01 Perception auditive 02 Perception visuelle 03 Perception tactile 04 Perception olfactive 05 Perception gustative 06 Préhension 07 Déplacement 08 Mouvement dynamique dans l'espace	<b>1. ACTIVITE INDIVIDUELLE</b>  01 Jeu individuel 02 Jeu individuel et associatif 03 Jeu individuel et compétitif 04 Jeu individuel et coopératif	<b>1. LANGAGE RECEPTIF ORAL</b>  01 Discrimination verbale 02 Pairage verbal 03 Décodage verbal	<b>1. CONFIANCE</b>  01 Différenciation moi/non moi 02 Sourire comme réponse sociale 03 Attachement à un objet transitionnel 04 Réaction fac à l'étranger
<b>2. JEU SYMBOLIQUE</b>  01 Jeu de rôle 02 Jeu de mise en scène 03 Jeu de production graphique 04 Jeu de production à trois dimensions 05 Jeu de simulation visuel	<b>2. CONDUITE REPRESENTATIVE</b>  01 Imitation différée 02 Images mentales 03 Pensée représentative	<b>2. REPRODUCTION</b>  01 Reproduction de modèles 02 Reproduction de rôles 03 Reproduction d'événements 04 Créativité expressive	<b>2. ACTIVITE ASSOCIATIVE</b>  01 Jeu associatif 02 Jeu associatif et compétitif 03 Jeu associatif et coopératif	<b>2. LANGAGE PRODUCTIF ORAL</b>  01 Expression préverbale 02 Reproduction verbale de sons 03 Appellation verbale 04 Séquence verbale 05 Expression verbale 06 Mémoire phonétique 07 Mémoire sémantique 08 Mémoire lexicale 09 Conscience du langage oral 10 Réflexion sur la langue orale	<b>2. AUTONOMIE</b>  01 Maîtrise du non 02 Maîtrise du corps 03 Reconnaissance de soi
<b>3. JEU D'ASSEMBLAGE</b>  01 Jeu de construction 02 Jeu d'agencement 03 Jeu de montage mécanique 04 Jeu de montage électromécanique 05 Jeu de montage électronique 06 Jeu de montage scientifique 07 Jeu de montage robotisé 08 Jeu de montage virtuel	<b>3. CONDUITE INTUITIVE</b>  01 Triage 02 Appariement 03 Différenciation de couleurs 04 Différenciation de dimensions 05 Différenciation de formes 06 Différenciation de textures 07 Différenciation temporelle 08 Différenciation spatiale 09 Association d'idées 10 Raisonnement intuitif	<b>3. COMPETENCE</b>  01 Discrimination auditive 02 Discrimination visuelle 03 Discrimination tactile 04 Discrimination olfactive 05 Discrimination gustative 06 Mémoire auditive 07 Mémoire visuelle 08 Mémoire tactile 09 Mémoire olfactive 10 Mémoire gustative 11 Coordination œil-main 12 Coordination œil-pied 13 Latéralité 14 Orientation sonore 15 Orientation spatiale 16 Orientation temporelle 17 Créativité productive	<b>3. ACTIVITE COMPETITIVE</b>  01 Jeu compétitif 02 Jeu compétitif et coopératif 03 Jeu compétitif ou coopératif	<b>3. LANGAGE RECEPTIF ECRIT</b>  01 Discrimination de lettres 02 Correspondance lettres-sons 03 Décodage syllabique 04 Décodage de mots 05 Décodage de phrases 06 Décodage de messages	<b>3. INITIATIVE</b>  01 Identification sexuelle 02 Identification parentale 03 Identification sociale
<b>4. JEU DE REGLES</b>  01 Jeu d'association 02 Jeu de séquence 03 Jeu de circuit 04 Jeu d'adresse 05 Jeu sportif 06 Jeu de stratégie 07 Jeu de hasard 08 Jeu questionnaire 09 Jeu mathématique 10 Jeu de langue 11 Jeu d'énigme 12 Jeu de règles virtuel	<b>4. CONDUITE OPERATOIRE CONCRETE</b>  01 Classification 02 Sériation 03 Relations de causalité 04 Réversibilité 05 Dénombrement 06 Opérations numériques 07 Conservation des quantités 08 Relations spatiales 09 Relations temporelles 10 Coordonnées simples 11 Raisonnement concret	<b>4 PERFORMANCE</b>  01 Acuité auditive 02 Acuité visuelle 03 Dextérité 04 Souplesse 05 Agilité 06 Endurance 07 Force 08 Rapidité 09 Précision 10 Patience 11 Concentration 12 Mémoire logique 13 Equilibre 14 Créativité inventive	<b>4. ACTIVITE COOPERATIVE</b>  01 Jeu coopératif 02 Jeu coopératif et compétitif 03 Jeu coopératif ou compétitif	<b>4. LANGAGE PRODUCTIF ECRIT</b>  01 Mémoire orthographique 02 Mémoire graphique 03 Mémoire grammaticale 04 Mémoire syntaxique 05 Expression écrite 06 Réflexion sur la langue écrite	<b>4. TRAVAIL</b>  01 Connaissance personnelle 02 Reconnaissance sociale
	<b>5. CONDUITE OPERATOIRE FORMELLE</b>  01 Raisonnement hypothético-déductif 02 Raisonnement inductif 03 Raisonnement analogique 04 Raisonnement combinatoire 05 Système de représentations complexes 06 Systèmes de coordonnées complexes				<b>5. IDENTITE</b>  01 Recherche d'une personnalité 02 Apprentissage de modes d'organisation sociale

#### 4) Centres d'intérêt - Type de document et support matériel

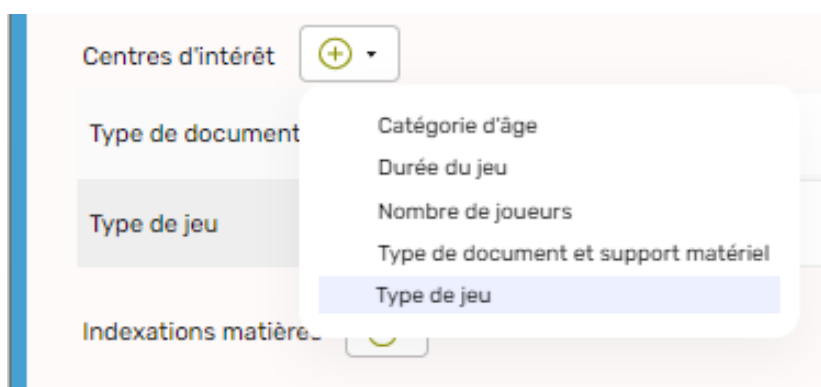
Le « type de document et support matériel » est « Jeux » par défaut. Cette zone est obligatoire<sup>2</sup> et ne doit pas être modifiée.



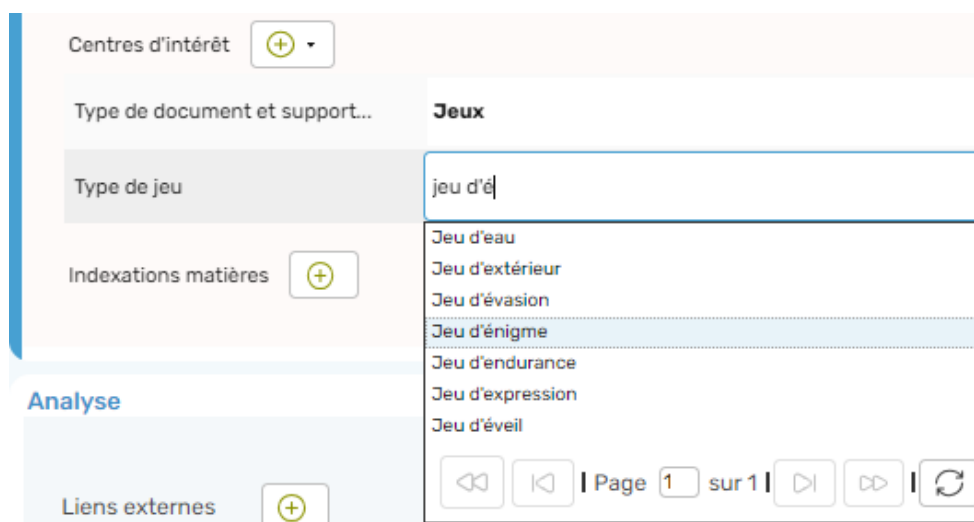
**Attention :** Vous ne pouvez introduire **qu'un et un seul** type de document et support matériel

#### 5) Centres d'intérêt - Type de jeu

Dans les « centres d'intérêt », ajouter quand cela est nécessaire un ou plusieurs types de jeux (*exemple : Jeu d'extérieur, jeu de construction...*). Cliquer sur « Ajouter un centre d'intérêt » et sélectionner « Type de jeu ».



Commencer à introduire le terme désiré et sélectionnez-le dans la liste qui s'affiche.



Pour afficher la liste complète, vous pouvez cliquer sur la loupe à la fin de la ligne.



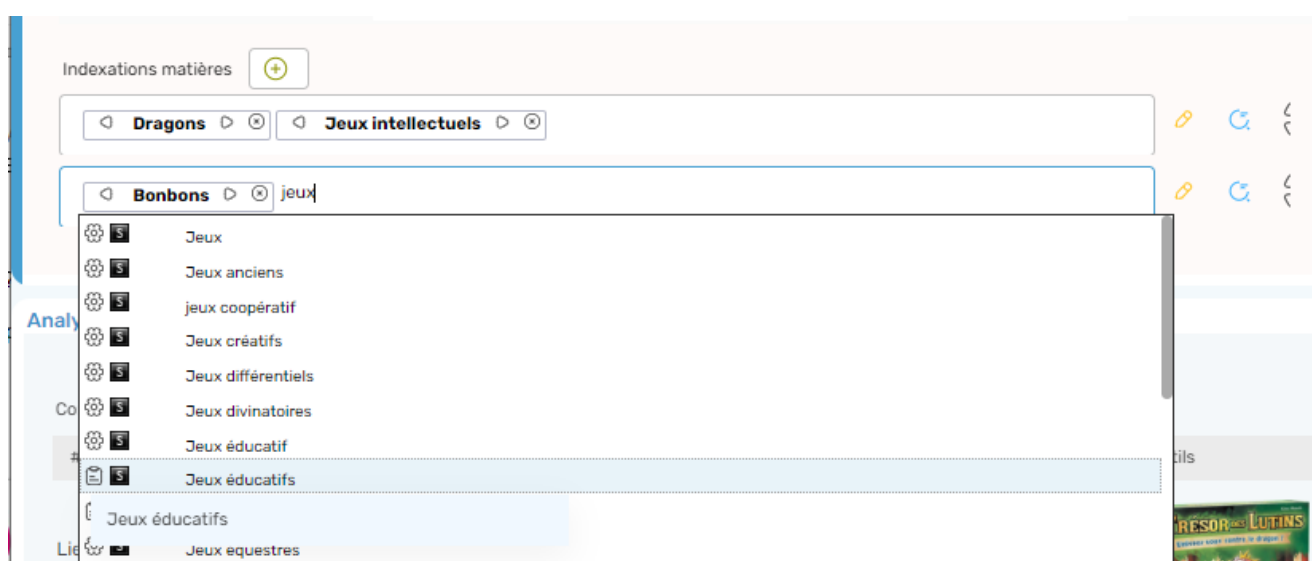
⚠ La liste est « fermée ». Il ne vous est pas possible de créer de nouveaux genres. Vous ne pouvez sélectionner que les termes présents dans la liste ⚠ Si vous souhaitez ajouter à cette liste un nouveau terme, vous devez vous adresser à la Cellule OpérA.

Vous pouvez introduire plusieurs types de jeux si nécessaire.

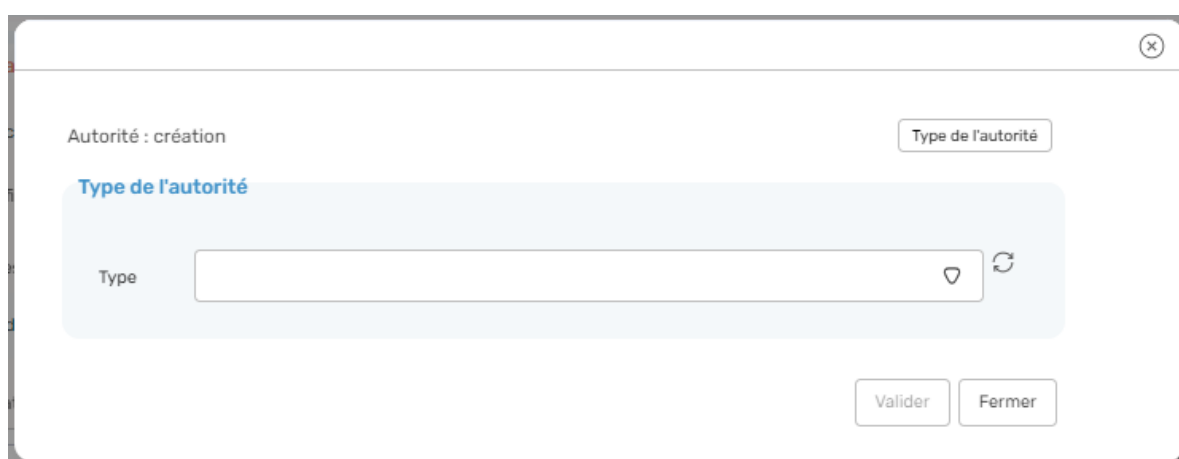
## 2.5.2 Indexations

Préalablement, il faut vérifier la justesse des termes utilisés en consultant la [liste des autorités Rameau de la BNF](#)<sup>2</sup>

Pour ajouter des indexations matières, cliquer sur « ajouter une indexation matière » et commencer à introduire le terme souhaité. Une liste apparaît. Sélectionner le terme adéquat en cliquant dessus.

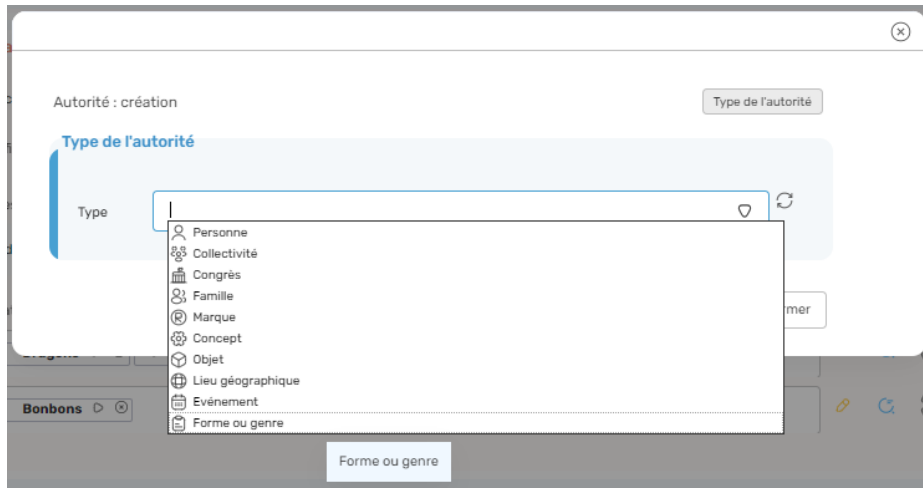


Si le terme n'est pas présent dans la liste, une nouvelle fenêtre s'ouvre.



Sélectionner le type d'autorité (voir ci-dessous point 3. Autorités)

<sup>2</sup> <https://catalogue.bnf.fr/recherche-autorite.do?pageRech=rat>



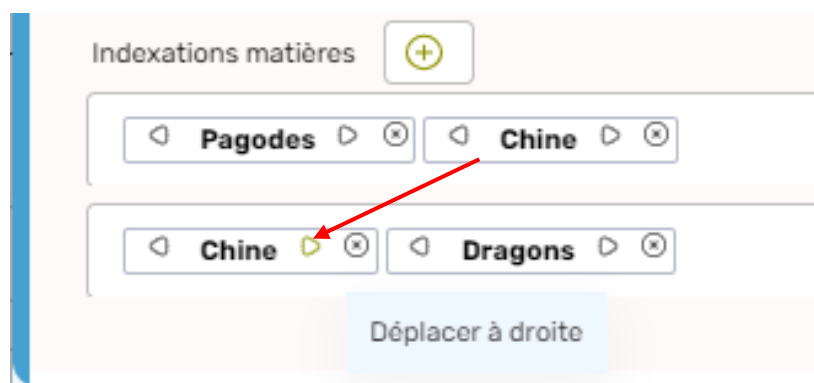
Lorsque l'autorité est choisie, de nouveaux blocs apparaissent.

Compléter la partie « Description » si nécessaire puis cliquer sur « Dédoublonner et continuer » et ensuite sur « Valider ».

The screenshot displays the 'Autorité : création' form with several sections: 'Type de l'autorité' (with 'Forme ou genre' selected), 'Code' (with an ARK input field), 'Usages' (with checkboxes for 'Sujet', 'Responsable', and 'Editeur'), 'Description' (with 'Nom' set to 'Jeux de plateau' and an 'Ajouter un complément' button), and 'Visualisation' (with a preview of 'Jeux de plateau'). At the bottom right, a red arrow points to the 'Dédoublonner et continuer' button, with 'Valider' and 'Fermer' buttons below it.

Si vous devez ajouter des subdivisions à l'autorité tête de vedette, répéter l'opération. Commencer à introduire le terme souhaité et sélectionnez-le dans la liste qui s'affiche.

En cas d'erreur dans l'ordre de construction des subdivisions, sélectionner l'élément et le déplacer en cliquant sur les flèches vertes.



Pour supprimer un élément, cliquer sur la croix bleue.



Pour ajouter un autre sujet, ajouter une nouvelle ligne en cliquant sur « Ajouter une indexation matière ».



### **Remarques importantes :**

- « Jeux » peut s'employer en subdivision au contraire de « Jeu » qui ne peut s'employer qu'en tête de vedette
- Les termes du type « Jeux ..... » sont des vedettes matières qui s'emploient en tête de vedette
- Il est parfois intéressant d'indexer un jeu pour définir sa thématique ex. un jeu ayant pour cadre la Révolution française.



## 2.6 Bloc « Analyse »

**Analyse**

Liens externes +

Descripti...	Url	Note	Outils
--------------	-----	------	--------

Notes générales +

Résumés +

Autres notes + Ajouter un autre type de note ▾

Note de contenu + ↕ 🗑️

1	Contient		<span>↕</span> <span>🗑️</span>
---	----------	--	--------------------------------

### 2.6.1 Liens externes

Liens externes +

Descripti...	Url	Note	Outils
--------------	-----	------	--------


Il est possible d'ajouter un lien d'image manuellement dans la notice.




Choisir l'image sur internet et **copier l'adresse de l'image** (via le clic droit de la souris)




Coller le lien dans « Liens externes / « Ajouter un lien externe » et cliquer sur « enter ». Vous avez votre image.

**Analyse**

Liens externes 

Descripti...	Url	Note	Outils
	<a href="https://blackrockgames.fr/upload/thumbd...">https://blackrockgames.fr/upload/thumbd...</a>		  



<https://blackrockga...>

Et après validation de la notice :



50 clues. La trilogie Léopold / Jeppe Norsker (1) 

## La trilogie Léopold (1) : Le pendule des morts

Blackrock Games, 2021

 **Norsker, Jeppe**

- Auteur
- Illustrateur

**Classification**

Classification principale : Autre

ESAR : A4.11 Type de jeux - JEU DE REGLES - Jeu d'énigme

ESAR : D4.01 Types d'activités sociales - ACTIVITE COOPERATIVE - Jeu coopératif

Type de document et support matériel : Jeux

Type de jeu : Jeu d'énigme

**Détails**


Collection : Escape thriller [Blackrock Games] (12) 










Description matérielle : 1 boîte  
16 x 13 x 3 cm

EAN/ISBN : 3770000282535

Vous pouvez ajouter également un lien vers le règlement du jeu en ligne ainsi que vers une vidéo.

Vous ajoutez un champ en cliquant sur « Ajouter un lien externe »

Liens externes 

Descript...	Url	Note	Outils
Photo	<a href="https://cdn.1j1ju.com/thumbs/game-lg/m...">https://cdn.1j1ju.com/thumbs/game-lg/m...</a>		  
Article	<a href="https://www.jeuxdenim.be/a-Smart-Game">https://www.jeuxdenim.be/a-Smart-Game</a>		  
Vidéo	<a href="https://www.smartgames.eu/fr/jeux-pour-">https://www.smartgames.eu/fr/jeux-pour-</a>		  


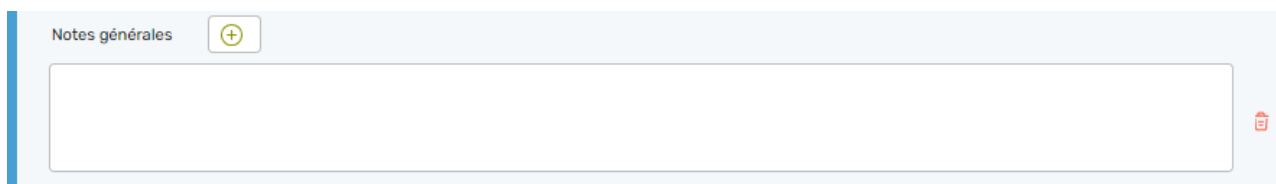


Photo <https://cdn.1j1ju.com/t...>

## 2.6.2 Notes générales

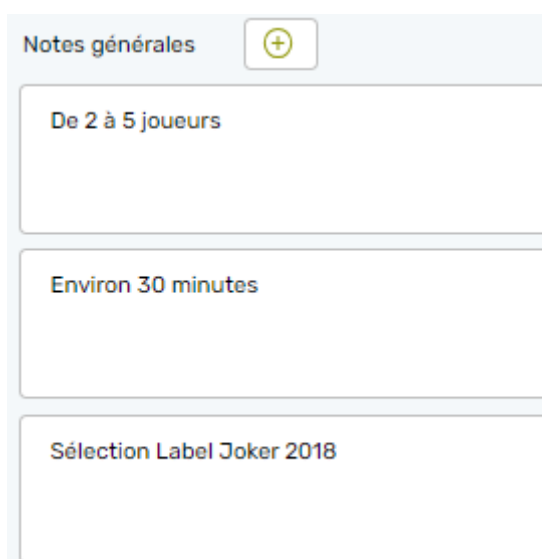


Notes générales +

Les notes générales sont l'équivalent de la zone 7 de l'ISBD (zone de notes) et de la zone 300 de l'Unimarc (note générale).

On peut ajouter plusieurs notes générales mais, on indique les notes générales du même genre dans la même note générale (exemple : *Nombre de joueurs : 2 à 5 joueurs, Durée du jeu : Environ 10 à 15 minutes*)

Les notes de type différent s'encodent dans des notes générales distinctes pour une meilleure lisibilité.



Notes générales +

De 2 à 5 joueurs

Environ 30 minutes

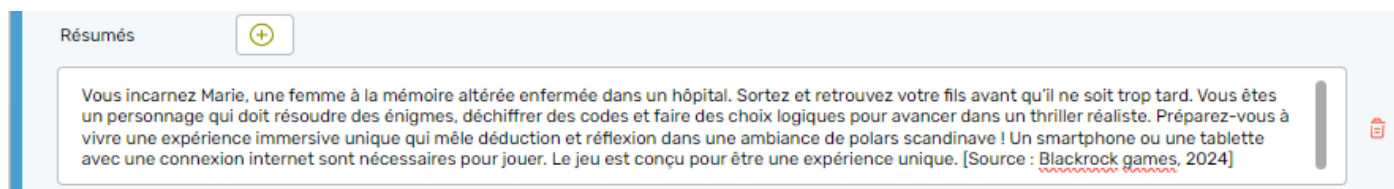
Sélection Label Joker 2018

## 2.6.3 Résumés

Ce champ correspond à la zone 330 de l'Unimarc (résumé ou extrait). Ce champ est répétable.

Pour ajouter un résumé, cliquer sur « Ajouter un résumé » et saisir le résumé du document.

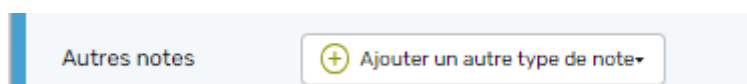
Indiquer votre source entre crochets, si vous recopiez le résumé d'une source extérieure (exemple : [Source : *Joueclub*])



Résumés +

Vous incarnez Marie, une femme à la mémoire altérée enfermée dans un hôpital. Sortez et retrouvez votre fils avant qu'il ne soit trop tard. Vous êtes un personnage qui doit résoudre des énigmes, déchiffrer des codes et faire des choix logiques pour avancer dans un thriller réaliste. Préparez-vous à vivre une expérience immersive unique qui mêle déduction et réflexion dans une ambiance de polars scandinave ! Un smartphone ou une tablette avec une connexion internet sont nécessaires pour jouer. Le jeu est conçu pour être une expérience unique. [Source : Blackrock games, 2024]

## 2.6.4 Autres notes



Autres notes + Ajouter un autre type de note

Les « autres notes » sont l'équivalent des zones 301 à 345 de l'Unimarc<sup>3</sup>.

Pour ajouter des « autres notes », cliquer sur « Ajouter un autre type de note » et faire votre choix dans la liste qui s'affiche. C'est ici qu'il faudra indiquer la note concernant le public destinataire

The screenshot displays the 'Autres notes' section of a library catalog interface. It features a list of existing notes and a button to add new ones. A red arrow points to the 'Ajouter un autre type de note' button, which has opened a dropdown menu. The menu lists various note types, including 'Note sur le public destinataire', which is the focus of the text above.

**Notes générales** (+)

1 joueur

**Résumés** (+)

Placez judicieusement les pièces nécessaires à la cons  
chaque pagode relieriez-vous ensemble pour trouver la  
Ce jeu propose 80 défis de niveau de difficulté croissan  
indices afin de vous aider à trouver la solution.

**Autres notes** (+) Ajouter un autre type de note

Note sur les numéros d'identification (+) ⬇️ 🗑️

1 Texte de la note Code éditeur : SG 283

Note sur le public destinataire (+) ⬇️ 🗑️

2 Texte de la note A partir de 7 ans

Note de contenu (+) ⬇️ 🗑️

3 Contient 1 plan de jeu + 1 drago

Note sur la description matérielle (+) ⬇️ 🗑️

4 Texte de la note Matériau : carton, plas

Note sur les numéros d'identification  
Note sur les informations codées  
Note générale sur la description bibliographique  
Note sur le titre et la mention de responsabilité  
Note sur l'édition et l'histoire bibliographique  
Note sur l'adresse bibliographique  
Note sur la description matérielle  
Note sur les documents graphiques  
Note sur la collection  
Note sur la reliure et la disponibilité  
Note sur les zones de liens  
Note sur les titres associés  
Note sur les vedettes matières  
Note sur la responsabilité intellectuelle  
Note sur le type d'expressions ou de publications  
Note sur l'exemplaire  
Note sur la provenance  
Note sur les bibliographies ou les index  
Note sur les index, extraits et citations publiés séparément  
Générique  
Interprètes  
Note sur le document original  
Note sur la reproduction  
Note sur la périodicité  
Note de contenu  
Contenu structuré  
Note sur les thèses  
Forme du titre choisi pour le document  
Note sur le public destinataire  
Note sur les récompenses  
Type de ressource électronique  
Configuration requise (ressources électroniques)  
Renseignements sur l'acquisition  
Table des matières simple  
Table des matières structurée

<sup>3</sup> A l'exception des zones 300 et 330 de l'Unimarc qui se retrouvent respectivement dans les parties « Notes générales » et « Résumé » du bloc « Analyse ».

Chaque « autre note » n'est pas répétable. Une fois que vous avez sélectionné une « autre note » dans la liste, celle-ci devient grisée.

Devenir roi d'un royaume sans habitant n'est pas idéal !  
En lançant les dés à trois reprises pour remplir différents  
plus, des cartes spéciales leur permettront de bénéficier  
Celui qui attire les meilleurs habitants remporte finalement

Autres notes

Ajouter un autre type de note

Note sur les numéros d'identification

1 Texte de la note Code éditeur : 303486

Note sur le public destinataire

2 Texte de la note A partir de 8 ans

Note de contenu

3 Contient 65 cartes (15 "lieu", 10

Note sur la description matérielle

4 Texte de la note Matériau : carton, bois

Note sur les numéros d'identification

Note sur les informations codées

Note générale sur la description bibliographique

Note sur le titre et la mention de responsabilité

Note sur l'édition et l'histoire bibliographique

Note sur l'adresse bibliographique

Note sur la description matérielle

Note sur les documents graphiques

Note sur la collection

Note sur la reliure et la disponibilité

Note sur les zones de liens

Note sur les titres associés

Note sur les vedettes matières

Note sur la responsabilité intellectuelle

Note sur le type d'expressions ou de publications

Note sur l'exemplaire

Note sur la provenance

Note sur les bibliographies ou les index

Note sur les index, extraits et citations publiés séparément

Générique

Interprètes

Note sur le document original

Néanmoins, certains champs d'une note sont répétables. Cliquer sur le bouton vert « + » pour ajouter un champ à une note.

Autres notes

Ajouter un autre type de note

Note de contenu

1 Contient

Ajouter une note

**Note sur les numéros d'identification** : à utiliser pour encoder le code éditeur (pour avoir directement la référence du jeu pour pouvoir recommander des pièces manquantes ou défectueuses)

**Note de contenu** : à utiliser pour encoder le contenu du jeu

**Note sur le public destinataire** : à utiliser pour spécifier la catégorie d'âge : (ex : de 2 à 5 ans, à partir de 5 ans)

**Note sur les récompenses** : à utiliser pour les prix reçus (ex. *Label Ludo 2022*)

**Note sur la description matérielle** : à utiliser pour préciser le(s) matériau(x)

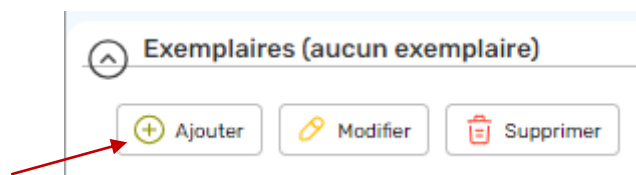
**Note sur l'adresse bibliographique** : à utiliser pour indiquer l'adresse où vous pouvez commander les pièces manquantes.

Autres notes + Ajouter un autre type de note

Note sur les numéros d'identification <span style="float: right;">+ ↕ 🗑️</span>	
1 Texte de la note	Code éditeur : 303486 <span style="float: right;">↕ 🗑️</span>
Note sur le public destinataire <span style="float: right;">+ ↕ 🗑️</span>	
2 Texte de la note	A partir de 8 ans <span style="float: right;">↕ 🗑️</span>
Note de contenu <span style="float: right;">+ ↕ 🗑️</span>	
3 Contient	65 cartes (15 "lieu", 10 "pénalité" et 40 "habitant"), 6 dés spéciaux avec 3 modèles différents (1 rouge, 2 bleu, 3 ver <span style="float: right;">↕ 🗑️</span>
Note sur la description matérielle <span style="float: right;">+ ↕ 🗑️</span>	
4 Texte de la note	Matériau : carton, bois <span style="float: right;">↕ 🗑️</span>

## 2.7 Bloc « Exemplaires »

Pour rattacher un exemplaire, cliquer sur « Ajouter ».



Sur la grille de l'exemplaire, voici les zones à ajouter  **systématiquement**  :

- Scanner le code-barre de l'exemplaire
- Remplir la localisation puis la sous-localisation en fonction des consignes locales (voir avec les administrateurs) de votre site.
- Mettre le **Public visé** : adulte, Jeune, Adolescent, Tout public.

**Attention** : utiliser le public visé « tout public » uniquement pour des documents adultes qu'on veut rendre disponible à la jeunesse.

- Saisir la **cote**
- Ne pas oublier la **classification pour le prêt** sinon l'exemplaire que vous créez risque de ne pas être prètable.

Identification	Circulation
Site depositaire Réseau louviérois de Lecture publique - Province - Gazomètre	Site actuel Réseau louviérois de Lecture publique - Province - Gazomètre
Code-barres	Classification pour le prêt
Localisation (sect/dépt/...)	Statut
Sous-localisation	Prêté à
Public visé	Mise à disposition
Support	Nouveauté Période de nouveauté
Cote	<input type="checkbox"/> Actuellement <input type="checkbox"/> À la mise à l'inventaire Exemple non mis en nouveauté
	Piège
	Note

**Détail d'une fiche d'exemplaire.** – La fiche d'exemplaire contient les champs suivants :

#### Identification

- **Site depositaire<sup>4</sup>** : champ renseigné par défaut (site sur lequel on est logué)
- **Code à barres** : introduire le code-barres de l'exemplaire ou saisir la valeur
- **Localisation / Sous-localisation** : sélectionner les valeurs dans la liste proposée (cf. listes créées au préalable dans les Paramètres)
- **Public visé** : sélectionner la valeur à des fins de prêt (cf. Règles de prêts) et de statistiques
- **Support** : laisser vide
- **Cote** : saisie manuelle

#### Acquisition

- **Date de mise à l'inventaire** : valeur implémentée dès la saisie du code à barres (date du jour)
- **Destinataire de l'acquisition** : par défaut, la valeur renseignée est celle de la bibliothèque ou de la ludothèque de travail ; le destinataire de l'acquisition peut être différent de l'acquéreur si un budget général unique et plusieurs acquéreurs liés au même et budget général<sup>5</sup>
- **Acquéreur** : site / ludothèque propriétaire (qui a acheté)
- **Ligne budgétaire** : si utilisation des modules Suggestions et Commandes et Gestion des budgets (la ligne budgétaire est directement corrélée à l'acquéreur précédemment sélectionné)
- **Fournisseur** : prestataire qui livre les jeux commandés (doit avoir été créé au préalable dans les paramètres), les dons sont à indiquer ici.
- **Prix** : prix public, remise et prix d'achat (permet de calculer la valeur du fonds de la bibliothèque). Dans le cas où vous ne connaissez pas la remise, indiquer 0 % dans la case Remise.

<sup>4</sup> Site de présence attendue ou responsable du jeu, site sur lequel doit revenir un jeu

<sup>5</sup> Par exemple, l'acquéreur principal est la tête de réseau où se fait le catalogage mais le destinataire de l'acquisition peut être une des bibliothèques du réseau.

## Circulation

- **Site actuel<sup>6</sup>** : mention gérée automatiquement par le SIGB. Il s'agit du site où se trouve l'exemplaire présentement
- **Classification pour le prêt** : sert à paramétrer les règles de prêts de type X jeux, dont X jeux géants. À considérer comme une sous-rubrique *Type d'expression*
- **Statut** : pour des cas spécifiques de restriction de prêt (non navettable<sup>7</sup>, consultable sur place...)
- **Prêté à** : permet de prêter l'exemplaire à un *Abonné fonctionnel* par exemple : Équipement. D'office, pour chaque nouvel exemplaire, l'onglet « prêté à » met le document à l'équipement. Si ce n'est pas nécessaire, supprimer « à l'équipement » en cliquant sur la croix.
- **Mise à disposition** : valeur implémentée dès la saisie du code à barres (date du jour) ou date de mise en rayon à l'issue de la période d'équipement (au *retour de prêt* de l'exemplaire si *l'exemplaire a été prêté à un Abonné fonctionnel de type Équipement*). **NE JAMAIS renseigner le champ Mise à disposition** : c'est le système qui gère automatiquement la mise à jour de cette date
- **Nouveauté** : décocher si nécessaire les cases associées<sup>8</sup> ;
  - **Actuellement** : Cocher la case sert à différencier un rachat de l'achat d'un inédit, c'est-à-dire de signaler et de mettre en nouveauté – pour la durée définie dans les paramètres – l'exemplaire saisi. Si l'exemplaire est prêté à un *Abonné fonctionnel* de type *Équipement*<sup>9</sup>, la présence en nouveauté commencera au *retour de prêt* de l'exemplaire (soit : à l'issue de son équipement) et la date de mise à disposition sera automatiquement renseignée lors du retour. ► *La durée est celle définie dans les règles de nouveautés. – Dès que la période définie dans la/les règle(s) de nouveauté est échu(e), la case Actuellement est automatiquement décochée et les dates de début et de fin de nouveauté restent affichées.*
  - **À la mise à l'inventaire** : Cocher la case sert à savoir – a posteriori<sup>10</sup> – si l'exemplaire a bel et bien été considéré comme une nouveauté lors la saisie initiale (il peut *actuellement* l'être ou non). Ceci permet, par exemple, de connaître – pour une année précise – le nombre d'acquisitions en nouveauté par rapport au nombre de rachats. ► *La date de mise à l'inventaire est utile à des fins statistiques. – La mention A la mise à l'inventaire n'a qu'un caractère informatif, qui indique si l'exemplaire a été mis en nouveauté ou non lors de sa mise à l'inventaire, mais lors du retour d'un prêt fonctionnel du type A l'équipement.*
- **Période de nouveauté** : durée définie dans les paramètres

## Piège

<sup>6</sup> Site accueillant un document ou sur lequel a lieu le dernier emprunt ; peut être différent du site dépositaire

<sup>7</sup> C'est-à-dire Exclu des navettes de PEB

<sup>8</sup> Remarque : la vraie mention importante est « Actuellement » ; c'est le fait de cocher ou non cette case en création d'exemplaire qui va déterminer si l'exemplaire qui est en train d'être créé est une nouveauté ou non, pour un temps déterminé (indiqué dans les règles de nouveauté dans les paramètres).

<sup>9</sup> Les prêts à cet AF d'équipement ne sont pas visibles sur le portail public et ne peuvent pas être réservés.

<sup>10</sup> En modification d'exemplaire.



- **Piège**<sup>11</sup> : utile pour indiquer lorsqu' une pièce est manquante ou défectueuse, par exemple.

#### Notes

- **Note** : information interne ; donnée accessible en recherche. Vous pouvez également mettre le prix en note si besoin (par exemple le prix en franc belge).

---

<sup>11</sup> Le piège s'affiche automatiquement lors du prêt du document. Pour qu'il s'affiche également au retour, cliquez sur la case « Afficher au retour ».

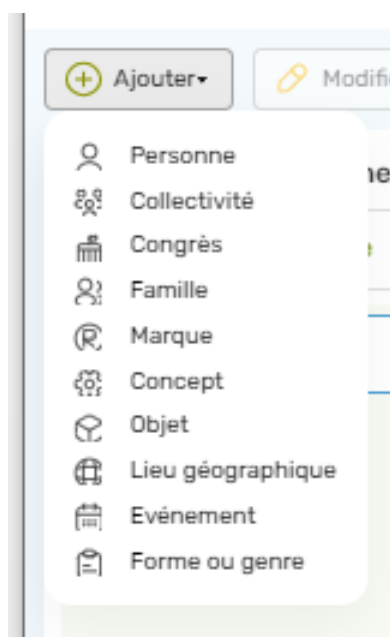
### 3. Autorités

On appelle « Autorité » la notice correspondant à une entrée dans le catalogue, saisie sous une forme structurée, fixe et normalisée.

#### 4.1. Types d'autorité

Le système reconnaît plusieurs types d'autorité :

- **Personne** : Personne physique. ► *Cyril Demaegd.*
- **Collectivité** : Personne morale. ► *Hasbro.*
- **Marque** : Nom de produit. ► *Milton Bradley.*
- **Concept** : Idée intellectuelle ► *Espionnage, Cinéma.*
- **Objet** : Objet matériel palpable. ► *Jeux en bois*
- **Lieu géographique** : Localisation géographique. ► *France ; Canada.*
- **Événement** : Fait notable ou historique. ► *Révolution française*
- **Forme et genre** ► *Jeux*



Chaque type d'autorité est associé à une utilisation possible parmi les 3 usages potentiels :

- **S** **Sujet** : indexation matière ;
- **R** **Responsable** : auteur (principal ou secondaire) ;
- **E** **Éditeur** : responsable commercial.

Type d'autorité	Usage [possible]
Personne	Responsable – Éditeur - Sujet
Collectivité	Responsable – Éditeur - Sujet
Marque	Responsable – Éditeur
Concept	Sujet
Objet	Sujet
Évènement	Sujet
Lieu	Sujet
Forme et genre	Sujet

#### 4.2 Le dédoublonnage des autorités et notices liées

Il est important de vérifier ces notices et autorités afin de s'assurer de ne pas créer de doublons, qui gênent la recherche. Le logiciel vous assiste dans ce dédoublonnage préventif en signalant en orange les présomptions de doublon. et les notices ou autorités à créer.

Si votre autorité n'est pas encore présente dans votre base. Cliquez dessus pour l'ajouter. Le logiciel charge alors la notice d'autorité. Cliquez sur « dédoubler » puis sur « Valider » pour valider l'autorité et revenir sur la notice du document.

Autorité : création

Type de l'autorité Code Usages Description Visualisation

**Code**

ISNI

ARK

**Usages**

Sujet  Responsable  Editeur

**Description**

Nom

Élément rejeté (prénom)

Ajout ou qualificatif

Chiffres romains

Initiales

Dates  -

**Visualisation**

Dédoubler et continuer

Valider Fermer

Si il y a une présomption de doublon. Le catalogueur doit choisir entre l'autorité déjà dans la base et celle qui vient d'être dérivée. Le choix opéré est ensuite mémorisé pour cette autorité.

Responsables intellectuels +

Nom

**Long, Jessica (19.. - ...)**



Cliquer sur l'autorité en orange. Le logiciel charge alors une fenêtre recensant toutes les autorités ayant des chances d'être des doublons par rapport à l'autorité de la notice.

**Présomptions de doublon de : Long, Jessica (BNFSRU, Personne)**

Liste des doublons rencontrés	Origine	Type des dou...	Sujet	Resp.	Edit.	Outils
Long shu pu sa [Nāgārjuna (philosophe; 01..? - 01..?)]	MIGRATIO...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Long zi you [Feng, Meng long (1574 - 1646)]	BNF MIGR...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Long, John [Long, John A. (1957 - ...)]	GUESSMIG...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Long, Ray [Long, Raymond A.]	MIGRATIO...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Long, Vũ Mông [Duyên Anh (1935 - 1997)]	MIGRATIO...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Nguyễn Long, Pédro [Nguyễn, Pédro Long (1934 - ...)]	MIGRATIO...	Personne		R		Q ✓ 🔗
Philippe le Long [Philippe V (1294 - 1322; roi de France)]	BNF MIGR...	Personne	S			Q ✓ 🔗
Qiu, Xiao long [Qiu, Xiaolong (1953 - ...)]	GUESSMIG...	Personne		R		Q ✓ 🔗

Créer une nouvelle autorité

Plusieurs cas de figure ici :

- Si l'autorité est un doublon, cliquer sur, au choix :
  - o Le  pour remplacer l'autorité de la notice par celle de votre base.
  - o Le  pour remplacer l'autorité de votre base par celle de la notice.

Le logiciel propose de créer des rejets. Cela permet de gérer des variantes orthographiques et d'avoir dans le futur moins de dédoublonnage. Il suffit de cocher la case et cliquer sur « **OK** ».

**Présomptions de doublon : détail de l'autorité**

Utilisation de l'Autorité existante LANG, Rebecca (GUESSMIGRATION, Personne)

**Ajout de rejets à l'autorité de la base**

Rejets proposés

Lang, Jessica (1973 - ...)

OK    Annuler

- Si l'autorité n'est pas un doublon, cliquer sur « **Créer une nouvelle autorité** » puis valider l'autorité comme dans le premier cas.



#### 4.5. Si le document fait partie d'une collection et/ou d'une série

Si le document fait partie d'une collection et/ou d'une série et que la notice du document a été dérivée de la BNF, les mentions de collection et/ou de série seront également encadrées en rouge ou orange. Il faut alors dédoubler les notices de collection et/ou de série.

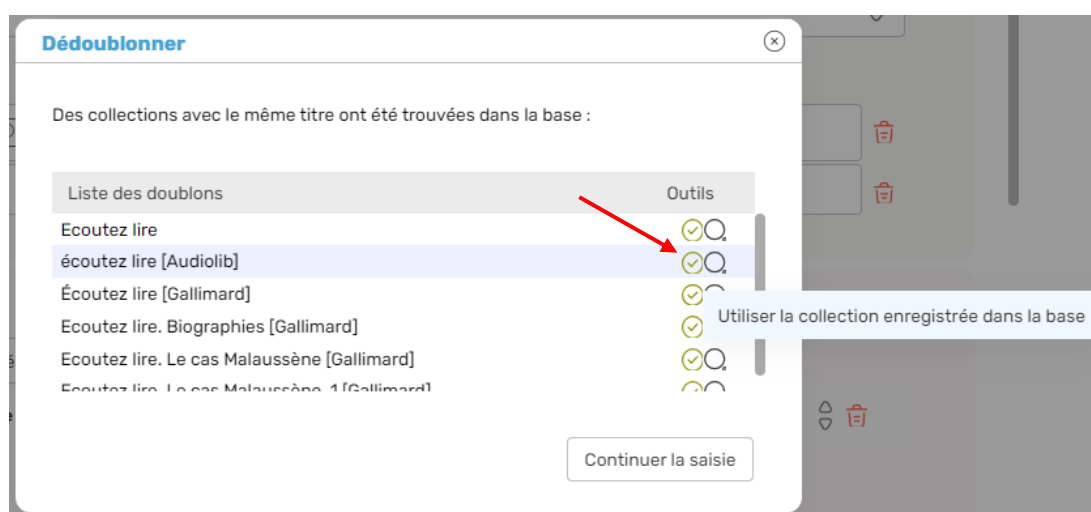
#### Collection et Série

Collection	Ecoutez lire
Série	

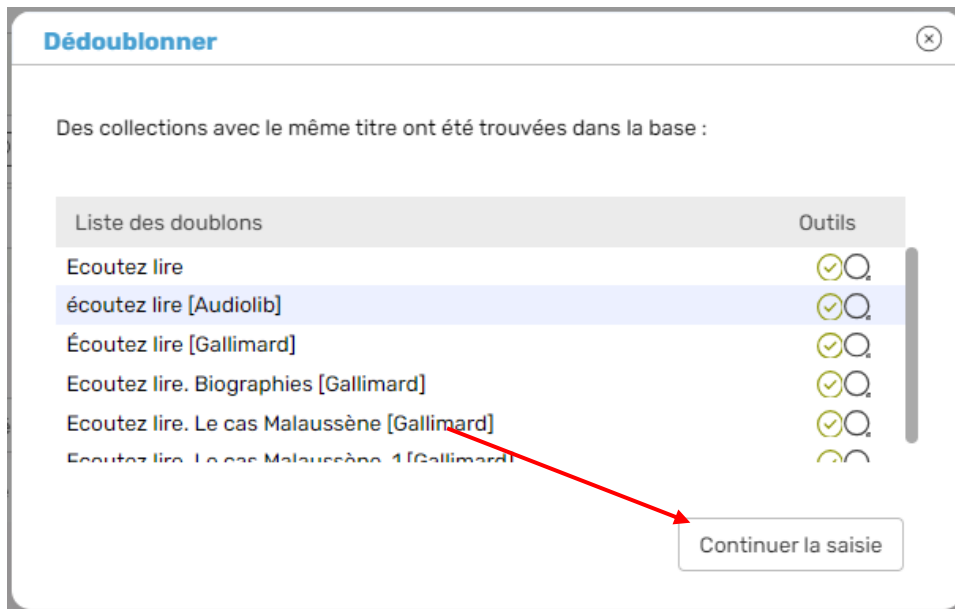
Pour ce faire, cliquer dans la case. Une fenêtre s'ouvre.

Vous avez le choix :

- Soit vous cliquez sur le bouton « Utiliser la collection enregistrée dans la base ».



- Soit vous cliquez sur « Continuer la saisie ». Si vous cliquez sur « Continuer la saisie », vous dérivez la notice de collection ou de série de la BNF.



Dans les deux cas, la notice de collection ou de série va s'afficher. Il convient alors de vérifier et éventuellement de compléter la notice de collection ou de série.

**Collection : modification** [Code] [Expression] [Description] [Sous collections] [Classifications]

**Code**

ISSN  ↻ 🗨️ 🗑️

ARK  🔍

**Expression**

Type des documents de la collection: Ressource électronique ▾

Langues des documents de la collection: + -

Langue de l'expression: < français > 🗑️

Langue originale:  🗑️

**Description**

Titres et mentions: + Ajouter un élément descriptif

Titre: **Ecoutez lire** 🗑️

Responsables intellectuels: +

Nom	↑	1ère fo...	2nde f...	3ème f...	4ème f...	Our
Prin						🗑️

Valider Fermer

## 5. Quelques sites de référence :

Base de données collaboratives de l'association des ludothèques françaises :

<http://www.wikiludo-alf.fr/qu-est-ce-que-wikiludo>

Site collaboratif autour des jeux : <https://www.trictrac.net/>

Base de données de vidéos de règles de jeux, vous y trouverez également les fiches descriptives de plus de 750 jeux :

<https://videoregles.net/recherche-avancee/tout-le-site>

Jeux de Nim est un site web d'un spécialiste des jeux dont le magasin est situé à Enghien, vous trouverez sur ce site plus de 2900 fiches descriptives de jeux : <https://www.jeuxdenim.be/>