

# JEUX

## NOTICES BIBLIOGRAPHIQUES

Selon le fonds concerné, sélectionner la grille correspondante :  
**"JEUX.cat"**

Catalogage ? Options

Choix de la grille

JEUX.cat

Cataloguer avec cette grille  
 Afficher la notice courante avec cette grille  
 Catalogage détaillé (sans grille)

Valider

### Entête de notice :

Pour les différentes grilles l'Entête de notice est pré remplie :

**Ne pas supprimer ni modifier les informations incrites**

Entête de notice

Type de document	r Objet en trois dimer	Niveau hiérarchique	
Niveau biblio	m Monographie	Niveau d'encodage	
Statut notice	n Nouvelle notice	Type de catalogage	

Plus largement, certains champs et leurs indicateurs, ainsi que des sous-champs seront pré-remplis :

**Ne pas supprimer et/ou modifier les informations incrites (sauf mention contraire)**

**Champs et sous champs à renseigner :**

**0XX Bloc de l'identification :**

**073 : N° international d'article :**

-Sous-champ **\$a-N° normalisé** : EAN

Biper le code-barres commercial

73 - N° international d'article

a - N° normalisé

### 1XX Bloc des informations codées :


#### 100 : Informations :

-Sous-champ \$a : Codées

Données identifiées par leur position à l'intérieur de la sous-zone

Informations remplies par défaut (à ne modifier que dans de rares cas)

100 - Informations

a - Codées 20210429d a y0frey0350 ba 

Attention : par défaut il est précisé a Jeunesse. Modifier cet item, en fonction du document a Jeunesse (si vous ne pouvez pas déterminer d'âge cible)

b Pré-scolaire, 0-5 ans

c Scolaire, 5-10 ans

d Enfant, 9-14 ans

e Jeune adulte, 14-20 ans


m Adulte, grand public

#### 117 : Z. d. c. : Objets trois dim., artefacts :

-Sous-champ \$a : D. c. objets 3 D, artefacts

Informations remplies par défaut



117 - Z. d. c. : Objets trois dim., artefacts

a - D. c. objets 3 D, artefacts apvvc 


### Les 2 champs suivants sont pré-remplis :

#### 181 : Forme de contenu :

181 - Forme du contenu

6 - Données de lien entre zones	01
a - Forme du contenu selon l'ISBD sous forme codée	z# 
b - Qualificatif(s) du contenu selon l'ISBD sous fo	xxx### 


181 - Forme du contenu

6 - Données de lien entre zones	02
c - Autre référentiel utilisé pour coder la forme du contenu	xxx 
2 - Code du référentiel	rdacontent

## 182 : Type de médiation :


182 - Type de médiation

6 - Données de lien entre zones

a - Type de médiation selon l'ISBD sous forme codée  

182 - Type de médiation

6 - Données de lien entre zones

c - Autre référentiel utilisé pour coder le type de  

2 - Code du référentiel

## 2XX Bloc des informations descriptives

### 200 : Titre et mention de responsabilité : Indicateurs : 1<sup>er</sup> indicateur à 1

-Sous-champ **\$a-Propre** : titre propre du jeu et si besoin :

-Sous-champ **\$e-Complément** : complément du titre (sous-titre, dates, ...)

(Le complément de titre se repère souvent car il est séparé du titre par deux points ou qu'il est situé à la ligne avec une typographie différente)

<input type="radio"/> 200 - Titre	1	
a - Propre		
e - Complément		

### 214 : Mention de publication : Indicateurs : Si vous reprenez la mention de publication (édition) inscrire le **chiffre 0** dans le 2<sup>ème</sup> indicateur :

-Sous-champ **\$a-Lieu de publication** : lieu de l'éditeur

-Sous-champ **\$c-Nom de l'éditeur** : le noter tel qu'il est inscrit sur le livre (l'écriture n'est plus normalisée).

-Sous-champ **\$d-Date de publication (édition)**, précédée de **DL (Dépôt Légal)**

Exemple :

<input type="radio"/> 214 - Mention de publication, production, distribution/diffusion, fabrication		
a - Lieu de publication, production/diffusion, fabrication (R, F)		
c - Nom de l'éditeur, producteur, distributeur/diffuseur, fabricant (R, F)		
<input type="radio"/> 214 - Mention de publication, production, distribution/diffusion, fabrication		
d - Date de publication, production, distribution/diffusion, fabrication, copyright	C	

**Important : si la date trouvée n'est pas celle du dépôt légal, il faut :**

### Répéter le champ 214 en indiquant 2 dans le 2<sup>ème</sup> indicateur

-Sous-champ **\$d-Date...** : Incrire l'année, précédée de la lettre **C** pour le copyright

Exemple :

<input type="radio"/> 214 - Mention de publication, production, distribution/diffusion, fabrication		2
a - Lieu de publication, production/diffusion, fabrication (R, F)		
c - Nom de l'éditeur, producteur, distributeur/diffuseur, fabricant (R, F)		
d - Date de publication, production, distribution/diffusion, fabrication, copyright	C 2019	

## 215 : Description matérielle :

-Sous-champ \$a-**Nombre de volumes et de pages**, sous cette forme

-Sous-champ \$d-**Dimensions**

215 - Collation

a - Vol.,Pages

1 boîte en plastique ronde

d - Format

H 31cm ; D 3,5 cm

## 3XX Bloc des notes

### 300 : Note générale :

-Sous-champ \$a-Texte de la note

Exemples : Nombre de joueurs et durée indicative d'une partie

300 - Notes

a - Texte

Nombre de joueurs : 1-4 joueurs

Durée : 10 min

### 307 : Notes sur le contenu : utilisée pour le contenu de la boîte

-Sous-champ \$a-Texte

307 - N. collation

a - Texte

Contenu de la boîte:

### 327 : Notes sur le contenu : utilisée s'il y a plusieurs jeux dans la boîte

-Sous-champ \$a-contenu :

327 - Notes  1

a - Contenu

### 330 : Résumé ou extrait

-Sous-champ \$a-Texte de la note : résumé du jeu

-Sous-champ \$2-Source. Il est **IMPERATIF** de spécifier la source

330 - Résumés/analyses

a - Texte

Qui aura un oeil de lynx ? Chacun leur tour, les joueurs retournent  
révèlent ainsi une illustration et un élément à trouver (forme ou d  
d'être le plus rapide à trouver l'élément correspondant sur l'illus  
premier qui y parvient gagne la carte. Puis on recommence un nouve  
qui cumule 5 cartes gagne !

2 - Source

Editeur

MD65  
Editeur  
CNLJ  
Wikiludo  
Electre  
Colaco  
ADAV  
RDM

Sélectionner la source du résumé dans le menu déroulant



### 333 : Note sur le public cible

-Sous-champ **\$a- Public destinataire** : Pour les jeux âge seulement

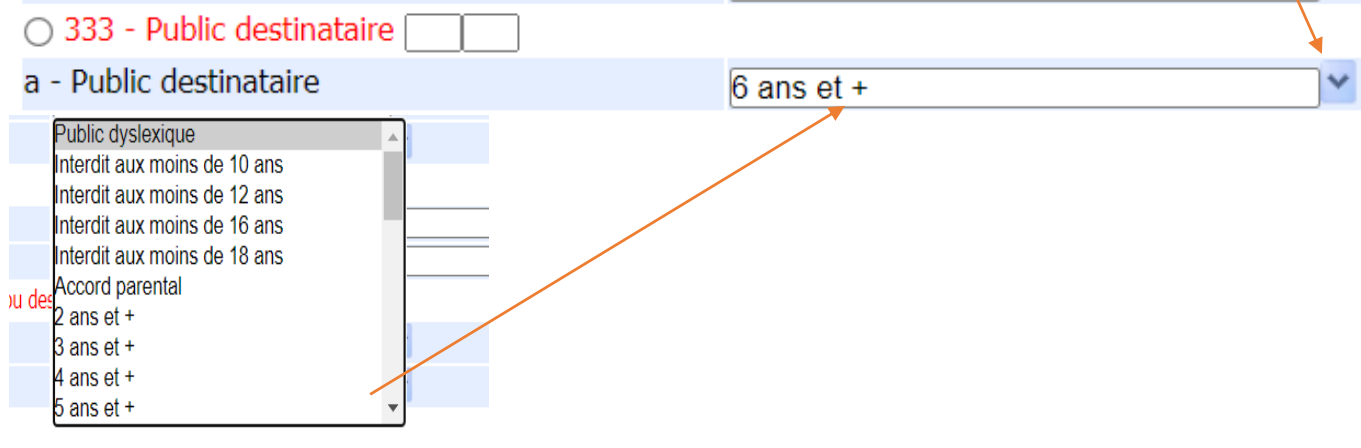
-Sous-champ **\$2-Référentiel** : MD65 par défaut

Exemple :

333 - Public destinataire

a - Public destinataire

Public dyslexique  
Interdit aux moins de 10 ans  
Interdit aux moins de 12 ans  
Interdit aux moins de 16 ans  
Interdit aux moins de 18 ans  
Accord parental  
2 ans et +  
3 ans et +  
4 ans et +  
5 ans et +

The image shows a screenshot of a web form. At the top, there is a radio button labeled '333 - Public destinataire' followed by two empty text input boxes. Below this, a dropdown menu is open, showing the label 'a - Public destinataire' and the selected value '6 ans et +'. The dropdown menu lists several options: 'Public dyslexique', 'Interdit aux moins de 10 ans', 'Interdit aux moins de 12 ans', 'Interdit aux moins de 16 ans', 'Interdit aux moins de 18 ans', 'Accord parental', '2 ans et +', '3 ans et +', '4 ans et +', and '5 ans et +'. An orange arrow points from the top right towards the dropdown menu, and another orange arrow points from the dropdown menu towards the '6 ans et +' text in the input field.

## 6XX Bloc de l'indexation : vedettes matières

### 606 : Point d'accès sujet (vedette matière) – Nom commun :

Indicateurs : 1<sup>er</sup> indicateur à 0

Exemples : jardin, jeu d'aventure, ...

606 - Sujet 0

a - Sujet

Cette zone contient les données entrées selon les règles du système d'indexation matière utilisé. Sera utilisé RAMEAU, tout comme les documentaires.

### 608 : Point d'accès – Forme, genre ou caractéristiques matérielles :

-Sous-champ \$a-Élément d'entrée : terme présenté selon la forme requise du référentiel.

-Sous-champ \$2-Code référentiel : **Toujours ESAR**

608 - Vedette Matière de forme, de genre ou des caractéristiques physiques

a - Element d'entrée

A107 Jeu de manipulation

2 - Code référentiel

ESAR

608 - Vedette Matière de forme, de genre ou des caractéristiques physiques

a - Element d'entrée

B1 Conduite sensori-motrice

2 - Code référentiel

ESAR

608 - Vedette Matière de forme, de genre ou des caractéristiques physiques

a - Element d'entrée

B104 Raisonnement Pratique

2 - Code référentiel

ESAR

Dyslexie (lecture adaptée)  
Dyslexie (thème)  
Eveil  
Apprentissage autonomie  
A1 Jeu d'exercice  
A101 Jeu sensoriel sonore  
A102 Jeu sensoriel visuel  
A103 Jeu sensoriel tactile  
A104 Jeu sensoriel olfactif  
A105 Jeu sensoriel gustatif

## 8XX Bloc des données internationales :

### En 801 : Source de catalogage

Indicateurs : 2<sup>ème</sup> indicateur à 0

<input type="radio"/> 801 - Source notice	<input type="text" value="0"/>
a - Pays	<input type="text" value="FR"/>
b - Agence créatrice	<input type="text"/>
c - Dates	<input type="text" value="20210302"/>
g - Règles de cat.	<input type="text" value="AFNOR"/>

-Sous-champ \$b : **Agence créatrice** : MD65 ou nom de la bibliothèque sous la forme :  
« Bibliothèque de xxx » ou « Médiathèque de xxx »

Pour terminer la saisie de la notice bibliographique : "**Valider**" en haut à gauche de la grille :

<b>Valider</b>	Presse-Papier	Lecteur CD	Autorités
<input checked="" type="checkbox"/> Tout développer	<input checked="" type="checkbox"/> Codes de champs	<input checked="" type="checkbox"/> Indicateurs	<input type="checkbox"/> Mode sélection
<input checked="" type="checkbox"/> Recherche Z3950			

#### Entête de notice

Type de document	<input type="text" value="r"/> Objet en trois dimer	Niveau hiérarchique
Niveau biblio	<input type="text" value="m"/> Monographie	Niveau d'encodage
Statut notice	<input type="text" value="n"/> Nouvelle notice	Type de catalogage