

**Classement retenu pour les jeux de la Collection
universelle**

Bibliothèque et Archives nationales du Québec

3 octobre 2019

Table des matières

PRÉSENTATION	3
JEU D'EXERCICE (100)	3
Jeu sensoriel sonore (101)	4
Jeu sensoriel visuel (102)	4
Jeu sensoriel tactile (103).....	4
Jeu sensoriel olfactif (104).....	4
Jeu sensoriel gustatif (105).....	5
Jeu moteur (106)	5
Jeu de manipulations (107)	5
Jeu d'action-réaction virtuel (108).....	5
JEU SYMBOLIQUE (200)	5
Jeu de rôle (201).....	6
Jeu de mise en scène (202)	6
Jeu de production graphique à deux dimensions (203)	6
Jeu de production à trois dimensions (204)	6
Jeu de simulation virtuel (205).....	7
JEU D'ASSEMBLAGE (300)	7
Jeu de construction à trois dimensions (301)	8
Jeu d'agencement à deux dimensions (302)	8
Jeu de montage scientifique (303).....	8
Jeu de montage virtuel (304)	8
JEU DE RÈGLES (400).....	10
Jeu d'associations (401).....	10
Jeu de séquence (402)	10
Jeu de circuit et de parcours (403)	10
Jeu d'adresse (404).....	11
Jeu sportif et moteur (405).....	11
Jeu de stratégie (406).....	11
Jeu de hasard (407).....	11
Jeu questionnaire (408)	12
Jeu mathématique (409).....	12
Jeu de langage et d'expression (410).....	12
Jeu d'énigme (411).....	12
Jeu de règles virtuel (412)	13
ANNEXE 1 – CONSTRUCTION DE LA COTE	14

PRÉSENTATION

Le classement des jeux de la Collection universelle de Bibliothèque et Archives nationales du Québec (BAnQ) est basé sur le système ESAR¹ (Exercice, Symbolique, Assemblage, Règles). La grille de classification ESAR a été proposée par Denise Garon à la suite de sa thèse de doctorat à l'Université Laval de Québec. Cet outil a été développé dans le cadre d'une démarche rigoureuse (CÉGEP Sainte-Foy, 2012) et facilite la classification, l'organisation des jeux et même leur analyse psychologique. ESAR est aujourd'hui l'un des systèmes de référence pour la classification des jeux.

Le classement des jeux de la Collection universelle de BAnQ s'articule autour de quatre types ou facettes de jeux proposés par ESAR (jeu d'exercice, jeu symbolique, jeu d'assemblage et jeu de règles) auxquels s'ajoute une sous-catégorie qui précise le type de jeu.

Le présent document indique les facettes et types de jeux du système ESAR ayant été retenus pour le classement des jeux de la Collection universelle. Il fournit également des précisions ponctuées d'exemples concrets quant à l'utilisation de chacune des sous-catégories de jeu pour en faciliter le classement. Enfin, ce document donne des indications sur la construction de la cote au sein de BAnQ.

JEU D'EXERCICE (100)

¹ Rolande Filion. *Le système ESAR : pour analyser, classifier des jeux et aménager des espaces*. Québec : À la page, 2015.
Direction de la Collection universelle
Bibliothèque et Archives nationales du Québec

Jeu d'exercice sensoriel et moteur répété pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats².

Jeu sensoriel sonore (101)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux bruits, aux sons, aux rythmes, etc., répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets sonores immédiats³.

ex. : xylophone; boîte musicale; hochet.

Jeu sensoriel visuel (102)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux couleurs, formes, dimensions, mouvements des objets, etc., réalisés et répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets visuels immédiats⁴.

ex. : mobile musical; kaléidoscope; bulles de savons.

Jeu sensoriel tactile (103)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés à des textures différentes, à des sensations thermiques et à la consistance des objets, etc., répétés pour le plaisir de percevoir et de produire des sensations tactiles immédiates⁵.

ex. : Hochet Skwish

Jeu sensoriel olfactif (104)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux odeurs, arômes, parfums, etc., répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets olfactifs immédiats⁶.

ex. : Pieuvre M. Lamaze (Cette pieuvre est originale car elle a le mérite d'être olfactive et visuelle, en plus d'être musicale. Comme ce jouet est parfumé d'une légère odeur de vanille, le joueur pourra stimuler son olfaction. De plus, chaque tentacule émet une note de musique différente, ce qui permet de s'initier aux sons musicaux voire de jouer une mélodie. L'enfant peut y jouer seul ou avec le soutien d'un adulte.)

² *Ibid.*, p.33.

³ *Ibid.*, p.34.

⁴ *Ibid.*, p.35.

⁵ *Ibid.*, p.36.

⁶ *Ibid.*, p.37.

Jeu sensoriel gustatif (105)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux saveurs et au goût, répétés pour le plaisir de percevoir ou de produire des effets gustatifs immédiats⁷.

ex. : distinguer les nuances des saveurs du lait à la vanille ou au chocolat

Jeu moteur (106)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux mouvements locomoteurs et dynamiques répétés pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats⁸.

ex. : ski alpin; trottinette; corde à sauter; planches à roulettes

Jeu de manipulations (107)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés aux mouvements de préhension répétés pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiats⁹.

ex. : Maisons des formes; Pop up; yo-yo; bilboquet; balles à jongler; toupie

Jeu d'action-réaction virtuel (108)

Jeu d'exercice et activité de jeu associés à des actions répétitives réalisées sur support virtuel, pour le plaisir des effets produits et des résultats immédiat¹⁰.

ex. : jeux virtuels (téléphone intelligent; iPod, iPad; montre-bracelet; ordinateur).

JEU SYMBOLIQUE (200)

⁷ *Ibid.*, p.38.

⁸ *Ibid.*, p.39.

⁹ *Ibid.*, p.40.

¹⁰ *Ibid.*, p.41.

Jeu permettant de faire semblant, d'imiter les autres ou des objets, de jouer des rôles, de créer des scénarios et des mises en scène ainsi que de représenter la réalité au moyen d'images ou de symboles¹¹.

Jeu de rôle (201)

Jeu permettant de faire semblant, dans lequel le joueur est-lui-même l'acteur d'un scénario. Il endosse le rôle des personnages ou des animaux, et imite et reproduit les objets, actions, gestes et paroles, etc., qui conviennent à ces rôles¹².

ex. : mallette de menuiserie; benne basculante Construck.

Jeu de mise en scène (202)

Jeu permettant de faire semblant, dans lequel le joueur est le metteur en scène. Sans scénario préalablement établi, il crée dans le but d'aborder des thèmes particuliers ou de reproduire des scènes précises, des actions, des événements, des métiers, etc., à l'aide d'accessoires réalistes ou pas qu'il adapte au contexte ou à la situation représentée et qui sont en rapport avec des sujets particuliers¹³.

ex. : Grand chapiteau; Playmobil.

Jeu de production graphique à deux dimensions (203)

Jeu de représentation réalisé sur un plan à deux dimensions, au moyen de lignes, de figures, de dessins, de formes, de couleurs, etc., dans le but de reproduire ou de créer, des objets, des images, des événements, des personnages, des situations, etc.¹⁴.

ex. : crayon coopératif; écran à dessin; Megasketcher; Aquadoodle; pyrograveur; mandalas et spirales; Lite Brite.

Jeu de production à trois dimensions (204)

¹¹ *Ibid.*, p.42.

¹² *Ibid.*, p.44

¹³ *Ibid.*, p.46.

¹⁴ *Ibid.*, p.48

Jeu de représentation à trois dimensions réalisé au moyen de matériaux à modeler, à façonner, à sculpter, à plier, ou encore d'objets symboliques ou pas, dans le but de reproduire ou de créer des images, des personnages, des objets de toutes sortes¹⁵.

ex. : pâte à modeler; argile de cuisson; origami; pâte à cuire Fimo.

Jeu de simulation virtuel (205)

Jeu permettant de faire semblant, sur un plan virtuel, qui consiste à recréer ou à reproduire des situations, des personnages, des accessoires, etc., animés sur un écran virtuel ou numérique et à les mettre en scène virtuellement¹⁶.

ex. : jeux virtuel sur supports tels qu'iPod, iPad, ordinateur, etc.

JEU D'ASSEMBLAGE (300)

¹⁵ *Ibid.*, p.50

¹⁶ *Ibid.*, p.50.

Jeu qui consiste à réunir, à combiner, à construire, à agencer et à monter plusieurs éléments pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis¹⁷.

Jeu de construction à trois dimensions (301)

Jeu d'assemblage à trois dimensions réalisé par superposition, et par des techniques de vissage, de boulonnage, de chevillage, de collage, etc., à partir d'éléments en bois, en plastique, en carton, en fer, en polyuréthane, etc., pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis¹⁸.

ex. : Tubulo; Kapla; blocs de bois; Lego; Foam Blocks; Magnétic Jr.; Méga Bloc; Clics-KidClics; Meccano; Monsieur Patate.

Jeu d'agencement à deux dimensions (302)

Jeu d'assemblage linéaire d'éléments à réunir et réalisé par encastrement, juxtaposition côte à côte, emboîtement, enfilage, piquage, tressage, etc., pour former un tout à deux dimensions, en vue d'atteindre un but précis¹⁹.

ex. : puzzle d'art en bois; Tangram; enfilage de perles; jeu Fantacolor.

Jeu de montage scientifique (303)

Jeu d'assemblage d'éléments isolés dans lequel l'énergie et le mouvement sont transmis par une force motrice (courroie, poulie, treuil), électromécanique, électronique ou électrique (piles ou capteurs solaires), permettant des expérimentations physiques, chimiques, optiques, etc., réalisé pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis²⁰.

ex. : Capsela; Snap Circuits; Fisher Technic; Movie Gears; jeux acoustiques; assemblages électroniques; Lego Dacta.

Jeu de montage virtuel (304)

¹⁷ *Ibid.*, p.52.

¹⁸ *Ibid.*, p.54.

¹⁹ *Ibid.*, p.55.

²⁰ *Ibid.*, p.56.

Jeu d'assemblage d'éléments isolés et virtuels ou numériques réalisé à partir d'éléments virtuels à deux ou trois dimensions, pour former un tout, en vue d'atteindre un but précis²¹.

ex. : Shape Puzzle; Word Learning Game; jeux virtuels sur supports tels qu'iPod, iPad, ordinateur, etc.

²¹ *Ibid.*, p.58.

JEU DE RÈGLES (400)

Jeu comportant un code précis à respecter et des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²².

Jeu d'associations (401)

Jeu de règles comportant des éléments isolés destinés à être associés, réunis, rapprochés, etc., en ayant des liens logiques entre eux, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²³.

ex. : Gougy; Le verger; Dobble; Bonne nuit; Kilucru?; Haut les mains !; Cherche et trouve à la ferme de Foin-Foin; Invente-moi une histoire; Gram'animò; Memory; Domino; Fun Farm.

Jeu de séquence (402)

Jeu de règles comportant des éléments qui doivent se suivre selon un ordre précis, une séquence, une chronologie, une série, etc., en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁴.

ex. : Cardline Animaux; Le temps des animaux; Timeline; Super Simon; Speed Cup; Rythm' and Boulet.

Jeu de circuit et de parcours (403)

Jeu de règles comportant des parcours, circuits, trajets, itinéraires, trajectoires, circuit automobile, etc., à suivre ou à parcourir pour aller d'un point à un autre, en se subordonnant à des cases ou consignes permettant de faire progresser, ralentir ou déjouer les déplacements, tout en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁵.

ex. : Big Pirate; Serpents et échelles; Monopoly.

²² *Ibid.*, p.59.

²³ *Ibid.*, p.62.

²⁴ *Ibid.*, p.63.

²⁵ *Ibid.*, p.64.

Jeu d'adresse (404)

Jeu de règles impliquant des tâches motrices spécifiques nécessitant le contrôle de petits groupes musculaires des doigts et de la main, de l'avant-bras, du pied, etc., en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁶.

ex. : KUBB; Bamboléo; Suspense; Mikado; Passe-trappe; Pitchar; Jengar; Kerplunk; Babyfoot.

Jeu sportif et moteur (405)

Jeu de règles impliquant des gestes moteurs dynamiques, des mouvements globaux du corps ou de grande amplitude et de la coordination des grands groupes musculaires, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁷.

ex. : hockey; tennis; base-ball.

Jeu de stratégie (406)

Jeu de règles impliquant de coordonner ou de combiner des moyens tactiques, réflexifs et stratégiques, plus ou moins élaborés, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁸.

ex. : Les aventuriers du rail : Europe; La traversée de l'Orénoque; Panik; Waka Waka; Quarto; Taluva; Pandémie; Agricola; Kimaloé.

Jeu de hasard (407)

Jeu de règles impliquant de se plier à des décisions imprévisibles, arbitraires ou aléatoires déterminées par le hasard, en tout ou en partie, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs²⁹.

ex. : Rockoman; Pic Pirate; Las Vegas; Piratatak; Hop! Hop! Hop!; Croque-carotte.

²⁶ *Ibid.*, p.65.

²⁷ *Ibid.*, p.66.

²⁸ *Ibid.*, p.67

²⁹ *Ibid.*, p.69.

Jeu questionnaire (408)

Jeu de règles comportant des questions posées, implicitement ou explicitement et mettant en cause des connaissances précises, des savoirs, dans des domaines particuliers ou de culture générale, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs³⁰.

ex. : Contrario; Bac à la carte; Devine ce que je pense; Bonne question; Brainstrom; Trivial Poursuit; Le cercle.

Jeu mathématique (409)

Jeu de règles faisant appel à un ensemble de compétences liées au dénombrement, à l'addition, à la soustraction, à la multiplication, à l'arithmétique, à l'algèbre, à la géométrie, à la physique, etc., en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs³¹.

ex. : Shut the box; Awalé; Halli Galli; Scrabble mathématique; Lobbo 77; Cube Rubik; Rummikub; Take it easy.

Jeu de langage et d'expression (410)

Jeu de règles faisant appel à un ensemble de compétences verbales et d'expressions non verbales, de lecture ou d'écriture, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs³².

ex. : Time's Up; Sky my husband!; Qamoki; Identik; Drôles de bobines; Boggle; Anagramme; Baratin; Délirophone; Drôles de construction; Bagou; A-Z Junior; Controverse; Brin de jasette Junior; Carabistouille; Kaléidos; La course aux lettres; Alias; Scrabble.

Jeu d'énigme (411)

Jeu de règles comportant un indice ou des ensembles d'indices pour résoudre un problème, une énigme, une charade, une devinette, un mystère, un rébus, etc., ou une situation décrite en termes obscurs ou mystérieux, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs³³.

³⁰ *Ibid.*, p.70.

³¹ *Ibid.*, p.71.

³² *Ibid.*, p.73.

³³ *Ibid.*, p.75.

ex. : Définimages; Box son; Embouteillage; Énigma; Clue; Mastermind; Battleship; Sudoku; Petits meurtres.

Jeu de règles virtuel (412)

Jeu permettant aux joueurs de reproduire virtuellement sur support numérique les vraies conditions de jeu, comme s'il s'agissait d'un échange réel, en respectant des règles ou conventions acceptées par le ou les joueurs³⁴.

ex. : jeux virtuels sur supports tels qu'iPod, iPad, ordinateur.

³⁴ *Ibid.*, p.76.

ANNEXE 1 – CONSTRUCTION DE LA COTE

1. La classe correspondant à la **facette du jeu** est attribuée à tous les documents. Les facettes de jeu sont inscrites de la façon suivante :

- E** (jeu d'exercice)
- S** (jeu symbolique)
- A** (jeu d'assemblage)
- R** (jeu de règles)

2. Le type de jeu est également attribué à tous les documents :

- 101** (jeu sensoriel sonore)
- 102** (jeu sensoriel visuel)
- 103** (jeu sensoriel tactile)
- 104** (jeu sensoriel olfactif)
- 105** (jeu sensoriel gustatif)
- 106** (jeu moteur)
- 107** (jeu de manipulation)
- 108** (jeu d'action-réaction virtuel)

- 201** (jeu de rôle)
- 202** (jeu de mise en scène)
- 203** (jeu de production graphique à deux dimensions)
- 204** (jeu de production à trois dimensions)
- 205** (jeu de stimulation virtuel)

- 301** (jeu de construction à trois dimensions)
- 302** (jeu d'agencement à deux dimensions)
- 303** (jeu de montage scientifique)
- 304** (jeu de montage virtuel)

- 401** (jeu d'association)
- 402** (jeu de séquence)
- 403** (jeu de circuit et de parcours)
- 404** (jeu d'adresse)
- 405** (jeu sportif et moteur)
- 406** (jeu de stratégie)
- 407** (jeu de hasard)
- 408** (jeu questionnaire)
- 409** (jeu mathématique)
- 410** (jeu de langue et d'expression)
- 411** (jeu d'énigme)
- 412** (jeu de règles virtuel)

3. On inscrit les trois premières lettres du titre en majuscules.

ex. : **MON** (pour le jeu Monopoly)

Exemple d'étiquette de cote :

Facette et type de jeu
3 premières lettres du titre

R 403 MON

Inscription dans le catalogue : **R 403 MON**