

Savez-vous ce que signifient les chiffres et les lettres figurant sur les boites des jeux ?

- Les premiers chiffres correspondent au numéro d'inventaire donné au jeu par notre logiciel.
- La lettre correspond « à un type de jeux »:
 - **E = EXERCICE**
 - **S = SYMBOLIQUE**
 - **A = ASSEMBLAGE**
 - **R = REGLE**
- Les deux chiffres suivant correspondent aux différentes compétences requises

A quoi ça sert ?

Vous faire découvrir un classement de jeux Universel aux ludothèques pour vous aider à choisir vos prêts de jeux de en fonction des compétences de chacun (et non de l'âge). Nous utilisons ce classement ESAR depuis la création de la ludothèque. Il contient 6 facettes A,B,C,D,E,F qui permettent de l'affiner. Nous utilisons actuellement la première facette (A) appelée « type de jeux ».

Avant de mettre en service de nouveaux jeux, nous les testons, nous les analysons pour savoir comment les classer et nous les couvrons si besoin. Notre analyse porte sur le type de jeux (facette A). Cette facette contient différentes catégories :

EXERCICE	SYMBOLIQUE	ASSEMBLAGE	REGLE
E01 Jeu sensoriel sonore	S01 Jeu de rôle	A01 construction	R01 Association
E02 Jeu sensoriel visuel	S02 Mis en scène	A02 Agencement	R02 Séquence
E03 Jeu sensoriel tactile			R03 Circuit
E04 Jeu sensoriel olfactif			R04 Adresse
E05 Jeu sensoriel gustatif			R05 Sportif
E06 Jeu moteur			R06 Stratégie
E07 Jeu de manipulation			R07 Hasard
E08 Jeu d'action-réaction virtuel			R08 questionnaire
			R09 Mathématique
			R10 Langue
			R11 Enigme

Il n'a pas de bon ou mauvais classement. L'expérience avec le jeu et les différents publics peut nous amener à changer notre position ou à hésiter entre 2 catégories car un jeu peut en concerner plusieurs. La catégorie principale est définie selon cette méthodologie : Quelle compétence est requise pour jouer en autonomie, sans mettre en échec, et en incluant la notion de plaisir ?