

## « Animer un tournoi jeux vidéo avec la MDO »

<b>Présentation</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les membres référents de la MDO sont présents pour animer le tournoi.</li><li>- En s'inscrivant à cet atelier, les participants vont pouvoir partager un moment ludique et convivial, tout en testant leurs capacités dans les jeux vidéo.</li></ul>
<b>Besoins techniques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Console Nintendo Switch ou Nintendo Wii U en raison de leur facilité de prise en main et du grand nombre de jeux multijoueur.</li><li>- 2 à 4 manettes</li><li>- des piles pour les manettes (2 par manettes)</li><li>- 1 téléviseur</li><li>- 1 multiprise</li><li>- 1 rallonge</li><li>- 1 meuble où poser le téléviseur et la console</li><li>- des chaises</li><li>- Prévoir un tableau ou un paperboard et de quoi écrire pour inscrire les noms et les résultats des participants</li></ul>
<b>Public</b>	<p>A partir de 8 ans Il est préférable de regrouper les participants par tranche d'âge : 8-11 ans, 12-17 ans, adultes ou intergénérationnel</p>
<b>Nombres de participants</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>- De 1 à 2 sessions (matin / après-midi) en fonction du nombre de participants</li><li>- Pas plus de 24 participants par session</li><li>- Privilégier des passages par 4 ou 2 joueurs. Le gagnant affronte les gagnants des autres sessions, jusqu'au résultat final. Une revanche avec les perdants peut être mise en place</li><li>- Si le tournoi est partagé par plusieurs bibliothèques, on peut sélectionner les 4 finalistes de chaque bibliothèque en vue d'une grande finale</li></ul>

## « Animer un tournoi jeux vidéo avec la MDO »

### Durée

Une session ne doit pas excéder 2 heures.  
- Les ateliers peuvent se dérouler sur une journée avec 2 sessions :  
1 session le matin : 9h30 à 11h30  
1 session l'après-midi : 14h à 16h

### Points de vigilance

- L'animation génère du bruit, penser à informer le public de la date du tournoi
- Communiquer sur l'événement (flyers, journal local, bibliothèque, commerces, autres bâtiments de la commune, mailing).
- Inscription obligatoire en amont. Être clair sur les modalités d'inscriptions. Anticiper dans les réservations, une jauge spéciale si les personnes non inscrites insisteraient pour participer.
- Prévoir un nombre adéquat de places assises pour les joueurs et spectateurs. L'idéal est d'avoir un espace dédié.
- Privilégier les jeux multijoueur (2 à 4 joueurs) à très forte rotation (type Wii sport ou Mario kart) pour que les parties s'enchaînent vite.
- Prévoir des lingettes pour nettoyer les manettes après chaque utilisation et du gel hydro alcoolique pour les participants.
- Prévoir un tableau ou un paperboard et de quoi écrire pour inscrire les noms et les résultats des participants
- Le personnel de la MDO insère les jeux et procède à la distribution des manettes.
- Pour plus de convivialité, prévoir un petit goûter en fin de tournoi, un lot pour le grand gagnant et un lot de consolation pour les perdants.

### Missions de la bibliothèque accueillante

- Compléter et renvoyer à la MDO la fiche projet « animation jeux vidéo »
- Communication en amont (1 mois avant et relancer 15 jours avant l'atelier)
- Bilan des inscriptions et réalisation des groupes (J-7 avant l'atelier)
- Transmission des groupes avec la tranche d'âge des participants à la MDO (J-7 avant l'atelier)
- Installation, le jour même, de la « zone atelier » dans la bibliothèque et test du matériel
- Evaluation de l'animation quantitative (nombre d'inscrits, nombre de spectateurs, etc...) et qualitative (élu s'est déplacé, article de presse etc...)