

« Animer un tournoi de jeux vidéo »

Présentation	<ul style="list-style-type: none">- 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.
Besoins techniques	<ul style="list-style-type: none">- Console Nintendo Switch ou Nintendo Wii U en raison de leur facilité de prise en main et du grand nombre de jeux multijoueur. Mais il est possible de choisir une autre console.- 2 à 4 manettes- des piles pour les manettes (2 par manettes)- 1 téléviseur- 1 multiprise- 1 rallonge- 1 meuble où poser le téléviseur et la console- des chaises- Prévoir un tableau ou un paperboard et de quoi écrire pour inscrire les noms et les résultats des participants
Public	<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>
Nombres de participants	<ul style="list-style-type: none">- De 1 à 2 sessions (matin / après-midi) en fonction du nombre de participants- Pas plus de 24 participants par session- 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- Si le tournoi est partagé par plusieurs bibliothèques, on peut sélectionner les 4 finalistes de chaque bibliothèque en vue d'une grande finale

« Animer un tournoi de jeux vidéo »

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

- Si la bibliothèque n'est pas équipée (consoles, téléviseur, jeux), penser à réserver bien en amont le matériel à la MDO (Tina.TAFER@oise.fr et Jean.FRELAUT@oise.fr). Durée de prêt variable selon le projet.
- Penser à vérifier que le matériel est couvert par l'assurance de bibliothèque.
- 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 le plus clair possible sur les modalités d'inscriptions. Prévoir une petite marge, au cas où des personnes non inscrites feraient du forcing.
- Prévoir un nombre important de sièges et de places assises. Si l'animation peut s'effectuer dans un espace dédié, c'est d'autant mieux
- Privilégier les jeux multijoueur (2 à 4 joueurs) à forte rotation (type Wii sport ou Mario kart) pour que les parties s'enchaînent plus vite
- Prévoir des lingettes pour nettoyer les manettes après chaque utilisation et du gel hydro alcoolique pour les participants.
- Toujours insérer les jeux soi-même et procéder à la distribution des manettes, afin d'éviter « les foires d'empoignes ».
- Prévoir de quoi organiser 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)
- Trouver les participants et créer les groupes par tranche d'âge
- Bilan des inscriptions et réalisation des groupes (J-7 avant l'atelier)
- Installation, la veille, de la « zone atelier » dans la bibliothèque et test du matériel
- Evaluation de l'animation quantitatif (nombre d'inscrits, nombre de spectateurs, etc) et qualitatif (élu s'est déplacé, article de presse etc...)