

Switch : mode d'emploi



Switch : inventaire

Vous trouverez ci-joint l'inventaire de l'ensemble des éléments constituant cette malle d'animation, ainsi que leur valeur.

Élément	Quantité	Coût d'achat
Console Nintendo Switch	1	292.49 (pack)
Station d'accueil Nintendo Switch	1	42.00
Paire manette Joy-Con	2	64.90
Manette sans fil – pro controller	2	69.99
Câble de rechargement manette	2	6.99
Paire dragonne Joy-Con	2	5.99
Adaptateur secteur	1	25.00
Support Joy-Con	1	15.00
Station de recharge Joy-Con	1	29.99
Télévision	1 + 1 télécommande	169.01
Multiprise	1	10.00
Câble HDMI	1	5.00
Pochette de transport	1	19.99
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
Pack Jeux vidéo : catalogue des jeux	1	-
JEUX VIDEO	16	
Arms	1	45.99
Just Dance 2018	1	35.99
Zelda : Breath of the Wild	1	52.99
Mario Kart 8	1	44.49
Mario Tennis Aces	1	44.49
Pokkén Tournament DX	1	49.90
Super Mario Odyssey	1	44.49
Super Mario Party	1	44.49
Wonder Boy : The dragon's trap	1	29.99
1-2 Switch	1	36.90
Kirby Star Allies	1	44.49
Captain Toad : Treasure Tracker	1	29.49
Snipperclips	1	29.99
Go Vacation	1	39.99
Super Smash Bros Ultimate	1	52.99
Kit Nintendo labo	1	54.99
Team Sonic Racing	1	27.99
TOTAL		1436.01€

Rappel des modalités de prêt

Cette malle de jeux vidéo vous a été prêtée par la Médiathèque Départementale de l'Aveyron pour 3 mois maximum.

À la fin de ce délai, **vous devez rendre le pack complet** (console, jeux & accessoires). Pour vous faciliter la tâche de rassemblement, vous pouvez vous fier à la fiche d'inventaire. En cas de perte ou de casse du matériel, sa valeur y est également notée.

La console et les jeux vidéo sont prévus pour un usage en consultation sur place uniquement, ce qui exclut le prêt à domicile de jeux ou de consoles ainsi qu'un usage à l'extérieur de la bibliothèque.

N'hésitez pas à vous renseigner en amont auprès de la MDA si vous souhaitez bénéficier d'animations ou de formations Jeux vidéo.

Accès aux jeux vidéo

Nous vous incitions vivement à faire du prêt indirect de jeux et consoles et de gérer ces consultations en *Prêt sur place* si la bibliothèque est informatisée (pour des statistiques).

Aux bibliothèques qui ne sont pas informatisées, nous conseillons de remettre un jeu et une paire de manettes en échange d'une carte de lecteur.

Nous vous recommandons de mettre en place une charte d'utilisation des jeux vidéo et de la faire signer par chacun des usagers du service (afin de les responsabiliser par rapport au matériel prêté). Vous pourrez en trouver un exemple page 7.

Nous vous invitons également à remplir une fiche de consultation, qui pourra vous servir pour les réservations de créneaux horaires et pour les statistiques d'activités. Vous pourrez en trouver un exemple page 8.

Idées d'animation

- Tournois Mario Kart ou Mario Tennis
- Tournois jeu de combat avec Arms ou Super Smash Bros
- Soirée jeux de réflexion avec Captain Toad ou Snipperclips

Partenaires potentiels : école, collège, lycée, centre de loisirs, maison de jeunes, foyers, associations sportives ou créatives...

Installation

Avec la Switch vous pouvez jouer de plusieurs manières :

En mode « portable »

Comme ceci ->



Ou comme cela ->



En mode « salon » (console insérée dans sa station d'accueil, l'affichage se faisant alors sur une télévision)



Si vous installez la console **en mode « salon »**, avant de vous lancer dans l'installation, veillez à prévoir une prise électrique à proximité, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8 m² devant la télévision.

Pour vous aider dans le branchement de la console, nous avons posé sur chacun des câbles et des fiches de petits codes de couleur afin d'assembler les bons câbles aux bonnes fiches.

Une fois les branchements effectués, insérez la console dans son support.



Vous pouvez jouer en utilisant la paire de manette joy-con dans chaque main, ou en les insérant dans le support pour former une manette « classique »



Si vous jouez **en mode « portable »**, insérez les deux manettes joy-con à gauche et à droite de la console en les faisant glisser depuis le haut jusqu'à entendre un « clic ».



Pour détacher les joy-con, appuyez sur le petit rond noir à l'arrière de ces derniers et faites-les glisser vers le haut.

Mode d'emploi

Une fois le jeu choisi, insérez la cartouche dans l'emplacement « game card » sur le haut de la console (logo du jeu visible) jusqu'à entendre un « clic ».

Allumez la console (bouton *Power* sur le haut à gauche).

Vous pouvez ensuite sélectionner votre activité sur l'écran tactile (ou en utilisant directement la manette).

L'icône correspondant au jeu choisi est la première à partir de la gauche. Puis laissez-vous guider.

Pour éteindre la console, appuyez sur le bouton *Home* (sur le joy-con droit) qui vous ramènera au menu principal. À partir de là, pour l'éteindre, restez appuyé quelques secondes sur le bouton *power* de la console, sélectionnez « options d'alimentation » puis « éteindre ».

Pour changer de jeux, appuyez sur le bouton *Home* (sur le joy-con droit) qui vous ramènera au menu console, placez le curseur sur la vignette du jeu que vous souhaitez fermer, et appuyez sur le bouton *X* pour le fermer. Vous pouvez alors retirer la cartouche de jeu et en insérer une autre.

Nous vous conseillons de vérifier au prêt et au retour le bon fonctionnement de la console, en l'allumant systématiquement, ainsi que la présence de la cartouche de jeu.

Synchronisation des manettes à la console

Si une manette se déconnecte de la console (led qui clignote lorsque vous pressez un bouton) vous avez la possibilité de la resynchroniser. Pour les joy-con, il suffit de les attacher à la console en les faisant coulisser à gauche et à droite de cette dernière. Pour la manette pro, il faudra la relier à la console grâce au câble USB fourni.

Rechargement des manettes

Quand la led d'un des joy-con est rouge, cela indique qu'il doit être rechargé. Il faut environ 3 heures et demi pour un rechargement intégral. Attachez les joy-con à la console et insérez celle-ci dans son support. Vous avez également la possibilité d'utiliser la station de recharge que nous vous fournissons dans le pack. Branchez là à l'arrière du support pour l'alimenter.

Sauvegarde des parties

Afin de faciliter la gestion des sauvegardes des usagers sur certains jeux, nous vous conseillons de leur indiquer qu'il ne pourra pas y avoir une sauvegarde par joueur.

Choix des jeux

Pour vous aider dans le choix et les recommandations, nous vous invitons à consulter le dossier joint, où vous pourrez retrouver les fiches de tous les jeux vidéo inclus dans le pack, avec notamment les indications PEGI (recommandations d'âge) et le type de jeu. Ce même dossier pourra être mis à la disposition de vos usagers, de façon à ce qu'ils puissent choisir leur jeu en toute connaissance de cause.

Merci de remplir la fiche bilan qui accompagne le pack (en dernière page).

Charte d'utilisation des Jeux vidéo à la bibliothèque de _____

Cette charte a pour objectif de détailler les conditions d'utilisation de l'espace Jeux vidéo de la bibliothèque, ainsi que les règles qui le régissent.

L'accès aux jeux vidéo est réservé aux usagers inscrits à la bibliothèque et soumis à l'acceptation de son règlement intérieur. L'acceptation écrite de la charte d'utilisation des Jeux vidéo est indispensable (ainsi que la signature du responsable légal pour les mineurs).

L'âge minimum requis pour jouer est de 3 ans. Les enfants de moins de sept ans devront être impérativement accompagnés d'un adulte durant toute la durée du jeu.

Les usagers peuvent utiliser ce service en s'inscrivant à des créneaux d'une heure (limités à un par jour et par usager) sur présentation de leur carte d'abonné en cours de validité (ou à défaut une pièce d'identité) afin de se voir remettre la manette et installer le jeu choisi. La réservation peut se faire de façon anticipée ou le jour même. Le joueur inscrit peut inviter des amis sur sa partie.

Les usagers verront leur réservation automatiquement annulée pour tout retard de plus quinze minutes. Les usagers devront autant que possible prévenir la bibliothèque en cas d'impossibilité d'honorer un rendez-vous. En cas d'absences répétées, les inscriptions seront suspendues.

Un catalogue de jeux vous est proposé. Il ne peut être choisi qu'une seule console et qu'un seul jeu par créneau horaire, sans possibilité d'en changer en cours de consultation. Le choix du jeu sera soumis aux limitations d'âge légal mentionné par le PEGI, ou à la limitation d'âge portée sur le catalogue.

Les usagers sont autorisés à sauvegarder leur progression sur les consoles. Néanmoins, la bibliothèque ne peut être tenue responsable en cas d'effacement de ces données. Les usagers sont autorisés à amener leur console portable personnelle pour consulter des jeux de la bibliothèque.

Les séances sont encadrées par un bibliothécaire ; il est le seul habilité à installer les jeux et à effectuer les manipulations sur les consoles en cas de problème technique. Il pourra également mettre fin à la séance en cas de comportement excessif ou de non-respect des règles de fonctionnement du service Jeux vidéo.

La détérioration du matériel mis à disposition engage la responsabilité des usagers qui devront remplacer le matériel ou le rembourser au prix de sa valeur marchande.

De manière générale et conformément au règlement intérieur de la bibliothèque, le non-respect de la présente charte ou du règlement intérieur peut conduire à une exclusion temporaire ou définitive du service.

Je, soussigné(e), Nom : _____ Prénom : _____
N° adhérent : _____

déclare avoir pris connaissance du règlement de la bibliothèque et de la Charte d'utilisation des Jeux vidéo et m'engage à les respecter.

Lieu, date, signature :

Non, Signature et téléphone du représentant légal :
(pour les usagers mineurs)

Fiche bilan du pack Switch

Bibliothèque :

Période d'utilisation de la console :

Cet emprunt faisait-il parti d'un projet d'animation ?

Compte rendu des activités réalisées

Fréquentation sur toute la période concernée

Quel genre de public ? Apport de nouveaux publics ? Collaborations et partenariats ?

Retombées de cette animation

Avez-vous des remarques, des suggestions à propos de ce pack ?