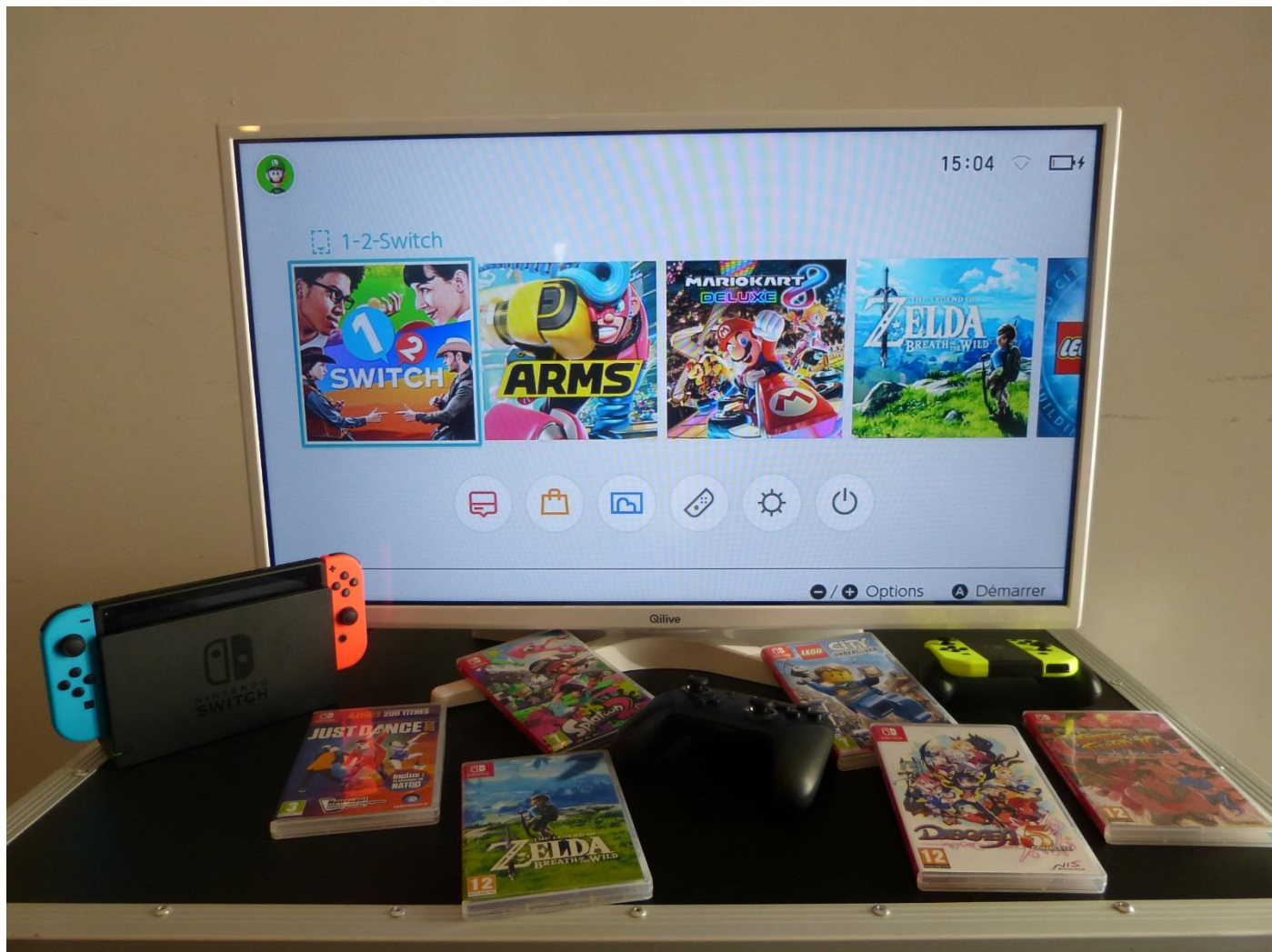


## Switch : mode d'emploi



## Switch : inventaire

Pour votre information, vous trouverez ci-joint l'inventaire de l'ensemble des éléments constituant ce pack, ainsi que leur valeur.

Élément	Quantité	Coût d'achat
Console Nintendo Switch	1+ 1 guide constructeur	329.99
Station d'accueil Nintendo Switch	1	42.00
Paire manette Joy-Con	2	89.99
Manette sans fil – pro controller	1	79.99
Câble de rechargement	1	6.99
Paire dragonne Joy-Con	4	5.99
Adaptateur secteur	1	25.00
Support Joy-Con	1	15.00
Pro Charging Grip	1	24.99
Télévision	1 + 1 télécommande	99.00
Multiprise (3 prises)	1	-
Câble HDMI	1	9.99
Pack Jeux vidéo : mode d'emploi	1	-
<b>JEUX VIDEO</b>	<b>17</b>	<b>1048.83</b>
1-2 Switch	1	41.99
Arms	1	59.99
Disgaea 5	1	59.99
Donkey Kong country	1	64.99
Fire Emblem Warriors	1	64.99
Just Dance 2017	1	44.99
Kirby star allies	1	64.99
Lego City Undercover	1	59.99
Lego Ninjago Le film	1	59.99
Mario Kart 8	1	59.99
Mario + The Lapins Crétins Kingdom Battle	1	49.99
Pokkén Tournament DX	1	64.99
Rayman Legends	1	32.99
Scribblenauts showdown	1	32.99
Snipperclips Plus	1	32.99
Sonic Forces	1	39.99
Splatoon 2	1	64.99
Super Mario odyssey	1	64.99
The Legend of Zelda : Breath of the Wild	1	69.99
Ultra Street Fighter 2	1	44.99
Wonder boy	1	32.99
Xenoblade Chronicles 2	1	64.99
<b>TOTAL</b>		<b>1907.71</b>

### **Rappel des modalités de prêt**

Ce pack de jeux vidéo vous a été prêté par la DLP pour 3 mois maximum (durée déterminée au moment de la réservation).

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 DLP si vous souhaitez bénéficier d'animations autour des Jeux vidéo.***

### **Accès aux jeux vidéo**

Nous vous incitons 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 manette 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 5.

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 6.

### **Idées d'animation**

- Tournois Mario Kart
- Tournois de combat avec Arms, Ultra street fighter 2
- Détente : Danser avec Just Dance 2017, Rigoler avec 1-2 Switch, ...

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

## Installation

Avec la Switch vous pouvez jouer en mode « portable » ou en mode « salon » (console insérée dans sa station d'accueil, l'affichage se faisant alors sur une télévision)

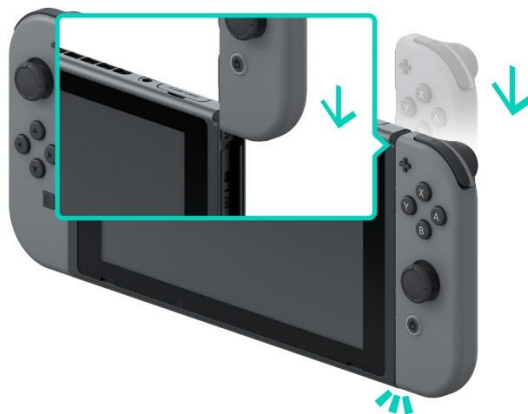
Si vous installez la console **en mode « salon »**, avant de vous lancer dans l'installation, veillez à prévoir une prise électrique à proximité, ainsi qu'un espace de jeu d'au moins 8 m<sup>2</sup> devant la télévision.

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, vous pouvez jouer en utilisant la paire de manette Joy-con dans chaque main ou en les insérant dans le support correspondant 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.



Pour détacher les Joy-con, restez appuyé 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 la contraction audible du petit ressort intérieur.

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 ou changer de jeu, 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 ».

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

## **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.

**Merci de ne recharger les manettes que lorsque la batterie est déchargée et de veiller à ne pas les laisser plus que nécessaire en charge.**

## **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, tout en les encourageant à retenir leur numéro de partie lorsque plusieurs sauvegardes sont possibles.

## **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.**

## **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. De même, 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 :

Signature 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 ?

*Si vous avez des photos ou des articles de presse, n'hésitez pas à nous les joindre et à les partager sur Culture41 ([www.culture41.fr](http://www.culture41.fr)).*