

Règles du jeu



Constituer une équipe et créer un nom



Lancer le dé pour déterminer l'ordre de passage



Les cases : théorie, pratique, jokers, jeu de rôles, prison



1 point théorie - 2 points pratique
Mauvaise réponse = un "prisonnier"



Classement des équipes et récompenses

Bibliothécaire sans peine

Règles du jeu : précisions



Jeu de rôles : mise en pratique bibliothécaire-lecteur. Sujet imposé par le maître du jeu.

Les trois types de jokers sont :
"gentil", "méchant" ou "aléatoire"



But du jeu : révision(s) des bases théoriques de la recherche documentaire