

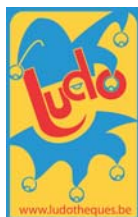


LABEL LUDO 2011

MODUS OPERANDI

Version mai 2011

Ce dossier présente le Label Ludo 2011, en décrit les critères d'éligibilité, ainsi que le planning et les modalités de l'élection.



Le LABEL LUDO est une initiative de Ludo asbl, organisée en partenariat avec les ludothèques de la Communauté Française, le soutien du Secteur Ludothèques de la Cocof et de la Communauté Française e Belgique.

Le Label Ludo 2011 est la **deuxième édition** « publique » de l'élection de meilleur jeu de société familial de l'année, désigné principalement par le public des ludothèques de la Communauté Française de Belgique.

Cette édition 2011 voit quelques **innovations**:

- Le nombre de vote minimum a été revu : **2 jeux minimum** devront être joués sur les 5 jeux finalistes pour que les notes du votant soient prises en compte dans le calcul final.
- Pour inciter le public à participer, la note globale de chaque jeu sera pondérée en fonction du nombre de jeux effectivement joués et évalués par le votant.
- Dans un esprit d'ouverture et de partage, le vote est ouvert à des « **partenaires invités** » du réseau des ludothèques néerlandophones de Belgique et à des ludothèques françaises.
- Ludo asbl s'associe cette année à **Yapaka** et à sa campagne de sensibilisation « Jeu t'aime » pour organiser une grande fête ludique au mois de novembre (à confirmer). Ce sera l'occasion de conclure en beauté l'opération avec la promulgation des résultats du Label Ludo 2011.

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

2. CRITÈRES DE VOTE

3. VOTANTS ET PARTENAIRES LABEL LUDO

3. QUAND, OÙ ET COMMENT VOTE-T-ON ?

4. LE CALENDRIER

5. LES SUITES

6. CONTACTS

1. PRÉSENTATION GÉNÉRALE

a. Présentation

Chaque année, Ludo asbl organise l'élection du Label Ludo, décerné à un jeu de société moderne élu par le public du réseau des ludothèques de la Communauté Française de Belgique.

Cette année, le vote s'ouvre à des ludothèques « invitées » d'autres réseaux (Ludothèques néerlandophones et françaises)

b. Valeurs

Le label LUDO entend mettre en valeur un jeu de société récent, résolument destiné à un public familial, indépendamment de tout intérêt commercial. Il est une garantie de qualité dans une perspective de promotion culturelle du jeu de société.

En outre, l'opération Label Ludo est un outil de dynamisation culturelle et de sensibilisation au jeu mis à disposition des ludothèques et de nos partenaires. Au-delà du « prix », nous entendons surtout faire découvrir des jeux de qualité et inciter les familles à jouer et à se rencontrer autour du jeu.

c. Quelques termes

Partenaire Label Ludo : personnes physiques ou morales chargées de collecter et de gérer les votes du public : ludothèques (incluant les clubs de jeu), membres de Ludo asbl, responsables agréés de manifestations ludiques privées, ... en Communauté Française de Belgique.

Partenaire invité : personnes physiques ou morales chargées de collecter et de gérer les votes du public : ludothèques (incluant les clubs de jeu), membres de Ludo asbl, responsables agréés de manifestations ludiques privées, ... hors Communauté Française de Belgique.

Votants : personnes physiques qui « notent » les jeux au moyen d'un bulletin de vote.

Jeu finaliste : jeu « présélectionné » (4 ou 5) parmi lesquels les votants pourront élire leur jeu préféré.

Jeu élu ou labellisé : jeu qui au terme du dépouillement des bulletins aura réuni les meilleures notes.

Notes intermédiaires : notes quantifiant l'appréciation des 4 critères (1 principal de 1 à 10, 3 secondaires de 1 à 5) exprimés en chiffres.

Note globale : somme des notes intermédiaires.

Note pondérée : Il s'agit de la note globale pondérée en fonction du nombre de jeux joués et évalués par le votant. C'est cette note qui comptera dans le calcul final.

2. CRITÈRES DE VOTE

a. Les conditions d'éligibilité

Il s'agit des caractéristiques objectives minimales du jeu pour qu'il puisse prétendre au Label Ludo.

- Le jeu doit être apparu sur le marché au plus tôt au Salon d'Essen en Allemagne de l'année précédente.
- Le jeu doit pouvoir être jouable ensemble par des enfants (dès 8-10 ans), des adolescents et des adultes. Le caractère familial du jeu est un critère de choix déterminant.
- Le jeu doit être distribué et disponible en Belgique (ou en passe de l'être)
- Le jeu doit être traduit en français (ou en passe de l'être). Exceptionnellement si aucun texte n'apparaît sur le matériel, que les règles sont simples et facilement disponibles sur l'Internet, Ludo asbl se réserve le droit de déclarer le jeu éligible.
- Le label Ludo ne pourra être décerné qu'à un jeu finaliste désigné lors du Ludo Week-End (cf ci-après)
- Le rapport qualité/prix et la pérennité potentielle du jeu sont aussi des critères pris en compte.

Les jeux finalistes rencontreront par défaut tous ces critères.

b. Les critères de vote

- Il s'agit des 4 critères subjectifs (un principal et 3 secondaires) sur base desquels le jeu sera évalué par les votants et qui seront quantifiés en leur attribuant des « notes intermédiaires».
- Nous insistons sur le fait que le vote doit refléter une appréciation personnelle et non une projection du plaisir des autres joueurs ayant participé à la partie.

Critère principal

PLAISIR DE JOUER	Qualité Ludique générale du jeu	1 à 10	1= ennui profond... 10= plaisir intense !
------------------	---------------------------------	--------	--

Critères secondaires

QUALITE DU MATERIEL	Esthétisme, illustrations, ergonomie, solidité	1 à 5	1= laisse à désirer... 4= pratique et superbe !
ORIGINALITE	Du thème et/ou de la mécanique	1 à 5	1= déjà vu 1000 fois 4= jamais vu ça !
FAMILIAL	A quel point le jeu est-il fait pour réunir TOUTE la famille autour d'un plaisir partagé.	1 à 5	1= que pour les enfants ou que pour les adultes 4= pour toute la famille !

- La NOTE GLOBALE comprise entre 4 et 25 est la somme de ces 4 notes intermédiaires.
- La NOTE PONDÉRÉE : pour inciter les votants à jouer, la note globale sera pondérée en fonction du nombre de jeux joués et évalués selon la clef suivante :
 - 1 jeu joué : x 0 (vote nul)
 - 2 jeux joués : x 1,0
 - 3 jeux joués : x 1,1
 - 4 jeux joués : x 1,2
 - 5 jeux joués : x 1,3
- Pour le calcul final et la désignation du jeu élu, les notes pondérées seront additionnées.
- Pour être valable, chaque bulletin indiquera la ludothèque de référence, les nom, prénom, code postal, du votant ainsi que son âge s'il est mineur.

3. VOTANTS ET PARTENAIRES LABEL LUDO

Le Label Ludo est un prix du public : c'est donc logiquement le public des ludothèques (au sens large) qui vote, encadré par les « partenaires Label Ludo » et selon des modalités bien définies.

a. Les votants

- Le vote est strictement personnel. Chaque membre de la famille ou du groupe de joueur, enfant et adulte, doit remplir un bulletin en son nom de manière individuelle et indépendante.
- Le votant doit être en âge de comprendre et d'apprécier lui-même le formulaire (simple) de vote, éventuellement aidé mais pas influencé par un adulte...
- Pour que les votes d'un participant soient valides, il devra NOTER AU MOINS 2 JEUX parmi les finalistes (et y avoir joué...). La note globale sera pondéré en fonction du nombre de jeux joués et évalués.(cf ci-avant pour plus de précisions)
- Cependant, les votes d'un même votant peuvent être consignés sur des bulletins différents, pour autant que le même nom y figure (afin de pouvoir recouper les informations par la suite)
- Le vote est interdit aux auteurs, éditeurs, distributeurs du jeu (et leurs proches) ou à toute personnes ayant un rapport intéressé avec la promotion commerciale du jeu en question.
- Le vote est bien entendu ouvert aux ludothécaires.

b. Qui sont les partenaires du Label Ludo ?

- Les partenaires du Label Ludo sont des personnes physiques mais surtout morales : ludothèques dont clubs de jeu, associations ludiques, initiatives privées non-commerciales en accord avec le comité organisateur.
- Ces partenaires sont les relais locaux et de terrain entre le Label et le public : ils font la promotion du Label, ils proposent, présentent et mettent en valeur les jeux finalistes auprès de leur public, et expliquent les règles des jeux finalistes.

c. Les partenaires : premiers promoteurs du Label Ludo

- Cela va de soi : les partenaires se doivent d'acquérir les jeux finalistes. Nous sommes conscients que cela représente un certain investissement, mais gageons que ces jeux finalistes

colportent des valeurs ludiques chères aux ludothèques. Au-delà, ce seront donc des jeux de qualité dans lesquels il nous semble naturel d'investir pour les proposer au public.

- Chaque partenaire est bien entendu libre d'organiser les parties des jeux finalistes comme il l'entend, en fonction de ses disponibilités, de ses horaires d'ouverture et de sa « philosophie », sur place ou en prêt. La manière de présenter le Label Ludo et les jeux finalistes est laissée à leur entière discrétion. Cela peut se faire pendant les heures d'ouverture, en démonstration, en location, en animation (écoles, groupes, ...), lors de soirées ou d'événements ludiques, etc...Cependant, nous nous permettons de mettre en garde contre le prêt car cela risque de rendre les jeux indisponibles trop longtemps...
- Pour les plus petites structures, nous encourageons vivement les ludothèques à s'associer pour faire des « économies d'échelle » tant dans l'acquisition des jeux que dans l'organisation des parties. C'est l'occasion rêvée d'encourager ou de renforcer les synergies !

d. Les partenaires : « assesseurs » des élections !

- Les partenaires distribuent, recueillent et « compilent » les bulletins de vote (cf ci-après pour les modalités) et accompagnent les votants pour les remplir.
- Des documents sous forme de fichiers PDF imprimables sont fournis par Ludo asbl pour aider les partenaires (le présent règlement, des bulletins de vote, des affiches A4, un « mode d'emploi » résumé,...)
- Les partenaires sont également les garants techniques et éthiques de la bonne tenue de l'élection du Label Ludo.
- La liste des Ludothèques partenaires sera publiée sur le site de Ludo asbl. (avec éventuellement un compteur du nombre de votes mis à jour au fur et à mesure de la compilation des résultats)

3. QUAND, OÙ ET COMMENT VOTE-T-ON ?

a. Quand et comment vote-t-on ?

- Dans la mesure du possible, les votes ne seront consignés sur un bulletin de vote « officiel », fourni par Ludo asbl sous forme informatique (PDF)
- Rappel : les votes ne seront pris en compte que si le votant a joué et évalué au moins 2 jeux parmi les finalistes.
- Les votes sont ouverts du début septembre à la mi-novembre 2011. La date précise de clôture des votes sera arrêtée fin août au plus tard

b. Consolidation des votes

- Nous demandons aux partenaires du Label Ludo de faire parvenir les résultats des votes à Ludo asbl le plus régulièrement possible, afin d'éviter les engorgements de dernière minute.
- Dans la mesure du possible, nous demandons aux Ludothèques partenaires de consigner les votes dans un tableau Excell dont le modèle sera fourni en temps utile par email et disponible en téléchargement sur notre site. (Les partenaires conservent les bulletins de vote originaux).
- Les tableaux Excell consignnant les résultats des bulletins de vote doivent être envoyés à olivier@ludothèques.be, Toutes les données de chaque bulletin (nom, prénom, âge, dates, cotes,...) doivent IMPÉRATIVEMENT être indiquées pour que le vote soit valable.

DATE LIMITE D'ENVOI PAR EMAIL: 17 NOVEMBRE 2011.

- Dans un soucis de souplesse et de facilité, pour les partenaires non informatisés et/ou peu à l'aise avec l'outil informatique, les bulletins papier peuvent éventuellement être envoyés par la poste à l'adresse suivante : Olivier Grégoire 70, rue Vonck 1030 Bruxelles.

DATE LIMITE D'ENVOI PAR LA POSTE: 15 NOVEMBRE 2011.

- Vous pouvez tout envoyer en une fois ou échelonner les envois, ce qui nous permettra de savoir où on en est au fur et à mesure et de ne pas être submergés par l'encodage de dernière minute.
- Au fur et à mesure, Ludo asbl consolidera ces votes dans un tableau qui restera confidentiel jusqu'à la Promulgation finale des résultats. (cf modèle ci-après en annexe)

4. LE CALENDRIER

Jusqu'au 29 juillet 2011 : PROPOSITIONS DE JEUX

Proposez des jeux répondant aux critères d'éligibilité visés ci-dessus et qui vous semblent pouvoir faire partie des jeux finalistes.

Ces propositions peuvent être envoyées par email à olivier@ludotheques.be.

Merci de nous faire parvenir vos propositions le plus tôt possible afin que nous puissions obtenir les jeux avant le Ludo Week-end

Week-End du 13 au 15 août 2011 : DÉSIGNATION DES JEUX FINALISTES

Les jeux finalistes seront définitivement sélectionnés au cours du Ludo Week-End à Champlon par les ludothécaires et les participants au week-end, sous l'égide des membres de Ludo asbl.

La liste des jeux finalistes sera publiée dans les jours qui suivent le Ludo Week-end.

Fin Août / début septembre : PUBLICATION ET ACQUISITION DES JEUX FINALISTES

- Dépouillement des jeux finalistes par l'équipe de Ludo.
- Vérification de disponibilité à la distribution
- Finalisation des documents de présentation/promotion du Label Ludo
- Publication par email, newsletter et sur le site de Ludo asbl des jeux finalistes.
- Acquisition des jeux finalistes par les partenaires.
- Les partenaires prennent connaissance des règles des jeux finalistes.
- Une rencontre pourrait être organisée pour la présentation et l'explication des règles si la demande est forte.

De début Septembre au 27 octobre 2011 : PREMIÈRE SALVE ! (dates à confirmer)

- C'est la première « salve » de votes. Les partenaires sont invités à promouvoir le Label Ludo auprès de leur public, leur expliquer les règles, les inciter à jouer et à voter !
- L'opération Label Ludo peut s'intégrer aux activités quotidiennes et habituelles de la ludothèque et il faut considérer les jeux finalistes comme autant de supports supplémentaires pour promouvoir le jeu familial au sens large.

La participation au vote est une motivation supplémentaire pour attirer le public et l'inciter à jouer.

- Pour éviter les engorgements de dernière minute, il serait bon comme évoqué ci-dessus que les partenaires envoient à Ludo asbl une première synthèse des votes qui leur ont été soumis pendant cette période.

Du 28 octobre au 18 novembre 2011 : LA FUREUR DE JOUER (DEUXIÈME SALVE) (dates à confirmer)

- Les événements et manifestations ludiques organisées par les ludothèques et les différents partenaires pendant la Fureur de Jouer seront l'occasion d'intensifier et/ou de relancer les votes en proposant plus systématiquement les jeux finalistes au public.

- Une fois encore, la manière de présenter le Label Ludo et les jeux finalistes est laissée à la discrétion des partenaires.

- A l'issue de cette période Fureur de Jouer, il est indispensable que les partenaires fassent parvenir les dernières consolidations de vote, sous peine d'un engorgement dans le traitement des dernières données.

Les 19 & 20 novembre 2011: FÊTE LUDIQUE « JEU T'AIME » AU BOTANIQUE (TROISIÈME SALVE) (À CONFIRMER)

- La fête « JEU T'AIME » est organisée par Yapaka (Communauté Française) au Botanique les 19 et 20 novembre. Il s'agit d'une manifestation ludique centrée essentiellement sur le jeu dans le rapport Parents/enfants.

- Pour de plus amples informations sur cette fête, rendez-vous sur le site de Yapaka : <http://www.yapaka.be/>

- Cette fête sera l'ultime occasion d'inciter le public à jouer et à voter.

20 novembre (Fin d'après-midi) : PROMULGATION DES RÉSULTATS !

- Le Label Ludo sera annoncé au public et à la presse en clôture de la fête « Jeu T'aime », le dimanche en fin d'après-midi et après l'ultime consolidation et vérification des votes.

- Cette annonce bénéficiera de la publicité et de la visibilité de la manifestation.

5. L'APRÈS...

1. La presse

- Le Label Ludo sera diffusé le plus largement possible vers la presse généraliste et spécialisée, écrite, audiovisuelle et de la toile.
- Un communiqué de presse sera rédigé et envoyé aux médias.
- Nous comptons profiter de la synergie, de la promotion et du soutien des médias mis en place à l'occasion de la fête « Jeu T'aime » pour focaliser l'attention de la presse sur le Label Ludo, en cette période de fin d'année traditionnellement propice au jeu.
- La teneur culturelle du prix, sa légitimité et son indépendance garanties par les votes du public seront particulièrement mises en avant.

2. Les macarons

Des macarons autocollants imprimés au préalable à l'effigie du Label Ludo seront distribués à l'éditeur ou au distributeur pour être apposés sur les boîtes. Le cas échéant, ces macarons seront directement distribués aux ludothèques et aux détaillants spécialisés.

6. CONTACTS

Contact Label Ludo

Olivier Grégoire,

Email

olivier@ludotheques.be

Téléphone

0477 596 326

Adresse courrier

Olivier Grégoire

70 rue Vonck 1030 Bruxelles

Site

<http://www.ludotheques.be>