

I. Présentation de la Ludo

La Ludo est une association à but non lucratif, située dans la commune du Pallet.

Elle dispose d'une grande salle dans un moulin à eau prêté gratuitement par la mairie.

L'association a été créée en juin 2021. Elle est issue du matériel et des bénévoles de la ludothèque de l'amicale laïque du Pallet, qui a été dissoute en 2020.

Cette ludothèque dispose d'un catalogue d'environ 550 jeux de société, ainsi qu'une vingtaine de jeux en bois.

L'activité principale de l'association est le prêt de jeux aux familles adhérentes, au travers d'une permanence hebdomadaire organisée le samedi matin. Elle est ouverte entre le premier samedi de septembre jusqu'au premier samedi de juillet.

Son fonctionnement a été axé sur la simplicité de service. Une adhésion, tout compris, de 20€ est demandée pour la location de 2 jeux quel que soit la durée, tant que court le contrat. Cependant, l'adhérent est incité à changer de jeux une fois par mois. L'objectif est de favoriser la découverte d'autres jeux et de mécanismes différents et réciproquement, que les jeux puissent profiter à tous. Hors adhésion, toute personne peut jouer gratuitement sur place durant les permanences.

Lors des permanences, un binôme de bénévoles favorise la prise en charge de la partie administratif des emprunts mais aussi et surtout le conseil et l'explication des jeux. La structure est composée uniquement de bénévoles, actuellement au nombre de 12.

De plus, nous proposons des locations "évènementiels" qui sont accessibles pour tous, avec un tarif préférentiel pour les adhérents. Ce service permet de louer des grands jeux en bois ainsi que plusieurs jeux de société afin répondre aux besoins des fêtes familiales, des écoles, d'entreprises et autres évènements locaux.

Enfin nous participons à plusieurs événements de jeux, entre autres ceux organisés à la bibliothèque municipale ou en partenariat avec des écoles lors de la promotion de non-utilisation des écrans.

Bilan 2022 et perspectives

A la clôture du premier exercice (entre novembre 2021 et septembre 2022) d'une durée de 10 mois et avec une fermeture d'1 mois, il a été constaté sur une ouverture de 9 mois réelle :

- 469 locations
- 48 adhésions, y compris collectivités et associations signées
- 60 jeux en bois empruntés
- 490 accueils sur place sur l'année, soit une moyenne de 15 visiteurs/permanence.

Les perspectives de développement de l'activité pour les années à venir sont nombreuses.

Actuellement, nous travaillons activement avec les autres associations ludiques du territoire afin de mettre en valeur notre complémentarité et nous projetons un événement commun.

L'association est en cours de signature d'un partenariat de prêt avec le service jeunesse de la commune du Pallet autour de plusieurs axes ;

- La location en période scolaire de 2 jeux à l'accueil de loisirs, remplacés périodiquement

- L'emprunt d'une dizaine de jeux lors des vacances scolaires. Ces jeux seront sélectionnés en fonction du projet pédagogique défini en amont afin de créer une cohérence thématique ; environnement, sociétale, coopération, motricité...
- Le libre accès à la Ludo sous la responsabilité des animateurs pour favoriser le choix collectif des jeux et la variété

II. Actions du budget participatif

L'appel à projet budget participatif nous permettrait d'étendre notre action auprès d'un public plus large et divers en dotant la ludothèque d'une offre ludique supplémentaire et adaptée à la spécificité de nouveaux publics.

Les jeux, sous leurs diverses formes, favorisent entre autres :

- Le rupture de l'isolement et les rencontres
- le respect des règles, la patience et la coopération
- Le développement de compétences d'expression et de communication
- L'affirmation de soi et l'estime de soi
- La mémoire, l'imagination
- La motricité et la dextérité
-

Ainsi, les outils ludiques peuvent être bénéfiques à un large public, bien au-delà des enfants et des familles. Nous souhaiterions développer des projets pédagogiques adaptés aux différentes étapes d'un parcours de vie : enfance, jeunesse, personnes en rupture de parcours, personnes âgées...

L'achat de ces jeux se fait et se fera à travers les entreprises de notre territoire.

Le projet consiste à développer les conventions à l'image de celle déjà mise en place avec les accueils de loisirs, auprès d'autres publics autour d'objectifs pédagogiques spécifiques adaptés.

La prospection de ces établissements se fera sur les communautés de Sèvres et Loire ainsi que de Clisson Sèvres et Maine avec un rayon de 10 km autour du siège de la Ludo pour proposer la mise à disposition de jeux dans ces différents établissements.

Cette subvention permettra aussi à la ludothèque de développer des actions de partenariat avec des associations locales telles que l'Outil en Main, en se dotant de nouveaux jeux et d'un smartphone nécessaire à la réalisation de ce projet. En effet, il est nécessaire pour ces actions d'organiser une permanence téléphonique hebdomadaire dédié ainsi que toutes les sollicitations afférentes au projet.

Actions 1 : étendre la mise à disposition de ressources ludiques à destination d'enfants scolarisés

L'objectif de cette action est de mettre en place des conventions à l'image de celle que construisons actuellement avec les services jeunesse du Pallet pour la mise en place de jeux, support aux projets pédagogique de la structure.

La multiplication de ces partenariats nous contraint à étendre notre catalogue de jeux.

- Obtenir au moins 2 nouveaux partenariats avec des services jeunesse des communes de Loire Atlantique (accueil de loisirs, écoles, ...).

Budget prévisionnel :

- Une dizaine de jeux d'expression (My story cards, Animètre, Code Name, En un mot...) 200 €
- Une dizaine de jeux coopératif (Castello Del Drago, Connec'team, Tête à queue, Kraken Attack...) soit 150€.
- Une dizaine de jeux de société premier âge (Junga, construction, parcours de bille) soit 150 €
- Un smartphone soit 200€

Action 2 : mise en place d'offre de mise à disposition de ressources ludiques en structure sociale et médicosociale

L'objectif de cette action est de développer des conventions avec des structures adultes.

- Obtenir au moins 2 partenariats avec des établissements d'hébergement pour personnes âgées dépendantes.
- Obtenir minimum 1 partenariat avec des associations ou des structures à l'aide sociale (CHRS, DASS, MDPH, PMI, OFII, croix rouge, resto du cœur, hôpitaux cliniques pédiatriques).

Budget prévisionnel :

- Une dizaine de jeux d'adresse spécialisé (Castello Del Drago, Connec'team, Tête à queue, kraken Attack...) soit 250€.
- Une demi-douzaine de jeu pour un public spécifique (Le 31, jeux Hop Toys) soit 300€
- Une dizaine de jeux de mémoire (My story cards, Animètre, code Name, En un mot...) soit 250€
- Une demi-douzaine de jeux de culture générale (Timeline, TFMC...) soit 200 €
- Un smartphone (budgétisé dans l'action 1)

Action 3 : partenariat

Cet axe permet de développer la mise en réseau avec des structures locales et l'inscription de l'association dans le territoire.

Le premier volet de cette action est la mise en place de partenariat pour travailler de concert avec des acteurs locaux autour de la création de jeux sur mesure. Les structures pourront être des associations de fabrication : Fab Lab, promotion des métiers manuels, établissements scolaires...

Le second volet est le développement de partenariat avec des organismes de formation œuvrant dans le champ de l'animation et du social. L'objectif serait d'accompagner les structures conventionnées dans l'organisation des projets pédagogiques intégrant des ressources ludiques tout en permettant aux étudiants d'expérimenter des actions professionnelles.

- Créer au minimum 1 partenariat avec un acteur pouvant fabriquer des jeux.
- Créer au moins 1 partenariat avec un organisme de formation.
-

Budget prévisionnel

- Le matériel nécessaire à la réalisation de jeux e soit 300€.
- Le matériel nécessaire à la maintenance des jeux soit 200€.
- Un smartphone (budgétisé dans l'action 1)

III. Synthèse financière et Critères d'évaluations

Les moyens financier prérequis s'élèvent à 2400€ réparti comme suit :

- 700 € pour le 1er objectifs (étendre la mise à disposition de ressources ludiques à destination d'enfants scolarisés)
- 1000 € pour le deuxième objectif (mise en place d'offre de mise à disposition de ressources ludiques en structure sociale et médicosociale)
- 500 € pour le dernier objectif (mise en place de partenariat)
- 200 € pour l'achat de matériel de réparation des jeux de société.

Les indicateurs de suivi (KPI) de l'avancée du projet seront défini comme suit

Critères d'évaluation de procédure

- Nous allons faire un retroplanning afin que l'objectif soit atteignable
- Nous allons mettre en place des tableaux de bord mensuel de chaque étape :
- Suivi des demandes de sollicitations
- Quantifier et qualifier les refus
- Etablir un planning de relance (+ en retard)
- Faire un point des rendez-vous en cours (+ en retard)
- Faire un point des conventions à faire (+ en retard)
- Faire un point sur les conventions accepté
- Ateliers d'amélioration continue de notre plan d'action

Critères d'évaluation quantitative

- Le nombre de nouvelle conventions signées avec le ratio de l'objectif cible
- Le secteur géographique et public
- Nombre de joueurs utilisateurs selon profil recueillis par les structures : nombre de jeux prêtés et utilisés

Critères d'évaluation qualitative

- Questionnaire de satisfaction emprunteur