

## Le Ludoclub

Le ludoclub est ouvert à une vingtaine d'élèves de tous niveaux et leur propose, une fois par semaine entre 12h25 et 13h25, de découvrir un certain nombre de jeux de société.

Ces jeux leur permettent de mobiliser et de développer :

- leurs connaissances (le classique *Dixit* incite les élèves à utiliser leur culture générale en littérature, arts... alors que dans un jeu comme *Perudo*, ils devront se servir des mathématiques).
- leur concentration (il faut être très attentif pour essayer de lire dans le jeu de l'adversaire, comme dans *Saboteurs* et savoir quelle stratégie adopter).
- leur rigueur (il y a des règles à respecter, il faut apprendre à jouer avec pour gagner et, même si certains jeux font appel au hasard, on doit se servir au mieux de ce que l'on a en main).
- leur "goût du risque" et leur patience (dans *6 qui prend*, il faut savoir se débarrasser des "mauvaises" cartes au bon moment mais rien n'est jamais réellement prévisible ; dans *DiceTown*, on doit savoir attendre et perdre une manche pour gagner, et garder des points).
- leur autonomie et leur esprit d'initiative car les élèves sont encouragés à essayer différents jeux de manière à pouvoir, à leur tour, expliquer un jeu à de nouveaux joueurs
- leur confiance envers eux-même et les uns envers les autres (notamment quand ils s'expliquent les règles ou, comme dans *Chinatown*, dans des jeux où on engage sa parole lors de transactions).