



Animer une séance de jeu de rôle

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professionnels et bénévoles des ludothèques.

Pré-requis

Aucun.

Objectifs pédagogiques

- Valoriser la pratique du jeu de rôle
- Utiliser le jeu de rôle dans sa pratique professionnelle

Description / Contenu

- De Donjons et Dragons aux nouvelles pratiques en virtuel par internet :
 - Définition et évolution du jeu de rôle sur table
 - Origines du jeu de rôle avec la création de Donjons et Dragons en 1974
 - Diversification des univers et systèmes de jeu dans les années 80-90
 - Émergence des jeux de rôle indépendants et alternatifs dans les années 2000
 - Adaptation aux plateformes en ligne et outils numériques (Roll20, Discord, etc.)
 - Tendances actuelles : jeux minimalistes, jeux sans meneur, jeux en solo
- Intérêts du jeu de rôle et compétences sollicitées par cette forme de jeu :
 - Développement de la créativité et de l'imagination
 - Amélioration des compétences sociales et de communication
 - Résolution de problèmes et prise de décision collaborative
 - Gestion de l'improvisation et adaptation aux situations imprévues
 - Exploration de différents points de vue et développement de l'empathie
- Choisir son jeu : avec ou sans meneur ? Simulationniste ou narrativiste ? Serious game ou divertissement pur ?
 - Jeux avec meneur : rôle du maître de jeu, avantages et inconvénients
 - Jeux sans meneur : mécaniques de jeu collaboratives, exemples de titres
 - Approche simulationniste : focus sur la cohérence du monde et des règles
 - Approche narrativiste : accent mis sur la construction d'une histoire captivante
 - Serious games : utilisation du jeu de rôle à des fins pédagogiques ou thérapeutiques
 - Divertissement pur : exploration d'univers fantastiques et évasion ludique





- Les conseils pour organiser, mener ou faciliter une partie de jeu de rôle
 - Préparation de la séance : création de l'intrigue, des personnages non-joueurs et des défis
 - Gestion du rythme et de l'ambiance de jeu
 - Techniques d'improvisation et d'adaptation au cours de la partie
 - Facilitation des interactions entre les joueurs et gestion des conflits
 - Utilisation d'accessoires, musiques et supports visuels pour enrichir l'expérience
- Atelier : proposer une partie de jeu de rôle aux autres participants
 - Choix d'un système de jeu adapté aux débutants
 - Création rapide de personnages pré-tirés
 - Présentation d'un scénario court et engageant
 - Animation d'une séance de jeu d'environ 1 heure
 - Débriefing et retour d'expérience des participants

Modalités pédagogiques

Apports théoriques; échanges entre participants; ateliers.

Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.

Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.

