



Écrire et animer une Murder Party

1 jour 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

Public visé

Professionnels et bénévoles des ludothèques.

Pré-requis

Aucun.

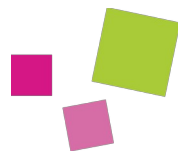
Objectifs pédagogiques

- Concevoir des Murder Party pour un groupe de 5 à 12 adolescents ou adultes
- Écrire les bases d'une Murder Party à partir de la méthode FM2J

Description / Contenu

- Découverte du concept de Murder Party :
 - Des origines du jeu dans les années 30 à nos jours
 - Spécificités de ce type de jeu
 - Intérêts : immersion dans un univers, engagement de la créativité et de l'imaginaire des joueurs
- Initiation à la Murder Party :
 - A partir d'un scénario écrit par FM2J, les participants pourront avoir le temps d'une partie pour s'immerger dans ce type de jeu
- Les éléments indispensables pour la création d'une Murder Party :
 - Le choix du public cible
 - Le choix d'une thématique au service de son scénario
 - Les différents éléments de jeu : les fiches personnages, le choix d'indices variés (objets, documents...)
- Le rôle de l'animateur :
 - Gestion du rythme de la partie : introduction, phases d'enquête, révélations
 - Posture : équilibre entre narration et improvisation
 - Gestion des joueurs
- Écriture d'une trame de scénario :
 - A partir des apports théoriques, les participants devront les mettre en pratique afin d'élaborer une trame de scénario





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.

