



MAISON DES JEUX

ACCOMPAGNER LA DECOUVERTE DU JEU DE ROLE

Cette journée s'adresse à tout.e professionnel.le sésireux.se de découvrir le jeu de rôle. Elle a pour objectif de pratiquer, d'analyser ce qui fait jeu et d'identifier les leviers pour animer une séance de jeu de rôle. C'est une première approche de l'animation de ce type de jeu, la journée s'adresse donc prioritairement aux personnes n'ayant pas ou peu de pratique du jeu de rôle.

Public de la formation :

Animateur.ices en accueil jeunesse, médiateur.ices du jeu,, ludothécaires, bibliothécaire, éducateur.ice, et tout.e professionnel.le en situation d'animer un temps de jeu de rôle pour un groupe.

Durée : 7 heures

Lieu : Maison des jeux, ou au sein de votre structure

Objectifs

- Pratiquer le jeu de rôle
- Comprendre la spécificité du jeu de rôle
- Appréhender les différents types de « façons de jouer » dans un jeu de rôle
- Questionner sa posture en animation jeu de rôle
- S'outiller afin d'animer une première séance

Démarche pédagogique

La formation est construite en suivant des méthodes d'éducation populaire. Les apports théoriques proposés par le formateur sont complétés par des temps d'échange, de pratique, de réflexion collective et d'appui sur les expériences des stagiaires.

Les attentes et besoins de formation des stagiaires seront identifiés en début de journée, afin d'ajuster le contenu pédagogique à la réalité professionnelle de chaque stagiaire.



MAISON DES JEUX

CONTENU ET DEROULE DE LA FORMATION

Vivre une séance de jeu de rôle

Atelier de pratique

Séances de jeu animées par les formateur.ices
Partage d'expérience et retours sur la partie vécue

Jouer, ça veut dire quoi ?

Recueil d'expériences de jeu. *Temps de réflexion collective*
Définition de l'activité jeu. *Apports théoriques et sources de références.*
Présentation des différentes familles de jeu. *Initiation au système ESAR*
A quoi on joue à quel âge ? *Apports théoriques : la place du jeu dans le développement de l'enfant.*
Qu'est-ce qui fait la spécificité du jeu de rôle?

Les critères de réussite d'une séance de jeu de rôle

Atelier en petits groupes et apports théoriques

Les 3 grands types de jeu dans le jeu : le jeu de coopération, le roleplay, la résolution d'actions via un système de règles.
Quelle posture pour encadrer / accompagner un groupe ?
La préparation d'une séance.
Les petits « trucs » utiles pour préparer une séance

Demain, j'anime ma première séance !

Réflexion collective