



## Programme Devenir Maître de Jeu de Rôle Amateur sur Table

### MODALITES

- Public cible :** Débutant-e dans le Jeu de Rôle sur Table souhaitant mener des sessions de jeu
- Prérequis :** Aucun
- Durée :** 1 Journée et demie / 10 Heures 30 minutes
- Tarif:** 160 € nets de taxe en Distanciel  
200 € nets de taxe en Présentiel
- Validation :** Attestation de Formation
- CPF :** Non-éligible
- OPCO :** Éligible sur dossier auprès de votre OPCO
- Accessibilité :** Formation adaptable sur demande en fonction de la situation de handicap

### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ♥ Délimiter son rôle en tant que Maître de Jeu de Rôle sur Table
- ♥ Animer une session de Jeu de Rôle sur Table

### METHODES PEDAGOGIQUES ET ENCADREMENT

- ♥ Présentations théoriques
- ♥ Ateliers réflexifs sur la pratique
- ♥ Mise en situation

### SUPPORTS PEDAGOGIQUES

- ♥ Présentations PowerPoint
- ♥ Livre de Règles ultra-simplifié
- ♥ Fiches de Personnages ultra-simplifiées



## PROGRAMME DETAILLE

Programme se déroulant sur deux demi-journées contiguës et une demi-journée décalée d'au-moins 1 semaine pour les évaluations.

### DEMI-JOURNEE 1

#### PARTIE 1 : ACCUEIL DES APPRENANTS (20 MINUTES)

- ◆ Présentations
  - ✓ Formateur
  - ✓ Apprenants
  - ✓ Formation et Objectifs
- ◆ Jeux Brise-Glace
  - ✓ Le Jeu des Noms
  - ✓ Mon anecdote de Jeu

#### PARTIE 2 : DEFINITION DU JEU DE ROLE (60 MINUTES)

- ◆ Glossaire rapide
  - ✓ PJ, PNJ, MJ, XP, JDR, etc...
- ◆ L'Univers du Jeu de Rôle / Les Univers de Jeu de Rôle
  - ✓ Les styles de jeu et leur système
- ◆ Le matériel
  - ✓ Les règles, l'écran du MJ
  - ✓ Les feuilles de personnages
  - ✓ Les dés
  - ✓ Les supports (cartes, outils...)
  - ✓ L'ambiance (décor, musique...)

#### PARTIE 3 : ROLES DU MAITRE DE JEU (25 MINUTES)

- ◆ Encadrer un groupe
  - ✓ Expliquer les règles
  - ✓ Gérer le rythme
- ◆ Mener un scénario pré-établi
  - ✓ Préparer
  - ✓ Animer

#### PAUSE (10 MINUTES)

#### PARTIE 4 : CONSTRUCTION DE PERSONNAGES (45 MINUTES)

- ◆ Faire naître un Personnage
  - ✓ Donner un contexte aux Personnages
  - ✓ Donner des objectifs aux Personnages
  - ✓ Donner un caractère aux Personnages
- 🛠️ Atelier : création d'un Personnage



---

#### PARTIE 5 : CONSTRUCTION DE SCENES (30 MINUTES)

- ♥ Bâtir un environnement
  - ✓ Concevoir les espaces et volumes
  - ✓ Donner de l'âme aux lieux
  - ✓ Raccorder les scènes entre elles

---

#### PARTIE 6 : RYTHME DU SCENARIO (20 MINUTES)

- ♥ Coordonner rythme et crucialité
  - ✓ Les scènes narratives
  - ✓ Les scènes exploratives
  - ✓ Les scènes actives
- ♥ Ajuster une scène au ressenti des joueurs
  - ✓ Le langage corporel des joueurs
  - ✓ La participation des joueurs

### DEMI-JOURNEE 2

---

#### PARTIE 1 : CONTER UN SCENARIO (100 MINUTES)

- ♥ Appréhender l'intérêt du conte
- ♥ Utiliser les outils du conteur
  - ✓ La voix
  - ✓ Le corps
  - ✓ Les silences
- ♥ Déployer le factuel dans l'imaginaire
  - ✓ Décrire un lieu
  - ✓ Décrire un personnage
  - ✓ Décrire des actions
- ♥ Faire rêver – ou cauchemarder – son public
- 📺 Atelier : Narrar et animer une scène

---

#### PAUSE (10 MINUTES)

---

#### PARTIE 2 : INTERPRETER UN ROLE (80 MINUTES)

- ♥ Accéder aux bases de l'interprétation théâtrale
  - ✓ S'immerger dans la peau d'un personnage
  - ✓ Coordonner émotions et gestuelle
  - ✓ Equilibrer caricature et cohérence
- 📺 Atelier : Interpréter un personnage dans une séquence de jeu

---

#### PARTIE 3 : CONCLUSION & CONSIGNES D'EVALUATIONS (20 MINUTES)

- ♥ Être Maître de Jeu c'est être Joueur avant tout
- ♥ Consignes préparatoires pour l'évaluation à venir

### DEMI-JOURNEE 3 – ANIMATIONS-EVALUATIONS EN GROUPE



---

**EVALUATIONS (170 MINUTES + PAUSE DE 10 MINUTES)**

- Evaluation : QCM sur la pratique du Maître de Jeu de Rôle sur Table
- Evaluation : Animation d'un micro scénario dans lequel les autres apprenants sont joueurs

---

**CONCLUSION DE LA FORMATION (30 MINUTES)**

- Debriefing en groupe sur les évaluations et derniers conseils

**MODALITES D'EVALUATION**

- QCM sur le rôle du Maître de Jeu de Rôle sur Table
- Session d'une heure d'animation du groupe d'apprenants (Jeu de Rôle fourni par l'AMULET).