



## Programme

### Devenir Maître de Jeu de Rôle Ambassadeur sur Table

**Préambule :** le Rôle du Maître de Jeu de Rôle « Ambassadeur » est d'intervenir pour un éditeur dans le but de promouvoir ses produits de type Jeux de Rôle. La formation peut ainsi faire l'objet d'un financement bipartite incluant une obligation contractuelle mutuelle entre un éventuel éditeur cofinanceur et l'apprenant-e. Détails sur demande en écrivant sur [formation@amulet.academy](mailto:formation@amulet.academy)

#### MODALITES

- Public cible :** Maître de jeu de Rôle amateur souhaitant intervenir au profit d'éditeurs de Jeux de Rôle
- Prérequis :** Niveau « Formation de Maître de Jeu de Rôle Amateur sur Table » ; évaluation en entretien
- Durée :** 10 demi-journées, soit 35 heures
- Tarif:** 800 € nets de taxe en Distanciel – 900 € nets de taxe en Présentiel
- Prise en charge partielle possible sur contractualisation tripartite avec un éditeur sous réserve d'être titulaire d'un numéro de SIRET
- Validation :** Attestation de Formation
- CPF :** Non-éligible
- OPCO :** Eligible sur dossier auprès de votre OPCO pour les salariés (pas de cofinancement par un éditeur)
- Accessibilité :** Formation adaptable sur demande en fonction de la situation de handicap

#### OBJECTIFS PEDAGOGIQUES

- ♥ Prospecter et fidéliser la clientèle autour d'une offre définie
- ♥ Accueillir du public
- ♥ Concevoir des scénarios et des campagnes
- ♥ Animer une session de jeu sécurisée
- ♥ Développer une narration immersive
- ♥ Interpréter des personnages convaincants
- ♥ Improviser durant la session de jeu

#### METHODES PEDAGOGIQUES ET ENCADREMENT

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

#### SUPPORTS PEDAGOGIQUES

- ♥ Présentations PowerPoint
- ♥ Livre de Règles des éditeurs partenaires le cas échéant
- ♥ Internet et ressources libres de droit (musique, image, ...)



## PROGRAMME DETAILLE

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

### DEMI-JOURNEE 1

#### PARTIE 1 : ACCUEIL DES APPRENANTS (30 MINUTES)

- ♥ Présentations
  - ✂ Formateur
  - ✂ Apprenants
  - ✂ Formation et Objectifs
- ♥ Jeux Brise-Glace
  - ✂ Le Jeu du Surnom
  - ✂ Le Jeu « Si j'étais un héros »

#### PARTIE 2 : PROSPECTION D'UNE CLIENTELE SPECIFIQUE (120 MINUTES)

- ♥ Les typologies de clients
  - ✂ Particuliers
  - ✂ Entreprises & Associations
  - ✂ Institutions
  - ✂ Evénements
- ♥ Méthodes de Prospection
  - ✂ Phoning & mailing
  - ✂ Réseaux sociaux
  - ✂ Publicités
  - ✂ Branding
- ♥ Atelier : Concevez un projet de prospection auprès d'une typologie client

#### PAUSE (10 MINUTES)

#### PARTIE 3 : DEFINITION D'UNE OFFRE COMMERCIALE (50 MINUTES)

- ♥ Définir une offre commerciale standard
  - ✂ Choix du produit
  - ✂ Tarification
  - ✂ Maîtrise du temps
- ♥ Adaptation d'une offre sur mesure
  - ✂ Adaptation de l'offre sur commande
  - ✂ Adaptation de la tarification
- ♥ Atelier : Concevez une offre commerciale adaptable aux besoins clients
- ♥ Debriefing

### DEMI-JOURNEE 2

#### PARTIE 1 : FIDELISATION CLIENTS (60 MINUTES)



- ♥ Méthodes de fidélisation commerciale
  - ✂ Offres complémentaires
  - ✂ Parrainage
  - ✂ Outils numériques de fidélisation
- ♥ Fidélisation par la pratique du Jeu de Rôle
  - ✂ La réussite comme motivation
  - ✂ La récompense utile
  - ✂ Les conclusions ouvertes
- ♥ Atelier : Déployez des outils de fidélisation pour votre typologie clients
- ♥ Débriefing

---

#### PARTIE 2 : METHODES D'ACCUEIL DU PUBLIC (30 MINUTES)

- ♥ La méthode SBAM
  - ✂ Sourire
  - ✂ Bonjour
  - ✂ Au-revoir
  - ✂ Merci
- ♥ L'effet de halo
  - ✂ L'habit qui fait le moine
- ♥ Atelier : Racontez un souvenir d'éblouissement social
- ♥ Débriefing

---

#### PAUSE (10 MINUTES)

---

#### PARTIE 3 : BASES DE LA COMMUNICATION (80 MINUTES)

- ♥ Les mécanismes de bases de la communication
  - ✂ Emetteur et récepteur
  - ✂ Filtres personnels
  - ✂ Canaux
- ♥ Les types de communication
  - ✂ Communications verbale et non-verbale
  - ✂ Atelier : Les émotions et attitudes
- ♥ La transmission d'un message efficace
  - ✂ Atelier : Le tangram
- ♥ Débriefing

---

#### PARTIE 4 : ECOUTE ACTIVE (30 MINUTES)

- ♥ La parole est d'argent, le silence est d'or
  - ✂ Faire taire ses idées
  - ✂ Percevoir les non-dits
  - ✂ Reformuler
- ♥ Analyse des besoins
  - ✂ Méthode QQQQCPC
  - ✂ Emission de Questionnaires



## DEMI-JOURNEE 3

### PARTIE 1 : BASES DE L'ECRITURE SCENARISTIQUE (100 MINUTES)

- ♥ La préparation et l'organisation
  - ✂ Les étapes de création d'un scénario
  - ✂ Les outils d'aide à la scénarisation
- ♥ La trame scénaristique
  - ✂ Générer des idées
  - ✂ Juxtaposer l'histoire au « Lore » du Jeu de Rôle
- ♥ L'immersion scénaristique du MJ
  - ✂ Se faire jouer l'histoire

### PAUSE (10 MINUTES)

### PARTIE 2 : CONSTRUCTION DES PNJ (45 MINUTES)

- ♥ Des Personnages Non-Joueurs réalistes
  - ✂ L'origine des PNJ et leur rôle dans le monde
  - ✂ L'état d'esprit des PNJ et leur rôle dans le scénario
  - ✂ La prise de parole des PNJ

### PARTIE 3 : CONCEPTION DES LIEUX (30 MINUTES)

- ♥ Les lieux du « Lore »
  - ✂ Exploiter avec raison des lieux existants dans le « Lore »
- ♥ Les lieux nouveaux
  - ✂ Le niveau de détail des lieux
  - ✂ L'ambiance des lieux
  - ✂ La récurrence des lieux

### PARTIE 4 : GESTION DU TEMPS (30 MINUTES)

- ♥ Le temps comme plaisir
  - ✂ Equilibrer le narratif et l'action
- ♥ Le sacrifice potentiel
  - ✂ Synthétiser, écourter ou amputer des éléments scénaristiques

### PARTIE 5 : LIAISON DES AVENTURES ENTRE ELLES (15 MINUTES)

- ♥ La fidélisation comme fil rouge
  - ✂ Stimuler l'appétence par la curiosité
- ♥ Des conclusions-introductions
  - ✂ Maintenir ouverte l'aventure en fin de session

## DEMI-JOURNEE 4

### PARTIE 1 : ANALYSE DES QUESTIONNAIRES (40 MINUTES)



- ♥ La récolte des besoins, attentes et limites des participants
  - ✂ Détecter les non-dits
  - ✂ Vérifier les limites avec discrétion
- ♥ L'adaptation de la session en fonction des besoins, attentes et limites des participants
  - ✂ Adapter les moyens matériels aux éventuelles situation de handicap
  - ✂ Retravailler les éléments scénaristiques

---

## PARTIE 2 : PREPARATION DE LA SESSION DE JEU (60 MINUTES)

- ♥ Importance de l'ambiance
  - ✂ Lieu et décoration
  - ✂ Musique
- ♥ Aides de jeu
  - ✂ Personnages pré-tirés
  - ✂ Résumé ultra-condensé de règles

---

## PAUSE (10 MINUTES)

---

## PARTIE 3 : SECURISATION DE LA SESSION DE JEU (25 MINUTES)

- ♥ Importance de sécuriser la session
  - ✂ Sécurité des participants
  - ✂ Sécurité de l'intervenant
- ♥ Gestion des conflits
  - ✂ Résolution des incompréhensions et tensions potentielles
  - ✂ Captation de l'attention et gestion des perturbations

---

## PARTIE 4 : GESTION DES PARTICIPATIONS (25 MINUTES)

- ♥ Initiative et ordonnancement du groupe
  - ✂ Donner la parole au groupe
  - ✂ Canaliser la parole des joueurs avec raison
- ♥ Mobilisation des participants
  - ✂ Inciter à la participation active des joueurs
  - ✂ Déplacer la focale scénaristique au besoin

---

## PARTIE 5 : PREPARATION A LA PRISE DE PAROLE (50 MINUTES)

- ♥ Préparation en amont
  - ✂ Passer en revue le scénario
  - ✂ Contrôler les éléments matériels
- ♥ Préparation le jour J
  - ✂ Atelier : Allez, debout ! Eveil physique
  - ✂ Atelier : Un chasseur sachant chasser... Travail articulatoire
- ♥ Debriefing

---

## DEMI-JOURNEE 5



---

### PARTIE 1 : ART DU CONTE : LE FIL ROUGE (100 MINUTES)

- ♥ Planifier le conte
  - ✂ Introduire & Conclure
  - ✂ Rédiger et organiser le récit
  - ✂ La crédibilité au profit de l'immersion
- ♥ Rendre le conte vivant
  - ✂ Se conter à soi
  - ✂ Visualiser
  - ✂ Vivre
  - ✂ Ressentir
  - ✂ Restituer
- ♥ Atelier : Contez votre rêve le plus cher
- ♥ Debriefing

---

### PAUSE (10 MINUTES)

---

### PARTIE 2 : ART DU CONTE : LES LIEUX ET ACTIONS / COMBATS (100 MINUTES)

- ♥ Créer le lieu dans l'esprit de l'auditoire
  - ✂ Les sens au profit de l'imaginaire
  - ✂ La géométrie et la rigueur
- ♥ Détailler le déroulement d'une action / d'un combat
  - ✂ La précision pour la compréhension
  - ✂ L'éloquence et l'emphase pour le plaisir
- ♥ Influencer la perception et les ressentis générés
  - ✂ User d'un champ lexical adapté
  - ✂ Focaliser l'attention sur des détails
- ♥ Atelier : Contez un souvenir de votre enfance et le lieu de son déroulement
- ♥ Debriefing

---

## DEMI-JOURNÉE 6

---

### PARTIE 1 : ART DU CONTE : LES PERSONNAGES (100 MINUTES)

- ♥ Dévisager les personnages
  - ✂ Les messages du visage
  - ✂ Les champs lexicaux métaphoriques
- ♥ Détailler l'apparence des personnages
  - ✂ Les messages de la posture
  - ✂ Les liens avec leur histoire
- ♥ Atelier : Contez un personnage de votre enfance
- ♥ Debriefing

---

### PAUSE (10 MINUTES)

---

### PARTIE 2 : ART DU CONTE : LES OUTILS (60 MINUTES)

- ♥ Envoyer sa voix



- ✂ Adapter le volume
- ✂ Interpréter la voix du personnage
- ♥ Faire parler son corps
  - ✂ Adapter l'amplitude
  - ✂ Interpréter les attitudes
- ♥ Rythmer le conte
  - ✂ Cadencer le récit pour piloter l'émotion
  - ✂ Utiliser des silences
- ♥ Atelier : Conter une scène de votre enfance
- ♥ Debriefing

---

### PARTIE 3 : ART DU CONTE : LES SONORITES (40 MINUTES)

- ♥ User d'onomatopées
  - ✂ Admises par la plupart
- ♥ Créer ses bruitages
  - ✂ A la bouche
  - ✂ Par du matériel ?
- ♥ Atelier : Quel est donc ce bruit ?
- ♥ Debriefing

### DEMI-JOURNEE 7

---

### PARTIE 1 : CONSTRUCTION DU ROLE D'UN PNJ (100 MINUTES)

- ♥ La cohérence existentielle
  - ✂ Motivation à créer un personnage
  - ✂ Crédibilité du personnage
- ♥ Faire naître un personnage
  - ✂ Son histoire dans le « Lore »
  - ✂ Son apparence
- ♥ Faire vivre un personnage
  - ✂ Son état émotionnel
  - ✂ Ses liens avec les autres personnages
  - ✂ Son intérêt dans la trame
  - ✂ Sa relation avec les PJ
- ♥ Atelier : Complétez le Brise-glace « Si j'étais un héros »
- ♥ Debriefing

---

### PAUSE (10 MINUTES)

---

### PARTIE 2 : BASES DE LA COMEDIE (100 MINUTES)

- ♥ User des 3 communications en V
  - ✂ Le Verbal
  - ✂ Le Vocal
  - ✂ Le Visuel
- ♥ Employer du matériel



- ✂ Les costumes et accessoires
- ♥ Se placer dans l'espace
  - ✂ Adapter ses mouvements au message
- ♥ Atelier : Présentez-vous en tant que votre Héros
- ♥ Debriefing

## DEMI-JOURNEE 8

### PARTIE 1 : COMMUNICATION DES EMOTIONS (100 MINUTES)

- ♥ Classer les émotions et conditionnements psychologiques
  - ✂ Les émotions et sentiments
  - ✂ Les signaux extérieurs d'état émotionnel
- ♥ Jouer avec l'empathie des spectateurs
  - ✂ Stimulation de l'attention
  - ✂ Utilisation de références communes
  - ✂ Pertinence des termes employés
- ♥ Atelier : Interprétez votre Héros pour générer une émotion forte
- ♥ Debriefing

### PAUSE (10 MINUTES)

### PARTIE 2 : TRANSMISSION DES INFORMATIONS (100 MINUTES)

- ♥ Cartographier les informations connues par les PNJ
  - ✂ Informations conscientes et inconscientes
  - ✂ Informations connues par « réseau » de PNJ
- ♥ Définir comment les PNJ distillent l'information
  - ✂ Intérêt d'un PNJ à collaborer ou non
  - ✂ Seuil de résistance d'un PNJ aux méthodes coercitives
- ♥ S'assurer de la précision des informations
  - ✂ Qualité de l'information
  - ✂ Reformulation pour compréhension par les joueurs
- ♥ Atelier : Les moyens de les faire parler
- ♥ Debriefing

## DEMI-JOURNEE 9

### PARTIE 1 : TECHNIQUES D'IMPROVISATION PROFESSIONNELLE (50 MINUTES)

- ♥ Découvrir les techniques les plus courantes
  - ✂ Cliffhanger
  - ✂ Annonces
  - ✂ SlowMotion
  - ✂ Scene-Painting

### PARTIE 2 : IMPROVISATION PARTIELLE (50 MINUTES)



- ♥ Réagir en cas de situation inattendue
  - ✂ L'itinéraire bis
  - ✂ Création de contenu cohérent
- ♥ Réagir en cas d'incertitude scénaristique
  - ✂ Permission à l'erreur

---

### PAUSE (10 MINUTES)

---

### PARTIE 3 : IMPROVISATION TOTALE (50 MINUTES)

- ♥ Maîtriser le « Lore »
  - ✂ Référence au Lore la Trame
  - ✂ Les références personnelles
- ♥ Faire preuve de réserve
  - ✂ La linéarisation
  - ✂ La délégation aux joueurs
- ♥ Atelier : Un mot pour démarrer, deux mots pour coopérer

---

### PARTIE 4 : ECHANGES ET QUESTIONS / REPONSES (20 MINUTES)

- ♥ Discuter librement sur la formation
  - ✂ Emission des réserves, doutes et ressentis
  - ✂ Interrogations complémentaires

---

### CONCLUSION DE LA FORMATION (30 MINUTES)

- ♥ Distribution du Questionnaire de Satisfaction à Chaud
- ♥ Explicitation des conditions d'évaluation

---

## DEMI-JOURNEE 10 – EVALUATIONS

---

### EVALUATIONS (10 + 200 MINUTES DONT PAUSE DE 10 MINUTES)

- ☞ Evaluation : QCM sur les pratiques commerciales de l'Ambassadeur
- ☞ Evaluation : Animation d'une session auprès d'un public
  - ✂ Préparer un scénario basé sur le « Lore » choisi (en amont de l'évaluation) avec un thème imposé
  - ✂ Recueillir et analyser besoins, attentes et limites
  - ✂ Adapter le scénario le cas échéant
  - ✂ Introduire les règles et le « Lore »
  - ✂ Animer la session et le groupe de joueurs
  - ✂ Conclure la session en garantissant la fidélisation

Le jury en charge de l'évaluation disposera d'une grille d'évaluation spécifique. Les cofinanceurs éditeurs pourront participer librement à l'évaluation, en tant que joueurs ou spectateurs.



## MODALITES D'EVALUATION

Les évaluations se déroulent à minima trois jours après la dernière demi-journée de formation afin de laisser le temps aux apprenants de préparer leur évaluation.

- ♥ QCM
- ♥ Session d'animation de 3 heures 20 en JDR sur un thème scénaristique imposé

## ACTIONS DE MAINTIEN DE L'ENGAGEMENT

Afin de favoriser l'engagement des apprenant·e·s l'AMULET favorise les sessions pédagogiques sous des formats ludiques, et généralement articulées sous forme d'ateliers pratiques menant à l'application concrète des compétences ciblées.

L'AMULET met également à disposition des apprenant·e·s une adresse email sur laquelle il est possible d'envoyer toute formulation de réclamation, en amont, pendant ou à la suite de la formation : [reclamation@amulet.academy](mailto:reclamation@amulet.academy)

L'AMULET s'engage à rappeler aux apprenant·e·s que le formateur demeure en constante disponibilité pour échanger autour des problématiques potentiellement rencontrées afin d'y remédier ; le formateur dispose de guides d'entretiens spécifiquement adapté à cette destination, ainsi que des procédures pour favoriser la remédiation nécessaire le cas échéant.

L'AMULET dispose enfin de procédures liées aux éventuelles absences, répétées et/ou longues de la part d'apprenant·e·s afin d'engager un dialogue, et remédier aux problématiques potentiellement rencontrées.