



Programme Devenir Maître de Jeu de Rôle Professionnel

MODALITES

Public cible : Tout public majeur sous réserve de validation d'un entretien d'admission à la formation

Prérequis : Savoir lire / écrire – Compétences de bases de l'informatique

Durée : 80 demi-journées / 280 heures

Tarif nets : 2.000 € en Distanciel ou Présentiel

Sur demande pour les entreprises et salariés

Les prix n'incluent aucun frais lié à la formation (hébergement, restauration, etc.)

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

Prochaine session * : du Lundi 1^{er} Septembre 2025 au 24 octobre 2025

* soumise à condition : à minima 4 apprenant·e·s doivent s'être engagé·e·s à suivre la formation.

Plus d'informations par mail sur formation@amulet.academy

**OBJECTIFS PEDAGOGIQUES**

- ♥ Acquérir les compétences suivantes regroupées en activités-type :

N° Fiche AT	Activités Types	N° Fiche CP	Compétences Professionnelles
1	Concevoir une offre commerciale ludique adaptée aux besoins clients	1	Concevoir une offre commerciale standardisée
		2	Prospecter un secteur défini
		3	Etablir un cahier des charges coconstruit avec un commanditaire
		4	Composer un projet d'animation ludique lié à un public spécifique
		5	Fidéliser la clientèle autour d'une offre commerciale évolutive
2	Préparer une session ludique adaptée aux publics cibles	6	Se coordonner avec les référents d'un commanditaire
		7	Catégoriser des univers ludiques et leurs règles
		8	Utiliser les outils matériels et numériques adaptés
		9	Concevoir un scénario relatif à un cahier des charges
		10	Préparer le matériel et les supports pour la session ludique
3	Accueillir un public et animer une session ludique adaptée	11	Accueillir un public dans un cadre sécurisant et adapté
		12	Narrer le déroulement d'un scénario
		13	Improviser des variantes à un scénario ludique
		14	Interpréter les rôles de personnages non-joueurs
		15	Gérer les interactions dans un groupe de participants
4	Appliquer une démarche d'amélioration continue dans sa pratique professionnelle	16	Minimiser l'impact environnemental de sa pratique
		17	Analyser sa pratique professionnelle
		18	Réaliser une veille pour maintenir sa maîtrise et ses connaissances

METHODES PEDAGOGIQUES ET ENCADREMENT

- ♥ Présentations théoriques
- ♥ Ateliers réflexifs sur la pratique
- ♥ Interventions extérieures de professionnels
- ♥ Mise en situation
- ♥ Ateliers créatifs en groupes & sous-groupes
- ♥ Jeux de Rôle (si si !)

SUPPORTS PEDAGOGIQUES

- ♥ Présentations PowerPoint
- ♥ Fiches de Lecture (Glossaire, articles, etc.)
- ♥ Livre de Règles & fiches de personnages ultra-simplifiés
- ♥ Ordinateur avec connexion sur Virtual TableTop
- ♥ Outils de contractualisation
- ♥ Modèles variés sur la pratique (chartes, contrats, etc.)



PROGRAMME GENERAL PAR COMPETENCE & BLOCS DE COMPETENCES

Le programme détaillé vous sera envoyé sur simple demande par mail à l'adresse formation@amulet.academy.

Les durées de formations fournies ici le sont à titre indicatif et peuvent varier individuellement et de manière anecdotique en fonction des besoins respectifs des apprenant·e·s. Les dates de début et de fin de session seront cependant toujours respectées.

BLOC DE COMPETENCES 1

CONCEVOIR UNE OFFRE COMMERCIALE LUDIQUE ADAPTEE AUX BESOINS CLIENTS

Durée totale : 20 Demi-journées, soit 70 heures

CONCEVOIR UNE OFFRE COMMERCIALE STANDARDISEE

Durée : 4 demi-journées, soit 14 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Définir ce qu'est le commerce
- ✂ Catégoriser les services standards à commercialiser
- ✂ Déterminer le tarif des services en fonction du marché
- ✂ Rédiger des offres standards
- ✂ Rédiger des Conditions Générales de Ventes
- ✂ Rédiger des Conditions Spécifiques aux Prestations de Services
- ✂ Concevoir des pitches et argumentaires spécifiques

PROSPECTER UN SECTEUR DEFINI

Durée : 6 demi-journées, soit 21 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Définir une zone de chalandise
- ✂ Segmenter les typologies de clients à cibler
- ✂ Constituer un fichier de prospection
- ✂ Construire un plan de communication
- ✂ Sélectionner des médias de communication
- ✂ Lancer une campagne de communication
- ✂ Connaître les bases du Règlement Général de Protection des Données (RGPD)
- ✂ Appliquer les techniques de prospection physique ou distancielle

ETABLIR UN CAHIER DES CHARGES COCONSTRUIT AVEC UN COMMANDITAIRE

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Adopter une posture ouverte et commerçante



- ✂ Présenter les produits et services proposés avec clarté
- ✂ Appliquer l'écoute active
- ✂ Codéfinir des objectifs opérationnels et/ou stratégiques
- ✂ Analyser le besoin d'un commanditaire par le QQQQCPC
- ✂ Coconstruire un programme d'intervention avec un commanditaire

COMPOSER UN PROJET D'ANIMATION LUDIQUE LIE A UN PUBLIC SPECIFIQUE

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Analyser les spécificités d'un public
- ✂ Délimiter les contours d'une prestation adaptée à des spécificités
- ✂ Concevoir le plan d'animation autour des objectifs opérationnels et/ou stratégiques
- ✂ Proposer le projet d'animation au commanditaire pour validation

FIDELISER LA CLIENTELE AUTOUR D'UNE OFFRE COMMERCIALE EVOLUTIVE

Durée : 4 demi-journées, soit 14 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Définir une politique de fidélisation clients
- ✂ Fonder les bases passives d'une fidélisation
- ✂ Construire un programme de fidélisation active
- ✂ Etablir des partenariats réguliers et contractualisés
- ✂ Récolter la satisfaction des clients, commanditaires, bénéficiaires et/ou participants
- ✂ Diffuser ses résultats

MODALITES D'EVALUATION DU BLOC DE COMPETENCES 1

Durée : 3 heures 30 minutes

DESCRIPTION DE L'EVALUATION :

Epreuve écrite (2 heures 30 minutes) :

L'apprenant-e doit construire un projet d'entreprise pour laquelle il-elle constitue une politique commerciale ainsi qu'une stratégie autour de l'objectif préalablement déterminé. Une offre commerciale standard sera conçue, ainsi que des programmes de prospection et de fidélisation. L'apprenant-e prend connaissance d'une demande écrite d'un commanditaire ; il-elle l'analyse, et rédige un cahier des charges ainsi qu'une proposition de projet.

Epreuve orale (1 heure) :

L'apprenant-e est reçu-e par un commanditaire à la suite de l'envoi de son cahier des charges ; durant un entretien simulé, l'apprenant-e échange avec le commanditaire, affine son analyse et propose un projet d'animation adapté.



BLOC DE COMPETENCES 2

PREPARER UNE SESSION LUDIQUE ADAPTEE AUX PUBLICS CIBLES

Durée totale : 21 demi-journées, soit 73 heures et 30 minutes

SE COORDONNER AVEC LES REFERENTS D'UN COMMANDITAIRE

Durée : 4 demi-journées, soit 14 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ S'intégrer à une équipe de travail
- ✂ Communiquer efficacement en équipe
- ✂ Animer une réunion d'échange autour d'un projet d'animation
- ✂ Classifier les typologies d'environnements destinataires
- ✂ Adapter un projet ludique à des conditions particulières
- ✂ Intégrer un référent en session ludique
- ✂ Exploiter une grille d'analyse d'activité
- ✂ Restituer les résultats d'une action auprès de référents

CATEGORISER DES UNIVERS LUDIQUES ET LEURS REGLES

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Classifier les jeux théâtralisés accessibles
- ✂ Appréhender les styles de règles génériques
- ✂ Construire des outils d'exploitation simplifiée
- ✂ Construire un modus operandi pour participants
- ✂ Adapter des règles aux besoins et/ou spécificités d'un public

UTILISER LES OUTILS MATERIELS ET DIGITAUX ADAPTES

Durée : 6 demi-journées, soit 21 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Utiliser le matériel de Jeu de Rôle sur Table
- ✂ Utiliser l'informatique de Jeu de Rôle sur Table Virtuelle
- ✂ Utiliser le matériel de Jeu de Rôle Grandeur Nature
- ✂ Utiliser le matériel pour Escape Games
- ✂ Utiliser des outils pratiques complémentaires
- ✂ Adapter outils et matériel aux spécificités d'un public

CONCEVOIR UN SCENARIO RELATIF A UN CAHIER DES CHARGES

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :



- ✂ Utiliser des outils adaptés de travail
- ✂ Coconcevoir la trame avec une équipe
- ✂ Ajuster des scènes pour l'atteinte d'un objectif
- ✂ Adapter le séquençage à un public spécifique
- ✂ Introduire des jalons de contrôle du déroulé

PREPARER LE MATERIEL ET LES SUPPORTS POUR LA SESSION LUDIQUE

Durée : 6 demi-journées, soit 21 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Préparer le lieu d'accueil
- ✂ Préparer les accessoires indispensables
- ✂ Préparer les musiques, visuels, PNJ, costumes, dispositives...

MODALITES D'EVALUATION DU BLOC DE COMPETENCES 2

Durée : 3 heures 30 minutes

DESCRIPTION DE L'EVALUATION :

Epreuve orale (1 heure) :

L'apprenant-e s'entretient avec un référent du commanditaire qui lui explicite les détails d'une intervention. Durant l'épreuve, l'apprenant-e prend en note les objectifs attendus, les modalités imposées ainsi que tout éléments indispensables à l'adaptation de sa prestation ainsi qu'à l'atteinte de l'objectif visé.

Un juré joue le rôle du référent.

Epreuve écrite (2 heures 30 minutes) :

L'apprenant-e reçoit un cahier des charges en lien avec l'entretien mené durant l'épreuve orale précédente. A partir des éléments donnés, l'apprenant-e conçoit et rédige l'intégralité des modalités à mettre en œuvre pour sa prestation en détaillant la typologie et le format ludique sélectionné, les durées, les moyens matériels, et les motivations de ses choix et de sa stratégie d'intervention.



BLOC DE COMPETENCES 3

ACCUEILLIR UN PUBLIC ET ANIMER UNE SESSION LUDIQUE ADAPTEE

Durée totale : 28 demi-journées, soit 98 heures

ACCUEILLIR UN PUBLIC DANS UN CADRE SECURISANT ET ADAPTE

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Classer les typologies de sessions ludiques standards pour des tranches d'âge
- ✂ Interroger des joueurs sur leurs limites personnelles liées aux sessions ludiques
- ✂ Adapter les conditions de mises en œuvre d'une session aux besoins et spécificités d'un public
- ✂ Définir les mesures de sécurité matérielles et morales d'une session ludique
- ✂ Assurer une unanimité dans le groupe autour des restrictions individuelles
- ✂ Adapter les conditions de mises en œuvre d'une session

NARRER LE DEROULEMENT D'UN SCENARIO

Durée : 8 demi-journées, soit 28 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Acquérir les bases de l'Art du Conte
- ✂ Introduire un univers, une ambiance
- ✂ Décrire un lieu, un personnage
- ✂ Immerger un auditeur dans la dynamique d'une action
- ✂ Atténuer l'interface « Roleplay / Hors Roleplay »
- ✂ Inciter les joueurs à narrer les actions de leur personnage

IMPROVISER DES VARIANTES A UN SCENARIO LUDIQUE

Durée : 4 demi-journées, soit 14 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Organiser son improvisation
- ✂ Improviser une discussion avec un PNJ
- ✂ Improviser un lieu
- ✂ Improviser une scène entière
- ✂ Improviser un scénario intégral
- ✂ Improviser l'improbable

INTERPRETER LES ROLES DE PERSONNAGES NON-JOUEURS

Durée : 10 demi-journées, soit 35 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Découvrir des bases de psychologie



- ✂ Capter l'essence d'une personnalité dans un environnement individuel et globalisé
- ✂ Relier la psychologie d'un personnage à sa communication
- ✂ Projeter l'interprétation de personnages en dehors de clichés systématiques
- ✂ Transmettre une impression par le jeu théâtral
- ✂ Interpréter un personnage convaincant face à un public

GERER LES INTERACTIONS DANS UN GROUPE DE PARTICIPANTS

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Analyser les tendances comportementales des joueurs
- ✂ Ajuster son rôle de meneur aux profils des joueurs
- ✂ Traiter les déséquilibres participatifs involontaires dans un groupe
- ✂ Motiver la participation et la narration chez un joueur
- ✂ Gérer les conflits potentiels au sein d'un groupe
- ✂ Fédérer le groupe par un renforcement positif

MODALITES D'EVALUATION DU BLOC DE COMPETENCES 3

Durée : 7 heures

DESCRIPTION DE L'EVALUATION :

En amont de l'épreuve (3 heures 30 minutes) :

L'apprenant-e prépare une session de jeu à partir d'un scénario fourni ; il-elle prépare les éléments matériels, les éléments indispensables à la théâtralisation du scénario, ainsi que tout élément indispensable à l'ambiance et l'immersion pour l'expérience sécurisée des joueurs.

Epreuve écrite (30 minutes) :

L'apprenant-e rédige librement un texte sur les raisons de ses choix stratégiques en matière de matériel, de préparation théâtrale et de mises en scène, ainsi que pour sécuriser le bon déroulement de la session ludique.

Epreuve orale (3 heures) :

L'apprenant-e accueille un groupe de joueurs afin de les faire participer à une session ludique durant laquelle sera déroulé le scénario fourni. Cette session durera deux heures avant que le groupe décide de s'éloigner du scénario originel de façon tranchée, imposant une bascule vers une modalité d'improvisation de la suite de la session.



BLOC DE COMPETENCES 4

APPLIQUER UNE DEMARCHE D'AMELIORATION CONTINUE DANS SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Durée totale : 24 heures 30 minutes

MINIMISER L'IMPACT ENVIRONNEMENTAL DE SA PRATIQUE

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Comprendre les enjeux de la Responsabilité Sociétale des Entreprises
- ✂ Développer une veille environnementale alentour à sa pratique
- ✂ Mesurer l'impact de sa pratique environnementale
- ✂ Appliquer une politique stricte de consommation
- ✂ Promouvoir un usage vertueux des ressources dans le ludisme

ANALYSER SA PRATIQUE PROFESSIONNELLE

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Sonder la satisfaction des participants et commanditaires
- ✂ Questionner sa propre pratique par des outils d'autodiagnostic
- ✂ Extraire les points d'amélioration nécessaire
- ✂ Mettre en œuvre des actions correctives
- ✂ Mettre en place un suivi des améliorations continues

REALISER UNE VEILLE POUR MAINTENIR SA MAITRISE ET SES CONNAISSANCES

Durée : 2 demi-journées, soit 7 heures

DESCRIPTION DE LA COMPETENCE VISEE :

- ✂ Définir un protocole de veille métier sur les univers concernés
- ✂ Développer un réseau de partenaires métier
- ✂ Déployer une collecte primaire et secondaire d'informations
- ✂ Analyser et exploiter les informations
- ✂ Mettre à jour les prestations proposées le cas échéant

MODALITES D'EVALUATION DU BLOC DE COMPETENCES 4

Durée : 3 heures 30 minutes

DESCRIPTION DE L'EVALUATION :

Etude de cas (3 heures 30 minutes) :



L'apprenant-e reçoit une étude de cas à étudier afin de définir les conditions d'exécution de prestations d'une entreprise dans le domaine du ludisme théâtralisé. A partir des données fournies, l'apprenant-e doit repérer les modalités nécessitant une révision de leur exécution afin d'améliorer l'impact environnemental de l'entreprise, proposer un plan d'analyse quantitatif et qualitatif des pratiques professionnelles internes ainsi qu'un programme de veille sur la pratique ciblée par l'entreprise.



MODALITES D'EVALUATION COMPLEMENTAIRE FINALE

Durée : 17 heures 30 minutes

DESCRIPTION DE L'EVALUATION :

En amont de l'épreuve (10 heures) :

L'apprenant-e prépare deux sessions ludiques en amont des mises en situation pour lesquelles lui sont mises à disposition des fiches de rappel, des tutoriels, des ouvrages, du matériel, etc. L'apprenant-e peut fournir personnellement du matériel extérieur à l'organisme de formation à la condition que ce matériel ne s'oppose pas au respect du Règlement Intérieur et de toutes les lois en vigueur.

Durant toute la durée de sa préparation, l'apprenant-e prépare un support en lien avec le format de la session libre sélectionnée (scénario, etc.) qui sera remis au jury à la fin de la session ludique.

Pour les deux sessions ludiques, le jury joue le rôle des participants et utilise une grille d'évaluation technique afin d'évaluer l'acquisition des compétences de l'apprenant-e.

Mise en situation 1 (3 heures 30 minutes) :

Sessions ludique libre

L'apprenant-e accueille les participants pour une session ludique théâtralisée et met en œuvre l'intégralité des éléments indispensables à adapter la session et son scénario aux spécificités des participants, même détectées en dernier instant.

L'apprenant-e anime la session ludique en optimisant sa capacité immersive pour les participants en usant de ses compétences narratives et théâtrales ; il-elle gère le groupe de participants, et les éventuels impondérables pouvant survenir durant le déroulement.

L'apprenant-e prend congé du groupe de participants en s'assurant de distribuer et collecter les informations pertinentes en lien avec son activité.

Mise en situation 2 (3 heures 30 minutes) :

Session ludique sur Virtual Table Top

L'apprenant-e accueille les participants pour une session ludique théâtralisée digitale et met en œuvre l'intégralité des éléments indispensables à adapter la session et son scénario aux spécificités des participants, même détectées en dernier instant.

L'apprenant-e anime la session ludique digitale en optimisant sa capacité immersive pour les participants en usant de ses compétences narratives et théâtrales ; il-elle gère le groupe de participants, et les éventuels impondérables pouvant survenir durant le déroulement.

L'apprenant-e prend congé du groupe de participants en s'assurant de distribuer et collecter les informations pertinentes en lien avec son activité.

Entretien technique avec le Jury (30 minutes) :



Au sortir des sessions évaluées, le jury reçoit l'apprenant-e afin d'échanger sur ses choix et sur les modalités de mise en œuvre de sa préparation et de son animation. Le jury dispose d'une grille d'évaluation d'entretien.

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

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.