



Le Jeu de rôle grandeur nature : un jeu pour toustes ?

Thématique Rencontres Ludiques 2024 : rappel

Jeu, transformations soci(ET)ales : le jeu est-il au service de la transformation sociale ou en est-il le moteur ?

Description programme

Cet atelier comporte deux phases. Dans la première, les participant·es ont été invité·es à pratiquer le jeu de rôle grandeur nature et à échanger sur leur vécu et leurs observations. Dans un deuxième temps, un temps de réflexion collective a été proposé aux participant·es afin d'identifier ce qui permet la pratique sécurisée du jeu de rôle grandeur nature à travers plusieurs aspects : sécurité émotionnelle, conditions techniques d'animation, postures d'animation.

Finalité : A partir du retour d'expérience des participantes et du temps de réflexion collective, produire une fiche ressource / guide des bonnes pratiques pour l'accompagnement du jeu à rôle collectif

Objectifs : Questionner la pratique du jeu de rôle grandeur nature

- Pratique du jeu de rôle grandeur nature : les participant·es sont invité·es à jouer pour elleux-mêmes
- Analyse du temps de jeu
- Temps de réflexion collective : analyse des spécificités de ce type de jeu et synthèse des bonnes pratiques

Formateurs : Antoine Haureix, Tom Fimbel

Formatrice référente : Céline Rodriguez

En amont de l'atelier un mail, a été envoyé à chaque participant·e avec un questionnaire pour connaître le niveau de pratique de ce type de jeu et récolter les freins (*est-ce qu'on se sent de jouer un personnage en colère, menteur, homme ou femme,...*) afin d'attribuer, toujours en amont de la formation, les personnages à chaque personne.

Une fois les retours de ces mails analysés, un second mail a été envoyé avec la règle du jeu, l'histoire et la fiche de personnage individuelle.

TOUTES LES FICHES SONT DISPONIBLES A LA FIN DU PRESENT COMPTE-RENDU

Intro- Rencontre et recueil des attentes

Objectif : faire connaissance entre participant·es et vérifier que les attentes soient en relation avec ce qui est proposé dans l'atelier.

Méthode : jeu de présentation animé par les formateurs, présentation du déroulé de l'atelier et échange libre avec les participant·es autour des attentes.

Séquence #1 – Introduction collective au temps de jeu

Objectif : vérifier que chacun·e aie les informations nécessaires pour commencer le jeu et se sente en capacité de jouer.

Méthode : les formateurs ont expliqué de manière détaillée les **règles et le contexte du jeu**, ce que les participant·es peuvent ou ne peuvent pas faire. Ensuite, ont été données **les règles de sécurité physique et émotionnelles** liées à ce type de jeu (voir ressource annexe). Enfin, les participant·es ont pu exprimer leur **questions, craintes et attentes**.

Séquence #2 – Briefing individuel

Objectif : s'assurer individuellement de la compréhension des règles par les participant·es et de la sécurité émotionnelle de chacun·e.

Méthode : les participant·es ont rencontré un·e à un·e l'un des formateurs pour poser des questions liées à leur personnage ou à des craintes non exprimées au grand groupe.

Séquence #3 – Temps de jeu

Le temps de jeu a été animé par les formateurs. Chacun·e des participant·es a son rôle propre et joue pour lui·elle-même. Les participant·es ont eu à tout moment la possibilité de sortir du jeu pour s'entretenir avec un formateur.

Séquence #4 – Analyse du temps de jeu – débriefing collectif

Objectif : dégager les éléments de définition du jeu à rôle collectif.

Méthode : chacun·e s'est exprimé·e à son tour sur les sensations ressenties pendant le jeu. Les participant·es ont pu définir les spécificités de ce type de jeu.

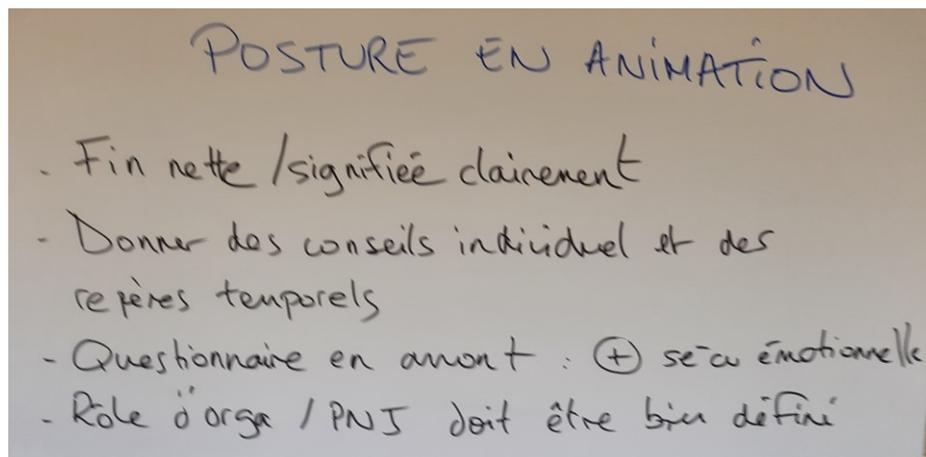
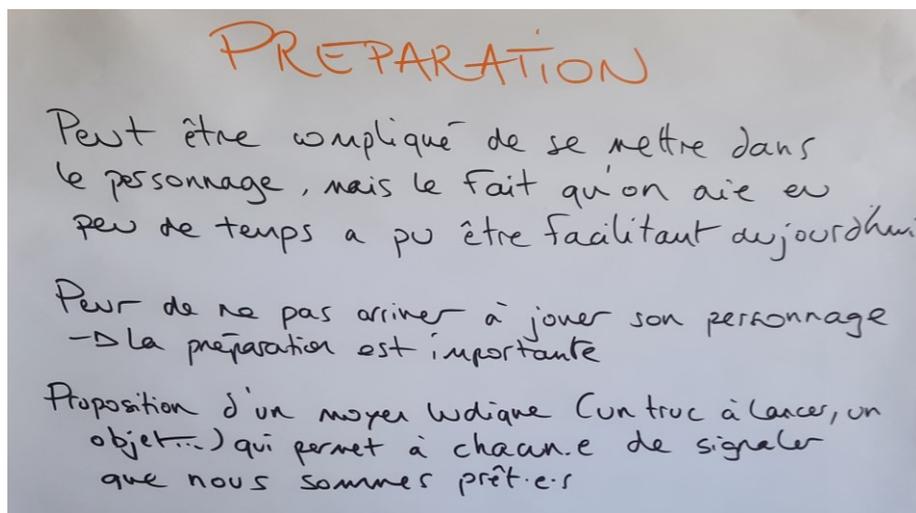
Séquence # 5 – Echange collectif : les conditions d'accès et de pratique du jeu à rôle collectif

Objectif : questionner la pratique de ce type de jeu, définir les conditions du « bien jouer »

Méthode : discussions thématiques animées par les formateurs.

Restitution

Expression des participant·es en fin de séquence 5 (débriefing) permettant une réflexivité sur l'expérience vécue.



CONSTRUIRE LE CADRE ET LE CONTRAT COLLECTIF

Temps court = sécurisant

~~Le rythme~~ é Faire attention au rythme en ménageant des espaces qui permettent de souffler, ou d'acaler un peu

Possibilité de rentrer dans le jeu à un moment différent que les autres ? permet de se sécuriser

MAIS
Risque que tout le monde se "regarde",
difficulté à lancer le jeu ?

Avec beaucoup de décor et de préparation, il peut y avoir une injonction à "bien jouer" et une pression supplémentaire, surtout pour une initiation

Attention à l'égalité de pratique, d'habitude de jeu, à qu'on est...

Ressources complémentaires

- Page web de présentation du jeu animé pendant la séance : <https://www.murder-party.org/scenar-fond-de-frigo/>
- Présentation de règles de sécurité émotionnelle en jeu de rôle grandeur nature : <https://www.electro-gn.com/11168-la-securite-emotionnelle>
- Télécharger la règle du jeu, l'histoire et les fiches de personnage : <https://rencontresludiques.org/wp-content/uploads/2024/09/RL2024-AT12-Contenu.zip>