



## S'initier à l'animation d'une partie de jeu de rôle

1 jour - 6 heures et 30 minutes

Programme de formation

### Public visé

Professionnel-le-s de l'animation et de l'éducation, ludothécaires, bibliothécaires, médiathécaires.

### Pré-requis

Aucun

### Objectifs pédagogiques

- Découvrir et connaître des supports ludiques spécifiques
- Concevoir et/ou utiliser des supports ludiques spécifiques lors d'une séance de jeu

### Description / Contenu

- Le principe du jeu de rôle : définition, matériel, mécanique
- De Donjons et Dragons aux nouvelles tendances type Roll20 : histoire et culture des supports et des pratiques de jeux de rôle de 1970 à nos jours
- Intérêts du jeu de rôle et compétences sollicitées par cette forme de jeu
- Initiation au jeu de rôle
- Présentation du jeu développé par FM2J : univers, personnages et règles
- Conseils pour mener une partie de jeu de rôle : préparation d'une partie, posture de meneur de jeu et interventions pendant le jeu

### Modalités pédagogiques

Apports théoriques, ateliers en petits groupes, séance de jeu de rôle, discussions.

### Moyens et supports pédagogiques

Des ressources seront disponibles sur l'extranet de chaque participant.

### Modalités d'évaluation et de suivi

Questionnaire d'auto-évaluation des acquis en fin de formation.



