

Pourquoi y jouer ?

ÉVASION et divertissement

Il offre la possibilité de s'évader de la réalité et de **s'amuser** dans un monde fictif.

CRÉATIVITÉ et IMAGINATION

Le jeu de rôle encourage la créativité et l'imagination des participant(e)s, les incitant à **inventer** des personnages, des histoires et des mondes.

Développement SOCIAL

Il favorise le développement social en encourageant la **communication**, la **collaboration** et la résolution de problèmes entre les joueuses et joueurs.

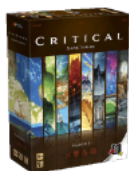
APPRENTISSAGE

Il offre des opportunités d'apprentissage, que ce soit en **développant des compétences** en lecture, en écriture, en mathématiques ou en histoire.

INCLUSIVITÉ

Le jeu de rôle permet aux participant(e)s de **jouer des rôles différents**, indépendamment de leur âge, sexe ou origine, favorisant ainsi l'inclusivité et la diversité.

Jeux conseillés pour débuter



Critical
(2 thèmes)



Petites Sorcières



Château Aventure



Chroniques Oubliées



Aventures en Austerion
(2 titres)

Ressources en ligne

- > **DriveThruRPG** [www.drivethrurpg.com/fr/] Nombreux recueils ou jeux gratuits.
 - > **Trop Long ; Pas Lu !** [www.troplongpaslu.fr] Des jeux courts et gratuits.
 - > **Le GROG** [www.legrog.org] LE site francophone de référence, ultra complet.
 - > **PTG-PTB** [www.ptgptb.fr] Articles en libre partage pour aller plus loin.
 - > **Scénariothèque** [www.scenariotheque.org] Grande quantité de scénarios et aides de jeu.
- ... de nombreux sites proposent des jeux gratuits, des conseils, des vidéos, etc.

Demandez à votre ludothèque ou médiathèque locale d'investir dans une sélection appropriée de jeux de rôle, de manuels et de ressources pour guider les joueuses/joueurs débutants et expérimentés.

Consultez notre page web dédiée pour plus d'informations >>>



Plongez dans l'Aventure!

Le Jeu de Rôle, une Expérience Unique

Le jeu de rôle, c'est entrer dans un monde où tout est possible. Comme un livre qui serait animé et dynamique, vous imaginez l'histoire qui vous est contée, en imaginant chaque scène, et surtout en intervenant sur leur issue.



On pourrait tenter de poser une définition académique du jeu de rôle, mais nous préférons vous expliquer ce qui va se passer : vous allez vivre une aventure collégiale, proposée oralement par l'un des joueurs.

Vous incarnerez un **personnage unique**, que vous faites évoluer **selon votre imagination**. Vous choisissez qui il est, ses actions, le faites réagir aux défis auxquels il fait face, et explorez son univers **avec le reste du groupe**.

Chaque joueur prend part à l'histoire proposée, par l'intermédiaire de ce personnage : **c'est lui qui fera face aux situations** dans lesquelles VOUS le plongerez et dont il sortira grâce à ses aptitudes et savoir-faire, mais surtout à **VOS décisions** (et celles des autres joueuses et joueurs).

Attendez-vous à élucider des **mystères**, faire face à des **découvertes** et des **rencontres fascinantes**. Le **meneur de jeu** vous **guide**, mais c'est vous qui prenez les **décisions** qui font **avancer l'histoire**.

Comment ?


Il vous suffit d'**écouter** ce que les autres participants ont à dire, et de **réagir** par vos choix propres au contexte proposé.

Le joueur qui endosse le rôle particulier de **meneur de jeu**, vous proposera une nouvelle conjoncture résultant de vos décisions... et vous répondrez de nouveau ; ainsi de suite jusqu'à la conclusion.

Vous interviendrez donc quand le meneur de jeu vous décrira **une nouvelle situation** : chacun **indiquera** alors **ses intentions**, ce que son personnage souhaite entreprendre (les règles servant de cadre pour arbitrer les situations hasardeuses).

Le meneur de jeu dispose d'un **scénario** : c'est le **fil de l'aventure** qui regroupe l'**intrigue**, la description des **intervenants** les plus importants et les plans des **lieux** visités. Le meneur de jeu s'y réfère au besoin, tout en l'adaptant en fonction des actions des joueurs.

UN JEU DE SOCIÉTÉ EMBLÉMATIQUE DE LA POP CULTURE

Une publication de l'association  Selenium

Que faire concrètement pendant la partie ?

Apprenez en JOUANT

Le meilleur moyen d'apprendre est de **jouer**.
Ne vous inquiétez pas de faire des erreurs, c'est ainsi que vous progresserez.



ÉCOUTEZ activement

Soyez attentif aux autres joueuses, joueurs et au meneur de jeu.
Écoutez ce qu'ils disent et réagissez en conséquence pour enrichir votre aventure.

COMMUNIQUEZ

Assurez-vous de bien comprendre les attentes du jeu et ses règles.
Communiquez ouvertement avec le meneur de jeu (MJ) et les autres joueurs.

IMAGINEZ

Laissez libre cours à votre imagination.
Ne vous limitez pas à des conventions ou des normes : **explorez votre créativité**.



Prenez des RISQUES

N'ayez pas peur de prendre des risques avec vos actions et vos décisions.
C'est souvent là que se trouvent les **moments les plus mémorables**.

Soyez FLEXIBLE

Soyez prêt à vous adapter aux changements dans l'histoire ou aux décisions du MJ.
La flexibilité est **essentielle** dans un jeu de rôle.



RESPECTEZ les autres

Respectez les autres joueuses/joueurs et leurs personnages.
Assurez-vous que **tout le monde s'amuse** et se sente inclus à la table.

AMUSEZ-VOUS !

Le plus important est de **s'amuser** !
Ne vous mettez pas trop de pression et profitez de l'expérience de jeu avec votre groupe.



Le jeu de rôle est UN JEU

Certaines actions entreprises par les personnages ne réussissent que sur un jet de dés heureux. Le MJ vous indiquera la valeur du résultat à obtenir pour votre personnage.
Ne vous inquiétez pas d'un échec : **il n'a AUCUNE incidence sur le monde réel**.
Il y a plus grave dans la vie, et c'est souvent un ressort dramatique intéressant et porteur de "fun".



Le Meneur (ou Maître) **de Jeu** ne joue **PAS** contre vous : il a pour **mission principale** de faire en sorte que **tout le monde s'amuse**.

Conseils au meneur de jeu débutant

MAÎTRISER les règles de base

S'assurer de bien comprendre les règles du jeu ; permettant de mieux guider les joueuses et joueurs, de **maintenir le bon déroulement** de la partie.
ATTENTION à ne pas se focaliser excessivement sur les règles : **vous êtes le conteur** de l'histoire, l'arbitre final du jeu, mais aussi le garant que tout le monde va passer un bon moment. Préférez un jeu simple pour débiter.



Faire VIVRE un MONDE qui vous plaît

Choisissez ou développez un monde imaginaire riche et interactif pour que les joueuses et joueurs puissent l'explorer.
Ajoutez des détails, des personnages et des événements pour rendre l'univers du jeu plus immersif, avec des **descriptions vivantes**, des **personnages intrigants** et des **situations captivantes**.



Préparation SOLIDE et FLEXIBLE

Choisissez un scénario déjà écrit, mais **anticipez des situations**, pour être prêt à vous adapter aux choix et actions des participants : la spontanéité fait partie intégrante de l'expérience du jeu de rôle.
Démarrez **en petit comité**, avec des amis proches et motivés.

CAPTIVER par la narration

Utilisez votre voix et votre imagination pour donner vie aux personnages et aux événements en jeu (tout en veillant à la cohérence de l'histoire).
Créer une **atmosphère immersive** qui transportera les joueuses et joueurs dans un monde imaginaire.

GÉRER le rythme du jeu

Veillez à ce que le jeu avance à un rythme approprié, en alternant entre les moments d'action, d'exploration et de narration.
Gardez l'attention des joueuses et joueurs en **maintenant un bon équilibre** entre ces éléments.



ÉCOUTER les joueurs

Soyez attentif aux désirs et aux réactions des joueuses et joueurs : **écoutez-les**.
Adaptez l'histoire en fonction de leurs intérêts et de leurs actions pour maintenir leur engagement.

Soyez JUSTE et IMPARTIAL

Traitez tous les joueurs de manière équitable et assurez-vous que chacun ait la **possibilité de contribuer** à l'histoire.
Évitez de favoriser un joueur ou un personnage au détriment des autres.



Apprendre de l'EXPÉRIENCE

Chaque session de jeu est une occasion d'apprentissage.
Prenez note des choses qui ont bien fonctionné et de celles qui pourraient être améliorées pour vous aider à **devenir un meilleur MJ** à chaque partie.