



Jeux de rôles

Ce qu'il vous faut ?

- ☞ Un thème et un scénario. C'est le texte de l'aventure, qui regroupe l'intrigue, la description des intervenants et les plans des lieux visités. Le meneur de jeu s'y réfère constamment tout en s'adaptant en fonction des actions des joueurs.
- ☞ Le conteur ou meneur de jeu.
- ☞ ...

Comment faire ?

- Introduction ou mise en train :

Sur proposition de l'animateur ou du groupe, on décide de jouer une scène.

Le thème est donné, suffisamment large pour ne pas inhiber la spontanéité, et les rôles sont répartis entre les membres du groupe.

- Le jeu :

Au début, l'animateur rappelle rapidement les rôles, les règles s'il y en a, il décrit l'espace de jeu et « échauffe » les acteurs. Ceux-ci improvisent à partir du thème donné. Le reste du groupe observe la scène s'ils n'en font pas partie.

Certains jeux de rôles se jouent avec un matériel de base ou des accessoires, d'autres sont uniquement basés sur l'imagination.

Dans les jeux de rôles, les joueurs collaborent entre eux pour arriver à un but commun.

Les joueurs de jeu de rôle utilisent le dialogue comme moteur de l'action et de l'évolution d'un récit. Jouer une partie de jeu de rôle, c'est donc s'exprimer et prendre des décisions en fonction de principes imposés par la règle du jeu.

Le joueur doit interpréter son personnage, jouer son rôle, comme dans une pièce de théâtre. Un autre élément important, est que ces personnages évoluent dans un monde bien défini lui aussi. Il s'agit généralement d'un monde imaginaire, médiéval-fantastique, futuriste ou encore simplement de notre monde bien réel, mais à différentes époques. Les possibilités sont infinies.

Ce monde est géré par le "meneur du jeu" qui se différencie des joueurs. Il pose les éléments de l'intrigue, met en place ce qui arrive aux joueurs et interprète tous les personnages dits "non-joueurs" c'est à dire tous les personnages et/ou créatures qui ne sont pas interprétés par des joueurs mais par le meneur de jeu.

Les joueurs réagissent à ce que leur raconte le meneur du jeu et lui indiquent ce qu'ils souhaitent que leur personnage accomplisse comme action en fonction de la situation posée.

Conseils particuliers

Le jeu de rôles est une scène improvisée entre deux ou plusieurs membres d'un groupe, à partir d'un thème suffisamment général pour permettre à chaque personnage de jouer le rôle à sa manière avec toutes les possibilités formatives par prise de conscience, qu'entraîne une telle méthode active.

C'est un jeu où tout se passe dans l'imaginaire des participants. Comme lorsqu'ils lisent un livre, ceux-ci visualisent les scènes que leur décrit le meneur de jeu.

Le jeu de rôle est avant tout un jeu mais il peut aussi permettre :

- de vivre une situation pour mieux l'analyser dans sa complexité ou sous toutes ses facettes.
- De comprendre de l'intérieur le point de vue d'autrui, inverser les rôles ou se mettre à sa place.

Quelques jeux de rôles au hasard :

- « Contes ensorcelés », édition NekoCorp. Un livre-jeu pour initier les enfants au jeu de rôles.
- « Les Loups Garoux de Thiercelieux », édition Lui-même. Le célèbre jeu de rôles dans lequel des loups-garoux se sont infiltrés parmi les innocents villageois et dévorent une victime chaque nuit.
- « Saboteur », édition Amigo Spiele. Les chercheurs d'or parcourent les mines à la recherche d'un trésor, mais parmi eux se cachent des saboteurs qui tentent de faire échouer l'expédition.

