

PROJET DE CLUB

« LES DRAGONS D'AMADE »

« Jeux de rôles au collège : expériences de narration collective et collaborative ; création et interprétation de personnages ; création d'univers fantastiques »

Animé et modéré par M. FAJAL Sébastien, professeur certifié en histoire géographie et maître de jeu depuis près de 25 ans.



INTRODUCTION

Le dossier suivant a pour objectif de présenter le programme d'un club « Jeux de rôles au collège » qui se tiendrait au collège Jean Amade. Il s'agit de présenter le principe du club et le déroulement des sessions, les intérêts pédagogiques puis les modalités d'inscriptions et de fonctionnement.

Ce club s'adresserait aux élèves à partir du niveau de 5° et jusqu'à la 3°.

SOMMAIRE DU DOSSIER

1. PRINCIPES DU CLUB	page 3
1.1-Définitions	page 3
1.2-Exemples	page 3
1.3-Les activités annexes	page 4
2. LES INTERETS PEDAGOGIQUES	page 5
2.1-Des savoirs et des compétences	page 5
2.2 Un jeu de société qui fait société	page 6
3.MODALITES D'INSCRIPTION ET DE FONCTIONNEMENT	page 7
3.1-Inscription	page 7
3.2-Fonctionnement	page 7
3.3-Publicite	page 8
4.ANNEXES	
4.1-MODELE DE FICHE D'INSCRIPTION AU CLUB	page 9
4.2-MODELE D'AFFICHE POUR PRESENTER LE CLUB	page 10
4.3-MODELE DE FLYER POUR PRESENTER LE CLUB	page 11

1.PRINCIPE DU CLUB

Le but est de proposer aux élèves volontaires de participer à des parties de jeux de rôles sur table et aux activités annexes que permet ce loisir.

1.1-Définitions

Le jeu de rôle est à la base un jeu de société qui propose aux participants d'incarner des personnages fictifs dans des univers imaginaires qui peuvent être fantastiques, historiques, futuristes... L'ensemble des parties prend la forme d'une discussion entre les participants. Chacun doit y décrire des actions, des paysages et interpréter des dialogues improvisés.

Pendant les parties, les participants, nommés « JOUEURS », incarnent un ou plusieurs personnages. Ils disposent pour cela d'une série de documents (*fiche descriptive, images, accessoires...*) indiquant les choses que peuvent faire les personnages. Un des participants exerce un rôle particulier, celui du « maître du jeu ». Son rôle est essentiel : il est à la fois le narrateur, l'arbitre et le facilitateur de la partie.

Il propose aux autres participants un scénario. Ce scénario est une succession de scènes qu'il décrit. Chaque joueur décrit à son tour les actions de son personnage. S'il y a besoin, les actions sont résolues par des tests (*tirage de dés, de cartes, jeu du pierre/feuille/ciseau*). L'interprétation des résultats permettent au maître du jeu de poursuivre sa narration tout en intégrant ce que les joueurs ont demandé.

Ainsi, le but n'est pas de désigner un vainqueur ou un perdant. Le but est que chaque joueur participe à la construction d'une histoire.

1.2-Exemples

Prenons un exemple : un maître de jeu et trois joueurs jouent une partie dans un univers fantastique inspiré du moyen-âge européen.

Le maître de jeu : « Votre groupe fait actuellement partie d'une caravane marchande. Un riche marchand propose de vous payer une somme importante pour assurer sa sécurité. Depuis plusieurs jours, vos personnages et le reste de la caravane progressent. Ce soir-là, votre route est stoppée par un tronc d'arbre qui barre le chemin. La nuit tombe et les chevaux sont subitement nerveux. Que faites-vous ? »

Joueur 1 : « Mon personnage va voir s'il peut déplacer le tronc. »

Joueur 2 : « Mon personnage essaye d'apaiser les chevaux ! »

Joueur 3 : « Je pense que le mien ne serait pas tranquille : je voudrais m'assurer qu'il n'y a pas d'autres dangers. »

Le maître de jeu : « Très bien. Je vais vous demander de réaliser des tests pour vérifier que vos actions réussissent. Roulez les dés suivants et regardez sur vos fiches si le résultat correspond. Joueur 1, teste la force de ton personnage. Joueur 2, teste l'empathie du tien et joueur 3, teste la vigilance. »

Les participants tirent des dés et contrôlent que les résultats indiquent une réussite. Le joueur 1 échoue ; les joueurs 2 et 3 réussissent.

Le maître du jeu : « Bien, le tronc est trop lourd pour être déplacé : ton personnage déduit qu'il faudra le découper. Joueur 2, les bêtes s'apaisent sous tes caresses. Enfin, Joueur 3, ton personnage repère des formes dans les fourrés comme si quelqu'un espionnait. Dans la caravane, un marchand vient vers vous et dit (*le maître de jeu change sa voix pour prendre un ton plus effrayé*) : Un tronc, c'est sûrement des brigands ! Ils vont nous piller ! »

Joueur 1 : « Mon personnage revient vers la caravane et s'adresse au marchand inquiet (*le joueur change le ton de sa voix pour prendre celui qu'il a choisi pour incarner son personnage*) : n'ayez pas d'inquiétudes, nous sommes là pour vous protéger ! »

Joueur 2 : « Je m'approche du marchand inquiet et je lui mets la main sur l'épaule pour l'inviter à retourner dans la caravane. »

Joueur 3 : « Je reste méfiant et j'approche discrètement des fourrés pour essayer de mieux y voir. »

Le maître du jeu : « Parfait, vous parvenez à écarter le marchand inquiet. Par contre, Joueur 3, tu distingues effectivement des personnes cachées. Tu vois que ce sont des personnes habillées avec des loques, maigres, épuisées et tenant maladroitement des bâtons. Ce sont des miséreux réduits au brigandage. A ton approche, ils sortent des fourrés. Désormais, que faites-vous ? »

Et la partie continue ainsi. L'histoire peut ainsi prendre une tournure différente selon les actions que choisissent les personnages.

1.3-Les activités annexes

Le but est de proposer ces parties aux élèves du collège. Le maître du jeu serait le professeur, moi-même, dans un premier temps. L'objectif est que les élèves se saisissent de ce rôle pour qu'ils animent eux-mêmes leurs propres parties.

Le jeu de rôle n'est pas qu'un échange de descriptions. Il permet d'autres activités annexes tout aussi créatives. Les personnages qu'incarnent les joueurs doivent être inventés. Chaque participant doit ainsi, en respectant des règles, choisir les qualités et les défauts de son personnage. Il doit lui inventer, souvent en passant par l'écrit, une histoire personnelle, des motivations et une description physique. L'ensemble de ces informations lui permettent de savoir quoi lui faire dire et quoi lui faire faire lorsque le maître de jeu lui laisse la parole.

Ensuite, l'interprétation de ce personnage passe par un travail sur la voix, les gestes, les choix d'accessoires qui permettent au joueur de mieux se l'approprier et l'incarner. Ces éléments implicites donnent au jeu de rôle un fonctionnement proche du théâtre d'improvisation.

Enfin, les joueurs de jeux de rôles finissent, pour beaucoup, par vouloir au mieux représenter leur personnage. Plusieurs dessinent ou peignent les scènes mémorables qu'ils ont vécu. D'autres fabriquent des accessoires pour mieux mimer les actes des personnages : des gourdes pour quand leur personnage boit, des couvres chefs pour distinguer les moments où ils décrivent par rapport aux moments où ils font parler leur personnage.

2. LES INTERETS PEDAGOGIQUES

Avant tout développement, il convient de préciser que le premier but du jeu de rôle est de se divertir. C'est un jeu de société dont le but est de permettre à un groupe de joueur de passer un moment ensemble. Cependant, cette activité permet de travailler, sans que cela soit le but premier, plusieurs compétences qui sont demandées à nos élèves. L'avantage est que ces compétences sont travaillées de façon ludique et indirecte.

2.1-Des savoirs et des compétences

D'abord, c'est le DOMAINE 1 du socle commun de compétence et de connaissance qui est le plus mobilisé. Les joueurs racontent, décrivent, s'expriment. La nécessité d'être précis dans ce que le joueur veut faire de son personnage oblige le participant à mobiliser la langue française, le langage des arts et du corps, éventuellement les langues étrangères et les langages scientifiques selon les univers incarnés. La langue française est travaillée à l'oral mais aussi à l'écrit quand il s'agit de rédiger l'histoire et la description de son personnage. Par expérience, je peux préciser que la prise de note est très utilisée par les joueurs : on note selon les descriptions des détails que le maître de jeu donne, des noms d'autres personnages, des lieux... Au cours des parties et de leurs préparations, nous avons souvent recours à la construction de schémas et de croquis pour représenter les scènes que vivent les personnages.

Le DOMAINE 2 est aussi mobilisé. Les joueurs doivent construire des personnages en respectant des règles fixées par le maître du jeu. Chaque joueur doit donc organiser sa fiche de personnage, faire des recherches pour savoir comment l'interpréter, chercher des illustrations ou encore les réaliser. Un de mes objectifs serait que les joueurs utilisent les outils informatiques et des différents traitements de texte et de l'image pour leurs parties.

Le DOMAINE 5 est utilisé. Etant professeur d'histoire géographie, je propose souvent dans les univers joués des références culturelles. Les joueurs traversent des périodes de l'histoire pour y découvrir comment y vivaient les humains. Dans des univers plus contemporains, ils peuvent visiter des régions fortement inspirées du monde et se pencher sur les problématiques étudiées en géographie. Ensuite, la

pratique de ces univers imaginaires conduit les élèves à se tourner vers des productions littéraires et cinématographiques pour nourrir leur imagination. Ainsi, des références d'œuvres et d'auteurs sont systématiquement faites dans les scénarios.

En voici quelques exemples :

Pour les univers fantastiques, les sagas littéraires et cinématographique du « Seigneur des anneaux » de JRR Tolkien ; « Les Légendaires » de P Sobral ; « Harry Potter » de JK Rowling ; les différents cycles des « Chevaliers de la table ronde » pour évoquer les plus connus de nos élèves.

Pour les univers plus contemporains, « Tintin » d'Hergé ; « Seuls » de F Velhmann ; « Le club des cinq » d'E Blyton (pour les plus anciens d'entre nous...).

Pour les univers de science-fiction : les sagas « Star Wars » de G Lucas, la série « Stranger Things » des frères Duffer, les œuvres de Philip K Dick, de R Barjavel...

2.2 Un jeu de société qui fait société

Le DOMAINE 3 du socle est très sollicité. Comme le jeu de rôle est une activité de groupe, il oblige les joueurs à respecter les principes de l'écoute, du respect des temps de paroles. Rapidement, c'est une micro société qui se met en place où chacun propose sa solution au problème en prenant en compte les possibilités de son personnage et celles des autres.

Les scénarios obligent les joueurs à collaborer pour trouver des solutions aux situations que le maître de jeu décrit. D'expérience, je peux affirmer qu'une forme d'action collective se met en place implicitement pendant la partie : chacun veut apporter sa participation au récit et tient compte de ce que font les autres. Ainsi, le jeu de rôle permet un travail sur l'apprentissage de la vie en société, de l'action collective et de la citoyenneté.

Enfin, il est souvent intéressant pendant les parties de mettre les personnages devant des choix impliquant leurs valeurs. Les participants se lancent régulièrement dans des débats en mettant en balance leurs propres opinions et celles qu'ils prêtent à leurs personnages. Selon les univers abordés, les questions sont larges : aux univers médiévaux et fantastiques les questions du rapport à l'autre, du vivre ensemble et le rapport aux religions. Aux univers contemporains, les questions de la place des médias, des inégalités, des choix individuels. Aux univers futuristes les questions d'éthique, des interrogations sur les choix de l'humanité, le rapport à l'environnement. Il est alors possible de faire passer des notions, des valeurs, des références aux élèves en passant par le biais du jeu et de leurs personnages.

Revenons à l'exemple précédent : sous la forme de dilemmes moraux, les participants s'obligent à débattre et réfléchir sur des situations qu'ils rencontrent : que faire face à ces personnes réduites à la misère qui brigandent pour se nourrir ? Les punir ? les aider ? Trouver une autre solution ?

3.MODALITES D'INSCRIPTION ET DE FONCTIONNEMENT

3.1-Inscription

Le club fonctionnerait sur une base d'une à deux heures hebdomadaires. Le créneau le plus favorable serait sur la pause méridienne en deux sessions de 50 min chacune. Chaque session accueillerait 6 à 8 participants. Un nombre équivalent d'élèves pourrait éventuellement venir en temps qu'observateurs : ils ne participeraient pas directement à la partie mais verraient ce qu'il s'y passe. Si deux sessions sont retenues, les participants à chaque session pourraient être différents. Le club pourrait ainsi accueillir jusqu'à 16 joueurs.

Du fait de l'investissement qu'il demande, le club de jeu de rôle ne peut accueillir un grand nombre d'élèves en même temps. Cependant, un de ces buts est de démocratiser le loisir. Pour s'efforcer de joindre ces deux problématiques, les inscriptions se feraient pour une période de 5 à 6 semaines. Les élèves s'inscriraient d'un congé à l'autre : cela permettrait un roulement.

Une fiche d'inscription serait affichée sur le tableau des clubs pour recueillir les noms et classes des volontaires. Lors des deux premières sessions, les participants verraient si le club intéresse ou pas. A partir de la troisième, leur présence deviendrait obligatoire jusqu'à la fin de la période.

L'idéal serait, à terme, que les joueurs s'approprient le loisir et organisent eux-mêmes leurs propres parties. Ainsi, le professeur aurait plus un rôle de surveillance et d'accompagnement. Le club pourrait alors s'élargir à plus de participants.

3.2-Fonctionnement

Pour fonctionner, le club a besoin d'une salle pour accueillir les participants. Je dispose du matériel de base pour faire fonctionner des parties. Il serait plus confortable de disposer d'un lieu pour l'entreposer : livres de règles, matériels de jeu, illustrations... Une armoire ou un casier en salle des professeurs ferait l'affaire dans un premier temps. Le reste est à voir selon l'importance que prendrait le club.

Ensuite, le collège n'a pas à s'inquiéter de droits de propriété intellectuelle sur les jeux utilisés. Le jeu de rôle étant un jeu de société, il est ouvert en tous. Ensuite, je ne souhaite pas faire de la publicité commerciale pour tel ou tel jeu payant. Je propose des systèmes de règles et des univers de ma conception ou sous licence « libre de droits ».

Enfin, le club ne nécessite pas de financement propre important dans un premier temps : les élèves disposent tous de crayons, de papiers et surtout, d'imagination. Si, à l'avenir, une enveloppe est confiée au club, ce serait pour financer l'achat de matériel qui resterait au collège : les dés, des cartes, des boîtes de jeux...

3.3-Publicite

Pour présenter aux collégiens le club, je sollicite l'autorisation de diffuser dans le collège des affiches (*voir annexes*) et de distribuer aux élèves des « flyers » résumant le principe du club. Je souhaiterais aussi proposer une sorte de réunion d'information pour les élèves volontaires, qui s'inscriraient auprès de la vie scolaire, ce serait pour « sonder » le nombre de participants éventuels.

Nous pourrions proposer des premières sessions de ce club pour la dernière période de l'année : à partir de la rentrée de mars ou d'avril. Si le succès est au rendez-vous, ce club intégrerait les autres clubs proposés par le collège.