

KIT D'ANIMATION JEU DE RÔLE POUR ENFANTS



Ce kit est un outil destiné à un animateur souhaitant initier des enfants de 6 à 10 ans au jeu de rôle ou simplement proposer un moment de détente durant lequel les enfants pourront vivre des aventures qu'ils auront à coup sûr envie de prolonger par leurs propres jeux... ou une nouvelle partie ! A l'origine une simple page destinée à des animateurs de jeu de rôles vétérans, ce kit a évolué de sorte de faciliter sa prise en main de manière rapide et compréhensible par des novices dans ce domaine.

COMMENT UTILISER CE KIT ?

QUELQUES TERMES...

- **Scénario** : La description de l'histoire, des différents personnages présents dans celle-ci, des événements qui vont survenir, des actions envisageables par les enfants.
- **Petit Personnage** : le personnage que l'enfant va interpréter durant le scénario.
- **Personnage Non Joueur** : un personnage que les Petits Personnages pourront rencontrer durant le scénario, comme le « Grand méchant » s'il y en a un, des animaux, etc.
- **Dé** : il existe de nombreux types de dés... mais ici nous utiliserons toujours le classique dé à six faces, un gros dé par joueur.

LA NARRATION

L'animateur narre une histoire (le scénario) mais les enfants ont la possibilité de prendre des décisions qui vont modifier le cours de celle-ci. Voici quelques tâches courantes du narrateur :

- **Présentation d'une scène** : L'animateur décrit la scène, ce qu'il y a à voir, entendre, sentir, ce que font des personnes sur celle-ci, etc. Avec l'expérience on pense à mettre des petits détails qui génère une ambiance (calme, urgence, inquiétude, etc.). Le scénario commence généralement par une scène à décrire afin de poser le décor.
- **Survenue d'un événement** : un événement peut survenir, interrompant peut être la réflexion des enfants. Par exemple pendant que les Petits Personnages discutent avec Coco, le perroquet pirate, le volcan se met à gronder.
- **Interaction sociale** : interprétez un Personnage non Joueur et discutez avec les Petits Personnages. Par exemple en jouant la vieille sorcière à la voix chevrotante de la Montagne Chauve.
- **Scène d'action** : Maintenant que les Petits Personnages ont compris que le volcan entre en éruption... il va falloir courir !

- **Réflexion** : les joueurs ont parfois (et heureusement) besoin de réfléchir à l'action que leur Petits Personnages vont entreprendre. Laissez leur un temps raisonnable pour cela.
- **Autre** : le jeu de rôle n'est pas un jeu aux limites nettes... tout type d'action peut être entreprise et les enfants sont très imaginatifs et rusés.



Repérez les Petits Personnages qui ont 3 en Cerveille (voir les Caractéristiques plus loin), si la réflexion des enfants semble au point mort, une "idée géniale" pourrait être soufflée par le narrateur à ceux-ci.

PRÉPARER L'ANIMATION

Faites choisir un thème aux enfants parmi :



Petits Sorciers et Petites Sorcières : le monde de la magie.



Petits Pirates : les (gentils) pirates. Pas de combat au sabre évidemment mais de l'aventure !



Petit Peuple : Les créatures du folklore celte, histoires orientées écologie.

Puis choisissez un scénario utilisant ce thème. Chacun de ceux-ci est noté suivant trois critères (correspondants aux caractéristiques des personnages, voir plus loin) notés de 1 à 3 symboles :



Corps : Plus la note est élevée et plus il y aura de l'action dans le scénario.



Cœur : Plus la note est élevée et plus il y aura d'interactions, de dialogues dans le scénario.



Cerveille : Plus la note est élevée et plus il y aura de réflexion, d'énigmes dans le scénario.




Pour une séance, comptez entre 30 et 60 minutes.
Répartissez les Feuilles de Personnage selon les affinités des enfants avec ceux-ci. Idéalement, si vous en disposez, donnez un accessoire propre au Petit Personnage choisi par chaque enfant.

LA FEUILLE DE PERSONNAGE

Les enfants vont choisir un Petit Personnage en prenant la Feuille de Personnage correspondante. Sur chaque Feuille de Personnage sont notées plusieurs informations.

Portrait






Nom du Petit Personnage

Wallace

Description


Le Leprechaun est un farceur est c'est certain que Wallace en est un bon exemple. Il aime prendre son temps pour lire et dormir, une activité dans laquelle il est excellent !

Caractéristiques


Corps  Cerveille  Cœur 

Equipement


Dans mon sac



un livre d'histoires



une lampe



un réveil

Capacités spéciales

Pouvoir

Faites un vœu !

Wallace peut exaucer les vœux des gens, mais en fait cela se transforme toujours en grosse blague au grand plaisir de Wallace !

LUDI NANTES

Portrait

Nom du Petit Personnage

Description




Caractéristiques

Equipement

Capacités spéciales

CARACTÉRISTIQUES ET ACTIONS

Chaque Petit Personnage est défini par trois caractéristiques :


-  **Corps** : Réaliser des actions physiques (comme sauter, sprinter, gymnastique, etc.)
-  **Cœur** : Réaliser des actions sociales (empathie, amabilité, etc.)
-  **Cerveille** : Réaliser des actions intellectuelles (Ruse, Sens pratique, etc.)

Chacune de ces caractéristiques est valorisée par son nombre de symboles : 1 (Faible), 2 (Moyen) ou 3 (Fort).

RÉALISER DES ACTIONS

La réalisation d'une action un peu complexe,

difficile, nécessite un test qui déterminera la réussite ou l'échec de celle-ci.



Ne faites pas exécuter des tests lorsque l'action est impossible, cela poussera les enfants à trouver une autre solution plutôt que de « tenter le coup ».


TEST NORMAL

Le Petit Personnage effectue une action dont la difficulté est déterminée par l'animateur. C'est de loin le cas le plus courant.

Lancez un dé et ajoutez le nombre de symboles de la caractéristique en rapport avec l'action.

Il faut ensuite obtenir un score supérieur ou égal à la valeur indiquée ci-dessous :

Difficulté	Il faut obtenir au moins...
Facile	3
Moyen	5
Difficile	7
Abracadabrante	8



N'effectuez pas trop de tests, cela coupe trop l'action... mais ne pas en effectuer est frustrant pour des jeunes joueurs qui aiment souvent cet aspect ludique.

Soyez clément sur l'échec lors d'un Test, en règle générale un Petit Personnage devrait trouver un moyen d'arriver à sa fin, même si c'est plus long ou moins flamboyant !

Il n'est peut être pas nécessaire d'effectuer un test de difficulté Facile à un personnage Fort (3 symbole) qui est le seul à effectuer l'action.

Retenez une chose importante : la difficulté moyenne est de 5 !

TEST EN OPPOSITION

Le Petit Personnage effectue une action en opposition avec un autre Petit Personnage ou un Personnage Non Joueur (PNJ). Comme pour le Test Normal, lancez un dé et ajoutez le nombre de symboles correspondant à la caractéristique. Celui qui fait plus que l'autre l'emporte, en cas d'égalité, la situation n'évolue pas.

Si vous ne savez pas combien de symboles a un PNJ dans sa caractéristique, considérez que c'est la

valeur 2 (Moyen).



Évitez les tests en opposition dans la mesure du possible, le risque étant de voir s'affronter les Petits Personnages entre eux au lieu de s'impliquer dans l'histoire.

TEST DE GROUPE

Parfois une action est trop difficile à réaliser tout seul (aidez les enfants à le réaliser si nécessaire) et un effort en groupe est nécessaire. L'idée est de pousser les enfants à la coopération.

Définissez la difficulté du Test de 9 à 12 et déterminer le Petit Personnage le plus à même de réussir le test (le plus fort, intelligent ou sociable ... ou laissez les enfants décider). Les autres Petits Personnages qui veulent aider devront effectuer un Test Normal et obtenir 4 ou plus. Ceux qui ont réussi donneront chacun un bonus de +1 au Petit Personnage qui fera le Test de groupe.

Exemple : un gros tonneau bouche l'écouille du navire qui vient de percuter un récif. Il faut le bouger pour que ceux qui sont dessous puisse sortir avant que le bateau ne coule. L'animateur annonce que c'est bien difficile de le bouger, une difficulté de 10. Barnabé a 3 en Corps, il fera le test de groupe, Clotilde, Violette et Anatole peuvent et veulent l'aider. S'ils réussissent à obtenir un 4 ou plus (dé+Corps) alors Barnabé bénéficiera d'un bonus de +1 pour chaque test réussi. Donc jusqu'à +3, ce qui ferait dé+Corps (3 pour Barnabé)+3 (l'aide des autres pirates) soit dé+6.



N'hésitez pas à donner des difficultés peut être un peu élevées si vous souhaitez que les enfants soient poussés à la coopération.

DONNER DES BONUS

La difficulté est une chose mais il convient de rendre une tâche plus aisée si finalement le Petit Personnage dispose d'un équipement qui peut l'aider ou qu'il a une bonne idée (faire levier avec une planche dans l'exemple ci-dessus par exemple). Dans de tels cas : donner un bonus de +1 pour réussir le Test. Ce bonus peut s'ajouter au bonus d'un Test de groupe.

Ce bonus peut sembler fort dans une action de groupe mais cela pousse les enfants à la

coopération et à trouver un moyen d'être plus efficaces.



Exemple : Reprenons l'exemple précédent et imaginons que les Petits Personnages disposent tous d'une planche pour pousser ou faire levier. Barnabé fera son Test en lançant un dé+Corps(3)+1 (sa planche) +2 pour chaque Petit Personnage qui l'aide (+1 pour l'aide et +1 parce qu'ils ont tous aussi un objet pour aider).

RÈGLES SPÉCIFIQUES





RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX « PETITS SORCIERS »

Elles servent à résoudre les actions en lien avec les pouvoirs magiques (elles remplacent alors les caractéristiques principales).

Tous les sorciers possèdent les deux pouvoirs suivants :

-  **Balai** : permet de voler sur un balai
-  **Sortilèges** : permet de réaliser les sorts de base (transformation d'objets, déplacement d'objets à distance, etc).

Ils possèdent en plus un des quatre pouvoirs ci-dessous :

-  **Divination** : lire l'avenir, de quelque façon que ce soit
-  **Potions** : fabriquer des potions magiques
-  **Apparition** : faire apparaître et disparaître des objets
-  **Métamorphose** : se transformer en un animal

RÈGLES SPÉCIFIQUES AUX « PETITS PIRATES »

Il s'agit en fait d'un petit « truc en plus », qui leur rend plus facile les actions en rapport avec cette capacité (le nom de ces capacités parle de lui-même).

RÈGLES SPÉCIFIQUES AU « PETIT PEUPLE »

Les pouvoirs de Wallace et Margot sont libres mais doivent être mesurés : plus c'est puissant moins cela dure, est tangible, etc.

Pour Wallace il faut toujours trouver une contrepartie aux vœux exaucés, souvent avec un petit effet rigolo.



Amusez vous bien !