

Animations culturelles ludiques

Footbridge, créateur et animateur de concepts ludiques

Structure fondée en 2009 par Fabien Deneuille, concepteur et éditeur de jeux de rôle, Footbridge est membre de la FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle, association agréée Jeunesse et Education Populaire).

Elle propose des animations ludiques à vocation culturelles et/ou pédagogiques autour du jeu de rôle, à destination des publics suivants :

- ✓ Bibliothèques, médiathèques, ludothèques
- ✓ Musées, lieux de culture et de patrimoine, sites classés, monuments historiques, parcs naturels
- ✓ Collèges, lycées, écoles
- ✓ Municipalités, offices de tourisme
- ✓ Festivals, évènements
- ✓ Associations, entreprises, particuliers



Une animation de découverte du jeu de rôle

Le défi de l'interactivité

Transmettre un contenu culturel, attirer un nouveau public, proposer une interactivité, mettre en valeur le patrimoine.

Le défi grandissant pour les médiateurs culturels et les équipes de direction des lieux de culture et de patrimoine consiste à renouveler leur offre à destination des visiteurs, en proposant de plus en plus d'interactivité et d'immersion, afin d'attirer un public nouveau, plus jeune et plus familial. Spectacles, contes, expositions, sont des outils qui permettent cette diversification mais dans lesquels le visiteur reste un simple spectateur. Le jeu de rôle va plus loin : en jouant, le public devient acteur, se glissant dans la peau d'un personnage et pouvant ainsi interagir avec le matériau culturel « de l'intérieur ».

Le jeu de rôle, une animation immersive entre théâtre, conte et jeu de société

Qu'est-ce qu'une animation jeu de rôle ?

Loin des jeux vidéos, le jeu de rôle est « un loisir qui consiste à s'installer autour d'une table pour décrire de façon collaborative les aventures de personnages fictifs évoluant dans un univers imaginaire » selon la FFJDR (Fédération Française de Jeux de Rôle).

A mi-chemin entre le conte, le théâtre et le jeu de société, le jeu de rôle est un loisir où les joueurs vont incarner un personnage dans un univers sur lequel se sont mis d'accord les participants, encadrés la plupart du temps par un animateur (meneur de jeu) qui décrit les situations et l'univers où les personnages des joueurs vont évoluer. Un système de résolution permet d'arbitrer les conséquences des choix des joueurs.

Il est ainsi possible de se glisser dans la peau d'un chevalier à l'époque des croisades ou des légendes arthuriennes, d'un noble pris dans la tourmente des guerres de religions ou encore d'un samouraï dans le Japon du XVIIIème siècle : pas de gagnant, pas de perdant, ici la seule limite est l'imagination des participants !

Ce que nous vous proposons :

- ✓ Le choix ou la création d'un jeu (univers et système réutilisables) pertinent par rapport à votre public et l'écriture d'un scénario sur mesure en intégrant les contenus culturels ou historiques à transmettre
- ✓ L'adaptation de l'animation au public visé, avec la possibilité de proposer dans la même animation des contenus pour les tout petits et les plus grands (ados, adultes)
- ✓ Des animateurs meneurs confirmés sur place le jour J pour animer les parties, guider les participants et expliquer le fonctionnement du jeu
- ✓ L'organisation d'une animation en continu par tables de 8 à 12 personnes, où les visiteurs peuvent jouer 5, 10, 20 minutes ou plus, ou bien de mini-scénarii de 1h à 2h, par groupes de 3 à 8 joueurs

Faites découvrir à votre public une nouvelle manière d'appréhender l'histoire et la culture à travers le jeu de rôle ! Quoi de mieux pour transmettre un contenu culturel que d'inviter le public à se glisser « dans la peau » de personnages de l'époque, la période ou la situation concernée ?

Quelques exemples d'animations :

- ✓ Après-midi de découverte du jeu de rôle pour tous et animations d'ateliers d'écriture de scénario à partir de 11 ans à la bibliothèque de Viroflay (78)
- ✓ Après-midi d'animation de découverte du jeu de rôle utilisant les cartes à jouer comme support au Musée Français de la Carte à Jouer d'Issy les Moulineaux (92)
- ✓ Conception d'un parcours de visite ludique interactive utilisant le jeu de rôle comme support et formation des guides sur l'outil, à la Bibliothèque Nationale François Mitterrand de Paris

Votre contact :

Fabien Deneuille
Responsable Développement
Footbridge
12 Place Saint Hubert
59000 LILLE
06 76 69 37 53
contact@footbridge-online.net



FOOTBRIDGE