

# Rôles

Les rôles dans un escape game peuvent permettre aux joueurs de prendre la responsabilité de tâches spécifiques sous le couvert d'un statut donné par le scénario. L'utilisation des rôles est très risquée car les joueurs n'ont généralement qu'une idée approximative des restrictions qui les accompagnent, et ils risquent de se cadenasser sur certaines tâches au cours de l'expérience. Il est possible, par exemple, de caractériser un rôle par un objet que le joueur possédera : cet objet sera alors utilisé par lui seul ou, s'il ne souhaite plus jouer le rôle, il pourra le donner à un autre joueur. D'autre part, les rôles peuvent être utiles pour donner un cadre au jeu, pour responsabiliser les joueurs (pour un rôle dans leur zone de confort ou, au contraire, pour un rôle en dehors de cette zone) et pour les inciter à participer activement au jeu.

## Matériel nécessaire

- Rédigez une fiche descriptive pour chaque rôle, incluant l'implication du rôle dans le scénario et listez clairement les actions que le joueur peut ou ne peut pas faire.
- Caractérisez les rôles avec des objets qui les rendent visuels : cela rendra votre jeu plus immersif et encouragera les joueurs à s'approprier pleinement le rôle !

## Utilisations potentielles

- Un joueur ayant le rôle de geôlier disposera d'un énorme trousseau de clés, dont certaines peuvent être utiles lors des énigmes.
- Le capitaine d'un navire aura la casquette de capitaine et aura donc pour rôle de synchroniser les actions des autres joueurs postés ailleurs dans le jeu.
- Si vous voulez intégrer un échange mutuel entre les joueurs et le maître de jeu, vous pouvez attribuer un rôle à un joueur qui lui permet de faire cette action spécifique.

## Restrictions éventuelles

Les rôles doivent être en rapport avec le scénario.



# Rôles

Il peut être judicieux de permettre aux joueurs de changer de rôle au cours de la partie s'ils ne l'aiment pas ou s'ils se sentent bloqués dans leur rôle à un moment donné.

## Est-ce inclusif pour les TSA ?

Jouer un rôle n'est pas nécessairement un problème pour les apprenants ayant des TSA. Cependant, les actions liées à ces rôles pourraient l'être ! Nous vous recommandons de consulter notre guide pédagogique, qui contient de nombreux conseils qui peuvent grandement vous aider dans votre création.

De plus, donner aux apprenants ayant des TSA un rôle qui leur permet de montrer leurs points forts peut les aider à se sentir plus engagés dans le jeu.

