

Le projet à distance - Guilde G

2eme édition

Expérimentations à distance, mais précédée si possible d'un premier essai terrain. Car c'est complexe.

Les acteurs de la Guilde G sont impérativement sur place aux locaux de la Guilde.

. C'est un véritable projet à part entière qui va nous permettre librement d'ajuster l'idée que nous avons et de la réaliser concrètement.

Présentation générale

L'objectif est d'élaborer précisément notre méthode, de réaliser concrètement un objectif ambitieux, tout en restant dans l'expérimentation.

Ce qui va différer de l'objectif précédent, trop complexe à développer dans un premier temps. il est impossible aujourd'hui d'envisager de nombreuses sessions, sur une période longue avec beaucoup de guildes. Il va falloir se limiter à 3 équipes de 3 guildes, ce qui fait 9 personnes au total. Chaque équipe fera trois sessions. Il y aura une session spéciale à la fin, commune à tous les guildes.

L'histoire qu'ils vont vivre ne sera donc pas la suite de Tara comme indiqué dans les précédentes versions. Cela reste une expérimentation, et il est plus simple de partir sur un sujet libre et de l'ajuster en fonction des personnes présentes plutôt que de partir sur la suite d'un livre existant. Cela facilitera le travail du maître du jeu, des rédacteurs mais également celui des guildes.

Dans la même logique, l'objectif est de réaliser un livre commun aux 3 équipes et non 3 romans différents.

L'intrigue

Voici la structure du scénario :

C'est une intrigue basique qui met en avant des héros face à une menace précise et identifiée. Chaque guildes est un protagoniste et aura une part importante dans l'avancement de l'histoire. Chaque équipe est contre l'antagoniste et a le même objectif final, mais les péripéties sont différentes et les équipes peuvent être soit complémentaires, soit en compétition.

Les équipes

- 3 équipes de 3 guildes.
- Un maître du jeu ou plusieurs maîtres du jeu qui seront coordonnés.
- Les guildes construisent chacun leur avatar, en accord avec le MJ.
- Les 3 équipes vivent la même histoire mais ont des objectifs/péripéties différents.

Les sessions

- C'est une mission précise qui équivaudra à un chapitre.
- Elles durent entre 1h30 et 2h. Prévoir dix minutes avant et après chaque mission pour communiquer avec les guildes (rappel du contexte, des règles, etc.)
- Elles sont complémentaires : les équipes n'ont pas les mêmes missions.
- Il y a 3 sessions distinctes prévues pour les 3 équipes. Une ultime session exceptionnelle est prévue où tous les guildes seront présents.
- Il y a en tout 10 sessions et donc 10 chapitres (ou quarts de chapitre) qui correspondront à ces sessions.

Uniquement pour la première session

- Prévoir une demi-heure de plus pour la création des avatars.
- Introduire l'histoire aux guildes.

Avant chaque début de session

- Rappeler les règles de bonnes conduites.
- Expliquer l'objectif de la session
- Veiller à ce que chacun participe : chaque gildeur doit s'exprimer.

Pour chaque fin de session

- Demander à chaque gildeur ce qu'il a pensé de cette session (son ressenti).

- Rappeler qu'ils ont un chapitre à écrire.
- Leur demander quels seraient les obstacles pour l'écriture.

La rédaction

- Après chaque session, il y a une séance écriture-réécriture avec des conseils pour la rédaction.
- Les guildes ont deux jours pour remettre leur chapitre.
- Les chapitres écrits par les guildes sont ensuite harmonisés puis diffusés sur le site.
- Le livre contiendra deux chapitres complémentaires non issus des sessions : une introduction qui met en place le contexte et présente les personnages + un épilogue.

Mise en place du projet

Le projet va être difficile à mettre en place. Il faut optimiser notre temps et nos actions pour qu'il soit réalisable le plus rapidement possible.

Pour le recrutement

Tâches à accomplir

- Trouver les 9 guildes.
- Rechercher parmi les proches disponibles.
- Faire des annonces sur les réseaux sociaux.

Pour les sessions de jeu

Tâche à accomplir

- Prévoir le scénario de chaque mission à l'avance.
- Prévoir l'organisation de chaque session en ligne (sur Twitch ou Skype). Pour que ce soit plus simple, les guildes doivent absolument avoir un casque-micro à disposition.

L'atelier d'écriture

L'atelier d'écriture ne donne pas lieu à une session spécifique. Pas besoin de recontacter tous les guildeurs et de les avoir en direct (afin d'éviter des problèmes d'organisation et d'emploi du temps). Il ne peut avoir lieu après la session car celle-ci est déjà longue et il faut laisser un temps de réflexion à chaque guildeur avant d'écrire.

Pour chaque atelier, le rédacteur envoie une courte vidéo qui explique la démarche à suivre. Elle est adaptée à chaque session. À chaque fois, le rédacteur va s'arrêter sur un point précis concernant le processus de création narratif (comment mettre en place une intrigue, etc.), le processus d'écriture (comment décrire un personnage, comment écrire un dialogue, etc.) et un point sur l'orthographe et la syntaxe. C'est la partie leçon, essentielle pour la portée pédagogique du projet.

Chaque guildeur peut, bien évidemment, contacter le rédacteur pour un conseil personnalisé.

Une fois, tous les chapitres écrits récupérés par un rédacteur, celui-ci va les harmoniser. Le résultat final est diffusé sur le site internet. (notre site proteurplus.com)

Tâche à accomplir

- Réaliser des fiches pédagogiques sur l'écriture.

Publication du roman

Le roman qui va être écrit sera publié en chapitre sur le site internet de l'association et diffusé sur les réseaux sociaux.

Il sert à montrer concrètement l'avancée du projet et à donner de l'intérêt aux sessions de jeu. Il doit être en accès libre.

Tâche à accomplir

- Ajouter sur le site internet un espace réservé à l'avancée du roman.

La méthodologie

Chaque avancée du projet (sessions de jeu, ateliers d'écriture, etc.) doit donner lieu à des comptes rendus constants. Il faut consigner toutes les remarques, tous les détails qui semblent essentiels afin de tirer un bilan précis et détaillé de cette expérience qui doit nous permettre de

réaliser une méthode précise. À la fin, les guildeurs recevront un questionnaire long et précis concernant l'ensemble de l'expérience de la Guilde G.

Pour la partie sociale, les ados prévus du service oncologie de l'hôpital, ne viendront dans le projet qu'une fois celui-ci bien avancé. Et ne participeront que dans un deuxième temps.