**Thématiques de scénarios JdR**

*Dans TOUS les cas utiliser la PUNITION et la RECOMPENSE afin de faire apprendre et comprendre le COMPORTEMENT désiré*

* *La Punition peut être un(e) :*
  + *RESTRICTION (-/soustraire quelque chose de positif)*
  + *FARDEAU (+/ajouter quelque chose de négatif)*
* *La Récompense peut être un(e) :*
  + *DELESTAGE (-/soustraire quelque chose de négatif)*
  + *GAIN (+/ajouter quelque chose de positif)*

*Pour chaque atelier, il faudrait définir…*

* *Les PUNITIONS de Restrictions et de Fardeaux*
* *Les RÉCOMPENSES de Délestage et de Gains*
* *Les BESOINS forcés sur les joueurs*
* *Les OBJECTIFS généraux du scénario.*

1. **Chevaucher le Tigre !**
   1. *Faire comprendre que bien que le système soit pourri, stupide, injuste, etc. il faut l’exploiter afin de le tuer plutôt que d’en être la victime*
   2. *Montrer aux joueurs qu’en ATTEIGNANT une position influente dans un système dégoûtant, on peut soit se REALISER voir le CHANGER.*
   3. *Leur faire comprendre que JOUER LE JEU du système leur permet de se réaliser.*
      1. Demander les OBJECTIFS et motivations des joueurs

S’ils n’en ont pas, les FORCER à trouver un objectif à travers le jeu – Punir leur passivité, récompenser leurs décisivité

* + 1. Etablir des EMBUCHES à ceux-ci directement A CAUSE du système
    2. S’assurer que S’EVADER du système, FORCE le système à aller les chercher et embêter tout de même (que l’isolation n’est pas la solution) – Qu’ils ne peuvent PAS s’enfuir de leur oppression
    3. Etablir des PROMESSES de possibilité d’influence sur le système
    4. Octroyer petit à petit des plus en plus de CAPACITES concrètes a influencer le système

1. **Sortir de la caverne**
   1. *Ces troubles sociaux n’ayant pas les capacités typiques, il faut que de leurs propres intérêts qui sont : mécaniques, pragmatique, matériel, justice, fait, vérité, etc. les FORCENT à être social afin d’y parvenir.*
   2. *Qu’il n’y ait AUCUNE ALTERNATIVE à la socialité afin d’y parvenir. - afin qu’ils associent socialité avec l’obtention de ces intérêts neutres voir antisociaux.*
      1. *Exemple des trains avec des visages afin d’associer visages et mécanique chez les autistes*
2. **Apporter sa brique à l’édifice**
   1. Créer des scénarios où chaque personnage possède des forces et des faiblesses claires et séparées, qui brilleront SEULEMENT lors de certaines situations, et qui dans d’autres DEVRONT être utilisées EN SYNERGIE avec une autre afin de parvenir à l’objectif.
   2. Donner plusieurs situations différentes qui peuvent être résolues de façons différentes pour qu’ils testent différentes tactiques.
   3. Les forcer à PLANIFIER sur le long terme par la Stratégie, et les Punir où récompenser on conséquence.
3. **Apprendre à apprendre, mémoriser utilement**
4. **Vouloir sa puissance**
5. **Devenir surhumain**
   1. Créer des thématiques où la SOUFFRANCE est essentielle, bénéfique, et à rechercher. PUNIR l’inaction, la réaction et la passivité, RECOMPENSER l’action, la création, et la décision, mais surtout la prise de risque, et la stabilité lors de la souffrance.
   2. On mesure ici la réussite à travers la capacité à supporter la souffrance.