

## Indications pour ressentir la justesse d'un jeu de rôle

Indices de jeux de rôle pensés	Indices de jeux de rôle habités
<b>Chez le joueur :</b>	<b>Chez le joueur :</b>
Absence de temps de centrage	Temps de centrage approprié (en accord avec celui du demandeur)
Manque de verticalité (par exemple tête ou dos penchés)	Belle verticalité, entrecoupée de passages du corps vers l'avant
Regard vers le bas ou vers le haut	Regard tourné vers l'intérieur
	Syntonisation avec le demandeur
Fermeture au niveau des épaules	
Rigidité du corps	Non verbal riche et vivant
Gestes brusques ou saccadés	Mouvements fluides et posés du corps
Temps de réaction très rapide	
	Spontanéité dans le choix des mots
Formulations hésitantes	Justesse des expressions
Débit accéléré	Lenteur du rythme
Emploi de beaucoup de mots	Silences apaisants ou enrichissants pour le demandeur
Expression de croyances	Expressions ou choix inattendus
Ton contrôlé ou timbre monocorde	Timbre expressif
Incongruence entre le non verbal et les mots employés	Congruence entre le non verbal et la chose exprimée.
Décalage dans l'expression faciale	
Reformulations contenues	
Réactions de recul	
<b>Chez le demandeur ou les spectateurs :</b>	<b>Chez le demandeur ou les spectateurs :</b>
Rythmes désynchronisés (tant des échanges que des corps)	Synchronisation des rythmes
	Mouvements d'intégration du demandeur quand il touche à des besoins
Incrédulité	
Ennui	Intérêt, être capté
Mésentente	
Dialogues décalés avec le joueur	Complicité, magie