



ABO GN 2021

Mindy



# SOMMAIRE

L'ASSOCIATION .....	2
L'ÉQUIPE .....	3
RÈGLES SANITAIRES .....	4
RÈGLES DE VIE .....	6
PROGRAMME .....	9
JEUX .....	10
ATELIERS .....	16
TABLES RONDES .....	20
ÉVÉNEMENTS SOCIAUX .....	22
AUTRES .....	24
PLANNING .....	25
CONTACT .....	37
REMERCIEMENTS .....	38





# L'éQUIPE

\*!-p:AKp d p j p k! d d k . j d p k p k p i j o t i j p o k s o d p k k . f o k s o p k k! d d k . j d p

L'équipe de bénévoles est nombreuse, nous ne citerons donc pas tout le monde, mais si vous avez des questions ou suggestions sur l'un ou l'autre de ces sujets, vous pouvez directement en parler aux personnes concernées

BÉNÉVOLES AU QUOTIDIEN  
Léa

SITE ET REPAS  
Jérôme, Marie et Quentin

INSCRIPTIONS AUX ACTIVITES  
Manon

BAR  
Fabien S.

MATERIEL  
Cécile B.

BIBLIOTHÈQUE & LUDOTHÈQUE  
Julie R.

DÉBRIEFING  
Pauline

DORTOIRS  
Lilith et Marie

GESTION EMOTIONNELLE  
ET CONFLITS  
Axiel et Juliette

INFORMATIQUE ET INTERNET  
Sébastien M.

# RÈGLES SANITAIRES



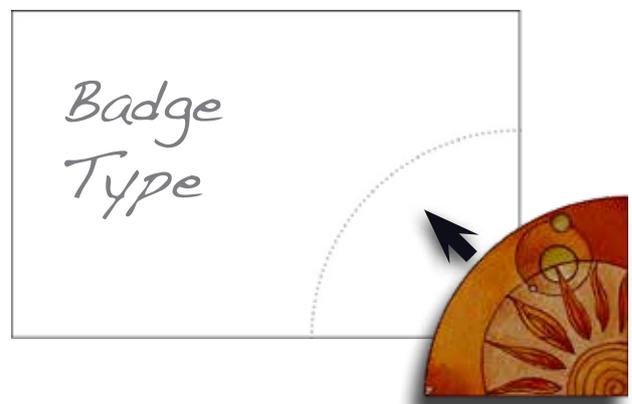
## PASS SANITAIRE

De par la loi, le pass sanitaire est obligatoire pour entrer sur le site. L'équipe accueil le contrôlera le premier jour. Il est également nécessaire pour sortir et rentrer pendant la semaine. Donc comme lors d'une apocalypse zombie, seules les personnes immunisées peuvent participer aux expéditions de réapprovisionnement.

## GESTES BARRIÈRES

Le pass sanitaire diminue les risques mais ne les supprime pas. Certaines personnes acceptent de prendre des risques, d'autres non. Afin de respecter les limites et besoins de chacun·es, les personnes qui souhaitent profiter d'une sociabilité peu restreinte peuvent demander un insigne à l'accueil le premier jour ou en salle orga après. Cet insigne, à glisser à l'intérieur de leur porte-badge (cf illustration), leur permet de se reconnaître entre elles. En présence de personnes sans insigne, les gestes barrière s'appliquent. Pour rappel, les principaux gestes barrière sont : port du masque en intérieur, distances de sécurité. Il est

important de se désinfecter les mains à l'entrée et à la sortie des salles et d'aérer les lieux. Laissez les portes vers l'extérieur et les fenêtres ouvertes autant que possible et, si le temps ne le permet pas, aérez les salles pendant dix minutes au début et à la fin de chaque activité ou toutes les quatre heures.



## ACTIVITÉS

Le niveau de respect des gestes barrière lors d'une activité est décidé par la personne qui s'en occupe et sera indiqué sur le panneau d'affichage du programme afin que chacun·e s'inscrive en connaissance de cause.

## ZONES NON SANITAIRES : FOYER, LOUNGE, CHAMBRES D'INTIMITÉ

Le foyer et le lounge sont des zones de sociabilisation libre où les gestes barrières ne sont pas exigés. Les chambres d'intimité permettent d'accueillir les moments d'échanges privés, de sensualité ou de sexualité. Des draps de rechange seront disponibles si besoin. N'oubliez pas d'aérer ces différents lieux et de vous désinfecter les mains en entrant et sortant.

## ZONES SANITAIRES : BIBLIOTHÈQUE, LUDOTHÈQUE, JARDIN CLOS

Le respect des gestes barrière est requis dans ces trois lieux : distances dans le jardin clos ; nombre de places limité, masque et désinfection des mains dans la bibliothèque et la ludothèque. Lorsque vous empruntez des livres ou des jeux, pensez bien à vous désinfecter les mains avant et après utilisation.

## LIEUX À RISQUE : COULOIRS ET CANTINE

Afin que le port du masque n'y soit pas requis, les couloirs doivent être un lieu de circulation uniquement. Évitez les attroupements à tout prix. Ne fermez pas les ouvertures vers l'extérieur qui assurent l'aération.

La cantine sera divisée en deux, une zone avec des tables pour les personnes qui veulent se mélanger et une zone pour ceux qui veulent respecter les distances de sécurité et/ou manger au calme. Les personnes soucieuses de respecter les gestes barrières sont invitées à arriver dès le début des repas et les autres à attendre au moins un quart d'heure. En dehors des repas, le port du masque est obligatoire dans la cantine et les tables doivent être désinfectées en partant. Pour les repas comme en dehors, il est impératif de se laver les mains avant d'entrer dans la cantine.



# RÈGLES DE VIE



*Espace autonome et utopiste, Labo-GN est le lieu où la communauté du GN de demain se dessine depuis plusieurs années : autonome, ouverte, féministe, inclusive, proactive, ambitieuse, créative, amoureuse. C'est un espace de respect et d'échanges. Tout le monde n'a pas les mêmes limites, les mêmes envies. Soyez patient·e·s et agréables avec tout le monde. Chaque participant·e est venu·e pour rencontrer de nouvelles personnes et en apprendre plus sur le GN.*

## AUTONOMIE

Labo-GN se veut un espace autonome et autogéré autant que possible. Cet espace nous appartient et c'est à tout le monde d'en prendre soin, aussi bien en nettoyant derrière soi qu'en prenant soin des autres. Partir d'un espace sans avoir rangé, ou nettoyé, c'est le laisser à la personne suivante. Merci donc de laisser un espace aussi propre et net que possible.

## INCLUSIVITÉ

La communauté Labo-GN ressemble à ce qu'on en fait. Nous la voulons égalitaire, sans distinction de couleur, de genre, de sexualité ou autre. Mais l'inclusivité, c'est aussi respecter la diversité des croyances, des points de vue, et les différents rythmes auxquels chacun·e avance dans ses réflexions. Cela ne vous empêche pas de poser vos limites, mais sans agressivité.

## DYNAMIQUES DE GROUPE

Quand vous discutez en groupe, gardez en tête que d'autres personnes voudront peut-être se joindre à vous.

Afin de favoriser leur inclusion, pensez à ajouter une chaise vide autour de la table, ou à laisser un espace libre dans le cercle, et à résumer le sujet de la conversation afin qu'elles se sentent invitées à y participer. A contrario, si vous souhaitez avoir une conversation privée, privilégiez des espaces à l'écart (chambre, abords ou extérieurs du site), afin d'éviter de générer des sensations d'exclusion.

## PAROLE

Respectez les temps de parole. Respectez les règles posées durant les ateliers par la personne qui s'en occupe. Si vous remarquez quelqu'un·e en retrait pendant une discussion, faites l'effort de l'inclure et de lui demander son avis. Quand une discussion devient très agitée, ça peut être le bon moment pour utiliser la prise de parole avec les doigts (la personne qui lève 1 doigt prendra la parole ensuite, la personne qui lève 2 doigts en 2ème, etc... et on réajuste le nombre de doigts à chaque prise de parole).

## LAPIN

Lorsqu'une personne veut prendre la parole, elle n'a pas à crier. Il lui suffira de lever le bras bien haut en faisant des oreilles de lapin avec son index et son majeur, pour que tout le monde l'imite et se taise pour l'écouter. Veillez à ne pas en abuser :-)

## ON NE SERA JAMAIS EN RETARD

Un atelier commence à l'heure et se termine 5 minutes avant le début du suivant. Dans chaque atelier, une personne se portera volontaire pour garder un œil sur l'horloge afin de respecter le timing. Si c'était trop court, les participant·e·s s'organiseront pour prendre un espace libre du programme afin de poursuivre l'atelier. Aucun retard ne doit s'installer au risque de mettre en péril le programme.

## ATELIERS ET JEUX À PLACES LIMITÉES

Quand un atelier est pour 8 personnes, il est pour 8 personnes. Inutile de demander à se greffer. Si besoin, un espace libre du programme peut être pris pour refaire l'atelier plus tard avec les motivé·e·s. Les listes d'attentes sont gérées par les intervenant·es.

## IMPROVISER DES ATELIERS

Pendant la semaine, il est tout à fait possible, et même encouragé, d'enrichir le programme en y ajoutant des ateliers, jeux ou autres, qui vous seront venus en tête pendant la semaine. Pour cela, réservez un créneau sur le planning affiché, et utilisez le modèle de fiche à compléter pour proposer un nouvel atelier.

## SÉCURITÉ ÉMOTIONNELLE ET RENCONTRES

Labo-GN est un espace de rencontre, de liberté et de proximité.

Cependant, la sécurité émotionnelle de chacun·e doit toujours être prise en compte. Cette année, il est particulièrement important de nous soucier les un·es des autres. La pandémie a eu un impact psychologique sur bon nombre de personnes, ce qui peut entraîner une introversion ou extraversion exacerbée et une plus forte fragilité lors des moments de tension. Soyez à l'écoute de vos besoins et limites ainsi qu'à celles des autres, et soyez tolérant·es avec celles et ceux qui ont du mal à les exprimer.

Il est bon de se rappeler comment savoir que quelqu'un·e ne veut pas plus de proximité. Indice : un "non" signifie "non". Ne pas dire "oui" signifie "non", "peut-être" signifie "non". Merci de ne pas insister. Donnez-vous le droit de refuser une interaction qui ne vous fait pas envie et celui de montrer clairement votre enthousiasme quand c'est votre ressenti.

Si une interaction dépasse vos limites, vous pouvez utiliser le safeword "CUT" pour exprimer que vous voulez que l'interaction se termine immédiatement.

Il existe également un geste pour signaler qu'on aimerait un câlin ou pour demander à une personne si elle en a besoin : un doigt de chaque main accroché l'un à l'autre. Pour un "câlin wifi", respectant les distances de sécurité, pliez les bras devant vous comme si vous embrassiez quelqu'un. Ces gestes seront montrés pendant la cérémonie d'ouverture.

En cas de problème, vous pouvez aller en parler avec une personne de votre choix de l'équipe de gestion émotionnelle et de conflits, qui vous écoutera et essaiera de répondre à vos besoins. Vous pouvez aussi déposer un message dans la boîte dédiée pour que l'équipe puisse en prendre connaissance plus tard, si c'est un format qui vous met plus à l'aise.

### ESPACES DE FÊTES

Il y a des moments, des espaces et des façons de faire la fête. Merci de faire des dortoirs un espace silencieux afin de respecter le sommeil de chacun·e, y compris au milieu de la journée. Par ailleurs, quand vous faites la clôture d'une soirée, veillez à ranger et à nettoyer derrière vous pour que la tâche ne revienne pas aux personnes levées tôt.

### ESPACES SOLITAIRES

Passer une semaine en communauté peut parfois être fatigant. Deux espaces, la bibliothèque et le jardin clos (qui sont aussi des zones sanitaires), permettent de se retrouver au calme, respirer, réfléchir dans son coin, lire, écrire ou travailler. Ne cherchez pas à interagir avec les personnes qui s'y trouvent.

De manière générale, merci de ne pas vous imposer lorsque quelqu'un·e vous fait savoir qu'il à envie d'être seul·e. Pour le signifier de manière non-verbale, vous pouvez faire le geste "hors-jeu", le poing levé fermé devant vous.

### ALCOOL ET CIGARETTES

L'alcool est autorisé, il y aura un bar, et vous êtes responsable de votre propre consommation. Nous vous encourageons à ne pas consommer d'alcool pendant les ateliers et les jeux (sauf contre-indication) et les intervenant·es se réservent le droit de refuser l'accès aux boissons alcoolisées et/ou aux personnes trop alcoolisées. Si vous vous sentez mal à l'aise avec quelqu'un·e à cause de sa consommation d'alcool, vous pouvez dans un premier temps et si vous vous en sentez capable, le lui signaler. Si ce n'est pas le cas ou que vous êtes toujours mal à l'aise, vous pouvez aller en parler avec une personne de votre choix de l'équipe de gestion de conflits qui vous écoutera et essaiera de répondre à vos besoins. Vous pouvez également signaler le problème en déposant un message dans la boîte dédiée pour que l'équipe en prenne connaissance plus tard.

Il est possible de fumer ou vapoter en extérieur, en demandant l'accord des personnes autour de vous. Comme le demande la loi, renforcée par l'administratrice du site, il est interdit de vapoter et fumer en intérieur.





## GN: LE DORTOIR DES PAPILLONS Nadia de 4 à 6 joueuses

L'année commence au lycée Cho-no-Oka. Au fil des saisons, les élèves du dortoir Est vont faire des rêves étranges alors qu'ils apprennent à se connaître et à devenir amis.

## KABADI Jarim 6 à 14+ joueuses

Le Kabadi est un sport Indien qui oppose deux équipes qui vont essayer, en jouant l'une après l'autre, d'envoyer leur "Raider" dans l'équipe adverse pour qu'il touche un "défenseur" avant de retourner dans son camp. Les défenseurs doivent l'empêcher de revenir dans son camp...

## LA GARDERIE DE VALSOLEIL Zandera 5 à 7 joueuses

A la garderie du mercredi de Valsoleil, les petit·es de maternelle jouent et font de la peinture à doigts encadré·es par les animateurs/trices. Mais de drôles de choses se trament...

Activité pseudoGNistique défouloir à secret. Une édition en intérieur et une édition en extérieur.

## LES 7 ZOMBIES DE L'APOCALYPSE Elise Hallouet et Mathieu Labarre 3 joueuses

Attention GN parodique et déjanté ! - L'apocalypse est là. Dans les rues. Les zombies sont de plus en plus nombreux. Et c'est peut-être à cause de vous et de vos recherches sur la "symbiose nécrotique". A moins que cela ne soit l'œuvre d'un des six autres savants s'étant aventurés sur ce nouveau pan de la science. La bonne nouvelle c'est qu'il n'est pas encore trop tard pour trouver un remède et endiguer l'épidémie. Des agents super-spéciaux-secrets vous ont tous réunis dans le dernier laboratoire de recherche encore en état. Vous avez à peine plus de 2h pour réaliser vos expériences et les tester sur votre cobaye zombie avant que la horde n'arrive.

## LES SOULIERS D'OUM KALTHOUM Lucie Choupaut 3 joueuses

À la mort de leur père, Imane, Fériel et Soukaina se réunissent dans sa maison pour mettre de l'ordre dans ses affaires. Au milieu de ses papiers, elles découvrent un mystérieux journal intime dont elles vont tenter de comprendre l'histoire. Ce jeu expérimental pour 3 personnages, divisé en scènes, a pour objectif de faire découvrir l'histoire incroyable des grandes Divas du monde arabe tout autant que de creuser les émotions complexes qui peuvent naître au sein des fratries. Il abordera les thèmes des rêves déçus, des frustrations et jalousie, de la condition féminine et de la santé mentale.

# LUTTE-CHAUSSETTE

Leila & Nadja  
X joueuses

Luttez pour votre vie, luttez pour vos chaussettes, volez celles de vos adversaires ! Deux entraînements dans la semaine et un tournoi le vendredi en fin de journée. Du corps à corps et du fun.

# PENSINE

Lilith & Cécile B.  
 5 joueuses

Cinq accusés, dans la même cellule d'Azkaban. Cinq amis de longue date qui pourtant ne s'en rappellent plus, puisque leurs souvenirs ont été saisis en tant que preuves. Suivez leur laborieux parcours à travers leur mémoire qu'ils retrouvent au fur et à mesure de leur procès. Univers Harry Potter.

TW: Torture, homophobie, ruptures violentes et forts sentiments négatifs.

# PROMENADE

Rémy & Nolwen  
 10 joueuses

On a plein de préjugés et d'idées pré-conçues en ce qui concerne la prison en France, quand on imagine les repas, on voit la cantine commune, pareil pour les parloirs avec des téléphones et une vitre où la grande salle avec plein de tables, on imagine les cours de promenade avec des clans, mais...

C'est une image véhiculée par les séries américaines, la prison en France c'est 22h par jours en cellule, dans des cellules de 9m<sup>2</sup>, où la surpopulation fait vivre ensemble des co(-détenus) dans une seule pièce (WC inclus) prévues pour une personne, où la gamelle est servie par un surveillant et des auxi(-liaires) d'étage, et puis les deux heures restantes de la journée, c'est la promenade, un des seuls moments de détention où les prisonniers se rencontrent...

Le GN Promenade est un essai, un jeu sur le milieu carcéral, sur la place de chacun dans ce microcosme qu'est la prison, basé sur des faits réels, sur mes connaissances et des statistiques sur cet environnement particulier.

TW: Viol, Crime, Drogue, Violence, Racisme

# RESLEEVE

Elise Hallouët  
 3 joueuses

Un GN minimaliste en blackbox, librement inspiré de l'univers d'Altered Carbon, posant la question du rôle du corps et de l'apparence dans la définition de son identité, et celle perçue par les autres. Il s'agit d'un jeu narrativiste et transparent pour 3 joueuses et 2 personnages : 2 joueuses incarneront le même personnage. La construction des personnages est réalisée par les joueuses pendant les ateliers pré-GN. Le jeu est découpé en plusieurs scènes faisant des aller-retours entre le passé, le présent et le futur.

# SIMULATION À L'INTERCULTURALITÉ

Kyrsten  
 16 à 24  
joueuses

Simulation utilisée pour la préparation de volontaires internationaux

## SOUS LA TABLE : CAUCHEMAR

Jarim & Sandra  
3 joueuses

Dany invite ses camarades à dormir, mais la nuit les monstres sont de sortie. Concept de mini GN qui répond à plusieurs critères : jeu cours, pour 3 joueuses, se passant sous une table recouverte d'une nappe, avec lumière et sons servant à la scénographie du jeu.

## SOUS LA TABLE : ÉVASION

Jarim & Sandra  
3 joueuses

Les sirènes de la prison retentissent et les gardiens sont aux abois, les fugitives attendent le bon moment pour quitter leur refuge précaire.

## SOUS LA TABLE : L'INSTANCE

Jarim & Sandra  
3 joueuses

Que se passe-t-il quand des orgas demandent aux gnistes d'attendre leur instance en restant caché ?

## SOUS LA TABLE : VIVE LES MARIÉS

Jarim & Sandra  
3 joueuses

Quand on est ado, les mariages c'est chiant, sauf quand on peut braver les interdits.

## SUNWOLF

Angus Foggie  
 7 à 8 joueuses

Afin d'unifier un monde divisé, l'ONU lance son premier vaisseau colonial interstellaire. Une catastrophe survient et l'équipage doit faire face à un danger mortel.

Jeu d'aventure et de tragédie principalement coopératif, Sunwolf est un huis-clos claustrophobe inspiré de 2001 L'Odyssée de l'espace, Alien, Gravity et The Cloverfield Paradox.

Les différents défis mèneront les joueuses à des drames psychologiques et des scènes de science-fiction. Ce système narratif de résolution d'événements inclut du combat, mais ne nécessite aucune capacité physique particulière.

TW : Deuil de famille et d'amis, débat politique, rôles d'autorité, morts par suffocation, explosion et congélation

# TÔT LE MATIN

Léa  
5 joueuses

*"On n'est pas condamné à l'échec, voilà l'chant des combattants Banlieusard et fier de l'être, j'ai écrit l'hymne des battants"* Kery James  
Un jeu sur une jeunesse de banlieue, la violence et la famille, la recherche de soi et l'amitié. Djibril, Younès, Elliott, Inès et Lous/Soul ne se connaissent pas vraiment.

Malgré leurs différences, iels ont en commun:

- 1) La MJC, avec laquelle iels sont obligée·s de passer l'été de leurs 17 ans et les monos cringe.
- 2) On les traite d'asociaux, anormaux, insouciant, insolent, fainnant, instable, cassos, boloss.
- 3) Iels sont en colère contre le monde.
- 4) Iels possèdent la force du rap et se sentent prêt à tout pour s'en sortir.

*"Banlieusards et fiers de l'être / On est pas condamnés à l'échec / Ce texte je vous l'avais / Même si j'écrit le cœur serré / Et si tu pleures, pleure des larmes de détermination / Car ceci n'est pas une plainte, c'est une révolution!"*

Personnages genrés. TW: Ce jeu est centré sur les problématiques familiales

# TROLLBALL

Briareos  
8 joueuses

Matchs amicaux de trollball par équipe de 4 (mini tournois si suffisamment d'inscrit). Apportez vos armes de Gn en mousse (aux normes de sécurité Bwat)

# VESTIAIRE

Pauline & Manon  
8 joueuses

Vivez la saison d'une équipe sportive amateur, vue au travers des moments partagés dans les vestiaires!

Vestiaire est un jeu en actes de 4 heures, qui explore les thèmes de la solidarité dans le sport, de la construction d'un collectif et de l'évolution des individualités qui le composent. Ce jeu se veut optimiste et joyeux, mais comporte également des moments difficiles et des conflits.

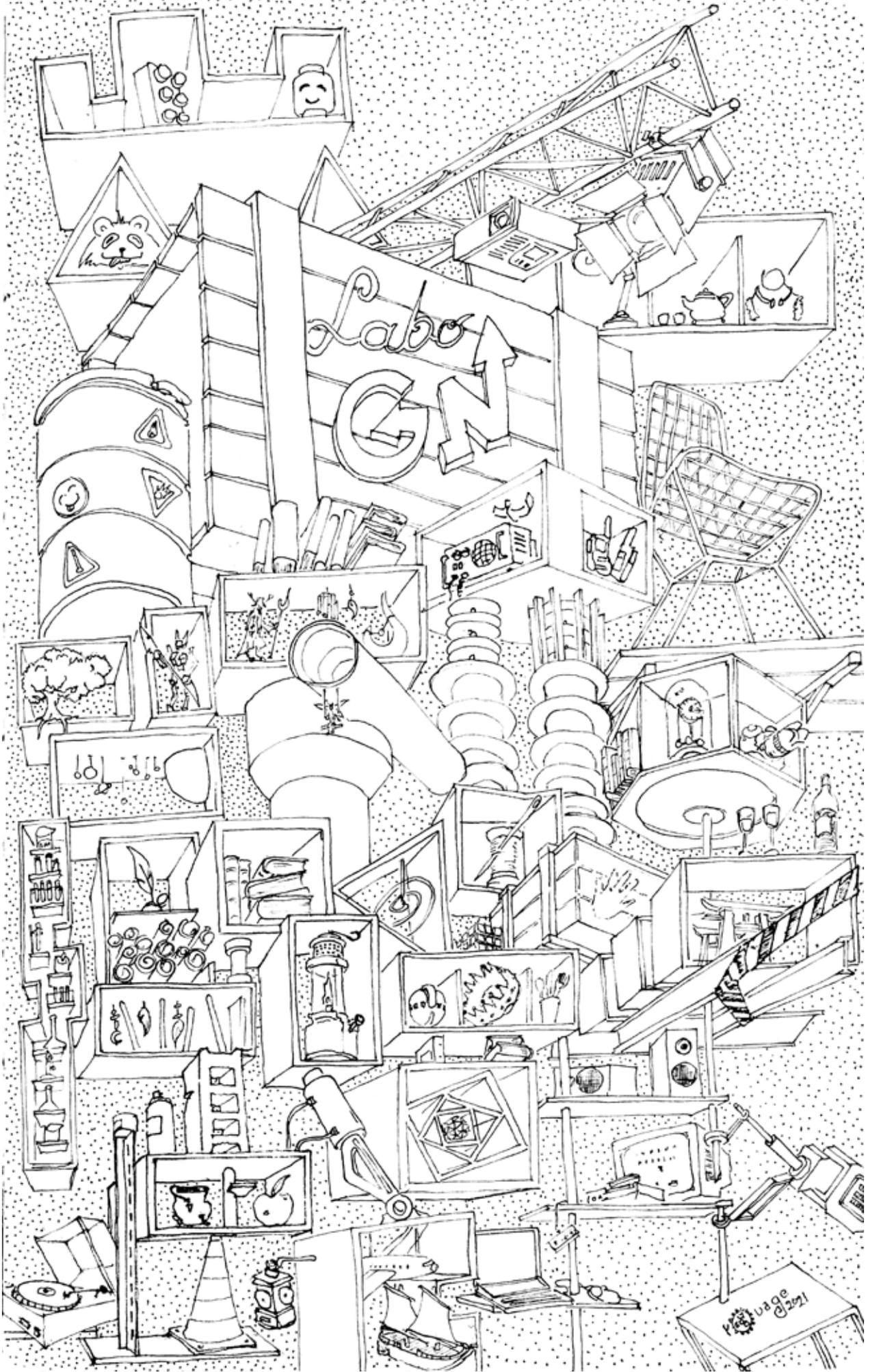
Ce GN a été écrit durant LaboGN 2018, avec Lorène et Nils.

(Le sport en lui-même ne sera pas pratiqué, vous jouerez seulement des scènes dans les vestiaires)

# WIFFLE BALL

Jewan Adoï  
2 à 10 joueuses

Le wiffle ball c'est du base ball en plus petit, en plus simple et tu peux même jouer sans courir. (Venir avec une tenue sportive de préférence, casquette ou chapeau si soleil et ta bouteille d'eau... et du chewing-gum si tu veux te la péter un peu à l'américaine)





# DEVENIR PRÉSIDENT.E, UN PROJET DE GN-FILM DOCUMENTAIRE

Damien  
 0 à 63  
personnes

Présentation de mon projet de film documentaire-GN pour avoir vos retours, avis, conseils, impressions, tester une ou deux séquence(s), trouver des ateliers de prépa/débriefing appropriés etc.

## DUMMY TAPE

Briareos  
2 à 6 personnes

Fabrication de mannequin sur mesure (support pour la couture et le patronnage, faux cadavres,...). Les participants doivent apporter une combinaison de peintre intégrale (avec cagoule) et 2 rouleaux de 50 mètres ( ou 4 de 25 m) de Duck Tape gris ou blanc (ou une autre marque de ruban adhésif toilé). Les participants repartent avec leur mannequin.

## ÉCRIRE UN GN EN 1 SEMAINE

Pauline & Lucie  
 2 à 15 personnes

Dans cet atelier récurrent de LaboGN, nous vous proposons de créer, en petits groupes, un jeu de A à Z dans le but de l'organiser à la fin de la semaine. Après la séance inaugurale qui vous présentera notre méthode et le programme des jours qui suivent, vous vous répartirez en petits groupes pour poursuivre l'écriture de vos jeux rêvés. Les jours suivants, nous vous donnerons différents outils issus de la méthode d'écriture eXperience et des formations au travail de groupe pour vous guider tout au long de ce chemin épineux jusqu'à l'organisation.

Cette année la grande thématique sera la médiation, nous vous proposerons donc de réfléchir au meilleur moyen, par le biais de votre jeu, de transmettre un élément de savoir à vos joueuses.

Les plus téméraires se verront également proposer une liste de contraintes d'écriture pour booster leur créativité.

## EMPTY EPSILON

Jewan Adoï  


Empty Epsilon est un jeu de simulation de pont de vaisseau spatial de type Star Trek (les joueuses ont des postes différents dans le vaisseaux). Un jeu qui peut être coopératif et ou d'opposition. Les scénarii peuvent être automatisés ou être construits en direct par un game master. Cet atelier a pour but de présenter le jeu, jouer une partie de base et discuter des différentes possibilités d'intégration dans un GN. Je ne connais pas le jeu dans ses moindres recoins, donc si certains d'entre vous connaissent déjà l'outil ils sont les bienvenus pour apporter des informations complémentaires et témoigner de leur expériences. Si possible l'installation restera disponible pendant la durée de LaboGN pour permettre à tout un chacun de l'utiliser en dehors de cet atelier.

## FABRICATION D'ARMES EN MOUSSE DÉCOUPÉES AU LASER

Briareos  
 1 à 6  
personnes

Fabrication de simulateur d'arme en mousse plastazote. collage, ponçage, gravure, préparation de la peinture. La partie peinture aura lieu dans un atelier séparé ultérieur.

## GESTION DE CRISE : ÉMOTIONS, HARCÈLEMENT, TRAUMAS

Aurore  
 3 à 10  
personnes

Tandis que de nombreuses organisations travaillent à rendre nos jeux et notre communauté plus sûres, certains problèmes sont inévitables. Cet atelier vous propose de jouer des scènes pour vous exercer à gérer des situations d'émotions fortes, de harcèlement et de trauma pouvant survenir en GN.

Il est ouvert à tout le monde : orgas, joueuses ou futures joueuses.

Attention : certaines scènes simulent des témoignages de harcèlement sexuel ou d'abus psychologique, mais il y aura la possibilité de s'en abstenir. De même, il devrait durer un peu plus de 2h mais il est possible de se retirer à tout moment de l'atelier.

Cet atelier a été conçu par Samara Hayley Steele, John Stavropoulos, Sarah Lynne Bowman, et Sara Hart pour Living Games Conference 2016, et traduit pour BEta Larp 2018.

## LE GN COMME OUTIL DE MÉDIATION

Juliette & Pauline  


A travers l'exemple du GN historique, nous verrons comment le GN peut être utilisé pour transmettre des connaissances. Ce sera ensuite à vous de vous plonger dans un projet d'écriture en petits groupes, qui sera suivi d'une restitution pour partager nos meilleures idées.

## LES "STATUTS" POUR ENRICHIR SON JEU

Lilith  
2 personnes minimum

L'improvisateur Keith Johnstone a défini la notion de "Statut" comme un ensemble de comportements présents en filigrane dans toute interaction humaine. À un instant T, l'un va avoir un statut haut et l'autre un statut bas ; et tout ceci a des conséquences physiques (ex : épaules déployées, bras détendus vs élocution hésitante, corps recroquevillé...). Bien sûr ce n'est pas conscient ; les écarts de statuts peuvent être forts ou faibles ; et ces statuts peuvent s'inverser fréquemment. Le déséquilibre de statut entre personnages enrichit les interactions et introduit souvent de la dynamique de jeu.

Vous me direz "OK ! Super ! C'est simple !" et je vous répondrai "Ben non ! Ce n'est pas si simple !". Pourquoi ? Parce que chacun d'entre nous a une préférence pour l'un ou l'autre des statuts et peut le conserver en jeu même s'il est à l'opposé de celui qui conviendrait plus à son personnage à l'instant T. Dans cet atelier, nous ferons différents exercices pour nous entraîner corporellement à prendre ces différents statuts, et pour les tester en interagissant avec d'autres personnages.

## RÊVE ÉVEILLÉ·E POUR DESIGNER TON GN

Leïla  
1 à 10 personnes

Si tu as un projet de GN en cours, viens expérimenter l'utilisation du rêve éveillé pour approfondir ton design sous divers angles ! Formée depuis peu au rêve éveillé augmenté par l'hypnose, j'ai envie de tester comment mettre cet outil au service de la création de GN. Chacun·e peut venir avec son projet en tête, et je guiderai par des questions et suggestions l'exploration, qui sera suivie d'un debrief.

## SYNDROME D'IMPOSTURE : LUTTER CONTRE L'AUTO-SABOTAGE

Axiel  
 1 à 12 personnes

Dans cet atelier habilement situé à la sortie de la séance inaugurale de l'atelier d'écriture, nous tâcherons de nous connecter avec notre connard·sse intérieur·e afin de lutter contre le sentiment d'illégitimité et de nous rappeler que si Jean-Michel Mascu peut sincèrement penser qu'il a quelque chose d'intéressant à apporter, alors y a pas de raison que ça ne soit pas notre cas. (Avec des vrais bouts de conseils dedans !)

## THE BE KIND REWIND PROTOCOL

Jewan Adoï  
 5 personnes

Tourner un film en 3h en suivant le protocole de Michel Gondry.

## UTILISATION DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR LA CONCEPTION D'ACCESSOIRES DE GN

Briareos  
 1 à 10 personnes

Démonstration de l'utilisation des logiciels et des machines pilotées par ordinateur pour concevoir et fabriquer des accessoires, armes et armures en mousse souple.

# CONFÉRENCES ET TABLES RONDES

\*öf pö\* j p s r k p A p h k p s ö v p o j \* A ö c e j s r j k p e j ö p c A h ö ö

## CONFÉRENCES PUIS DÉBATS

### BOUFFE EN GN : ON PEUT PROBABLEMENT MIEUX FAIRE

Argot  
♿

En tant que professionnel de la restauration habitué à cuisiner en GN, je propose un partage d'expérience et de compétences (logistique, formation et recrutement des équipes...) suivi d'une discussion. Comment intégrer la nourriture de façon role-play, pour en faire un véritable élément de jeu ? Quels sont les pré-requis minimaux pour que le moment des repas reste cohérent avec le jeu ? Comment faire de la nourriture, sa confection et sa consommation, un élément central du jeu ?

### GENRES ET IDENTITÉS

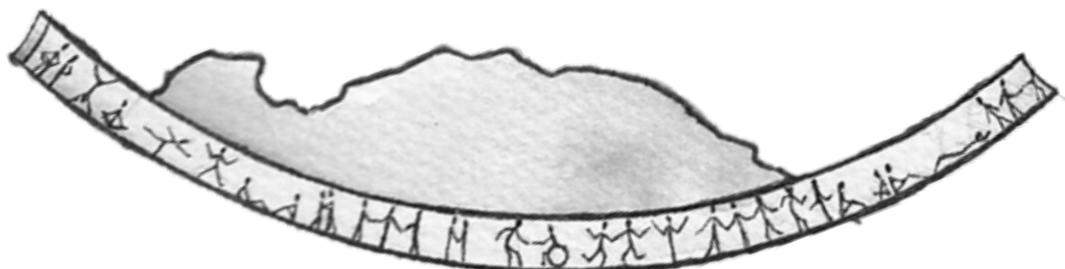
Kyrsten  
♿ 6 personnes minimum

Introduction aux questions de l'identité de genre

### MIEUX GÉRER NOS CONFLITS (SVP)

Axiel  
♿

Ce fameux guide dédié à la gestion de conflits intracommunautaires, que vous attendez tou·tes (laissez-moi rêver), dont la genèse eut lieu ici-même, à LaboGN, en 2019, sera-t-il prêt pour l'édition 2021 ? Nul·le ne le sait, et le suspense reste entier. Néanmoins, vu la quantité de taf (et de pages) qui existe déjà lors de la situation d'énonciation, même si ma démotivation se prolonge je devrais avoir deux-trois trucs à en dire. Allez, venez discuter, et aimez-vous les un·es les autres bordel de merde.



# TABLES RONDES

## FAIRE DANS LE JEU & JOUER À FAIRE

Argot  


“Faire dans le jeu & Jouer à faire : l’artisanat comme adversité artificielle commune.” Voilà, si j’écrivais un mémoire, ça s’appellerait comme ça... Plus sérieusement, faire un GN, c’est globalement créer des problèmes à surmonter dans le but de rencontrer des gens. Pour ça, on repose souvent sur de la simulation, des techniques qui visent à représenter les actions de nos personnages. Au contraire, cette table ronde vise à échanger sur les possibles bénéfiques ludiques, sociaux et même économiques du fait de faire vraiment, de fabriquer, des choses ensemble en GN.

## GN & ANTIFASCISME

Axiel  


Rôlistes et GNistes ont souvent été associé·es médiatiquement à l’extrême-droite, comme lors du célèbre exemple de la profanation du cimetière juif de Carpentras, attribuée à tort à un rôliste avant d’être révélée comme un agissement de néonazis. Récemment, c’est la fameuse gifle qui nous a donné des sueurs froides, l’auteur se révélant être un royaliste pratiquant les AMHE : nous courons donc aujourd’hui, à nouveau de façon accrue, des risques liés à l’association aux extrêmes droites.

Néanmoins, le problème n’est pas juste cosmétique : il y a effectivement une montée des idées d’extrême-droite, qu’elles soient néonazies, royalistes, fascistes ou “simplement” frontistes (RN). Le GN n’en est pas exempt, et les clivages de plus en plus marqués dont la manifestation la plus visible est sur Facebook démontrent l’urgence de se donner les moyens d’une communauté véritablement et radicalement antifasciste, opposée à toutes les discriminations et refusant de laisser des idées nauséabondes imprégner “passivement” nos communautés.

## PRÉSENCE DES “TABOUS” EN GN

Guyom  

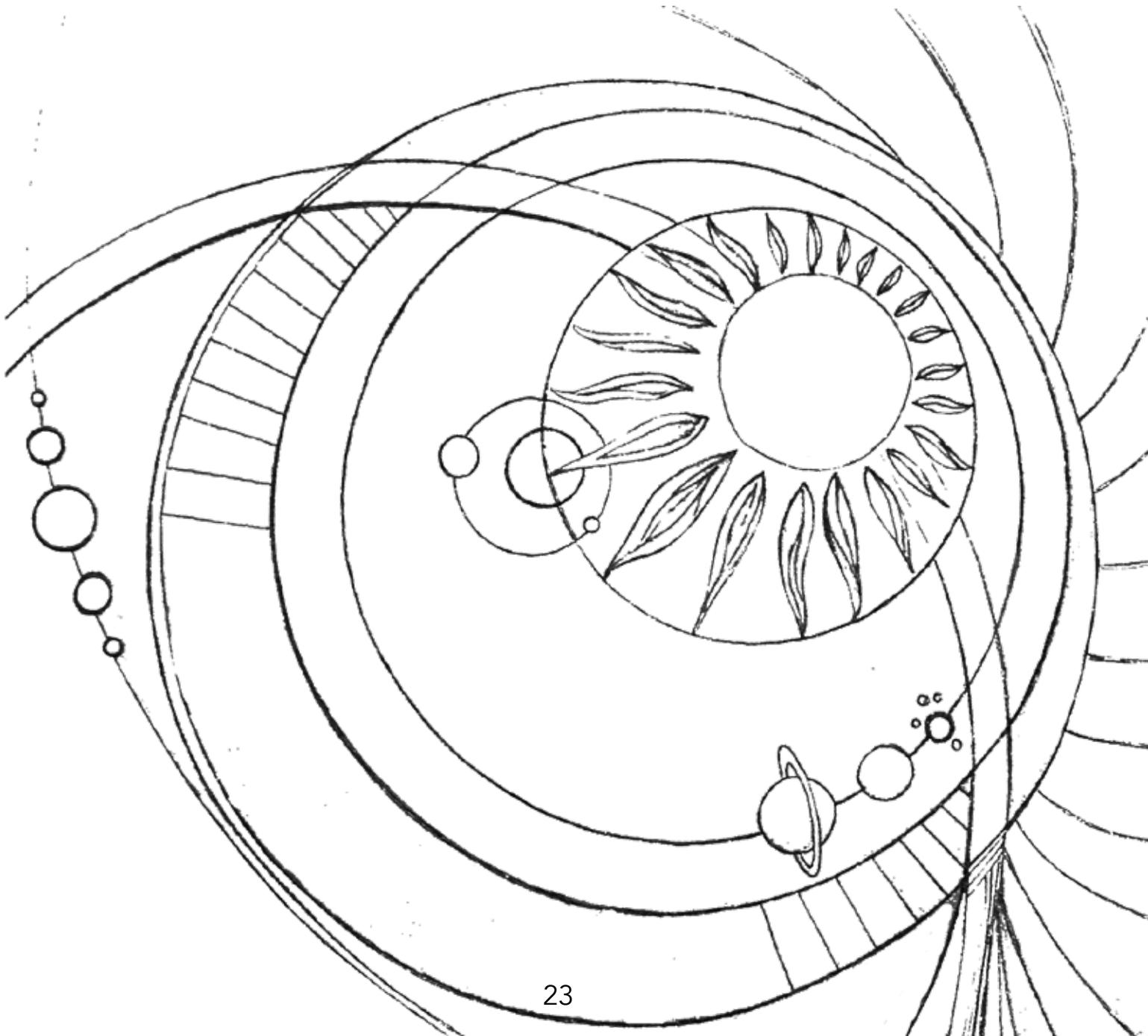

Il s’agit ici de discuter de la présence des “tabous” en GN dans les backs ou en évènement de jeu, que ce soit la mort, l’inceste, le viol, le fait d’être enceinte, etc... Ce sont des éléments de vie qui enrichissent les personnages sur leurs historiques et ce qu’ils sont aujourd’hui. Quelles limites apporter? Doit-il y en avoir? Quid de la lettre d’intention et du questionnaire d’inscription? Quelles pirouettes d’écriture sont possibles pour ne pas “entrer” dans le “tabou”? Bref un échange constructif sur le sujet..



# SPEED DATING NON ROMANTIQUE

Leïla  
♿ 2 à 20  
personnes

À Labo-GN, ce qui nous rassemble, c'est le GN. Mais au-delà des classiques "Tu as joué quoi récemment ?" (mis à mal par la pandémie), et "Est-ce que t'es sur un projet de GN en ce moment ?", ce n'est pas toujours évident de trouver les points d'accroche. Avec ce speed dating, je te propose de ne surtout pas parler de GN, mais d'essayer de trouver d'autres sujets d'intérêt communs, ou au moins qui suscitent ta curiosité, et sur lesquels tu pourras peut-être revenir pendant la semaine. Des questions seront proposées comme support aux rencontres, mais il sera aussi possible d'improviser.







# LUNDI

	Foyer	Gradin	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4 (grande)
8h - 8h30						
8h30 - 9h	PETIT DÉJEUNER					
9h - 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h						A la pointe de l'épée (si mauvais temps)
10h - 10h30						
10h30 - 11h			Outils numériques pour faire des accessoires en mousse	Ecrire un GN en une semaine : Jour 1		
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 - 13h	DÉJEUNER					
13h - 13h30	DÉJEUNER					
13h30 - 14h						
14h - 14h30						
14h30 - 15h			Empty Epsilon Présentation et partie test		GN et antifascisme	La Garderie de Valsoleil
15h - 15h30						
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h				Devenir Président.e, un film-GN		Présence des "tabous" en GN
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30	Débriefing					
19h30 - 20h	DÎNER					
20h - 20h30	DÎNER					
20h30 - 21h						
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
après minuit						

# LUNDI

Salle 5	Blackbox	Salle Lounge	Extérieur	Extérieur Terrain	Extérieur Terrain	
			Se réveiller en marchant			8h - 8h30
			Tôt le matin	PETIT DÉJEUNER		8h30 - 9h
						9h - 9h30
	Sous la table : Evasion		Tôt le matin	A la pointe de l'épée		9h30 - 10h
	Sous la table : Vive les mariés (bruyant)		Tôt le matin	A la pointe de l'épée		10h30 - 11h
						11h30 - 12h
						12h - 12h30
					DÉJEUNER	
						12h30 - 13h
						13h - 13h30
Pensine				Fabrication de simulateurs d'armes en mousse		13h30 - 14h
						14h - 14h30
					14h30 - 15h	
					15h - 15h30	
					15h30 - 16h	
					16h - 16h30	
					16h30 - 17h	
					17h - 17h30	
					17h30 - 18h	
					18h - 18h30	
					18h30 - 19h	
					Débriefing	
						19h - 19h30
					DÎNER	
						19h30 - 20h
						20h - 20h30
	Préparation					20h30 - 21h
		Entretien avec un tueur				21h - 21h30
						21h30 - 22h
						22h - 22h30
						22h30 - 23h
						23h - 23h30
						23h30 - 0h
						après minuit

# MARDI

	Foyer	Gradin	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4 (grande)
8h - 8h30						
8h30 - 9h	PETIT DÉJEUNER					
9h - 9h30						
9h30 - 10h						
10h - 10h30				Ecrire un GN en une semaine : Jour 2	Gestion de crise: émotion, harcèlement, trauma	Gestion de crise (deuxième salle si on est plus de 7)
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 - 13h	DÉJEUNER					
13h - 13h30						
13h30 - 14h			Rêve éveillé-e pour designer ton GN	Les "statuts" pour enrichir son jeu		Sunwolf
14h - 14h30						
14h30 - 15h						
15h - 15h30						
15h30 - 16h						
16h - 16h30			Lutte-chaussette			
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30	Débriefing					
19h30 - 20h	DÎNER					
20h - 20h30						
20h30 - 21h						
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
après minuit						

# MARDI

Salle 5	Blackbox	Salle Lounge	Extérieur	Extérieur Terrain	Extérieur Terrain		
			Se réveiller en marchant			8h - 8h30	
						PETIT DÉJEUNER	8h30 - 9h
Simulation à l'interculturalité		Simulation à l'interculturalité		Kabadi		9h30 - 10h	
						10h - 10h30	
						10h30 - 11h	
						11h - 11h30	
						11h30 - 12h	
						12h - 12h30	
							12h30 - 13h
						DÉJEUNER	13h - 13h30
	Les souliers d'Oum Kalthoum		Peinture des armes en mousse			14h - 14h30	
					14h30 - 15h		
					15h - 15h30		
					15h30 - 16h		
					16h - 16h30		
					16h30 - 17h		
					17h - 17h30		
Faire dans le jeu et jouer à faire						17h30 - 18h	
						18h - 18h30	
		Relaxation Respiration (si pluie)	Relaxation Respiration			18h30 - 19h	
						Débriefing	19h - 19h30
A Chapel	Préparation Resleeve					20h30 - 21h	
						21h - 21h30	
						21h30 - 22h	
						22h - 22h30	
						22h30 - 23h	
						23h - 23h30	
						23h30 - 0h	
					après minuit		

# MERCREDI

	Foyer	Gradin	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4 (grande)
8h - 8h30						
8h30 - 9h	PETIT DÉJEUNER					
9h - 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h			Dummy Tape			
10h - 10h30						
10h30 - 11h				Ecrire un GN en une semaine : Jour 3		
11h - 11h30						
11h30 - 12h						A la pointe de l'épée (si mauvais temps)
12h - 12h30						
12h30 - 13h	DÉJEUNER					
13h - 13h30	DÉJEUNER					
13h30 - 14h						
14h - 14h30						
14h30 - 15h						
15h - 15h30						
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30	Débriefing					
19h30 - 20h	DÎNER					
20h - 20h30	DÎNER					
20h30 - 21h						
21h - 21h30	Laburger Quizz 2					
21h30 - 22h	Le retour de la vengeance					
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
après minuit						

# MERCREDI

Salle 5	Blackbox	Salle Lounge	Extérieur	Extérieur Terrain	Extérieur Terrain	
Se réveiller en marchant						8h - 8h30
PETIT DÉJEUNER						8h30 - 9h
						9h - 9h30
						9h30 - 10h
						10h - 10h30
						10h30 - 11h
						11h - 11h30
A la pointe de l'épée						11h30 - 12h
						12h - 12h30
DÉJEUNER						12h30 - 13h
						13h - 13h30
<p>Bouffe en GN : on peut probablement mieux faire</p> <p>Mieux gérer nos conflits (svp)</p>	<p>Préparation</p> <p>Sous la table</p> <p>Sous la table : Cauchemar</p> <p>Sous la table : L'instance</p>					13h30 - 14h
						14h - 14h30
						14h30 - 15h
						15h - 15h30
						15h30 - 16h
						16h - 16h30
						16h30 - 17h
						17h - 17h30
						17h30 - 18h
						18h - 18h30
Débriefing						18h30 - 19h
						19h - 19h30
DÎNER						19h30 - 20h
						20h - 20h30
						20h30 - 21h
						21h - 21h30
						21h30 - 22h
Resleeve						22h - 22h30
						22h30 - 23h
						23h - 23h30
						23h30 - 0h
						après minuit

# JEUDI

	Foyer	Gradin	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4 (grande)	
8h - 8h30							
8h30 - 9h	PETIT DÉJEUNER						
9h - 9h30							
9h30 - 10h							
10h - 10h30			Lutte-chaussette				
10h30 - 11h				Ecrire un GN en une semaine : Jour 4			
11h - 11h30							
11h30 - 12h			Préparation 7 zombies			A la pointe de l'épée (si mauvais temps)	
12h - 12h30							
12h30 - 13h	DÉJEUNER						
13h - 13h30							
13h30 - 14h			Les 7 Zombies de l'Apocalypse		Ateliers Vestiaire	DvT : Un autre genre d'impro	
14h - 14h30							
14h30 - 15h							
15h - 15h30							
15h30 - 16h							
16h - 16h30							
16h30 - 17h							
17h - 17h30							
17h30 - 18h							
18h - 18h30	Atelier création de personnage du Bal						
18h30 - 19h							
19h - 19h30	Débriefing						
19h30 - 20h	DÎNER						
20h - 20h30							
20h30 - 21h							
21h - 21h30							
21h30 - 22h							
22h - 22h30	Le Grand Bal d'Epousaille  Concours de talents et boum médiévale						
22h30 - 23h							
23h - 23h30							
23h30 - 0h							
après minuit							

# JEUDI

Salle 5	Blackbox	Salle Lounge	Extérieur	Extérieur Terrain	Extérieur Terrain	
			Se réveiller en marchant			8h - 8h30
PETIT DÉJEUNER						8h30 - 9h
						9h - 9h30
						9h30 - 10h
						10h - 10h30
						10h30 - 11h
						11h - 11h30
A la pointe de l'épée						11h30 - 12h
						12h - 12h30
DÉJEUNER						12h30 - 13h
						13h - 13h30
Le dortoir des papillons						13h30 - 14h
						14h - 14h30
						14h30 - 15h
						15h - 15h30
						15h30 - 16h
						16h - 16h30
						16h30 - 17h
						17h - 17h30
						17h30 - 18h
						18h - 18h30
Relaxation Respiration (si pluie)						18h30 - 19h
						19h - 19h30
Débriefing						19h30 - 20h
DÎNER						20h - 20h30
						20h30 - 21h
						21h - 21h30
						21h30 - 22h
						22h - 22h30
						22h30 - 23h
						23h - 23h30
						23h30 - 0h
						après minuit

# VENDREDI

	Foyer	Gradin	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4 (grande)
8h - 8h30						
8h30 - 9h	PETIT DÉJEUNER					
9h - 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h					Genre et identité	Jeu issu de l'atelier d'écriture en une semaine
10h - 10h30						
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 - 13h	DÉJEUNER					
13h - 13h30	DÉJEUNER					
13h30 - 14h					Décolonisons nos projets	
14h - 14h30						
14h30 - 15h						
15h - 15h30						
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30					Tournoi de Lutte-chaussette	
18h30 - 19h						
19h - 19h30	Débriefing					
19h30 - 20h	DÎNER					
20h - 20h30	DÎNER					
20h30 - 21h						
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
après minuit						

# VENDREDI

Salle 5	Blackbox	Salle Lounge	Extérieur	Extérieur Terrain	Extérieur Terrain	
			Se réveiller en marchant			8h - 8h30
PETIT DÉJEUNER						8h30 - 9h
						9h - 9h30
						9h30 - 10h
						10h - 10h30
						10h30 - 11h
						11h - 11h30
						11h30 - 12h
						12h - 12h30
DÉJEUNER						12h30 - 13h
						13h - 13h30
	Jeu issu de l'atelier d'écriture en une semaine			Trollball		13h30 - 14h
						14h - 14h30
						14h30 - 15h
						15h - 15h30
						15h30 - 16h
						16h - 16h30
			Jeu issu de l'atelier d'écriture en une semaine			16h30 - 17h
						17h - 17h30
						17h30 - 18h
						18h - 18h30
						18h30 - 19h
Débriefing						19h - 19h30
DÎNER						19h30 - 20h
						20h - 20h30
						20h30 - 21h
						21h - 21h30
						21h30 - 22h
						22h - 22h30
						22h30 - 23h
						23h - 23h30
						23h30 - 0h
						après minuit

# SAMEDI

8h30  
à 9h30

PETIT DÉJEUNER

de 10h  
à 12h30

AG DE L'ASSOCIATION LABOIGN

de 12h30  
à 13h30

DÉJEUNER

de 13h30  
à 14h30

RANGEMENT

de 14h30 à  
15h30

CÉRÉMONIE D'ADIEU

à partir de  
15h30

DÉPART

