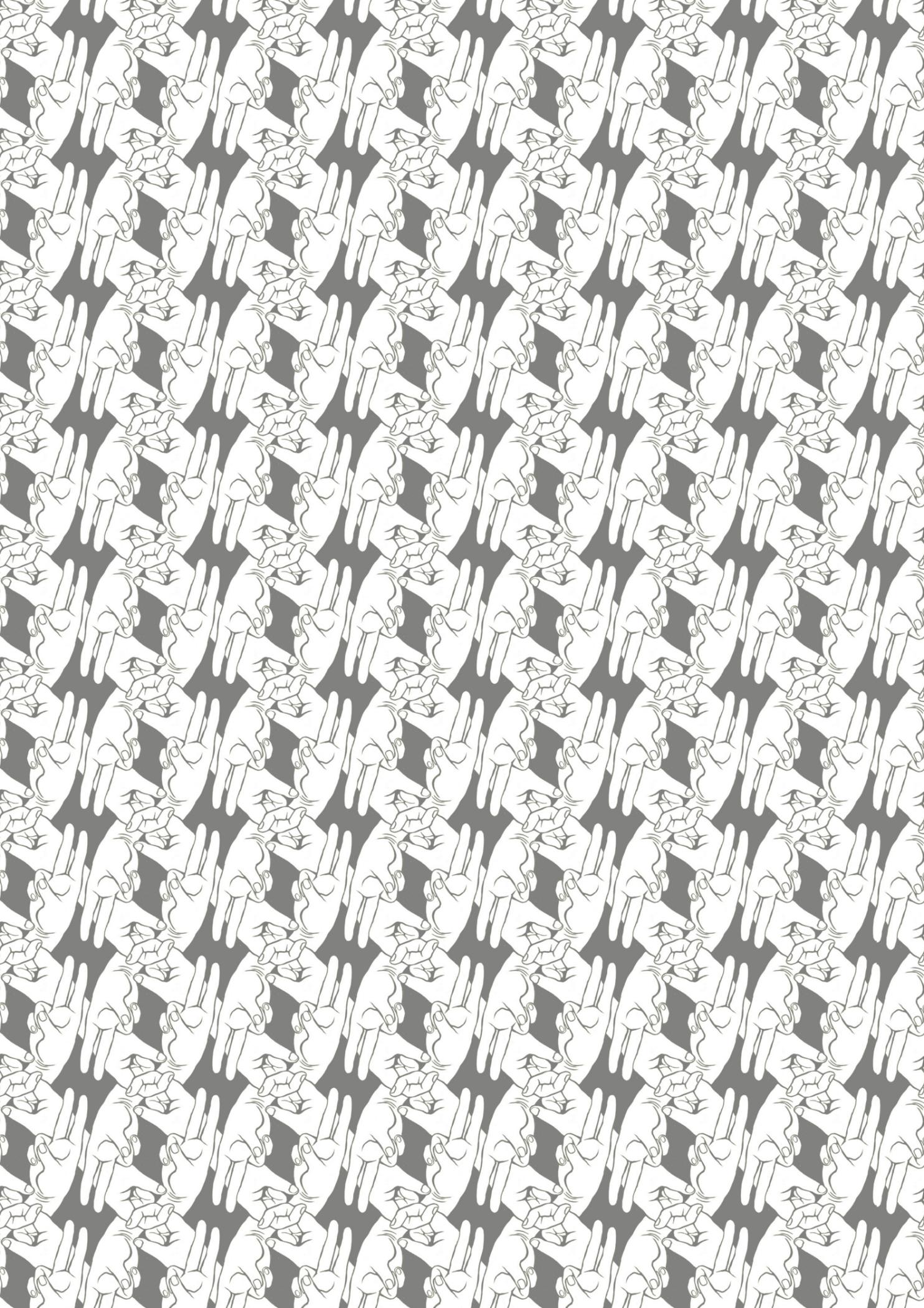




LABORING 2018



# SOMMAIRE

L'ASSOCIATION	.....	2
L'ÉQUIPE	.....	3
MANDALA	.....	4
RÈGLES DE VIE	.....	5
PROGRAMME	.....	8
JEUX	.....	9
ATELIERS	.....	17
TABLES RONDES	.....	23
ÉVÉNEMENTS SOCIAUX	.....	26
AUTRES	.....	29
PLANNING	.....	31
CONTACT	.....	43
MERCI	.....	44

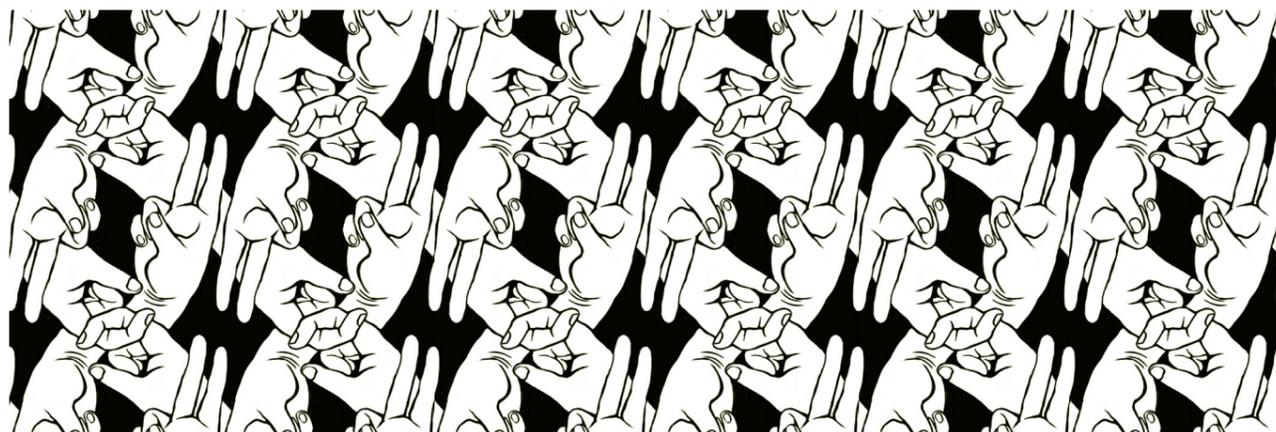
**LABO**  
**GN**   
**2018**

# L'ASSOCIATION

Labo-GN est une semaine d'expérimentations autour du jeu de rôle grandeur nature qui existe depuis 2014. En 2018, c'est aussi devenu une association horizontale. Le Collège Dirigeant comprend aujourd'hui 13 membres et peut être rejoint par toutes les personnes qui le souhaitent. C'est le Collège Dirigeant qui vote les décisions concernant l'événement Labo-GN et qui délègue des mandats aux bénévoles pour des missions spécifiques.

L'adhésion à l'association est libre à partir d'1 €. Elle n'est pas obligatoire pour participer à l'événement de l'été, mais rappelons que la semaine de LaboGN existe parce que des bénévoles s'impliquent année après année pour la faire vivre. Labo-GN étant un événement auto-géré, toutes les bonnes volontés sont bienvenues pour s'investir dans l'organisation du projet.

La première AG de l'association aura lieu le samedi, pour clôturer la semaine. C'est le bon moment pour rejoindre le Collège Dirigeant si vous en avez envie et manifester votre volonté d'implication pour l'organisation de Labo-GN 2019.



# L'ÉQUIPE

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**

Lucie et Toni

## **DÉBRIEFING**

Leïla, Pauline, Lille

## **SOIRÉES**

Lille et Jérôme

## **LITIGES ET CONFLITS**

Cécile P., Leïla, Rémy JA.

## **ATELIERS LIBRES & PLACES LIMITÉES**

Lille

## **GRAND ÉVÉNEMENT**

Mathieu L. et Saki

## **BIBLIOTHÈQUE**

Juliette et Hortense

## **LUDOTHÈQUE**

Cécile P.

## **BLACKBOX**

Romain F. et Rémy JA.

## **SITE ET REPAS**

Jérôme et Rémy JA.

## **SALLE ORGA ET OUTILS**

Rémi S.

## **SALLES D'ATELIERS**

Saki

## **BAR**

Stan et Simon B.

## **RANGEMENT ET DÉPARTS**

Lucie

## **DORTOIRS**

Rémy JA. et Lucie

## **INFORMATIQUE ET INTERNET**

Romain F. et Aurélie M.

## **GOODIES**

Pauline et Hortense

## **COORDINATION ORGA**

Lucie et Hortense

# RÈGLES DE VIE

Espace autonome et utopiste, Labo-GN est le lieu où la communauté du GN de demain va se dessiner : autonome, ouverte, féministe, inclusive, proactive, ambitieuse, créative, amoureuse. C'est un espace de respect et d'échange. Tout le monde n'a pas les mêmes limites, les mêmes envies. Soyez patient·e·s et agréable avec tout le monde. Chaque participant·e est venu·e ici 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.

## TOLÉRANCE

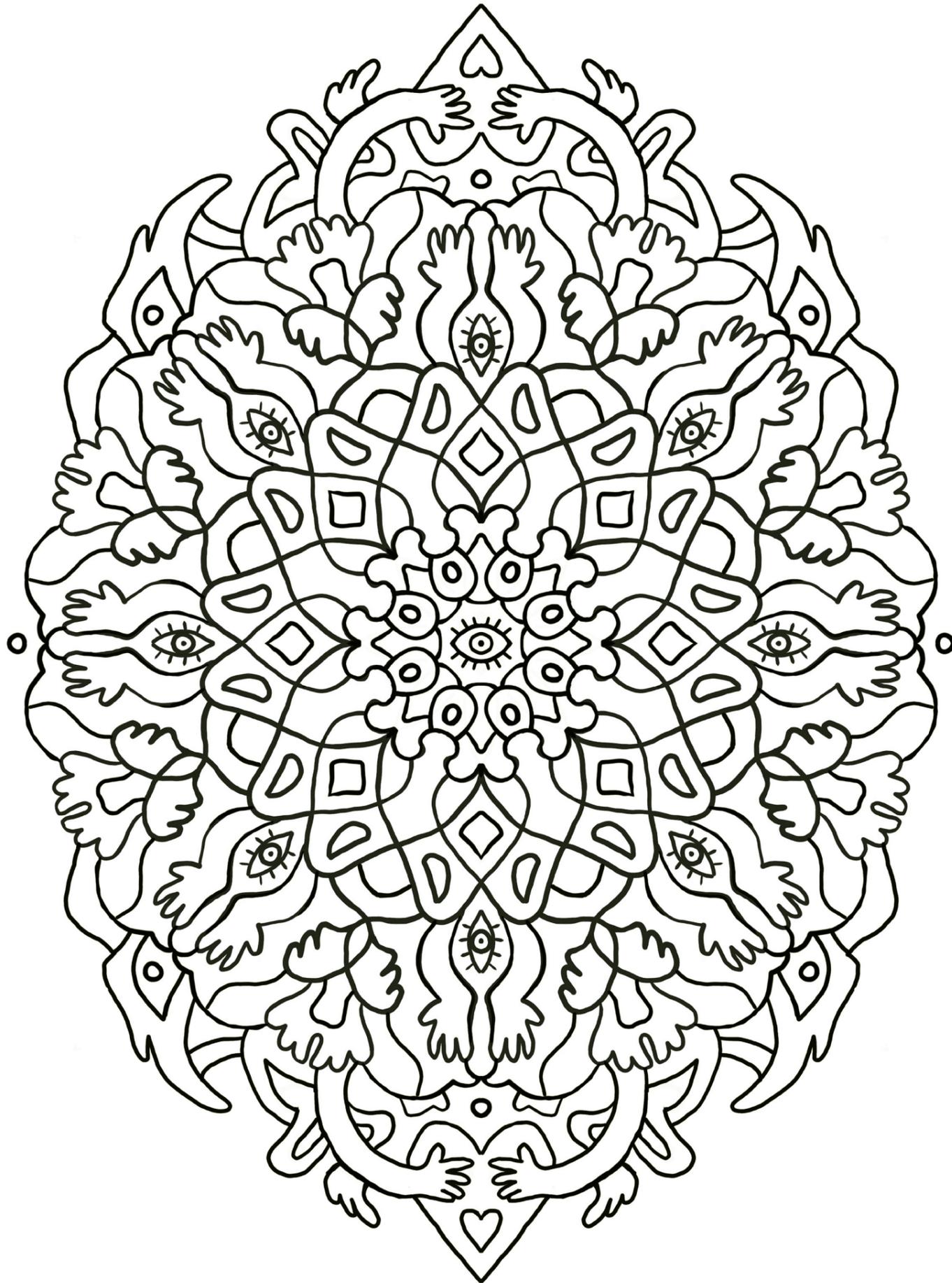
Labo-GN est un espace de vie inclusif. La communauté Labo-GN ressemblera à ce qu'on en fera. Et elle sera égalitaire, sans distinction de couleur, de genre, de sexualité ou autre. Mais la tolérance, c'est aussi respecter la diversité des croyances, des points de vue, et les différents rythmes auxquels chacun·e avance dans ses réflexions.

## 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 :-)

## 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).



## CHAISE VIDE

Quand vous discutez en groupe, gardez toujours une place vide pour montrer que n'importe qui peut venir s'ajouter à la conversation. Si quelqu'un-e vous rejoint, écartez-vous un peu pour ouvrir une nouvelle place et quelqu'un-e se chargera de faire un rapide topo sur la discussion à la nouvelle personne.

## ON NE SERA JAMAIS EN RETARD

Un atelier commence à l'heure et 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 pour annoncer la suite de 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. Les intervenant-e-s n'accepteront personne en plus pour le bon déroulement de l'atelier. Si besoin, un espace libre du programme peut être pris pour refaire l'atelier plus tard avec les motivé-e-s.

## RENCONTRES

Labo-GN est aussi un espace de rencontre, de liberté et de proximité. Toutefois, 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. De votre côté 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 (ce sera démontré pendant la cérémonie d'ouverture).

## ESPACES DE FÊTES

Il y a des moments, des espaces et des façons de faire la fête. Merci de ne pas faire de bruit dans les dortoirs. 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.

## ESPACE SOLITAIRE

Passer une semaine en communauté peut parfois être fatigant. Il y a un espace dédié pour se retrouver au calme, respirer, réfléchir dans son coin, lire, écrire ou travailler. Merci de ne pas vous imposer lorsque quelqu'un-e vous fait savoir qu'il a 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 durant les soirées, il y aura un bar, et vous êtes responsables de votre propre consommation. Nous vous encourageons à ne pas consommer d'alcool pendant les ateliers et les jeux (sauf contre-indication) et les orgas d'ateliers se réservent le droit de refuser l'accès aux boissons alcoolisées et/ou aux personnes trop alcoolisées.

Il est possible de fumer en extérieur. Si vous voulez utiliser une cigarette électronique en intérieur, demandez d'abord l'accord des gens autour de vous.



# PROGRAMME

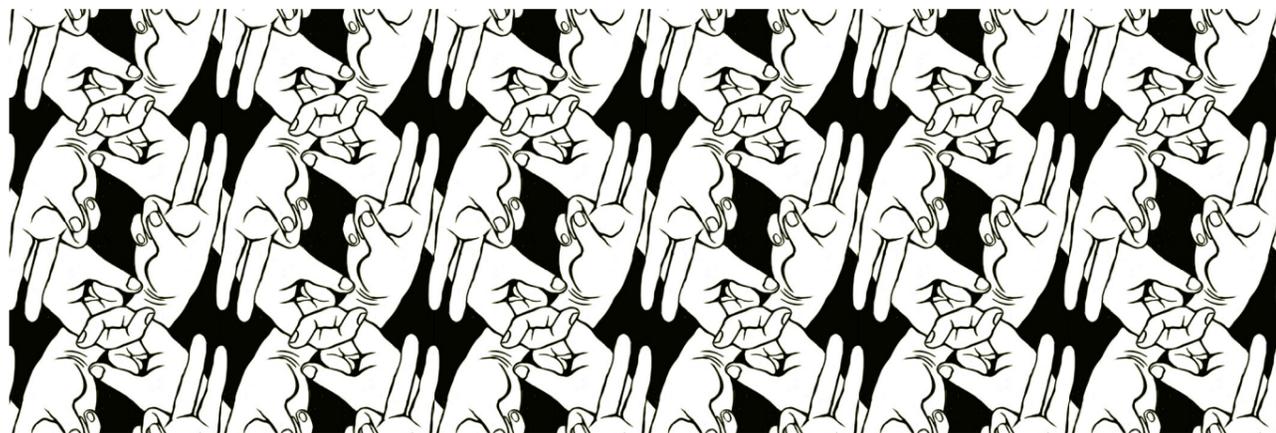
## ATELIERS LIBRES

Labo-GN est un espace de création collective et d'expérimentation. C'est pourquoi chaque jour, de 13h30 à 15h30, une plage entière a été réservée aux ateliers, groupes d'échange ou de travail et tests divers qui seront inspirés par nos discussions.

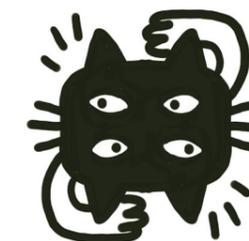
Si vous souhaitez expérimenter quelque chose, il vous suffit de rédiger une présentation de votre atelier et de l'afficher à l'accueil à l'aide des grandes feuilles prévues à cet effet. Soignez votre texte si vous voulez attirer un maximum de monde !

Si vous souhaitez organiser ou réorganiser un atelier ou un jeu plus long, il existe également d'autres espaces dans le programme que vous pourrez réserver de la même manière.

Si vous avez besoin de conseils ou d'aide, l'équipe est là pour ça !



## JEUX



### A CHAPEL

Sandra, Manon, Lille & Lola  
7 joueuses

La nuit est tombée. Bientôt le monde cessera d'exister. Dans une petite ville du Massachusetts, un jeune pasteur a ouvert sa chapelle à tous ceux qui voudraient s'y réfugier. GN écrit pendant l'atelier d'écriture de LaboGN 2017.

### BRAQUAGE

Camille & Romain  
4 joueuses

Braquage est un jeu narrativiste autour de 4 ami-e-s d'enfance qui vont finir par se déchirer lors d'un règlement de compte. Braquage est un jeu dramatique qui est construit sous forme de scènes courtes, allant de 1 à 10 minutes environ.

Les choix faits par les joueur-euse-s influencent la suite du jeu et les scènes jouées.

### CONNECTÉS

Saki  
2 joueuses

Dans la même voiture, trois personnes sont en route pour un festival durant lequel deux d'entre elles comptent bien faire danser la foule jusqu'au bout de la nuit (ce sont des DJs accompagnés d'un-e ami-e).

Pris d'un besoin pressant, Marco (PNJ), le conducteur a fait un arrêt express en pleine nature. Imaginez sa tête lorsque 30 secondes plus tard sa voiture a démarré en trombe en le laissant seul en rade au milieu de nulle part... Pas de bol, ça tombe pile alors qu'il a des soucis avec son forfait téléphonie/internet. Dès qu'il s'est éloigné du véhicule, la personne qui voyageait à l'arrière est en effet sortie précipitamment, s'est assise derrière le volant et a démarré, sans demander son avis à celle assise à ses côtés, qui a été complètement prise de court. La voiture file vers le festival, le jeu peut commencer...

Attention : ce jeu nécessitant une connexion internet, il n'est possible de l'organiser que si l'un-e des deux joueur-euses (dans l'idéal les deux) a à sa disposition un smartphone, doté d'un forfait internet, sur lequel iel est d'accord pour installer (si ce n'est déjà fait) les applications Messenger et Soundcloud.

## DANSE D'UNE NUIT D'ÉTÉ

Cécile & Fanny  
de 9 à 22 joueuses

Quand la nuit tombe, les fées s'éveillent et entament leur danse éternelle. Elles jouent à s'aimer et se haïr, elles jouent à créer le monde. Un rêve en cinq danses, quatre actes et une autodésanthropomorphose.

Pour retrouver votre corps de fée, fait d'argile, de branches et de feuilles, venez vêtues de peu et que ce soit lavable (sous-vêtements si vous avez la peau épaisse, sinon, comme il peut faire frais la nuit en Haute-Loire, prenez des vêtements près du corps qui peuvent être recouverts d'argile : collants, t-shirt moulant, etc.).

## EXQUIS

Nicolas G.  
minimum 4 joueuses

Un professeur de danse donne un cours à quelques élèves.

Il y a une boîte à disposition des joueuses pour que celles qui veulent jouer mettent un papier avec leur nom. Il n'y a pas d'inscription au tableau et pas d'horaire de jeu précisé. Le nombre de participant n'est pas connu non plus. Les joueuses sont contactés directement par l'orga. C'est un jeu très expérimental.

## GN MUSICAL IMPROVISÉ FIANÇAILLES & FÉLONIES

Aurélié  
de 7 à 13 joueuses

J'ai eu envie de créer le concept de GN musical improvisé, de vous le faire jouer et de tester les techniques que j'y ai associées. Après environ une heure d'atelier pour vous approprier les concepts et les codes que vous allez utiliser, le jeu se présentera sous la forme d'une alternance de scènes de jeu et de chansons improvisées. Vous utiliserez ces dernières pour sublimer les émotions et pensées de votre personnage. Le concept exposant à tous la psyché de votre personnage, le jeu choisi (Fiançailles & Félonies) sera donc joué en transparent. L'avoir déjà joué ne sera donc pas un obstacle.

Le thème ? Angleterre, 1810. La bourgeoisie campagnarde se réunit pour arranger des mariages. Certains jeunes gens sont fortunés, d'autres moins. Et quelques-un·es des invité·e·s s'y connaissent en magie...

## I AM WHAT I AM

Matthieu P-B. & Nicolas P-B.  
6 joueuses

Extrait d'un jeu feel good pédé contemporain en cours d'écriture.

## JE SUIS LÀ UN JEU POUR UN BÉBÉ ET UNE GRANDE PERSONNE

Leïla & Clément  
2 joueuses

Le bébé est dans un état de vulnérabilité extrême. La grande personne a aussi ses problèmes, mais maintenant, elle est là pour prendre soin du bébé. Ce jeu nécessite l'acceptation de contacts physiques (bercements, caresses, etc).

## LA BOUM

Jarim  
minimum 12 joueuses

Cet après-midi, une grande boum est organisée au sein du petit collège Jean Jaurès. Mais c'est aussi l'anniversaire d'Alice, et elle espère bien que ses amis y auront pensé...

Ce jeu tourne principalement autour des relations amoureuses adolescentes et de la danse, il faut en avoir conscience en s'inscrivant.

Il y a 10 personnages pré-écrits mais il sera possible de créer également son personnage, dans un groupe, avec des objectifs.

Costume : tenue de soirée d'un adolescent de 1996

## LA FILLE DE LA BANDE

Jarim  
5 joueuses + pnj temporaires

"La fille de la bande, Mais une bande d'imbéciles heureux, Et bien sûr amoureux, La ville qu'est si grande, Est devenue notre terrain de jeux, Et bien sûr dangereux "

Ce jeu à scène et à arborescence s'inspire de la chanson éponyme de Renan Luce et des films policiers français des années 60-70. Jeu pour 4 personnages masculins et 1 personnage féminin, jouant et se moquant des clichés de ces univers très machistes...

Le jeu commence par une scène de Braquage, où des pnjs très ponctuels seront nécessaires.

## LA RENCONTRE DES TRIBUS

La team Capuche  
de 10 à 15 joueuses

Deux tribus préhistoriques vont se rencontrer. Elles n'ont pas le même langage et ont un vocabulaire (très) restreint.

Ce jeu est inspiré du "Conseil de Pierre" que nous avons joué et fait jouer plusieurs fois pour pouvoir vous proposer notre version à LaboGN 2018.

## LE DORTOIR DES PAPILLONS

Nadia & Cécile  
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.

Jeu séquencé avec des phases de roleplay dans le dortoir, des phases méta d'élaboration de la vie scolaire et des phases oniriques.

Personnages créés lors d'un atelier.

Ambiance manga scolaire et conte japonais, feelgood. Costume : pyjama ou équivalent. Un téléphone portable ou autre lecteur mp3 avec écouteurs est nécessaire.

## LE JOUR DE LA CIGOGNE

Marie-Anne  
de 5 à 8 joueuses

Un mini GN sur le thème du désir d'enfant

## LE SABLÉ D'AYMARD

Saki  
de 4 à 5 joueuses

Il y a deux mois de cela, Papy est mort d'un cancer du pancréas. L'enterrement est passé depuis un moment maintenant, il est temps d'avancer : Mamie va déménager dans un appartement plus pratique et vendre la vieille maison pleine de souvenirs. Elle a besoin d'aide pour trier ceux-ci avant de s'en aller. C'est là que la Bande entre en scène : 5 cousin·e·s qui étaient uni·es comme les doigts de la main. Enfants, les membres de la Bande s'inventaient des aventures fantastiques, durant lesquelles leurs doudous respectifs les aidaient de leurs pouvoirs magiques. Rite de passage hors de l'enfance : iels ont un jour enterré une capsule temporelle contenant vieux souvenirs, dessins et.... Les quatre doudous. Aujourd'hui c'est leur dernière chance de la déterrer, de respirer une bouffée d'enfance, de se remémorer ces aventures passées, de faire un bilan de ce qu'iels sont devenu·e·s....

## LES GAMINS

Alexandre  
6 joueuses

Paris, 1871. En pleine Commune, une bande de gamins des rues survit comme elle peut. Entre la solidarité, le froid et la faim, leur amitié va évoluer au rythme des réconciliations et des mauvais coups.

## LES PLUS BEAUX RÔLES DE MA VIE

Marie-Anne  
6 joueuses

Un mini GN méta sur des GNistes qui se retrouvent de GN en GN

## LONELYWOOD

Simon  
de 7 à 11 joueuses

Lonelywood est un jeu pour une dizaine de personnes, contemporain et réaliste, il a pour sujet la solitude ainsi que le côté "animal social" de l'humain.

Les personnages ne connaîtront aucun autre personnage avant le début du jeu, il n'y aura donc aucune backstory les liant si ce n'est la situation : nous sommes le 31 décembre et chaque protagoniste, pour des raisons très diverses, se retrouve coincé dans un hôtel, loin de leurs ami·e·s et de leurs proches. Faisant mauvaise fortune bon cœur, ces âmes solitaires d'un soir seront parmi ces inconnu·e·s dans le lobby de l'hôtel qui tient une petite soirée pour le réveillon.

Les personnages seront à co-construire avec énormément de liberté et une métatechnique mêlant danse et roleplay au sein de parenthèses de type blackbox viendra ponctuer le jeu.

## MON BEL ORANGER

Mathieu L.  
1 joueuse

"D'un pollen à la dérive, cherchant sa fleur, cherchant sa rive, embellissez ce monde de vos couleurs, de vos parfums. Creusent vos racines, croissent vos tiges. Tissez des liens avec la forêt, les écureuils et les astres. Sous le soleil, au bord du lac, s'ouvrent vos fleurs. Découvrez l'amour d'un oranger, d'un cerisier, d'une fraise des bois."

À la frontière du jeu de rôle, de la relaxation et du conte, "Mon bel oranger" est une aventure pour une personne durant laquelle vous vivrez l'heureuse vie d'une plante. Allongé·e sur une table de massage tout au long du jeu, les yeux fermés, le conteur nourrira votre imagination, vous faisant voyager de ses mains et de sa voix.

## PANORAMA DES JEUX DE RÔLE À AUTORITÉ PARTAGÉE

Maxime  
de 1 à 30 joueuses

Je propose plusieurs jeux de rôles n'ayant pas recours à un-e MJ. Cela permettra ainsi à chacun-e d'expérimenter ce que l'on appelle le partage d'autorité. Nous pourrions ensuite, pour ceux que cela intéresse, nous réunir pour parler de ce que cela évoque chez vous et des éventuels parallèles faisables avec le GN.  
Les jeux : Polaris de Ben Lehman (long). Shades (moyen). Perdue sous la pluie (court). Les petites choses oubliées (court). Into the woods (court). Dog eat dog (moyen). Prosopopée (variable).

## PARLOIRS

Hortense  
de 10 à 12 joueuses

Un jour de parler parmi tant d'autres dans une prison française d'aujourd'hui. Dans cette salle commune, interstice entre le dedans et le dehors, les détenus et leurs proches auront à peine une heure pour se retrouver, s'aimer ou se confronter en dépit de l'absence totale d'intimité possible.

Ce jeu se déroule en binômes, il est conseillé de s'inscrire par deux. Bien que les personnages soient préécrits avec une petite part de secrets, ce n'est pas un jeu à scénario, mais un moment de vie ordinaire autour de divers aspects de la réalité carcérale et de l'expérience des proches. Les personnages sont genrés (hommes détenus et femmes visiteuses) mais le genre des joueur-euses n'a aucune importance.

## SAFE SPACE

Leïlla & Clément  
11 joueuses

"On a eu une opportunité à saisir. Et maintenant, on y est : 37, rue de l'eau rouge. Le squat est ouvert depuis hier. Ça fait une semaine qu'on en discute. Tout s'est fait dans l'urgence, mais on est enthousiastes. On a plein d'idées, plein d'envies. Reste à voir comment tout faire tenir ensemble."

Safe space est un jeu sur les dynamiques de groupe, la difficulté de prendre des décisions collectives et la diversité des enjeux et points de vue des féminismes à gauche.

Il y a un quota de 3 mecs cis par session max. Le genre des persos est défini, mais il est tout à fait possible de jouer des persos d'autres genres que le sien.

## SERPENT DE CENDRES

Anthony  
de 6 à 12 joueuses

D'anciens membres d'une secte se retrouvent pour discuter de ce qu'ils ont vécu, certains se sont reconstruits, d'autres pas. Personne n'en est sorti indemne. Sujets potentiellement difficiles : mécanismes d'embrigadement, aliénation, détresse psychologique, suicide.

## SEXCRAFT

Rémy JA  
4 joueuses

Une comédie romantique à scènes sur les amours et amitiés croisées de 4 personnages, dont l'un des boulots est de doubler des anime hentai (dessins animés japonais érotiques). Le jeu alterne des scènes où l'on joue des moments plus choupinous les uns que les autres de leurs vies sentimentales... et des scènes d'enregistrement des doublages (celles-ci promettent de bons moments de fous rires, les dessins animés choisis étant assez grotesques).

Un jeu qui vient du grand Nord, de Frida Sofie Jansen et Tor Kjetil Edland. Traduction française : Stéphane Rigoni et Cédric B.

## STYX

Fanny & Mathieu C.  
4 joueuses

Styx est un jeu sur le passage de la vie à la mort. Personne ne sait ce qui se passe quand la vie s'arrête. Styx propose une exploration poétique de ce voyage final. Embarquez vous pour la dernière traversée...

## THE MIND

Pouria  
de 2 à 4 joueuses

À mi-chemin entre le jeu de société, le GN, une expérience socio culturelle, voire même paranormale. Quand toute sorte de communication verbale est interdite, que vous reste-t-il pour faire comprendre vos décisions à vos partenaires ? Les cartes en main des participant-e-s doivent être posées en ordre croissant sur la table : qui pense avoir la plus petite carte la pose en premier et ainsi de suite. Cela semble impossible, et pourtant... Saurez-vous relever le défi : The Mind ?

## TRANSHUMANCE

Pauline et Mathieu C.  
12 joueuses

Transhumance est un jeu qui explore les thèmes de l'itinérance, des rites initiatiques et des fondements de la vie en communauté.

Dans un univers post-apocalyptique, les Enfants de la Tribu vont accomplir le rite initiatique comme toutes les générations les ayant précédés.

Ce jeu ne nécessite pas d'être un-e randonneur-euse chevronné-e, une bonne paire de basket peut toutefois être utile!

## WHEN OUR DESTINIES MEET

Virgile  
de 4 à 10 joueuses

Après une construction collective du cadre et des personnages, on découvre leurs interactions lors d'une fête, guidées par les interventions d'un Metteur en scène, qui pioche dans les techniques Black box (flashback, flashforward, monologue...) pour rythmer le jeu.



## ATELIERS



### À LA RENCONTRE DE TON BOUFFON

Tiphaine  
de 6 à 12 personnes

Comme on trouve son clown, son personnage de masque, on peut partir à la recherche de son bouffon. Le bouffon est un personnage au corps déformé qui vit en bande et qui a pour caractéristique de se moquer des défauts (des autres, de lui-même, de la société) pour les dénoncer. L'atelier se déroulera en plusieurs phases dont la découverte du concept, la transformation corporelle (déformation à base de mousse, coussins, tissus sous les vêtements) et l'exploration des déplacements, et enfin, la spécificité de votre propre bouffon.

### AGRESSION SUR UN GN : COMMENT AIDER LA VICTIME ?

Arnaud

Cet atelier a pour but de décrire des bases d'actions et de postures possibles pour soutenir une personne qui a été victime d'une agression, tout particulièrement dans le cadre d'un GN.

Une première partie théorique sera suivie par un temps de questions et une mise en pratique.

### AIDE À L'ÉCRITURE DE GN

Lucie

Tu as un projet d'écriture de GN sur lequel tu bloques un peu ? Sur lequel tu peines à avancer parce que tu as trop de choses à faire ? Qui te fait douter ? Que tu n'as pas encore fini alors que tu dois le faire jouer cette semaine ? Cet atelier de travail est là pour nous permettre d'avancer, les un-e-s et les autres, sur nos projets. On alternera entre séances de brainstorming et moments calmes pour avancer dans l'écriture.

## C'EST LA BAGARRE !

Lucie  
minimum 3 personnes

C'est la bagarre ! est un atelier visant à tester une règle de simulation de passage à tabac en prévision d'un GN carcéral violent. Comment défoncer la gueule de quelqu'un sans lui faire vraiment mal ? C'est la question que nous explorerons ensemble.

## CIRCLE SONG

Marie  
minimum 8 personnes

Un temps de chant polyphonique improvisé, relaxant et dynamisant, connectant harmonieusement les participant·e·s, basé sur les Circle Songs de Bobby McFerrin. Ouvert à tou·te·s.

## COSTUME ET TEXTURE

Arielle  
maximum 15 personnes

Présentation de différentes techniques de travail du textile pour créer ses propres matières (broderie, travail du cuir, découpe, appliqués, peinture, patine, transferts, couture main, feu...).

Essai des techniques par les participant·e·s. Accompagnement des projets de costumes de chacun·e, aide, conseils. Que chacun·e apporte ses projets, matières, croquis, idées...

## DÉCOUVERTE DE LA SOPHROLOGIE DYNAMIQUE

Maruska  
de 5 à 15 personnes

Découverte de la sophrologie dynamique, un outil de connaissance de soi : meilleure gestion des émotions et du stress, développement de l'intuition et de la créativité... tout cela en passant par la sensorialité.

## DÉMARRAGE DU GAME CHEF BRAINSTORM ET ÉCRITURE DÉSORGANISÉE

Leïla

Le game chef 2018 aura lieu du 17 au 26 août 2018. Il s'agit d'un concours de conception de jeux analogiques avec contraintes. Pour celles qui sont intéressées pour participer, venez, on se motivera ensemble, et ça peut même être l'occasion de trouver un·e binôme ou un groupe si vous préférez vous lancer dans une création collective :)

## ÉCRITURE DE GN FORMAT COURT EN UNE SEMAINE

Pauline  
de 2 à 30 personnes

Atelier d'écriture de GN format court, en une semaine.

Le premier jour, nous annoncerons les contraintes et thèmes d'écriture, et brainstormerons tou·te·s ensemble pour faire émerger des concepts de GN.

Puis nous formerons autant de groupes que nécessaire selon les envies d'écriture.

Les séances suivantes seront consacrées à l'écriture en groupe (ce qui signifie que vous pourrez aussi vous mettre d'accord avec les membres de votre groupe pour vous réunir à un autre moment si l'horaire vous convient mieux). Le vendredi, nous essaierons de tester les jeux produits dans la semaine.

## EXERCICES ET JEUX POUR SE CONNECTER AUX AUTRES (SANS BLUETOOTH)

Quentin  
de 6 à 30 personnes

On joue rarement tout seul en GN, et jouer à deux ou plus, ça implique "d'entrer en connexion", après tout. Venez expérimenter divers exercices et jeux de communication verbale ou non-verbale qui auront en commun de devoir se connecter avec des gens !

## EXPÉRIMENTER L'INTROSPECTION VIA LE THÉÂTRE DE L'OPPRIMÉ·E

Quentin  
de 7 à 14 personnes

Le théâtre de l'opprimé·e est une forme de théâtre participatif inventée par Augusto Boal au Brésil, qui vise principalement à travailler collectivement des problèmes sociaux, et dont la forme la plus connue est le théâtre-forum. Cet atelier servira à expérimenter des techniques dites "introspectives", centrées autour de la mise en scène d'un dilemme et d'une oppression intériorisée (c'est-à-dire que l'on joue ce qui se passe dans la tête de quelqu'un), ce qui est différent du théâtre-forum (où l'on met en scène de vrais gens dans une situation donnée).

## JEUX NARRATIFS, JDR, JDP... ET GN

Virgile  
de 2 à 16 personnes

Présentation et essais de divers jeux (Fiasco, Montségur, Baron de Munchausen, Dread, Sombre, Petits meurtres et faits divers...) et analyse de ce qu'ils peuvent apporter au GN.

## LA CNV POUR LES NULS

Rémy  
maxi 12 personnes

C'est "pas très CNV" de dire que c'est pour les nuls, mais justement, qu'est-ce que c'est que la CNV ? La Communication Non Violente est selon son créateur, « le langage et les interactions qui renforcent notre aptitude à donner avec bienveillance et à inspirer aux autres le désir d'en faire autant ».

## LA COMPAGNIE EN PYJAMA 2

Lille  
de 10 à 15 personnes

Chaque jour à compter de lundi, on répète deux heures, et on présente un spectacle aux autres le vendredi soir. On construit une pièce de théâtre en écriture de plateau, c'est à dire à l'aide d'ateliers, de jeux, et de discussions. L'an dernier, on a monté Roméo et Juliette. Cette année, le thème c'est "la Troupe".

## ORIGAMI IIIIIII

Rémy  
maxi 10 personnes

Origami ! Licorne, dragon, rat, renard, loup, etc...  
Après un bon repas venez découvrir des notions ou vous perfectionner en l'origami, comprendre comment on lit une partition de pliage, explorer quelques pliages, vous essayer à cet art ancestral japonais... qui a bien évolué depuis ! Papier fourni !

## PIMP MY NERF

Guilhem & Laurent

Nous vous proposons de mettre en pratique quelques techniques très simples pour customiser vos pistolets Nerf et autres jouets en plastique.  
Vous pouvez venir avec votre Nerf, sinon on en a quelques uns pour vous entraîner.

## POWERAPPS - LE DIGITAL AU SERVICE DE LA COMMUNAUTÉ

Mathieu L.

Un système d'ouverture des portes d'un univers carcéral ou d'un vaisseau spatial. Une application de dating pour un jeu sur les rencontres amoureuses. Un réseau numérique pour un jeu Cyberpunk. Un outil facilitant l'accueil et la logistique pour vos joueurs et joueuses. Un partage d'inventaire inter-associations. Un-e [système/application/outil] permettant de [truc qui vous ferait plaisir].

Venez découvrir l'outil Powerapps et toutes les possibilités qu'il vous offre. Échangeons sur un modèle de partage des applications créées avec cet outil au sein de la communauté.

Connaissances nécessaires : savoir faire une recherche Google et/ou savoir installer Candy Crush sur son smartphone.

## PRENDRE SOIN DES DONNÉES PERSONNELLES DE NOS JOUEUR·SE·S

Quentin  
maxi 15 personnes

"Facebook refile nos données à Cambridge Analytica, mon enceinte Google Home m'écoute... ça commence à devenir anxiogène, tout ce bazar ! Ah tiens, mais où ai-je donc stocké toutes ces infos de mes joueur·se·s - celles où elles me donnent leurs coordonnées complètes, leur régime alimentaire, leurs contre-indications médicales, le fait que le viol soit un tabou de jeu, qu'un·e·elle n'aime pas jouer des personnages extravertis, etc...? Oups."

Venez découvrir pourquoi prendre soin des gens, c'est aussi prendre soin de leurs données personnelles. Petit atelier théorique ET pratique pour savoir comment faire autrement ! (apportez votre ordi si vous en avez un).

## PRÉSENTATION / PRISE EN MAIN BLACKBOX

Romain  
maxi 20 personnes

Ce court atelier principalement destiné aux organisateur·rice·s de jeux en Blackbox afin de prendre en main techniquement le matériel son & lumière installé dans chacune des 2 Blackbox. Ça sera également l'occasion de découvrir ou re-découvrir les méta-techniques "classiques" des jeux en blackbox.

## PRÉSENTATION / PRISE EN MAIN LOGICIEL LARPTREE

Romain  
de 4 à 20 personnes

LarpTree est un outil d'aide à l'organisation, à la conception à la visualisation de mini-gn à arborescence (type Braquage ou Plan-Social). LarpTree est composé de 2 modules fonctionnels : le module "conception" destiné à être utilisé par les scénaristes et les orgas en amont du jeu et le module "jeu" destiné à être utilisé par les orgas et les participant·e·s pendant le jeu. LarpTree est un projet libre, open-source & collaboratif qui sera distribué gratuitement à la communauté.

## TESTONS ENSEMBLE CONTRAINdre LE ROLEPLAY

Vincent  
maxi 6 personnes

Cet atelier a pour objectif de tester des consignes de contraintes de roleplay lors d'interactions entre personnages lors de courtes scènes, afin d'évaluer ensemble la pertinence et la difficulté de mise en place d'une telle méta-technique.

## UTILISATION DE L'ÉLECTRONIQUE EN GN

Romain  
de 4 à 20 personnes

### APPLICATION PRATIQUE D'ÉMETTEUR / DÉTECTEUR

Les nouvelles technologies permettent aux joueur·euse·s de simuler avec un haut degré de réalisme et en autonomie différents effets nécessitant habituellement l'intervention d'un·e orga. Dans cet atelier nous expliquerons comment faire des compteurs Geiger, détection de zone magique, ou autre procédé demandant de découvrir un lieu ou une zone. Nous expliquerons toutes les étapes nécessaires afin d'arriver à utiliser ces nouvelles technologies, quelque soit le type d'univers de jeu ou d'utilisation. Avec ceci, vous pourrez donner à vos joueur·se·s un artefact ou une machine les laissant totalement autonomes et libres de découvrir ou non ce que vous aurez caché pour elleux quelque part.



## TABLES RONDES



## ABORDER LA TRANSSEXUALITÉ EN JOUANT

Alexandre  
de 4 à 15 personnes

Questions pratiques autour de la transsexualité et de son inscription dans le GN.

## C'EST QUOI COMME GN ?

Jarim

Définissons ensemble les divers types de GN qui peuvent exister, quelles en sont leurs caractéristiques, pour enfin savoir de quoi on parle quand on parle de GN nordique, Medbour ou encore Romanesque.

Nous imposerons au reste du monde NOTRE vision du monde, et ceux qui n'y adhèrent pas seront brûlé·e·s... oups, je me suis emporté...

## CHARTES DE CONDUITE EN GN

Nils

Comment répondre au risque de harcèlement en GN ? Un outil est de plus en plus employé dans les communautés geeks anglophones : la charte de conduite. Mettre en place des règles de communauté claires est un premier pas pour permettre plus de sécurité dans une communauté ou un événement. Voyons ensemble ce qui existe déjà et à quoi peut ressembler une charte de conduite dans un GN français.

## DÉBRIEFER APRÈS UN GN

Marie-Anne

Comment mener un débriefing ? Comment sortir du jeu ? Comment faire un débriefing efficace tout en assurant la sécurité émotionnelle de tous les participants ?

## DIGITAL ET PETITS GÂTEAUX AU SERVICE DE L'ACCESSIBILITÉ

Mathieu L.

Après une rapide présentation des possibilités de POWERAPPS (et avoir fait infuser notre thé), utilisons les pour concevoir ensemble un ou plusieurs outils digitaux permettant de rendre nos GN plus accessibles (confortablement installés dans un canapé). Aucune compétence technique n'est requise pour cet atelier collaboratif, durant lequel nous imaginerons, conceptualiserons et dessinerons ce ou ces outils (en grignotant des petits gâteaux). L'objectif étant de pouvoir vous en présenter ensuite au moins un en version utilisable, avant la fin de la semaine.

## DU CONDITIONNEMENT CULTUREL

Cédric

Réflexion et discussions autour du conditionnement culturel ou comment faire pour que nous intégrions des références culturelles qui nous sont éloignées voir opposées.

## ENFANTS À LABO-GN ?

Lucie

Tous les ans, des demandes sont faites à l'équipe d'organisation concernant la présence possible de mineur-e-s à Labo-GN. Cette table ronde vise à ouvrir largement le débat sur cette question épineuse.

## LABO-GN, UNE HÉTÉROTOPIE !

Juliette

Le mot hétérotopie a été créé par le génial philosophe Michel Foucault pour désigner la manière dont une utopie peut s'incarner dans un lieu concret. C'est un endroit qui abrite un imaginaire spécifique et où il est permis de dévier des normes sociales habituelles : une cabane d'enfant, une clinique psychiatrique, un théâtre, le Burning Man... et vous l'aurez compris, LaboGN.

Mais tout le monde n'a pas forcément envie que ce qui se passe à LaboGN reste à LaboGN. Cette table-ronde est l'occasion de réfléchir collectivement à l'expérience politique, culturelle et communautaire que nous vivons ici, et surtout d'imaginer des moyens de répandre sur le monde la magie de cet espace.

## LES TECHNIQUES D'ÉCRITURE DE FICHES DE PERSOS.

Claire & Manon

Quelles techniques d'écriture de fiches de personnages utilisez-vous ? Pour quels types de jeux ? Des limites ? Des obligations ? Venez partager votre expérience et/ou vos avis.

## NOS CORPS DE GNISTES

Juliette

Dans le grandeur nature, contrairement au jeu de rôle sur table, nos corps sont impliqués dans l'histoire que nous créons. Les normes de beauté, l'accessibilité, les représentations, les désirs réciproques ou non... Autant de thématiques que je vous propose d'explorer pour produire une réflexion commune sur les manière de penser nos corps de GNistes, de manière éthique et politique.





# ÉVÉNEMENTS SOCIAUX

## ALIBI POUR INTROVERTIS

Leila & Lille  
de 5 à 20 personnes

Avant de s'immerger dans la première soirée, venez profiter de l'alibi de quelques activités concoctées par nos soins pour rencontrer ou mieux connaître d'autres laborantin·e·s.

## IL N'Y AURA PAS DE FÊTE LE JEUDI SOIR

Lille  
mini 4 personnes

Le jeudi soir, c'est l'avant-dernier soir à LaboGN. Il y a encore un jour d'expérimentation, et il serait tout à fait déraisonnable de faire la teuf. Donc, à 23h, personne ne devrait installer de sono, ni ne devrait diffuser de musique pour danser.

Matos nécessaire : une sono, des lumières et une playlist

## LABURGER QUIZ

Simon Chabat, Hortense du Lab,  
Pauline Grande Miame  
mini 6 personnes

En léger différé du Labo où l'on enregistre, pour la première fois à Labo GN, c'est Burger Quiz !

Avec des invité·e·s de renommée interplanétaire et des candidat·e·s presque aussi bien qu'à la télé. Avec Simon Chabat, Hortense du Lab et Pauline Grande Miame.

Les teams Boursin et Feta s'affronteront jusqu'au Burger de la Mort, avec à la clef UNE JEEP RENEGADE. Avec elle, vous serez comme à Labo GN, mais avec UNE JEEP RENEGADE.

Invité·e·s, candidat·e·s ou membres du public, il y en a pour tous les goûts.

## LES BISOUNOURS CONTRE-ATTAQUENT CÂLIN DE MASSE !

Cécile

Recette pour être heureux·ses en groupe et en toute amitié : les participant·e·s s'allongent par terre. Chacun·e est en contact avec au moins deux autres personnes. S'assurer que c'est confortable pour tout le monde. Fermer les yeux. Discuter doucement, éventuellement fredonner. Savourer l'instant.

## LES CONTES DES MILLE ET UN VENTS

Mathieu L.

"De ses yeux d'azur, Miya observe les vents célestes. Jusqu'à l'horizon, iel déchiffre les flux du temps à venir. Une tendre tempête approche, bientôt. Une nouvelle lueur venant du monde des vivants. Avec ses milliers de souffles, Zaki s'anime. Iel a un voyage à préparer.

Douze août de l'an deux mille dix-huit. En cette nuit d'été, le soleil se couche, tandis qu'une brise se lève. Attiré·e par une curieuse assemblée d'âmes, les arpenteurs du vent s'approchent de notre monde. En bordure de nous, des indices révélant leur présence apparaissent ici et là. Une bougie qui s'allume, un origami qui n'était pas là hier, quelques vers de poésie s'échappant de notre bouche.

Treize août de l'an deux mille dix-huit. En cette nuit d'été, le soleil se couche, tandis qu'un tourbillon prend vie. Préparant leur arrivée prochaine, Miya, Azade, Zaki, Shéher et leurs semblables soufflent à travers nous. Leur magie commence à animer les lieux, commence à animer nos yeux.

Quatorze août de l'an deux mille dix-huit. En cette nuit d'été, le soleil se couche, tandis que des myriades de minuscules flammes illuminent la pension. Sous un minuscule croissant de Lune, attiré par ce rassemblement, les mondes des esprits entrouvrent une porte, venant emmêler leur réalité. Offrant leurs rêves pour un soir, ils souhaitent partager fugitivement notre vie, à travers nos yeux et notre voix.

Ici et là le décor change, le monde s'adoucit. Par petits groupes nous partageons un songe. Ici, on raconte des histoires d'aventure. Là-bas, on se raconte des histoires pour se faire peur. Plus loin, on danse laissant filer les cinq rythmes. Dans un coin, on dessine ensembles. Plus proche, on glisse ses mains dans les cheveux de l'autre, libérant les tensions d'une journée bien remplies, tandis qu'ailleurs simplement on discute, assis sur des coussins, sirotant une infusion aux fleurs de cerisiers. Tout à coup, plus d'agitation, alors que des polochons volent, ou que des percussions résonnent.

Les groupes se font et se défont, tandis que parfois les esprits nous empruntent notre voix, déclamant une tirade, exprimant un compliment, nous racontant une pièce de leur vie. Leurs mondes nous semblent parfois familiers, nous rappellent Miyazaki, des contes japonais ou peut-être les mille et une nuits."

## ONCE MORE WITH FEELINGS SING-ALONG BUFFY

Leïla & Clément

Venez chanter avec nous sur le meilleur épisode de Buffy (en VO, of course) ! On passera l'épisode en entier (ce sera donc très spoilant pour qui ne le connaît pas). Nous distribuerons des livrets de chant au format papier ou en pdf.

## SOIRÉE CABARET LA TOURNÉE D'ADIEU

Claire Dulance & Jarim Lafourche

Claire Dulance et Jarim Lafourche font leur tournée d'adieu en présentant une soirée cabaret, scène ouverte. Ce sont les laborantin·e·s qui font le programme de cette soirée, en présentant des numéros devant un public bienveillant. Le seul objectif, passer une chouette soirée, et offrir à ceux qui le désirent, une scène ouverte sur laquelle elles peuvent présenter ce qu'elles n'ont jamais osé proposer avant...



## AUTRES



## L'ÉYE CONTACT EXPERIMENT

Rémy

L'Eye Contact Experiment, qu'est-ce que c'est ?

Le principe est simple : deux personnes s'assoient l'une en face de l'autre et se rencontrent par le regard sans obligation d'échange verbal, pendant la durée qui convient aux deux participant·e·s.

Expérience de connexion, de méditation, d'échange ? À chacun·e d'en tirer ce qui peut lui être apporté, en toute bienveillance et dans la joie et la bonne humeur !

Vous pouvez apporter vos coussins pour votre propre confort, ou tapis de sol !

Un article sur le concept : <https://www.timeout.fr/paris/le-blog/eye-contact-experiment-en-octobre-osez-cette-experience-unique-101216> N'hésitez pas à me contacter pour plus d'infos si besoin.

## LES FOULÉES DU SWAG

Hortense & Manon

Si tu as envie de bien démarrer la journée, viens courir/sautiller/marcher/danser avec nous avec ta cape de super héros ou un accessoire qui déchire de ton choix

## MUSIQUE !

Saki  
Boeuf

Appel aux musicien·ne·s, non-musicien·ne·s mais enthousiastes, ou encore personnes souffrant du syndrome de l'imposteur qui vous empêche de reconnaître que, oui, vous êtes capables d'enchaîner des notes en rythme...

Montons un groupe de musique à géométrie variable. L'idée est d'installer nos instruments dans une pièce isolée, de bloquer un créneau régulier d'une heure pour celles et ceux qui ont envie d'un cadre, mais aussi de pouvoir improviser des bœufs quand l'envie nous en prend (si la pièce est dispo évidemment... et en respectant le sommeil des autres).

Le tout sans pression, sans représentation finale... juste pour le plaisir de jouer ensemble, même mal.

## STAIRWAY TO HEAVEN

Cécile et Mathieu L.

Drogues légales pour sublimer le corps et l'esprit : massages, lecture de contes et de poésie, dessins sur le corps. Apportez une serviette de bain et un gant de toilette.

## "TU VEUX PAS FAIRE AUTRE CHOSE DE TA VIE ?"

Clément  
Conférence gesticulée

### UNE HISTOIRE DU PASSAGE À L'ÂGE ADULTE

C'est l'histoire de ces gens qui ne veulent pas devenir adulte. Qui partent s'amuser dans la forêt, déguisés en elfes et en chevaliers, qui jouent aux jeux vidéos toute la journée, qui vivent dans les livres et les bédés. Bref, des grands enfants déconnectés de la « réalité ». Mais, s'ils ne font rien de sérieux, rien d'important, pourquoi raconter leur histoire ?

Peut-être parce qu'elle pose, en creux, des questions importantes. Qu'est-ce que c'est, exactement, « être adulte » ? Et qu'est-ce que ça pourrait être ? Comment la société fait de nous des adultes ? Comment ça se passe, en pratique ? Comment on le vit ?



# PLANNING

## DIMANCHE

de 13h30 à  
16h30

### ACCUEIL

de 16h30 à 18h

CÉRÉMONIE D'OUVERTURE  
ET INTRODUCTION À LABO&N

de 18h à 18h30

ICE-BREAKER

de 18h30 à 20h

JEU D'INTRO

de 20h à 21h

DÎNER

à partir de 21h

SOIRÉE  
D'ACCUEIL

Salle 2 - 21h

ALIBI POUR INTROVERTIS

Salle 1 - 22h

LABURGERQUIZ

# LUNDI

	RÉFECTOIRE/ EXTÉRIEUR	SALLE 1	SALLE 2 <i>grande salle</i>	SALLE 3	SALLE 4	SALLE 5 <i>salle sale</i>	SALLE 6 <i>silencieux</i>	SALLE 7 <i>bruyant</i>	BLACKBOX 1	BLACKBOX 2	FOYER	LOUNGE <i>calme</i>			
8h - 8h30	<b>AUTRE</b> Les Foulées du Swag												8h - 8h30		
8h30 à 9h30	<b>PETIT DÉJEUNER</b>						<b>PETIT DÉJEUNER</b>						8h30 à 9h30		
9h30 - 10h				<b>ATELIER</b> Écriture de GN format court en une semaine / Séance 1				Musiques !	Atelier Prise en Main / Initiation Blackbox			<b>Mon bel oranger</b>	9h30 - 10h		
10h - 10h30			<b>TABLE RONDE</b> Nos corps de GNistes					À la rencontre de ton bouffon					10h - 10h30		
10h30 - 11h		<b>ATELIER</b> Prendre soin des données personnelles de nos joueur-se-s		Je suis là <b>JEU</b>	Je suis là <b>JEU</b>									10h30 - 11h	
11h - 11h30													11h - 11h30		
11h30 - 12h													11h30 - 12h		
12h - 12h30													12h - 12h30		
12h30 à 13h30	<b>DÉJEUNER</b>						<b>DÉJEUNER</b>						12h30 à 13h30		
13h30 à 15h30	<b>ATELIER LIBRE</b> <b>ATELIER</b> Circle Song	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER</b> La Compagnie en pyjama 2	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER</b> Origamiiii	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	<b>ATELIER LIBRE</b>	13h30 à 15h30		
15h30 - 16h		<b>ATELIER</b> PowerApps - Le digital au service de la communauté	<b>JEU</b> Panorama des jeux de rôles papier à autorité partagée					<b>GN Musical improvisé</b>	<b>La rencontre des tribus</b>			<b>Le Sablé d'Aymard</b>	15h30 - 16h		
16h - 16h30		<b>ATELIER</b> Présentation / Prise en Main Logiciel LarpTree													
16h30 - 17h													16h30 - 17h		
17h - 17h30													17h - 17h30		
17h30 - 18h													17h30 - 18h		
18h - 18h30													18h - 18h30		
18h30 - 19h													18h30 - 19h		
19h - 19h30													19h - 19h30		
19h30 - 20h													19h30 - 20h		
20h à 21h	<b>JEU</b> Prologue	<b>DÎNER</b>						<b>DÉBRIEFING</b>						<b>DÎNER</b>	20h à 21h
21h - 21h30													21h - 21h30		
21h30 - 22h													21h30 - 22h		
22h - 22h30													22h - 22h30		
22h30 - 23h	<b>Danse d'une nuit d'été</b>												22h30 - 23h		
23h - 23h30													23h - 23h30		
23h30 - 0h													23h30 - 0h		
0h - 0h30													0h - 0h30		
0h30 - 1h													0h30 - 1h		
après 1h													après 1h		
								<b>A chapel</b>				<b>Ateliers Transhumance + jeu au petit matin</b>			

# LUNDI

# MARDI

	RÉFECTOIRE/ EXTÉRIEUR	SALLE 1	SALLE 2 <i>grande salle</i>	SALLE 3	SALLE 4	SALLE 5 <i>salle sale</i>	
8h - 8h30							
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER						
9h30 - 10h		ATELIER	ATELIER	ATELIER	TABLE RONDE	ATELIER	
10h - 10h30		La CNV pour les nuls	Jeux narratifs, jdr, jdp...et GN	Écriture de GN format court en une semaine / 2	Aborder la transsexualité en jouant	Costumes et textures	
10h30 - 11h							
11h - 11h30							
11h30 - 12h							C'est quoi comme GN ?
12h - 12h30					TABLE RONDE		
12h30 à 13h30	DÉJEUNER						
13h30 à 15h30	AUTRE Eye contact experiment	ATELIER Agression sur un GN : Comment aider la victime ?	ATELIER La Compagnie en pyjama 2	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	
15h30 - 16h	Les Gamins	TABLE RONDE chartes de conduite en GN	Aide à l'écriture de GN		JEU La fille de la bande		
16h - 16h30							
16h30 - 17h							
17h - 17h30							
17h30 - 18h							
18h - 18h30							
18h30 - 19h							
19h - 19h30	JEU						
19h30 - 20h			DÉBRIEFING				
20h à 21h	DÎNER						
21h - 21h30	ÉVÉNEMENT SOCIAL						
21h30 - 22h	Les contes des mille-et-un vents						
22h - 22h30							
22h30 - 23h							
23h - 23h30							
23h30 - 0h							
0h - 0h30							
0h30 - 1h							
après 1h							

# MARDI

	SALLE 6 <i>silencieux</i>	SALLE 7 <i>bruyant</i>	BLACKBOX 1	BLACKBOX 2	FOYER	LOUNGE <i>calme</i>
8h - 8h30						
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h		Musiques !				
10h - 10h30						
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h	The Mind				Digital et petits gateaux au service de l'accessibilité	
12h - 12h30						
12h30 à 13h30	DÉJEUNER					
13h30 à 15h30	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30		la fille de la bande				
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30						
19h30 - 20h						
20h à 21h	DÎNER					
21h - 21h30	Les contes des mille-et-un vents					
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
0h - 0h30						
0h30 - 1h						
après 1h						

# MERCREDI

	RÉFECTOIRE/ EXTÉRIEUR	SALLE 1	SALLE 2 <i>grande salle</i>	SALLE 3	SALLE 4	SALLE 5 <i>salle sale</i>
8h - 8h30						
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h						
10h - 10h30						
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 à 13h30	DÉJEUNER					
13h30 à 15h30	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER La Compagnie en pyjama 2	ATELIER LIBRE	ATELIER Origamiiii	ATELIER LIBRE
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30						
19h30 - 20h						
20h à 21h	DÎNER					
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
0h - 0h30						
0h30 - 1h						
après 1h						

# MERCREDI

	SALLE 6 <i>silencieux</i>	SALLE 7 <i>bruyant</i>	BLACKBOX 1	BLACKBOX 2	FOYER	LOUNGE <i>calme</i>
8h - 8h30						
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h						
10h - 10h30						
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 à 13h30	DÉJEUNER					
13h30 à 15h30	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15h30 - 16h						
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30						
19h30 - 20h						
20h à 21h	DÎNER					
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
0h - 0h30						
0h30 - 1h						
après 1h						

# JEUDI

# JEUDI

RÉFECTOIRE/  
EXTÉRIEUR

SALLE 1

SALLE 2  
*grande salle*

SALLE 3

SALLE 4

SALLE 5  
*salle sale*

SALLE 6  
*silencieux*

SALLE 7  
*bruyant*

BLACKBOX 1

BLACKBOX 2

FOYER

LOUNGE  
*calme*

8h - 8h30						
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h						
10h - 10h30						
10h30 - 11h	ATELIER			JEU		
11h - 11h30	Utilisation de l'électronique en GN			Safe space ateliers pour l'aprem		
11h30 - 12h			ATELIER	Écriture de GN format court en une semaine / 4		
12h - 12h30						
12h30 à 13h30	DÉJEUNER					
13h30 à 15h30	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15h30 - 16h		TABLE RONDE	La Compagnie en pyjama 2	JEU	TABLE RONDE	
16h - 16h30		Du conditionnement culturel	Exercices et jeux pour se connecter aux autres	Connectés	Enfants à LaboGN ?	
16h30 - 17h			ATELIER			
17h - 17h30						
17h30 - 18h	TABLE RONDE					
18h - 18h30	Débriefer après un GN					
18h30 - 19h						
19h - 19h30						
19h30 - 20h	DÉBRIEFING					
20h à 21h	DÎNER					
21h - 21h30	Soirée Cabaret					
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h	ÉVÈNEMENT SOCIAL					
23h - 23h30						
23h30 - 0h	Il n'y aura pas de soirée le jeudi soir					
0h - 0h30						
0h30 - 1h						
après 1h						

8h - 8h30						
8h30 à 9h30	PETIT DÉJEUNER					
9h30 - 10h						
10h - 10h30		Musiques !				
10h30 - 11h						
11h - 11h30						
11h30 - 12h						
12h - 12h30						
12h30 à 13h30	DÉJEUNER					
13h30 à 15h30	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE	ATELIER LIBRE
15h30 - 16h					JEU	
16h - 16h30						
16h30 - 17h						
17h - 17h30						
17h30 - 18h						
18h - 18h30						
18h30 - 19h						
19h - 19h30						
19h30 - 20h						
20h à 21h	DÉBRIEFING					
20h à 21h	DÎNER					
21h - 21h30						
21h30 - 22h						
22h - 22h30						
22h30 - 23h						
23h - 23h30						
23h30 - 0h						
0h - 0h30						
0h30 - 1h						
après 1h						



## SAMEDI

de 9h à 10h

PETIT DÉJEUNER

de 10h à 12h

**AG DE L'ASSOCIATION LABO**

de 12h à  
13h30

DÉJEUNER

de 13h30 à  
14h30

CÉRÉMONIE D'ADIEU

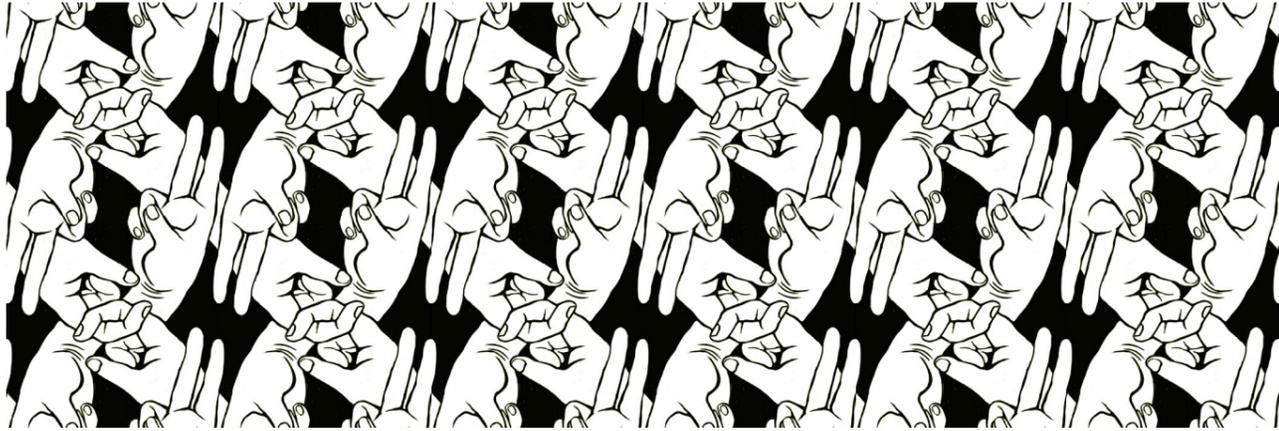
à partir de  
14h30

**DÉPART**

LABO  
GN  2018

# CONTACT





**à tou·te·s les participant·e·s d'avoir rendu cette semaine possible**  
**aux associations eXpérience et RAJR pour avoir avancé de l'argent**  
**aux autres associations pour avoir prêté du matériel**  
**aux cuisiniers pour nous avoir régalié cette semaine**  
**à la fédéGN pour nous suivre depuis le début**

**MERCI**

