



LABOR GN

2019



मा ओ

eros

# Sommaire

L'ASSOCIATION	.....	2
L'ÉQUIPE	.....	3
RÈGLES DE VIE	.....	4
PROGRAMME	.....	6
JEUX		7
ATELIERS		11
TABLES RONDES		15
ÉVÉNEMENTS SOCIAUX		17
AUTRES		18
MON PLANNING	.....	20
PLANNING	.....	21
CONTACT	.....	33
MERCI	.....	34

# 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 40 membres (dont 23 présent·e·s sur cette édition) 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 Labo-GN 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 deuxième AG de l'association aura lieu le samedi, pour clôturer la semaine. Tou·te·s les participant·e·s à labo GN 2019 y sont les bienvenu·e·s.

# 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 au cours de la semaine, vous pouvez directement en parler aux personnes concernées

## **BÉNÉVOLES AU QUOTIDIEN**

Manuel, Léa, Elena, Axelle, Luca,  
Nicolas B.

## **DÉBRIEFING**

Leïla, Cécile B, Nadia B, Léa

## **SOIRÉES**

Jewan Adoi, Jarim, Nicolas B.

## **GESTION CONFLITS ET CARE**

Rémi JA, Leïla, Marie, Clément R.  
Zandera, Léa

## **ATELIERS LIBRES & PLACES LIMITÉES**

Clément R.

## **GRAND ÉVÉNEMENT**

Zandera, Mathieu L.

## **BIBLIOTHÈQUE & LUDOTHÈQUE**

Nadia C et Nadia B

## **BLACKBOX**

Panda, Marie

## **SITE**

Jarim et Rémy JA.

## **MATÉRIEL**

Rémi JA

## **REPAS**

Jarim, Clément R., Olivier M.

## **BAR**

Rémy JA, Clément R.

## **RANGEMENT ET DÉPARTS**

Léa et Manuel B.

## **DESIGN SOCIAL & SPATIAL**

Leïla, Maxime, Nadia B., Rémy JA.

## **INFORMATIQUE ET INTERNET**

Aurélie M., Benoit V, Nadia B, Julien F,  
Guillaume P et Cécile B.

# 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 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.

## **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.

## **DYNAMIQUES DE GROUPE**

Quand vous discutez en groupe, gardez en tête que d'autres personnes voudront peut-être se joindre à vous. Si vous êtes ouvert·e·s à ça à ce moment-là, n'hésitez pas à inviter la ou les personnes autour, et à résumer le sujet de la conversation pour faciliter l'inclusion. 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 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-e-s.

## **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 utiliser le modèle de fiche à compléter pour proposer un nouvel atelier.

## **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. 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). Si quelqu'un-e a outrepassé votre consentement, vous pouvez aller en parler avec une personne de votre choix de l'équipe de gestion de conflits et care, qui vous écouteront 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 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, la bibliothèque, dédié pour 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 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 intervenant-e-s 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 le lui signaler si vous vous en sentez capable. 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 écouteront 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 en extérieur. Si vous voulez utiliser une cigarette électronique en intérieur, demandez d'abord l'accord des personnes autour de vous.

# Programme

## LaboGN est ce que vous en faites

Labo-GN est un espace de création collective et d'expérimentation. C'est vous qui en faite la programmation. Le planning est constamment en train de changer, des activités sont annulés car pas prête pour laboGN, d'autres sont proposées au dernier moment. La programmation comporte de nombreux espaces non occupés qui n'attendent que vos propositions !

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 ! Précisez à chaque fois le nombre de participant-e-s, la salle, l'horaire et la durée.

Vous ne vous sentez pas légitime ? Vous n'êtes pas prêt ? Votre proposition a de nombreuses lacunes ? Peu importe, nous sommes là pour expérimenter. Vous avez une envie ? Alors VOUS êtes légitime ! Proposez ce que vous avez envie, peu importe si vous ne vous sentez pas expert. Il n'y a pas de jugement, et nous sommes tous là pour progresser et apprendre ! Faites de laboGN VOTRE expérience !

Et il est toujours possible de demander de l'aide aux autres participant-e-s de laboGN.

## Accessibilité PMR

Nous nous efforçons de rendre laboGN le plus confortable pour tous, et dans cet optique, nous avons la volonté de le rendre accessible, dans la mesure du possible aux personnes à mobilité réduite. Le site utilisé cette année ne répond pas vraiment aux normes d'accessibilités, mais la recherche des prochains sites auront l'accessibilité comme critère indispensable.

Nous avons toutefois plusieurs salles accessibles, et près de 80% des activités sont aujourd'hui accessible. Pour faciliter la lecture, dans le programme, les activités accessibles sont précédées du symbole  . Dans le planning, ce sont les salles accessibles qui sont notifiées par ce symbole. Nous poussons tou-te-s parcipant-e-s a réfléchir à l'accessibilité des activités qu'il-elle-s proposeront durant la semaine.



# Jeux

## **La Boum 2**

Jarim Lafourche  
20 participant·e·s minimum

C'est le dernier jour d'un séjour de 3 semaines de la magnifique colonie de vacances Cool Camp ! gé de 16/17 ans, les ados vont devoir se dire adieu lors de cette boum organisée par une équipe de mono super sympa et cool. Peut-être que demain il y aura des pleurs, mais ce soir, le coeur est à la fête et à l'amour... Jeu résolument positif, dans un monde utopique où tout le monde est sympa, et où chaque personne pourra trouver l'amour.

## **Childfree**

Axelle Cazeneuve  
5 à 7 participant·e·s

Childfree est un jeu théâtral pour 7 joueur·se·s qui propose d'explorer les représentations sociales et mentales associées à l'avortement. Si le thème est dur, ça n'est pourtant pas un jeu "misérabiliste" : l'accent est mis sur la liberté de la personne enceinte à faire le choix de poursuivre ou interrompre sa grossesse, en mettant en lumière les différents facteurs sociaux et personnels susceptibles d'influencer sa décision. Un·e joueur·se joue la personne enceinte, trois autres incarnent la Société, trois autres le Soi de la personne enceinte.

## **Danse macabre**

Juliette Lancel  
3 participant·e·s

« Rien ne peut éteindre ma colère. Et rien ne peut restaurer ma foi. Ce n'est pas là un monde où je souhaite vivre. » Ce GN expérimental est une adaptation d'un poème théâtral de Sarah Kane : 4.48 Psychose. Le texte fait partie intégrante de l'expérience de jeu. Il met en scène trois personnages : une psychotique, un psychiatre et un personnage allégorique : Thanatos. Il s'agit d'un jeu sombre et intense qui traite de santé mentale, d'internement, de dépression, de suicide. Vous devez le savoir et le prendre en compte si vous êtes vous-même sensible à ces problématiques. Mais c'est aussi un jeu qui parle d'art, de création, de désir, de liberté, d'espoir, de révolte.

## **Delgao Project** (bêta test)

Olivier Marichez  
4 participant·e·s

Test d'une création d'un GN court pour 4 joueur·e·s et 1 orga/PNJ. Jeu non transparent et très directif. Mon challenge consiste à faire vivre une histoire à rebours, à travers une succession de scènes. Dans un futur proche dystopique, une personne se réveille dans une chambre d'hôpital, entourée de 3 proches. Elle semble sujette à des troubles de la mémoire en lien avec un implant sur le cerveau. Pourront-ils reconstituer son histoire ?

## **Le dortoir des papillons**

Nadia et Zandera  
6 participant·e·s

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. Jeu en blackbox précédé d'ateliers. Ambiance manga scolaire et conte

japonais, feelgood. Costume : pyjama. Matériel : smartphone ou lecteur mp3 ou ordi portable, des écouteurs, un câble USB compatible avec votre matériel pour qu'on puisse charger des fichiers audio dessus.



## Grand jeu : La farandole des fées

Zandera

Une nuit par an, les fées des fleurs, des herbes et des arbres se retrouvent pour la Farandole. Elles s'affrontent et se mêlent par les jeux et par l'art. Chacune est désireuse de montrer que sa Cour est la plus brillante. Grand jeu avec un peu de roleplay. Vêtements colorés. Grimage possible (peinture fournie) mais non obligatoire.

## First they came

Lewon

3 participant·e·s

Berlin, 1939. Alors que la méfiance et les dénonciations sont de plus en plus communes, les SS fouillent les rues à la recherche des dernières traces des indésirables qui ont échappé aux vagues de déportations et d'exécutions. Sous les combles d'un immeuble ouvrier, trois personnes se recroquevillent. Trois voisins qui ne se connaissent pas, mais vont vivre leurs derniers chuchotements ensemble dans le noir. Le jeu - fataliste - est rythmé par une bande son.



## Golden skies stories

Stéphanie "Totbung"

2 à 5 participant·e·s

La violence et les pleurs, ça va bien deux minutes. Si vous en avez assez de massacrer des orcs, de voler votre prochain, ou d'incarner un personnage trop Ténèbres parce que c'est cool, venez vous réchauffer au coin du feu et prendre votre dose de kawaiiude. Dans Golden Sky Stories, vous incarnerez un henge. Un petit animal (renard, tanuki, chat, chien, lapin et oiseau) issu du folklore japonais possédant la capacité de prendre forme humaine et d'accomplir des petits miracles. Nos petites boules de poils vont vivre des aventures extraordinaires dans la campagne du Japon contemporain en venant en aide à ceux qui ont des ennuis pour surmonter leurs problèmes. Mais ici, point de meurtres à élucider, de filles enlevées à retrouver ou de malédictions à lever, il s'agit plutôt d'évènements terriblement banals qui peuvent souvent être résolus par la personne en question, les henge lui fournissant juste l'occasion de franchir le pas. Nos héros aideront ainsi deux amis à se réconcilier, apporteront à l'école un panier repas oublié à la maison ou prépareront une fête en l'honneur d'un ami qui déménage dans une autre ville, très loin. Bref, Golden Sky Stories (ou Yuuyake Koyake en VO) c'est un peu l'adaptation de Mon Voisin Totoro en jeu de rôles. En plus mignon. Venez faire le plein d'énergie positive !



## Il était une fois... les émotions !

Julien M.

7 participant·e·s

Un jeu mettant en scène l'interaction entre émotions personnifiées et humain·e·s confronté·e·s aux infinis aléas plus ou moins funs de la vie. Cinq participant·e·s incarneront les émotions (Joie, Tristesse, Colère, Peur et Dégoût), deux autres seront les humain·e·s influencé·e·s par celles-ci. À savoir : les personnages "humains" ont un jeu intense et demandant beaucoup de réactivité, recommandé aux joueur·se·s expérimenté·e·s et/ou familier·e·s du théâtre improvisation. Un jeu créé au Labo GN 2018 par Maruska, Elise, Laurent et Julien. #ViceVersa #EtToutLeMondeSenFoutLesEmotions

## L'île des Gauchers (bêta test)

Nadia

10 à 25 participant·e·s

L'île des Gauchers est un petit GN narrativiste amoureux. Tiré du roman du même nom d'Alexandre Jardin, il vise à explorer et célébrer l'amour de l'être ou des êtres aimés et à matérialiser ses

sentiments sous forme créative. À travers différentes parties de l'île vos personnages pousseront la connaissance de l'autre et l'intensité de leurs amours dans ses retranchements afin d'effleurer le "comment vraiment aimer l'autre". Une création d'une œuvre représentant l'habitat idéal du ou des êtres aimés (symbole de l'aboutissement de la connaissance de l'autre et de ses besoins) fera partie intégrante du jeu.



## L'effondrement

Quentin  
6 participant·e·s

L'Effondrement est un GN pour 6 joueuses sous forme de saynettes avec un scénario en arborescence d'une durée prévisible de 4 à 6 heures. Il a pour but de faire vivre à un groupe l'expérience de l'effondrement de la société suite au dérèglement climatique, au plus proche de la réalité et par la même occasion de sensibiliser à cette question. Les joueuses vont être amené·es tout au long du jeu à faire des choix, souvent sous pression. Ce jeu a été conçu avec l'idée de favoriser sa diffusion ainsi qu'une facilité de prise en main pour les orgas. Les joueuses incarnent un groupe d'ami·e·s (du même âge que le/la joueuse) qui vivent ensemble dans une maison/appartement. Le jeu se déroule sur plus ou moins 20 ans avec des ellipses temporelles.



## Je suis là

Leila  
2 participant·e·s

Une expérience de care pour deux participant·e·s, qui jouent un bébé et une grande personne. 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. Attention, ce jeu nécessite l'acceptation de contacts physiques (bercements, caresses, etc).



## Mais 68

Rémi JA  
4 participant·e·s

Mai 68. Les barricades, la Sorbonne, les années qui passent... Mais 68 c'est un jeu que je souhaite feelgood, avec des thématiques basées sur l'amour, l'amitié et sur le passage à l'âge adulte. Mais 68 est un jeu d'environ 3h, ateliers et débriefing compris, le premier que j'ai entièrement écrit en solo.



## NAIVE (bêta test)

Axelle Cazeneuve  
1 à 2 participant·e·s

NAIVE est un freeform jouable par deux personnes (MJ + PJ) sur un créneau d'1h30-2h, qui met en scène la rencontre entre un·e étudiant·e et une intelligence artificielle (un androïde). L'androïde (MJ) attend de l'humain·e qu'il lui explique ce qu'est le sexe. Il s'agit d'un jeu discursif destiné à explorer les limites de nos représentations de la sexualité, et à questionner son évidence. Si les participant·e·s le souhaitent, le jeu peut être enregistré, et mis en ligne pour constituer une mosaïque de représentations de la sexualité. Les documents seront accessibles pour toute personne désirant jouer ce jeu (sans Axelle).



## Psyché Mascarade

Orga : Zandera  
6 à 12 participant·e·s

Les Maisons de Cœur, de Trèfle, de Carreau et de Pique se réunissent pour voir et être vues. Chaque figure est prisonnière de son masque qui détermine son comportement. Mais parfois, le masque tombe, permettant à la psyché de se révéler. Jeu sur le camouflage social, la hiérarchie et les conflits internes. Décoration de masques en carton en atelier.



## Pyjama Party

Elena

6 à 16 participant·e·s

Althéa et Nicholas fêtent leur 14 ans. D'un commun accord, ils ont décidé d'organiser une pyjama party pour leur anniversaire. Chacun de leurs ami·e·s respectifs sont invités. Jeux, histoires, défis, confidences... À une période où les amours se font et se défont, où les amitiés nouvelles ou anciennes font face aux changements de l'adolescence... Sans parents, qui sait ce qu'il pourrait arriver.

### Sous la table

Sandra et Jarim Lafourche

3 participant·e·s

Concept de mini GN qui répond à certains critères : jeu d'une demi-heure maxi, pour 3 joueuses, qui se passe sous une table recouverte d'une nappe, avec lumière et sons servant à la scénographie du jeu. 4 scénarii proposés :

- Cauchemars : Dany invite ses camarades à dormir, mais la nuit les monstres sont de sortie.
- Évasion : Les sirènes de la prison retentissent et les gardiens sont aux abois, les fugitifs attendent le bon moment pour quitter leur refuge précaire.
- Vive les mariés : Quand on est ado, les mariages c'est chiant, sauf quand on peut braver les interdits.
- L'instance : Que se passe-t-il quand des orgas demandent aux gnistes d'attendre leur instance en restant caché ?

### Sur le chaos de ta peau nous tisserons un univers

Mathieu Labarre - Le conteur

3 participant·e·s

Izanami et Izanagi, les deux divinités originelles du Japon, créèrent ensemble l'univers. Comme elles, venez tisser un tout nouveau monde rempli de couleurs. Des pinceaux, de la gouache, et une peau nue comme chaos primordial à découvrir et recouvrir. Des territoires à imaginer, à dessiner, à se partager, à se déchirer. Jeu asymétrique pour quatre personnes. Izanami la divinité créatrice. Izanagi la divinité créatrice. Le chaos, nu·e et immobile. Le conteur. Note pour la personne incarnant le chaos: le jeu pour elle sera en partie dénudé. Un calibrage en début de jeu sera fait tous ensemble, avec pour minimum de pouvoir découvrir entièrement son dos. Les parties intimes du corps resteront habillées. Prévoir des vêtements pouvant être tâchés à la gouache.



## WINTERHORN

Alban et Arnaud

4 à 6 participant·e·s

WINTERHORN : c'est le nom de code d'un groupe réduit mais acharné d'activistes pour la «paix et justice». En surface, ils semblent innocents, mais mal guidés, ils pourront être dangereux. En tant qu'agents du gouvernement, vous avez déjà eu affaire à de tels groupes auparavant, et il y a toujours un noyau dangereux. Dingues d'armes, fabricants de bombes... Des gens qui méritent d'être jetés dans un trou noir quelque part. Votre mission, avec toute la force du gouvernement derrière vous et un temps limité sera de faire en sorte que les membres de WINTERHORN se détruise eux-mêmes. Ils doivent s'effondrer avant de pouvoir blesser qui que ce soit et les mains de l'État doivent rester propres. \*\*\* Dans WINTERHORN vous jouerez un agent du gouvernement ayant pour mission de démanteler un groupe d'activiste à travers trois réunions de programmation d'action de terrain. WINTERHORN est un jeu écrit par Jason Morningstar destiné à supporter une réflexion sur les méthodes de coercition pouvant être utilisées contre les groupes d'activistes.

## Zone Zombie

Jewan  
15 à 24 participant·e·s

Je vous propose de jouer à grand jeu d'équipes, à l'origine proposé à des ados, et ensuite vous inviter à réfléchir sur comment le transformer en GN.



### **Agression en GN, comment aider les victimes ?**

Arnaud

Cet atelier a pour but de proposer des outils pour tenter de prévenir les agressions et le harcèlement en GN, et pour réagir le mieux possible lorsque la situation se présente. Cet atelier se veut ouvert à tout le monde, vous n'êtes pas obligé d'être orga pour y participer. Les outils travaillés seront simples et applicables par toutes et tous. Il s'agit d'une version améliorée de l'atelier proposé l'an dernier avec le même titre et il est une bonne introduction (non-nécessaire) pour l'atelier sur la gestion de crise du mercredi.

### **L'art de la bagarre**

Damien

Un atelier pour travailler sur le combat au corps à corps en GN, pour être capable d'improviser des scènes spectaculaires en toute sécurité. Le contenu s'inspirera des techniques d'escrimes de spectacle en terme de travail en coopération (avec un partenaire, pas un adversaire), et mettra l'accent sur la communication entre les protagonistes.

### **Atelier autogéré contre la culture du viol**

Cet atelier autogéré se propose d'être un cadre de discussions et de réflexion autour de la culture du viol dans les espaces que l'on considère comme "safe" (comme LaboGN). En effet, la sécurité est une illusion et nous sommes tous et toutes susceptibles de commettre des agressions, voire des viols. Cet espace sera ce qu'en feront les personnes qui viendront se saisir de la question : simple discussion, élaboration d'outil(s), etc...

### **Bekind Rewind Protocol**

Jewan Adoï  
5 à 15 participant·e·s

Relever le défi de réaliser un court métrage en 3h (écriture, tournage, projection).



## Les Ateliers de Briareos

Briareos  
maximum 12 participant·e·s

Recherche et mise au point d'un design masque et costume : recherche de références, dessin du projet, prototypage rapide.

Prototypage rapide numérique ou modelage : prototypage à partir d'un design préexistant. Modelage et numérisation.

Patronage costume/armure : patronage en tapis mousse, plastazote et évazote : techniques traditionnelles, patronage assisté par ordinateur, table de découpe laser (théorie) et exposition de cas concrets.

Costume assemblage : techniques de collage d'évazote et plastazote. Cas concret sur armures sci-fi.

Tirage masque : tirage d'un masque intégral en latex crémé (séance 1, 2 et 3 + tirage en Pu élastomères (séance 4).

Peinture armure sci-fi en mousse plastazote et évazote : aspect métal et usure.



## Les Ateliers de Briareos 2

Briareos  
maximum 4 participant·e·s

Fabrication de masque étape 1 : modelage en plastiline sur gabarit générique en plâtre. Ébauche d'une tête d'extraterrestre.

Fabrication de masque étape 2 : finitions de la sculpture d'extraterrestre, application de texture, préparation du master au moulage.



## Les Ateliers de Briareos 3

Briareos  
maximum 10 participant·e·s

Produits de maquillage pour effets spéciaux : Démonstration et travaux pratiques de différent produits de maquillage sfx et explication sur leur éventuelle dangerosité et les techniques d'utilisation (vieillesse, poilage, prothèse, fausse blessure. Latex, collodion officinal, glazan, protection latex, différentes colles à prothèse, crêpé de laine, cires et wax de maquillage, divers produits de démaquillage...) Si vous avez des produits de maquillage et des doutes sur leur utilisation correcte, apportez les avec vous.

## Cross dressing, un atelier d'un autre genre

Maxime et Manuel  
2 participant·e·s minimum

Le cross dressing, c'est l'art de s'habiller, se maquiller, se comporter avec les codes d'un genre autre que celui auquel vous vous identifiez ou vous conformez au quotidien. Avec cet atelier, nous vous proposons avant tout un espace d'échange de techniques pour se sentir belles, beaux et compétent·e·s dans cet art. Nous proposons de découper cet atelier en trois temps. Un premier temps d'échange rapide sur ce que chacun·e est venu·e chercher dans cet atelier. Un deuxième temps, plus long, de mise en pratique, durant lequel les participant·e·s souhaitant transmettre des compétences en habillage, maquillage ou autre pourront le faire auprès des personnes souhaitant apprendre. Erreurs, démaquillages, essais, échecs et réussites seront au rendez-vous.

L'atelier sera ce que vous en ferez. Cross dressing est un terme générique, les personnes voulant faire du drag pourront le faire s'ils le souhaitent. Enfin, en dernier temps, un débriefing sera proposé une fois tout le monde satisfait du résultat. Les questions plus génériques sur les enjeux de genre pourront y être abordées. Une séance photo est envisageable selon les désirs des participant·e·s. L'atelier est prolongeable avec le jeu "La Boom 2" et proposera éventuellement un petit temps d'apprentissage de danse. **IMPORTANT**: les personnes proposant cet atelier n'ont absolument aucun skill en maquillage ou cross dressing, ils désirent eux-même apprendre et la réussite de cet atelier ne se fera que grâce aux personnes venant partager leurs compétences avec nous ! Même des compétences en maquillage de base seront très appréciées. **IMPORTANT<sup>2</sup>**: Les personnes désirant participer à cet atelier peuvent apporter des vêtements à elleux qu'ils sont prêt·e·s à prêter, cela évitera à chacun d'acheter des vêtements et/ou chaussures d'un autre genre. Si vous avez des tailles variées, c'est encore mieux !

## **Atelier d'écriture : le GN comme une œuvre artistique**

Jarim Lafourche et Julien Madmaker  
2 à 6 participant·e·s

Comme chaque année, un atelier se déroulant sur toute la semaine est proposé pour écrire un GN qui sera joué en fin de semaine. Cette année, un thème fort est proposé (mais pas imposé) : Le GN comme œuvre artistique. Ici, nous essayerons de définir ce qui différencie une œuvre ludique d'une œuvre artistique, et l'idée est de proposer un GN qui a pour objectif d'être artistique avant d'être ludique. Tous les jours nous discuterons de comment mettre en place un tel GN. L'atelier est proposé ainsi : 3h pour la première séance, puis 1h30 par jour pour voir ensemble l'avancée du projet.

## **Emotions et corps**

Aurélie M

En GN, j'aime vivre les émotions de mon personnage. Mais parfois, je ne suis pas assez en empathie avec lui pour que ses émotions montent à point nommé. Je pourrai les jouer (telle une grande actrice), mais je préfère les déclencher en passant par mon corps. Comment ? Dans cet atelier, je vous propose d'explorer graduellement vos différentes émotions en vous concentrant sur ce qu'elles impliquent corporellement pour vous. Ex : ma respiration est forte et rapide, je déglutit fréquemment, mes épaules sont contractées, etc... Le principe sera ensuite de reproduire ces marqueurs physiques pour faciliter la montée de l'émotion en question à l'intensité souhaitée.

## **Les empêchements d'agir**

Quentin et Leila  
4 à 12 participant·e·s

On cherche à expérimenter une méthode pour permettre à des gens de s'émanciper de leurs empêchements d'agir, parce que c'est naze et que ça ronge les gens et la société. Tu t'es déjà senti·e dans l'incapacité de faire quelque chose qui te tenait à coeur, sans trop savoir pourquoi? Tu as l'âme aventureuse et tu es prêt·e à expérimenter avec nous dans le cadre d'un atelier?

Notre éthique :

- On ne fait pas « à la place de »
- Pas d'injonctions
- Travailler uniquement avec les désirs de la personne
- Toujours expliciter le cadre en amont et veiller au consentement des gens pour s'engager en leur âme et conscience dans la méthode
- Il est possible à tout moment d'abandonner si on ne veut plus
- Les participant·e·s n'expriment pas les jugements qu'elles pourraient avoir par rapport à la personne qui apporte son problème
- On fait attention à la confidentialité

Pour information (en vrac), nous sommes pratiquant-e-s de théâtre de l'opprimé-e, de sociologie, de jeu de rôle grandeur nature, d'éducation populaire, de dramathérapie, d'affirmation de soi, de féminisme, d'anarchisme, de danse, d'arts martiaux, de philosophie, de sciences politiques, de chant, de sourire - et on hésitera pas à s'en servir.

## Etude préparatoire GN Life is Strange

Nadia Alienor  
3 à 10 participant-e-s

Préparation d'un jeu basé sur Life is strange (jeu vidéo). Étude de mécanismes de jeu et mise en situation des scènes à rebours.

## Gestion de crises : émotions, harcèlement, conflits

Arnaud  
3 à 10 participant-e-s

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 conflit si elles surviennent. Attention : certaines scènes simulent des témoignages de harcèlement ou d'abus psychologique, mais il y aura la possibilité de s'en abstenir, vous choisirez vous-même, par petit groupe les scènes travaillées. Il s'agit d'un atelier initialement proposé par Living Games Conference, écrit par S. H. Steele, S. Hart, J. Stavropoulos, et S. L. Bowman et traduit en français par S. Berger, B. Cailloux, M. Freudenthal, A. Saint-Dizier, et V. Schwagger. J'en ai modifié certains éléments, mais le cœur de l'atelier reste celui écrit par Living Games. L'atelier sur le soutien émotionnel des victimes d'agression est une bonne introduction à cet atelier, mais n'est pas nécessaire.

## Manuels d'escrime

Briareos  
2 participant-e-s minimum

Manuel de traduction Gniste-escrimeur : rédaction d'un lexique pour traduire le jargon du combat Gniste à destination des escrimeur FFE et vice-versa.

Codification du sabre laser artistique : ébauche d'une proposition de normalisation des règles de tournoi de sabre laser : sécurité, critères de notation, chorégraphie, costume, catégories...

## Atelier Olfactif

Crazyscann  
4 à 18 participant-e-s

Présentation de l'odorat (et du goût) : évolution physiologique et place du pouvoir olfactif souvent méconnu et subliminal dans notre quotidien. Différence entre aromathérapie, aromacologie et médiation sensorielle olfactive. Puis ET SURTOUT séance de médiation sensorielle autour d'un atelier et de petits jeux. Enfin, quelles applications au GN...?

## Pièces de théâtre improvisées

Cécile  
5 à 20 participant-e-s

Sur le concept du voyage du héros, je vous propose de créer une pièce de théâtre à présenter (15 min). Les scènes sont prédéfinies à l'avance, le reste c'est vous qui le créez. Le but est de s'amuser, de rire et de faire rire !!!

## **Retrouver la sérénité à chaque instant**

Elena

6 à 14 participant·e·s

Nous sommes souvent submergé·e·s par des émotions difficiles à gérer, par du stress, des angoisses... Dans cet atelier, vous découvrirez plusieurs techniques de relaxation et de méditation de pleine conscience pour retrouver votre équilibre et votre sérénité en chaque instant, en GN ou dans votre vie... Tenue confortable recommandée !

## **Sang Blague**

Briareos

maximum 10 participant·e·s

LaboGN c'est expérimenter mais aussi créer ... je propose de bosser sur une formule de faux sang imputrescible, non toxique, lavable. Chacun apporte les ingrédients et sa formule secrète, on compare les formules et si possible on met au point la formule optimale.



## **Tables rondes**

## **L'appropriation, c'est du flan ? Comment jouer les histoires des autres.**

Axelle Cazeneuve

5 participant·e·s minimum

Au cours des dernières années, nous avons commencé à collectivement réaliser qu'incarner des identités qui nous sont étrangères laissait la porte ouverte aux clichés, préjugés et à l'exotisation de "l'Autre" ainsi joué. Ce constat effectué, la tentation est grande de se restreindre à l'incarnation de personnages proches de soi, culturellement, socialement ou psychologiquement : pourtant, se limiter à ces rôles-là ne nous permet pas de pleinement profiter de l'opportunité que nous donne le GN de nous mettre à la place des autres, avec la richesse d'enseignements que cela peut comporter. Après une introduction pour poser l'argumentaire, je vous propose de discuter des moyens de mettre en place des stratégies pour que "jouer l'Autre" ne soit pas seulement une façon de mettre en actes et de confirmer nos propres préconceptions.



## **Cause toujours, tu m'intéresses : pourquoi aime-t-on tant parler de GN**

Axelle Cazeneuve

Tables rondes, conférences, articles, d'Electro-GN au Knutpunkt en passant par les GNiales, LaboGN ou le LiveScéna : il faut croire que nous aimons bien nous prendre la tête sur notre loisir favori. A partir d'une brève rétrospective du LiveScéna, une discussion mensuelle sur Discord que j'ai organisée pendant plus d'un an, nous nous demanderons d'où vient le plaisir de la réflexivité, mais aussi jusqu'où peut-on vraiment aller dans celle-ci, et enfin, quel impact ces discussions ont réellement sur la pratique ?



## **Comment se composer et/ ou fabriquer un "bon" costume ?**

Méandrèl

Que l'on veuille se débarrasser de la question au plus vite, ou que l'on ait envie d'y consacrer du temps et de l'énergie : quand un GN nécessite un costume, comment faire pour viser juste ? (= être confortable, se sentir bien sans son corps, répondre aux demandes orgas, être en adéquation avec son perso...) Si on a du temps, on pourra faire de l'étude de cas avec vos besoins-costumes du moment ! (Allez, c'est l'occasion officielle de gratter des conseils à une costumière de GN : je ne garantis pas que j'aurai tout le temps envie de parler costume le reste de la semaine ;D )



## **Communication Non Violente et sécurité émotionnelle**

Julien Falconnet  
maxi 12 participant·e·s

La Communication Non Violente est un processus de communication qui permet, lorsqu'il est bien utilisé, d'éclaircir les échanges et de nourrir émotionnellement la relation. Elle peut également être utilisée dans une discussion intérieure (auto-empathie ou en écoute active). Je propose de présenter la méthode en mettant en lumière ses pièges, puis de voir comment elle peut naturellement venir compléter les outils de sécurité émotionnelle qui existent déjà dans le milieu du GN.



## **Le consentement, apprendre à dire et à accepter le "non"**

Cylon Neko

Table ronde sur le consentement suivie d'ateliers pour apprendre à dire "non", mais aussi comment bien comprendre et accepter un "non".



## **Escrime ludique et artistique, comment s'entendre ?**

Briareos  
3 participant·e·s minimum

Comment s'entendre entre escrimeurs de la FFE et de la fédéGN. Des règles de combat à l'épée mousse unifié ? Un jargon commun pour les mouvements d'escrime ? Des règles unifiées pour les compétitions d'escrime au sabre laser ?

## **GN et santé mentale**

Juliette et Leila  
3 à 12 participant-e-s

Nous vous proposons une série de deux tables rondes que nous introduirons chacune par un bref exposé de dix min max. 12 participant-e-s actif-ves-s max ; possibilité de faire un cercle autour de personnes qui veulent assister à la discussion sans participer.

Comment rendre nos GN plus accessibles ? (Leïla). Comment accommoder ses GN aux personnes neuroatypiques et/ou avec des enjeux de santé mentale importants ? Si des réflexions sur l'accessibilité physique ont émergé ces dernières années, ce n'est pas encore le cas de ce type d'accessibilité, sur lequel je vous propose de venir réfléchir collectivement après une intro où je partagerai mes premières pistes.

La représentation des troubles psys en GN (Juliette) Comment les troubles psychologiques sont-ils représentés en GN ? Dans quelle mesure nos préjugés impactent-ils sur la création et sur l'incarnation de personnages concernés par des problèmes de santé mentale ? En quoi nos représentations sont-elles influencées par la symbolique artistique et littéraire de "la folie" ?



## **Evénements sociaux**

### **Labo GN show**

Cécile

Pièces de théâtre, projection, chant ... venez proposer une petite prestation sur la scène du LaboGN show !

### **Speed dating non romantique**

Leila  
2 à 20 participant-e-s

À Labo-GN, ce qui nous rassemble, c'est le GN. Mais au-delà des classiques "tu as joué quoi récemment ?", 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.

### **Youpi matin**

Cylon Neko

Du sport pour se réveiller en douceur, en souplesse ou en forme olympique selon le niveau de motivation.



# Autres



## **Échange de compétences autour de l'organisation de Labo GN** Apprentissage mutuel

Maxime  
2 participant·e·s minimum

Labo GN est un événement tentant l'organisation horizontale depuis 2018. Cela veut dire qu'il n'a pas pour objectif d'être organisé par une poignée de personne se spécialisant dans un domaine mais bel et bien que la majorité des participant·e·s s'impliquent dans son organisation et que les mandats tournent. Afin d'encourager cela, je propose un temps d'échange de compétences autour de labo GN. Les personnes ayant assurées des mandats pourront venir montrer et transmettre leurs compétences aux personnes désirant s'investir mais ayant besoin ou préférant apprendre avec quelqu'un. Les personnes ayant eu des mandats peuvent également en apprendre d'autres !



## **Les formes de l'eau** Expérience

Mathieu Labarre  
maxi 10 participant·e·s

Bulles et danses aquatiques. Découvrons nos nageoires et notre voix sous-marine. Comment incarner poissons, pieuvres, méduses et autres créatures des océans en GN ? Inventons de nouvelles manières de nous déplacer. Imaginons de nouvelles formes de communication et d'échange. En pleine écriture d'un GN Océanologue, nous nous demandons comment concevoir le jeu des créatures marines. Beaucoup d'idées, beaucoup de pistes à explorer. Venez expérimenter avec nous. Note : cette activité sera filmée, soit en direct, soit avec un enregistrement, afin de permettre à Élise, qui ne sera pas présente physiquement parmi nous, de pouvoir connaître nos expériences.



## **Place aux auteur·ice·s** Lecture de nos textes

Collectif médiathèque  
2 participant·e·s minimum

Vous écrivez ? De la prose, de la poésie, du slam... Venez nous lire vos textes et profiter de ceux des autres auteur·rice·s laborantin·e·s !

## **Somanaute** Expérience LARP/VR

Dante  
10 à 12 participant·e·s

À l'instar du jeu Time Stories, les joueurs vont se projeter dans une boucle temporelle et tenter d'en infléchir le cours afin de changer le futur. Les voyageurs temporels (de 1 à 3) vont tour à tour prendre possession d'un réceptacle (personnage) à travers le temps afin de résoudre une problématique déterminée par l'agence temporelle. En cas d'échec (mort du réceptacle ou fin du temps imparti), le voyageur temporel revient dans son présent, la machine est rechargée et il peut repartir aux même coordonnées d'espace-temps que le premier voyage mais potentiellement dans un personnage différent s'ils en connaissent l'identité. Cette expérience GNistique se déroulera avec un casque de réalité virtuelle permettant de voir et d'entendre

en direct ce qu'un réceptacle dans une autre salle sera en train de faire et ainsi de lui susurrer des suggestions mentales pour l'amener à faire ce que le chrononaute désire. Attention, cette activité est entre l'expérience numérique, le GN, le théâtre d'impro et je ne sais quoi encore. De nombreux paramètres peuvent fonctionner, d'autres moins ; le but est d'essayer ensemble de créer une expérience jusqu'alors unique au monde (mais sachant qu'elle peut ne pas fonctionner avec les aléas du direct ;)).



## Tes mots dans ma bouche

### Lecture collective

Manuel Bedouet

8 participant·e·s

Tes mots dans ma bouche est une création de Anna Rispoli, artiste italienne. Il s'agit d'un dialogue entre 8 personnages dont les paroles seront lues par autant de participant·e·s. Tes mots dans ma bouche invite à faire dialoguer une femme polyamoureuse qui a grandi dans un kibboutz, un pasteur protestant, un gérant de sex club, un Syrien musulman, un bouddhiste militant d'extrême droite, une assistante sexuelle pour personnes handicapées, un neuropsychiatre et une femme ayant choisi de se passer de relations amoureuses. Rassemblant volontairement des individus dont les approches sociales, politiques, éthiques et morales sont très distinctes, la proposition cherche à mettre en relief la fragilité de l'identité européenne.



# Mon planning

Jour	Horaire	Description
<b>Lundi</b>		
<b>Mardi</b>		
<b>Mercredi</b>		
<b>Jeudi</b>		
<b>Vendredi</b>		

# Planning

## DIMANCHE

de 13h30 à 16h30	Accueil	
de 16h30 à 17h	Ice-Breaker	
de 17h à 18h30	Cérémonie d'ouverture, Intro à Labo-GN, discussions sur le consentement	
de 18h30 à 19h30	Jeu d'Intro	
de 19h30 à 20h30	<b>DÎNER</b>	
à partir de 20h30	Soirée d'accueil (Foyer)	
	de 21h30 à 23h	Speed Dating non romantique (réfectoire)

# LUNDI

SALLE 1  
vidéo-projecteur 

SALLE 2  
grande salle 

SALLE 3  


SALLE 4  
éclairage + sono

PIGEONNIER  
à l'écart

8h - 8h30

8h30 à  
9h30

## PETIT DÉJEUNER

9h30 - 10h

10h - 10h30

10h30 - 11h

11h - 11h30

11h30 - 12h

12h - 12h30

 Consentement, apprendre à dire et à accepter le "non"

 Atelier d'écriture : Le GN comme une oeuvre artistique 1/5

 Recherche de design masque et costume

12h30 à  
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

 L'appropriation, c'est du flan ? Comment jouer les histoires des autres

 Prototypage rapide numérique ou modelage

 Sur le chaos de ta peau nous tisserons un univers (3 PJ)



 GN et Santé mentale

 Emotions et corps

 Delgado Project (4 PJ)

L'effondrement (6PJ)

 Etude prép GN Life is Strange

DÉBRIEFING

19h30 à  
20h30

## DÎNER

20h30 - 21h

21h - 21h30

21h30 - 22h

22h - 22h30

22h30 - 23h

23h - 23h30

23h30 - 0h

0h - 0h30

0h30 - 1h

après 1h

# LUNDI

BLACK BOX 

LOUNGE   
*calme*

VESTIAIRE   
*point d'eau*

FOYER  
*Bruyant*

EXTÉRIEUR 

 Produits de maquillage SFX

 Youpi Matin

8h - 8h30

## PETIT DÉJEUNER

8h30 à 9h30

  
Mais 68  
(4 PJ)

 Ébauche sculpté modelage

 Tes mots dans ma bouche

9h30 - 10h

10h - 10h30

10h30 - 11h

11h - 11h30

11h30 - 12h

12h - 12h30

## DÉJEUNER

12h30 à 13h30

13h30 - 14h

14h - 14h30

14h30 - 15h

15h - 15h30

15h30 - 16h

16h - 16h30

16h30 - 17h

17h - 17h30

17h30 - 18h

18h - 18h30

18h30 - 19h

 Sculpture :  
 finition et  
 texturage

## DÉBRIEFING

19h - 19h30

## DÎNER

19h30 à 20h30

20h30 - 21h

21h - 21h30

21h30 - 22h

22h - 22h30

22h30 - 23h

23h - 23h30

23h30 - 0h

0h - 0h30

0h30 - 1h

après 1h

   
Grand jeu  
collectif :  
La farandole  
des fées

# MARDI

SALLE 1   
vidéo-projecteur

SALLE 2   
grande salle

SALLE 3 

SALLE 4  
éclairage + sono

PIGEONNIER  
à l'écart

8h - 8h30				
<b>8h30 à 9h30</b>	<b>PETIT DÉJEUNER</b>			
9h30 - 10h	 CNV et sécurité émotionnelle	 Atelier d'écriture 2/5		 NAIVE (1 à 2 PJ)
10h - 10h30				
10h30 - 11h		 Les formes de l'eau		
11h - 11h30				
11h30 - 12h				
12h - 12h30				
<b>12h30 à 13h30</b>	<b>DÉJEUNER</b>			
13h30 - 14h	 Agression en GN : Comment aider les victimes ?		 JDR Golden Skies Stories (2 à 5 PJ)	 Somanaute
14h - 14h30				
14h30 - 15h				
15h - 15h30				
15h30 - 16h				
16h - 16h30		 Escrime ludique et artistique...		
16h30 - 17h				
17h - 17h30				
17h30 - 18h				
18h - 18h30				
18h30 - 19h				
19h - 19h30	<b>DÉBRIEFING</b>			
<b>19h30 à 20h30</b>	<b>DÎNER</b>			
20h30 - 21h	 Behind rewind protocol	 L'île des gauchers (10 à 25 PJ)		
21h - 21h30				
21h30 - 22h				
22h - 22h30				
22h30 - 23h				
23h - 23h30				
23h30 - 0h				
0h - 0h30				
0h30 - 1h				
après 1h				

# MARDI

BLACK BOX



LOUNGE

*calme*



VESTIAIRE

*point d'eau*



FOYER

*Bruyant*

EXTÉRIEUR



			Youpi Matin	8h - 8h30
<b>PETIT DÉJEUNER</b>				<b>8h30 à 9h30</b>
		Moulage en plâtre renforcé		9h30 - 10h
		Patronage costume/ armure		10h - 10h30
Sous la Table : L'instance (3 PJ)				10h30 - 11h
				11h - 11h30
				11h30 - 12h
				12h - 12h30
<b>DÉJEUNER</b>				<b>12h30 à 13h30</b>
Le dortoir des papillons (6 PJ)		Assemblage plastazote		13h30 - 14h
				14h - 14h30
				14h30 - 15h
				15h - 15h30
				15h30 - 16h
				16h - 16h30
			Briefing et atelier préparatoire île des gauchers	16h30 - 17h
				17h - 17h30
				17h30 - 18h
				18h - 18h30
				18h30 - 19h
<b>DÉBRIEFING</b>				19h - 19h30
<b>DÎNER</b>				<b>19h30 à 20h30</b>
Sous la Table : Cauchemars (3 PJ)	L'île des gauchers (10 à 25 PJ)		L'île des gauchers (10 à 25 PJ)	20h30 - 21h
				21h30 - 22h
				22h - 22h30
				22h30 - 23h
				23h - 23h30
				23h30 - 0h
				0h - 0h30
				0h30 - 1h
				après 1h

# MERCREDI

SALLE 1   
vidéo-projecteur

SALLE 2   
grande salle

SALLE 3 

SALLE 4   
éclairage + sono

PIGEONNIER   
à l'écart

8h - 8h30				
<b>8h30 à 9h30</b>	<b>PETIT DÉJEUNER</b>			
9h30 - 10h				
10h - 10h30				
10h30 - 11h				
11h - 11h30				
11h30 - 12h				
12h - 12h30				
<b>12h30 à 13h30</b>	<b>DÉJEUNER</b>			
13h30 - 14h				
14h - 14h30				
14h30 - 15h				
15h - 15h30				
15h30 - 16h				
16h - 16h30				
16h30 - 17h				
17h - 17h30				
17h30 - 18h				
18h - 18h30				
18h30 - 19h				
19h - 19h30	<b>DÉBRIEFING</b>			
<b>19h30 à 20h30</b>	<b>DÎNER</b>			
20h30 - 21h				
21h - 21h30				
21h30 - 22h				
22h - 22h30				
22h30 - 23h				
23h - 23h30				
23h30 - 0h				
0h - 0h30				
0h30 - 1h				
après 1h				

 Atelier  
d'écriture 3/5

 Gestion de  
crises : émo-  
tions, harcèle-  
ment, conflits

 Psyché  
Mascarade  
(6 à 12 PJ)

 Manuel de  
traduction  
GNiste/es-  
crimeur

 Cause  
toujours, tu  
m'intéresses :  
pourquoi aime-  
t-on tant parler  
de GN

 Pièces de  
théâtre  
improvisées

 Place aux  
auteur·ice·s

 Pyjama Party  
(6 à 16 PJ)

# MERCREDI

BLACK BOX



LOUNGE

calme



VESTIAIRE

point d'eau



FOYER

Bruyant

EXTÉRIEUR



			Youpi Matin	8h - 8h30
<b>PETIT DÉJEUNER</b>				<b>8h30 à 9h30</b>
Danse Macabre (3 PJ)	Relaxation et anti-stress : retrouver la sérénité à chaque instant	Tirage masque 1/4	L'art de la bagarre	9h30 - 10h
				10h - 10h30
				10h30 - 11h
				11h - 11h30
				11h30 - 12h
				12h - 12h30
<b>DÉJEUNER</b>				<b>12h30 à 13h30</b>
Sous la table : Evasion (3 PJ)			Zone Zombi (15 à 24 PJ)	13h30 - 14h
				14h - 14h30
First they came (3 PJ)				14h30 - 15h
				15h - 15h30
				15h30 - 16h
				16h - 16h30
				16h30 - 17h
				17h - 17h30
			Sang Blague	17h30 - 18h
				18h - 18h30
				18h30 - 19h
<b>DÉBRIEFING</b>				19h - 19h30
<b>DÎNER</b>				<b>19h30 à 20h30</b>
Childfree (5 à 7 PJ)			Labogn Show	20h30 - 21h
				21h - 21h30
				21h30 - 22h
				22h - 22h30
				22h30 - 23h
				23h - 23h30
				23h30 - 0h
				0h - 0h30
				0h30 - 1h
				après 1h

# JEUDI

SALLE 1   
vidéo-projecteur

SALLE 2   
grande salle

SALLE 3 

SALLE 4  
éclairage + sono

PIGEONNIER  
à l'écart

8h - 8h30

8h30 à  
9h30

PETIT DÉJEUNER

9h30 - 10h

10h - 10h30

10h30 - 11h

11h - 11h30

11h30 - 12h

12h - 12h30

 Comment  
[...] fabriquer  
un bon costume ?

 Atelier  
d'écriture 4/5

 Atelier au-  
to-géré contre  
la culture du viol

12h30 à  
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

 Cross dressing,  
un atelier d'un  
autre genre

 Les empêche-  
ments d'agir

 Atelier olfactif

 Codification  
du sabre laser  
artistique

DÉBRIEFING

19h30 à  
20h30

DÎNER

20h30 - 21h

21h - 21h30

21h30 - 22h

22h - 22h30

22h30 - 23h

23h - 23h30

23h30 - 0h

0h - 0h30

0h30 - 1h

après 1h

# JEUDI

BLACK BOX 

LOUNGE   
*calme*

VESTIAIRE   
*point d'eau*

FOYER   
*Bruyant*

EXTÉRIEUR 

			 Youpi Matin	8h - 8h30
<b>PETIT DÉJEUNER</b>				<b>8h30 à 9h30</b>
 Je suis là (2 PJ)		 Peinture armure 1/2		9h30 - 10h
				10h - 10h30
				10h30 - 11h
 Sous la table : Vive les mariés (3 PJ)				11h - 11h30
				11h30 - 12h
		 Tirage masque 2/4		12h - 12h30
<b>DÉJEUNER</b>				<b>12h30 à 13h30</b>
				13h30 - 14h
				14h - 14h30
				14h30 - 15h
				15h - 15h30
				15h30 - 16h
				16h - 16h30
				16h30 - 17h
				17h - 17h30
				17h30 - 18h
			 Ateliers La Boum 2	18h - 18h30
				18h30 - 19h
<b>DÉBRIEFING</b>				19h - 19h30
<b>DÎNER</b>				<b>19h30 à 20h30</b>
 Il était une fois les émotions (7 PJ)				20h30 - 21h
		  La Boum 2		21h - 21h30
				21h30 - 22h
				22h - 22h30
				22h30 - 23h
				23h - 23h30
				23h30 - 0h
				0h - 0h30
				0h30 - 1h
				après 1h

# VENDREDI

SALLE 1  
vidéo-projecteur 

SALLE 2  
grande salle 

SALLE 3  


SALLE 4  
éclairage + sono

PIGEONNIER  
à l'écart

8h - 8h30

8h30 à  
9h30

## PETIT DÉJEUNER

9h30 - 10h

 Atelier auto  
géré contre la  
culture du viol

 Atelier  
d'écriture 5/5

10h - 10h30

10h30 - 11h

 Échange de  
compétences  
autour de labo  
GN

11h - 11h30

11h30 - 12h

12h - 12h30

12h30 à  
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



GN de l'atelier  
d'écriture (si  
besoin)



WINTERHORN  
(4 à 6 PJ)



GN de l'atelier  
d'écriture (si  
besoin)

DÉBRIEFING

19h30 à  
20h30

## DÎNER

20h30 - 21h

21h - 21h30

21h30 - 22h

22h - 22h30

22h30 - 23h

23h - 23h30

23h30 - 0h

0h - 0h30

0h30 - 1h

après 1h

# VENDREDI

BLACK BOX



LOUNGE

calme



VESTIAIRE

point d'eau



FOYER

Bruyant

EXTÉRIEUR



			Youpi Matin	8h - 8h30
<b>PETIT DÉJEUNER</b>				<b>8h30 à 9h30</b>
Mais 68 (4 PJ)		Peinture armure 2/2		9h30 - 10h
				10h - 10h30
				10h30 - 11h
				11h - 11h30
		Tirage masque 3/4		11h30 - 12h
				12h - 12h30
<b>DÉJEUNER</b>				<b>12h30 à 13h30</b>
		Tirage masque 4/4		13h30 - 14h
				14h - 14h30
				14h30 - 15h
				15h - 15h30
				15h30 - 16h
		Maquillage de masque		16h - 16h30
				16h30 - 17h
				17h - 17h30
				17h30 - 18h
				18h - 18h30
				18h30 - 19h
				19h - 19h30
<b>DÉBRIEFING</b>				
<b>DÎNER</b>				<b>19h30 à 20h30</b>
			Soirée d'au-revoir	20h30 - 21h
				21h - 21h30
				21h30 - 22h
				22h - 22h30
				22h30 - 23h
				23h - 23h30
				23h30 - 0h
				0h - 0h30
				0h30 - 1h
				après 1h

# SAMEDI

de 8h à 8h30	Youpi Matin	
de 8h30 à 10h30	Rangement des salles et des dortoirs	de 8h30 à 13h30 : Brunch
de 10h30 à 12h30	AG de l'association LaboGN	
de 14h à 15h	Cérémonie d'Adieu	
de 15h à 16h	Départ	



# Contact



.....



.....



.....



.....



.....

# **merci**

**à tou·te·s les participant·e·s d'avoir rendu cette semaine possible**

**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**



