

Sommaire

L'association.....	4
Joyeux anniversaire, LaboGN !.....	5
L'équipe.....	6
Les règles de vie.....	8
Le programme.....	13
<i>Les jeux</i>	14
<i>Les ateliers</i>	29
<i>Les conférences et tables rondes</i>	34
<i>Les événements sociaux et autres</i>	36
Planning.....	40
Plan.....	55

L'Association

LaboGN 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, qui vote les décisions concernant l'événement LaboGN, peut être rejoint par toute personne adhérant à l'association. Il comprend 10 membres.

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. LaboGN étant un événement auto-géré, toutes les bonnes volontés sont bienvenues pour s'investir dans l'organisation du projet.

Joyeux anniversaire, LaboGN!

2014-2024. Cela fait 10 ans que LaboGN existe, qu'on joue, qu'on découvre, qu'on réfléchit, qu'on échange, qu'on crée, qu'on apprend des autres et des jeux. LaboGN est issu du mouvement du GN Nordique, une culture ramenée de Scandinavie fondée sur l'idée que le jeu de rôle Grandeur Nature peut être aussi être un outil artistique et politique, sur l'envie d'explorer son potentiel transformatif, sur l'ambition aborder des enjeux sociaux, intimes ou spirituels. La première édition, en 2014, on était une trentaine. L'équipe cuisine était composée de GNistes qui ont fait des repas de GN thématiques, avec notamment un repas post-apo et un atelier chocolat avec des moules *Star Wars*. C'était aussi la mythique cabane de couettes géante dans le dortoir. Plus il y avait de Laborantin-es de tous horizons, plus les activités s'y sont diversifiées : film, conférences, ateliers, table-rondes, techniques de combats sûrs, fabrique de costumes. Cela fait 7 ans que LaboGN est autogéré et deux ans qu'on fait tou-ttes la cuisine. C'est important pour nous que ça continue, puisqu'il s'agit aussi d'une expérience politique dans un cadre qu'on veut le plus inclusif et le plus horizontal possible. Parfois on se plante, mais c'est aussi ça expérimenter. Le monde qu'on aimerait voir, on l'expérimente aujourd'hui pour ensuite essayer, chacun-e, autour de nous. Même si vous venez pour la première fois, surtout si vous venez pour la première fois, foncez ! C'est en essayant que l'on se forge.

L'équipe

À LaboGN, tout le monde est bénévole et participe aux différentes tâches d'organisation, au ménage, à la cuisine, etc. Cependant, certaines personnes sont référentes sur des mandats spécifiques : c'est à elles que vous pouvez faire appel en cas de besoin. Voici un aperçu des mandats qui semblent les plus susceptibles d'être sollicités durant l'événement. Ça n'inclut pas les mandats tout aussi essentiels dont le travail se situe principalement en amont de l'événement !

Bibliothèque et ludothèque

Si quelque chose n'est **pas** clair, vous pouvez vous adresser à Méandrël ou Morgan.

Gestion émotionnelle et gestion des conflits (« Care »)

Les membres de l'équipe Care sont disponibles pour vous aider à gérer les coups de mou, les conflits, les situations de détresse ou autre. Cette année, ce sont : Garance, Maar, Angus, Azek, Julien F, Laureline, Morgan, Pomme-Alexandre, Roxane.

Planning et inscriptions aux activités

Si vous avez des questions sur la façon dont fonctionne le planning autogéré, vous pouvez vous adresser à Clément « El Charpi » ou Rhiannon.

Relations avec le site

En cas de soucis avec le site (fuite d'eau, coupure d'électricité, etc.), vous pouvez vous adresser à Juliette.

Technique & Informatique

En cas de besoin ou difficulté lié à l'informatique, adressez-vous à Azek.

Cuisine, ménage, debrief...

Chaque équipe a ses référent·e·s désigné·e·s.

Les règles de vie

Espace autonome et utopiste, LaboGN est un lieu qui aspire à dessiner la communauté du GN de demain : autonome elle aussi, 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 : nous arrivons chacun-e avec nos histoires, nos désirs, nos habitudes et nos croyances. Pour que tout se passe au mieux, n'oublions pas d'amener aussi notre bienveillance, notre capacité d'écoute et de communication et notre curiosité. D'où qu'il parte, chaque participant-e est venu-e pour rencontrer de nouvelles personnes et en apprendre plus sur le GN.

Autonomie

LaboGN 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 laisser ces tâches à la personne suivante. Merci donc de laisser un espace aussi propre et net que possible.

Inclusivité

La communauté LaboGN ressemble à ce que l'on en fait. Nous la voulons égalitaire, sans distinction de race, de genre, de sexualité, etc. Mais l'inclusivité, c'est aussi prendre en compte que nous venons d'endroits différents, avançons à des rythmes différents, avons des croyances et points de vue différents, parfois même contradictoires. Cette diversité est une force, qui peut inviter à la discussion et créer des moments d'échange riches. Toutefois, confronter ou échanger des idées n'est pas un devoir, il ne faut pas hésiter à poser des limites, et accepter celles des autres avec bienveillance et respect. Si un désaccord vous paraît si profond et fondamental qu'il nécessite impérativement une discussion, et que vous n'arrivez pas à la résoudre en autonomie, vous avez la possibilité de vous rapprocher de l'équipe Care.

Dynamiques de groupe

Quand vous discutez en groupe, gardez en tête que d'autres personnes voudront peut-être se joindre à vous. Afin de favoriser leur inclusion, pensez à ajouter une chaise vide autour de la table, ou à laisser un espace libre dans le cercle, et à résumer le sujet de la conversation afin que les nouvelles personnes se sentent invitées à y participer. A contrario, si vous souhaitez avoir une conversation privée, privilégiez des espaces à l'écart (chambre, abords ou extérieurs du site), afin d'éviter de générer des sensations d'exclusion.

Parole

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

Lapin

Lorsqu'une personne veut prendre la parole pour transmettre une information publique, elle n'a pas à crier. Il lui suffit de lever le bras bien haut en faisant des oreilles de lapin avec son index et son majeur, pour que tout le monde l'imites et se taise pour l'écouter.

On ne sera jamais en retard

Un atelier commence à l'heure et se termine 10 minutes avant le début du suivant. Dans chaque atelier, une personne se portera volontaire pour garder un oeil sur l'horloge afin de respecter le timing. Si le temps prévu se révèle trop court, les participant·e·s s'organisent 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 c'est **complet**. 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 et des jeux

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

Sécurité émotionnelle et rencontres

LaboGN est un espace de rencontre, de liberté et de proximité.

Cependant, la sécurité émotionnelle de chacun·e doit toujours être prise en compte. Soyez à l'écoute de vos besoins et limites ainsi qu'à celles des autres, et soyez tolérant·e·s avec celles et ceux qui ont du mal à les exprimer.

Dites-vous qu'il relève aussi de votre responsabilité de vous assurer que les interactions que vous pourriez avoir vous conviennent et conviennent à l'autre. Laissez-vous la place, et laissez la place à l'autre, d'exprimer un potentiel refus, et respectez-le. Soyez particulièrement précautionneux-ses quand les interactions sont physiques et/ou intimes.

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 que l'on aimerait un câlin ou pour demander à une personne si elle en a besoin : un doigt de chaque main accroché l'un à l'autre. Pour un « câlin wifi » (pour transmettre l'intention sans contact), pliez les bras devant vous comme si vous preniez quelqu'un dans vos bras. Ces gestes seront montrés pendant la cérémonie d'ouverture.

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

Espaces de fête

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

Espace solitaire

Passer une semaine en communauté peut parfois être fatigant. Certains espaces, comme la bibliothèque, permettent de se retrouver au calme, respirer, réfléchir dans son coin, lire, écrire ou travailler. Ne cherchez pas à interagir avec les personnes quand elles s'y trouvent.

De manière générale, dans les autres espaces aussi, 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 « time out », en faisant un T avec les deux mains.

Alcool et cigarettes

L'alcool est autorisé, il y aura un bar, et vous êtes responsable de votre propre consommation. Nous vous encourageons à ne pas consommer d'alcool pendant les ateliers et les jeux (sauf contre-indication) et les intervenant·es se réservent le droit de refuser l'accès aux boissons alcoolisées et/ou aux personnes trop alcoolisées.

Si vous vous sentez mal à l'aise avec quelqu'un·e à cause de sa consommation d'alcool et qu'interrompre l'interaction ne suffit pas, vous pouvez (dans un premier temps et si vous vous en sentez capable) le lui signaler. Si ce n'est pas le cas ou que vous êtes toujours mal à l'aise, vous pouvez aller en parler avec une personne de votre choix de l'équipe Care qui vous écouterait et essaiera de répondre à vos besoins. Vous pouvez également signaler le problème en déposant un message dans la boîte dédiée pour que l'équipe en prenne connaissance plus tard.

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

Le programme

LaboGN est un espace de création collective, d'expérimentation et de réflexion. Si vous souhaitez proposer quelque chose, il vous suffit de rédiger une présentation de votre atelier ou de votre jeu 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 avez besoin de conseils ou d'aide, l'équipe est là pour ça :-)

Par défaut, les activités sont accessibles PMR, sauf si elles sont marquées d'un .

Les jeux suivis d'une  sont des bêta-tests, des premières éditions ou des jeux en cours de développement.

Les Jeux

Le bal des égarés ★

Jeu & événement social, Par Laetitia, 12 personnes à illimité, 3 h 50

Le Bal des égaré-es est un jeu social pensé pour être joué en soirée, dans un cadre festif et sans nécessité de s'investir grandement ; les ateliers et la co-création des personnages visent à permettre à chacun-e d'ajuster son niveau d'engagement et d'intensité de jeu. La co-création a la particularité de se faire à plusieurs, sur une seule base : le costume que vous avez choisi de porter... Or vous pouvez vous habiller comme vous le voulez, quelle que soit l'époque et le style !

Pour cause, vous allez interpréter des « immortel-les » aussi appelé-es les « égaré-es » : des individus que la mort n'atteint pas et qui ont donc traversé bien des époques. Iels se réunissent tous les cinquante ans lors du Bal des égarés, un évènement exceptionnel pour ces êtres dont la seule attache est leur constellation : un petit groupe d'autres immortel-les auxquels iels se sentent irrémédiablement lié-es.

Deux heures d'atelier pour une libre soirée de jeu, que vous pouvez quitter à tout moment.

Thèmes interdits : inceste et violence sexuelle (tout autre thème difficile devra être calibré avec vos partenaires de jeu proches avant son apparition).

Before and After Silence

Par Lilith & Fé, 5 à 12 personnes, 2 h 20

Before and After Silence traite de l'acceptation, de l'écoute et de l'attention. Les mots ici n'auront pas de place et le silence sera le point de départ. *Before and After Silence*, c'est questionner la manière dont les filtres que nous revêtons changent notre manière de nous percevoir. C'est se mettre en mouvement, faire bouger notre univers, quel qu'il soit, et lui permettre de rencontrer, de se rencontrer. En silence.

GN avec ateliers et débriefing. Adaptation du jeu de Fredrik Hossmann & Matthijs Holter.

Braquage ⚠

Par Aurore BF, 4 personnes, 6 à 7 h

Jeu narrativiste autour de 4 ami.es d'enfance qui vont finir par se déchirer autour d'une scène de règlement de compte entre ces 4 ami.es.

Jeu à scènes avec une arborescence tel un script, dont le déroulement découle des actions des personnages.

ATTENTION, beaucoup de sujets sensibles : la mort, la maladie, le suicide, la trahison, la drogue, l'abandon, les rapports filiaux, le handicap, le meurtre, la vengeance, la violence familiale. Si un de ces sujets vous met mal à l'aise, mieux vaut ne pas s'aventurer dedans.

La Cour des Miracles

Par Laetitia, 9 à 15 personnes, 3 h 50

La Cour des Miracles, quartier des miséreux et des criminels, abrite une bande de voyous passés maîtres dans l'art du cambriolage. Mais leur dernier coup a tourné au cauchemar et demain, c'est certain, ils monteront à l'échafaud.

Il s'agit d'un huis clos minimaliste au rythme lent cherchant à explorer les rapports humains, notamment lorsque la fin est proche. Ce GN va donc aborder le deuil, la perte d'espoir et faire vivre de potentielles violences interpersonnelles, mais aussi des moments plus doux. Une particularité de ce jeu est qu'il y aura 2 joueuses pour interpréter 1 seul personnage, dans 2 temporalités différentes.

Inspiré du livre *Les Salauds Gentilhommes* pour son ambiance et du jeu grandeur nature *The Outbreak* (par Hortense Oudot) pour son game design.

Dune Imperium

Par Philippe, 4 personnes, 3 h 50

Incarner une des maisons nobles de l'univers de *Dune* dans ce jeu de plateau pour 4 personnes.

Différence par rapport aux années précédentes

Contrairement au jeu de plateau *Dune* de négociation à 6 qui a connu beaucoup de succès lors des labo GN précédents, il ne s'agit pas d'incarner l'une des forces principales de ce monde que sont l'Empereur, la Guilde, les Bene Gesserit, les Fremen ou les Ixians. Il s'agit de gagner suffisamment d'influence auprès de ces factions et de surpasser les autres maisons nobles par des combats sur la planète Arakis et le commerce de l'épice et des technologies Ixian.

Mécaniques de jeu

Les mécaniques du jeu empruntent à la fois au placement d'ouvrier et au deck building. Pour chacune des 7 à 10 saisons du jeu, j'ai à ma disposition (dans ma main) des moyens d'action et de pression, des informations et des membres de mon entourage. Je peux choisir de les envoyer agir sur Arakis, auprès des grandes puissances (Empereur, Bene Gesserit, Guilde), partir en expédition dans l'espace profond pour le commerce de l'épice, des technologies ou obtenir des troupes. Je peux à l'inverse choisir de les garder pour recruter de nouveaux membres de ma cour comme Peter de Vries, Dame Jessica ou Thufir Hawat.

Mon intention

J'ai hâte de voir comment cette version de *Dune* fonctionne avec des personnes qui font du GN. De manière générale je déteste les jeux à base de placement d'ouvriers, mais celui-ci fonctionne exceptionnellement bien en termes d'expérience de jeu pour une complexité des règles très faible dans son domaine. J'avais adoré le *Dune* de négociation et de combat à 6 de l'année dernière. J'avais trouvé que l'expérience des GNistes autour de la table apportait quelque chose. Comme beaucoup de personnes étaient en liste d'attente et n'avaient pas pu jouer, je leur laisse ma place cette année.

Expérience de jeu

Aucune nécessité d'avoir déjà joué. Les règles seront expliquées au début. La connaissance de l'univers de *Dune* n'est pas nécessaire mais constitue un petit plus pour profiter du jeu. C'est un jeu qui demande de beaucoup réfléchir. La durée varie en fonction du nombre de tours (7 à 10). Il y a une part d'aléas sur un des aspects de jeu (les intrigues) qui pourrait déplaire aux personnes qui aiment les jeux purement déterministes.

Les émotions de Robinson ★

Par Nadia, 6 à 8 personnes, 2 h 20

Ce matin Robinson se réveille difficilement avec l'impression d'être plus épuisé qu'en allant se coucher. En descendant dans le salon, il tombe nez à nez avec la nouvelle statue flambante neuve, représentant une construction minecraft, érigée depuis à peine 3 jours sur la place du village. Elle lui faisait de l'œil certe, mais comme tout bon fan du jeu vidéo... Comment diable cette statue est-elle arrivée là ?

Dans sa tête, ça se bouscule : après la première réaction de Surprise, Joie explose pendant que Peur commence à craindre l'arrivée des flics. Dégoût se demande comment on a pu tomber si bas pendant que tristesse se dit que ça y est, c'est la fin parce qu'on perd définitivement la raison. Colère se réveille en imaginant qui a pu faire une aussi mauvaise blague alors qu'Amour repense à tous les meilleurs moments du jeu vidéo. Finalement, c'est Honte qui chuchotte à l'oreille des autres : « Franchement, je sais pas lequel d'entre nous a fait ça mais mais je suis pas fièr-e. Pas fièr-e du tout ! On sait tous que Robinson est somnambule mais celui ou celle qui s'est servi de ça peut vraiment avoir honte ! »

Dans la tête de Robinson est un jeu court familial de type enquête en huis clos. C'est un jeu pour débutants où vous jouerez une des 8 émotions qui s'affolent dans la tête de Robinson. Enquêtez, trouvez le coupable et prenez une décision sur le devenir de cette statue !

Émotions en Pagaille

Par Eli, 5 personnes, 2 h 20

Pitch

Clem est une ado tout à fait banale à la vie tout à fait banale, dans une ville banale, avec des ami-es banal-es. Mais ce qui arrive à toute personne banale de 14 ans, c'est la puberté, et à ce moment là absolument plus rien n'est ressenti comme banal !

Ainsi, jusqu'ici Raison, Joie, Peur et Colère s'entendaient parfaitement bien (enfin presque, quelques dissensions existaient bien sûr, mais de manière tout à fait mineure) afin de gérer au mieux la vie de Clem. Mais aujourd'hui il y a une nouvelle venue dans la tête de Clem qui compte bien avoir également son mot à dire : Passion ! Comme s'il n'y avait pas déjà assez à gérer avec les devoirs et les prises de bec de plus en plus régulières avec les parents...

Note d'intention

Émotions en pagaille est un mini-gn pour 5 joueuses très librement inspiré du dessin animé *Inside Out / Vice Versa*.

C'est un jeu court (compter maximum deux heures de jeu auquel il faut rajouter brief et debrief) et rythmé (il est découpé en 6 scénettes) pendant lequel les joueuses incarnent les émotions de Clem et décident ensemble de ses actions.

C'est un jeu slice of life pensé pour être majoritairement feel good et qui n'aborde pas de sujet trop lourds.

Le format du jeu, les personnages archétypaux ainsi les thématiques abordées en font un jeu adapté à la découverte du GN pour un public néophyte, mais il est tout à fait possible de s'y amuser en ayant plus de bouteille également.

Thématiques (et potentiel CW)

Amour naissant, amitié, relations parentales, bullying scolaire (témoin)

Esquissé Géant, un dessin qui se transforme sans fin

Par Lilith, 2 minutes

Petit jeu d'ambiance sur la durée du Labo, chacun-e est invité-e à participer ad libitum au fil de la semaine.

Un carnet dédié sera laissé dans un lieu de passage.

Le but du jeu est de faire deviner un mot à la joueuse suivant-e en dessinant un croquis ; ou de trouver le mot/expression initiale à partir du croquis ; et ainsi de suite.

Ainsi, si à votre arrivée un texte est inscrit sur la page déjà ouverte, tournez-la puis prenez un temps court pour le retranscrire en dessin. (Il est interdit d'utiliser lettres et chiffres.)

Si à l'inverse c'est un dessin qui se trouve sur la page déjà ouverte, tournez-la puis prenez un temps court pour le décrire en un ou quelques mots.

S'il y a plus de personnes intéressées, plusieurs parties peuvent avoir lieu en simultané. Le jeu sera disponible sous forme de livret/zine si vous souhaitez y jouer à un autre moment où l'emporter chez vous.

Les Étincelles (peut-être accessible)

Par Fé & Melville, 9 à 30+ personnes, 3 h 50

Aujourd'hui le monde prend fin. Il n'y aura pas de lendemain ; le soleil ne se lèvera plus. Ce soir, c'est tout ce qu'il nous reste. Alors pour quelques heures encore nous avons choisi de nous rassembler, de sortir les instruments, de jouer et de danser. Pour nous sentir vivantes, pour nous apporter de la joie, de la douceur, et quelques derniers jolis souvenirs.

hier est déjà loin

demain sera trop tard

il nous reste ce soir

Les Étincelles est un jeu de rôle grandeur nature pour 12 à 30 personnes, idéalement un nombre pair, dont 3 organisatrices. Le jeu se déroule sur environ 4 h et prend la forme d'un bal folk où les joueuses pourront évidemment danser, mais aussi échanger autour de la musique, de leurs relations et de la fin imminente de toute existence.

C'est un jeu que nous avons voulu doux, mais qui se confronte à des questions de conflits interpersonnel, et à l'inéluctabilité de la mort et de la perte.

Il est possible d'accueillir - en plus des participant-es - un nombre non limité de figurants qui voudraient venir pour danser sans pour autant entrer dans la diégèse. Il leur sera simplement demandé d'éviter des interactions autres que la danse avec les participant-es.

Pour distinguer les participant-es, nous leur demandons de porter un vêtement arborant visiblement des fleurs.

Le Grand Problème ★

Par Quentin et Claire, 8 à 64 personnes, 1 h 50

Dans un univers lointain, les sociétés de chaque planète doivent résoudre à chaque cycle lunaire « Le Grand Problème ».

Le Grand Problème est un jeu d'une durée approximative de 2 heures (debriefing compris) dont le but est de sensibiliser aux questions interculturelles, à la différence, et au vivre ensemble.

« Je Suis Là »

Par El Charpi, 2 personnes, 1 h 20

« *Je Suis Là* » propose une expérience de care (soin d'autrui). Il se joue avec deux participantes, le bébé et la grande personne. Plus que des personnages, le bébé et la grande personne sont des rôles. Ils ont, pendant les 20 minutes du jeu, une fonction unidimensionnelle.

Le bébé n'a pas d'âge défini. Il est dans un état de grande vulnérabilité. Il a besoin que la grande personne lui donne de l'attention et prenne soin de lui. La grande personne a elle aussi ses problèmes.

Mais, maintenant, le bébé a besoin d'elle, et prendre soin du bébé passe avant tout le reste. Il s'agit d'un jeu feel-good, ou plutôt feel-better. Le bébé est amené à se sentir mal au début du jeu, mais nous souhaitons que la suite aille dans une direction agréable. Il s'agit que le bébé se sente bien parce qu'on s'est occupé de lui, et que la grande personne soit heureuse d'avoir réconforté le bébé.

« *Je Suis Là* » est un jeu qui comporte des contacts physiques. Ils seront calibrés dans une certaine mesure pendant les ateliers, mais il faut être OK avec des contacts types balancement, câlins, caresses (tête, visage, bras).

Il est possible de s'inscrire dans un rôle précis ou non, en solo ou en duo. D'autres sessions pourront être programmées s'il y a plus de deux personnes intéressées.

Jeu de rôle sur table

Par Nadia, 2 à 6 personnes, 3 h 50

Je propose une ou plusieurs parties de jeu de rôle sur table, et on peut même faire une activité où on est plusieurs MJ à proposer des parties en même temps si ça vous dit ! Je peux proposer plusieurs jeux : *Donjon et Chatons*, *Donjon et Dragons*, *Sodalitas*, *Monsterhearts*... dont un que j'ai créé : *Le Casse des vieilles canailles* qui est mi-plateau mi-rôle et dans lequel on joue des personnes âgées qui se cassent de l'EHPAD pour cambrioler une banque ou une bijouterie afin de s'offrir une retraite dorée loin des bouillies de la cantine !

Kobani

Par Ben (Benzebuth sur Discord), 4 à 5 personnes, 2 h 50

Les joueuses interpréteront 4 jeunes femmes Kurdes ayant grandi à Kobané, alors que Daech approche, elles s'engagent dans les YPG. Vous jouerez différentes étapes de leurs vies et de la ville coupées par des flashbacks. La 5^e place est pour des rôles PNJ.

Sujet sensible : guerre (mort/destruction), autre sujet évitable si besoin.

Lonelywood

Par Hortense, 7 à 11 personnes, 2 h 20

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. Le jeu sera ce que vous en ferez, mais la thématique amène nécessairement une part non négligeable de mélancolie.

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 ses ami.e.s et de ses 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 construire avec énormément de liberté, et une métatechnique d'expression libre au sein de parenthèses transparentes de type blackbox viendra ponctuer le jeu.

Murder Shadok

Par elime, 7 personnes, 1 h 50

Contexte

Comme toujours, toute la population Shadok pompait, pompait, pompait... Ils pompaient le matin, ils pompaient le midi, ils pompaient le soir... et quand ils ne pompaient, ils rêvaient qu'ils pompaient ! Et plus ils pompaient, pompaient, pompaient... plus leur moral baissait, baissait, baissait... Or voilà qu'un jour, justement, les Shadoks ne pompent plus ! Mais enfin, on n'avait pas idée de bouleverser ainsi des années de tradition et de civilisation ! De mémoire de Shadok, on n'avait jamais vu ça. Si l'on avait toujours pompé, c'est qu'il devait y avoir une bonne raison. Et par conséquent, si l'on ne pompait plus, on allait forcément au-devant de grands ennuis... Devant cette situation pour le moins préoccupante, le Chef Shadok sort le grand jeu et convoque aussitôt une grande réunion. Car si aucune mesure n'est prise, nul ne sait ce qui pourrait advenir des malheureux Shadoks...

Note d'intention

Cette murder se veut légère, pas prise de tête, loufoque, absurde, voire débile. Cependant, elle n'est probablement pas adaptée à tou-te-s. D'où le véritable WARNING : l'absurde, ça n'est pas fait pour tout le monde. Il est probable que vous passiez une murder complète à ne pas trop comprendre tout ce qu'il se passe (en particulier, vous ne parlerez pas français, vous parlerez Shadok, on verra ça en atelier pré-jeu), et même après le débrief, il n'est pas dit que vous soyez plus avancé-e-s... La murder elle-même ne possède pas énormément de structure, et l'essentiel du jeu devra venir des délires des joueur-se-s. Si vous n'êtes donc pas adepte de l'absurde ou que vous êtes facilement frustré-e-s lorsque vous vous heurtez à un mur d'incompréhension, vous risquez de vous ennuyer.

Point divulgâchis

Cette murder est tirée de la fameuse série de Jacques Rouxel, que vous n'avez probablement pas tou-te-s vue. À ceux pour qui cette question est importante : les fiches contiendront du « spoil ». Spoil parce qu'on va divulguer des éléments de la série, et des guillemets parce que... vous verrez vos fiches.

Le temps prévu couvre tout, de l'atelier pré-jeu au débrief.

C'est une murder créée par Bastien Durain.

Noir Total (peut-être accessible)

Par PierreO, 7 personnes, 3 h 50

Noir Total est un jeu d'une durée d'environ 2 heures et qui se déroule dans le noir complet. Ce contexte peut être très angoissant. La thématique du jeu est également assez noire. Il s'agit d'un jeu à secrets pour 7 personnages dans une ambiance contemporaine en France. Il a été joué pour la première fois au LaboGN 2016 et amélioré pour une autre session en 2017. Pour cette session, il sera à nouveau légèrement transformé.

Avertissement des thématiques potentielles : la mort, la maladie grave, le suicide, la trahison, la drogue, l'abandon, la maternité, les relations dysfonctionnelles, le handicap, le meurtre, les troubles psychiques, la vengeance, la violence familiale, le harcèlement. Si l'un de ces thèmes risque de vous mettre trop mal à l'aise, merci de venir me voir pour vérifier s'il sera vraiment abordé dans le jeu et à quel point. Le jeu est encadré par plusieurs éléments pour assurer la sécurité émotionnelle. Les règles du jeu seront consultables sur place (1 page) Nous utiliserons des safewords et des codes gestuels pour pouvoir se comprendre dans le noir. Il sera possible de sortir du jeu pour se ressourcer si besoin. Des ateliers seront également animés avant le jeu pour se familiariser avec cette expérience. Un dernier atelier est prévu après le jeu pour partager les ressentis et favoriser un retour serein au laboGN.

Nostalgie d'innocence

Par Iwan, 4 personnes, 5 h

GN axée sur pas mal d'introspection, il n'est pas facilement « gagnables » et peut avoir une résolution frustrante.

Pitch

Dans une plaine, quatre personnes sont allongées inconscientes, rien ne semble les relier, chacune semble venir de son propre monde, ou plutôt de sa propre époque, quand soudainement un énorme *Dong* retentit et elles se réveillent, perdues, avec l'impression d'avoir perdu la mémoire, du moins leur mémoire récente ...

Dong Vous vous réveillez bursquement à ce sourd son de cloche. Vous vous sentez bizarre, à l'étroit dans votre corps.

Dong un autre. L'impression d'être devenu plus jeune, pourtant, sans souvenir d'avoir déjà été plus âgé.

Dong un de plus. Alors que vous observez autour de vous, vous voyez trois autres enfants, semblant aussi perdus que vous. Ils sont habillés étrangement, comme s'ils venaient chacun d'un autre monde, ou d'une autre époque peut-être.

Dong encore un. En levant les yeux, vous remarquez une horloge géante flottant dans le ciel mais, contrairement aux horloges habituelles, elle n'a que 8 indices, et l'unique aiguille pointe déjà le cinquième. *Dong*

Triger warnings

Suicide, incohérences historiques, philanthropie, relations et ruptures amoureuses, meurtres, logements vétustes, incohérences scientifiques, oppression, usage de produits illicites, enfances perturbées, religion.

Régression par Ony

Par Ilsée Lhiannan, 2 personnes, 3 h 20

Régression est un jeu en dix scènes et un interlude, prévu pour 2 joueur.euse.s.

Les personnages sont un.e hypnothérapeute et un.e patient.e

Les thèmes qui sont potentiellement abordés : deuil, suicide, folie, meurtre, homosexualité, relations destructrices, amour passionnel, engagement, excès.

Le jeu dure 3 h à 4 h mais il a pu durer plus longtemps, la longueur de chaque scène est à la discrétion des joueur.euse.s

Il est conseillé de jouer ce jeu avec une personne en qui vous avez confiance.

Thérapiement

Par a·lys Hérisson, 2 à 4 personnes, 3 h

Dans *Thérapiement*, vous incarnez un groupe venu participer à une thérapie d'un genre nouveau, dans laquelle la consommation de sauces piquantes est censée aider à la résolution des conflits interpersonnels. Les situations sont imaginaires, le protocole thérapeutique inventé, les sauces piquantes sont bien réelles. Leur consommation n'est pas simulée.

Transhumance ⚠

Par Romain Féret & autres, 12 personnes, début des atelier le soir à 21 h (immédiatement après le repas). GN itinérant de nuit, chill de décompression à prévoir par les participants jusqu'au midi suivant.

Écrit lors de Labogn 2015 par la Formation de la Tortue dans le cadre de l'atelier « Écriture de GN format court en une semaine », *Transhumance* est un jeu qui aborde les thèmes de l'itinérance, du rite de passage à l'âge adulte et de la vie en communauté. Il prend place au sein d'un univers post-apo, où vous incarnerez les Enfants d'une tribu de survivants sur le point de partir pour leur rite initiatique de passage à l'âge adulte.

Transhumance est un GN itinérant en séquences, il sera demandé aux participant·e·s de faire une marche pouvant aller jusqu'à 2 h (avec des pauses) dans des conditions de fatigue. Apporter de bonne chaussures de marche, des vêtements chauds et imperméables est fortement recommandé aux éventuel·le·s participant·e·s.

Transhumance est un GN joué intégralement de nuit, il est fortement recommandé aux participant·e·s de prévoir un temps de repos le matin suivant le jeu.

Viva la queer bar (JdR sur table)

Par Coralie, 2 à 5 personnes, 2 h 20

Viva la queer bar est un jeu de rôle sur table (story game) sans MJ, par Sandra Dahloff et Andrea Rick. Il propose d'imaginer la vie quotidienne et l'histoire d'un queer bar/café, dans un cadre réaliste ou pas. Si vous aimez le jeu vidéo *Coffee Talk* ou la série *Tokyo Midnight Diner*, il y a des chances que ce jeu vous plaise !

Word War

Par Axiel Éris, 2 à 10 personnes, 2 h 20

Word War est un court JDR basé sur des cartes pour environ 3 à 5 joueurs. Je l'ai écrit en 2019 pour une anthologie de JDR antifasciste britannique, et le contexte politique me pousse à le traduire. Il est inspiré par l'affirmation de Roland Barthes selon laquelle toute langue est fasciste. Parce que sa structure détermine chacune de nos pensées et la possibilité de communiquer, la langue est oppressive et sert un certain pouvoir. La dynamique autour de la langue dans le militantisme politique est similaire : nous nous battons pour être intelligibles ou nous approprier les stigmates linguistiques. C'est pourquoi ce jeu place la lutte anti-fasciste (a minima, anti-autoritaire) dans le champ du langage. Au cours du jeu, deux camps, les Militant·e·s et le Système, s'affrontent en supprimant et s'appropriant mutuellement des mots jusqu'à ce qu'un des camps ne soit plus capable d'exprimer son idéologie.

Les ateliers

Une alternative au système de flagging

Par Rachel Hoekendijk, 2 à 15 personnes, 2 h 50

Le système de flagging s'est assez fort généralisé dans les événements liés au GN. Par « flagging », j'entends un système de contrôle des risques permettant aux participant·e·s d'associer à d'autres participant·e·s un signalement (allant généralement de « je préfère ne pas jouer avec cette personne » à « cette personne est dangereuse et ne devrait pas être admise sur l'évènement »). Le système de « flag » fait couler beaucoup d'encre et a provoqué beaucoup de discussions. Régulièrement, j'entends des gens dire que ce système n'est pas parfait mais qu'on l'utilise faute de mieux. Penser des systèmes alternatifs est couteux en temps et en énergie et souvent les orgas de GN ont autre chose à faire. L'objectif de cet atelier est de prendre ce temps pour imaginer et mettre sur pied d'autres modèles. On commencera par un état des lieux des discussions sur le flagging aujourd'hui dans la communauté du GN. On essaiera d'évaluer ses avantages et ses inconvénients, et à partir de là, on explorera d'autres possibilités.

Arpentage (lecture collective) du livre *Manifeste pour une démocratie déviante, amours queers face au fascisme* de Costanza Spina

Par Rhiannon, 8 à 12 personnes, 3 h 20

L'arpentage est un outil de lecture collective et d'éducation populaire. Chaque personne lit une partie de son côté, puis il y a une restitution / discussion accès sur ce qui nous a marqué, et ce qui nous a fait écho à nos vécus, en quoi ça nous parle ou pas. C'est une manière de désacraliser le livre (TW le livre sera déjà découpé).

Pas besoin d'avoir le livre ni d'avoir lu le livre.

BEMJ

Par Clément Cookie, 0 à 10 personnes, 3 x 2 h

Le BEMJ (Bureau d'étude des mécanique de Jeu) à vocation a réunir autour d'une table des personnes qui font face à une question de mécanique de jeu insatisfaisante dans l'écriture/mise en place de leur GN et des gens qui aiment se prendre la tête sur comment améliorer une mécanique de jeu spécifique. Puis de faire des brainstorming.

Challenge d'écriture

Par Eli, 2 à 80 personnes, 24 h + des créneaux pour tester les jeux

Seul-e ou en équipe, venez vous confrontez à l'écriture d'un petit jeu en temps limité* avec des contraintes qui seront tirées au hasard au début de l'événement.

Le but n'est pas réellement de se mettre en compétition les un-es avec les autres mais de relever un défi, de développer la créativité grâce aux contraintes et de créer de l'émulsion entre nous tout en explorant toutes les choses différentes qui peuvent découler du même set de contraintes.

Même si vous n'êtes pas sûr-es de réussir à écrire quelque chose de fini, n'hésitez pas à tenter l'aventure, il n'y a aucune obligation de résultat.

Et même si vous n'avez pas envie de participer au challenge vous êtes tout à fait invité-es à donner des idées de contraintes (de petites boîtes seront à disposition pour cela) et à venir tester les jeux qui en naîtrons !

*La durée d'écriture est de 24 h. Évidemment vous pourrez manger, boire et dormir pendant ce temps là (et c'est même recommandé !), vous êtes tout à fait libre de gérer votre temps.

Création de divinités

Par El Charpi, 3 à 80 personnes, 1 h 20

Marre des univers fantastiques aux dieux interchangeable ? Vous voulez plus que le Dieu du Soleil, la Déesse de l'Amour et le Dieu des Elfes ? Venez apprendre une méthode maison pour créer des divinités originales et captivantes, qui seront vraiment spécifiques à votre univers et donneront envie de s'engager avec les enjeux de leurs religions. Au-delà du pur *worldbuilding*, cette méthode a aussi un intérêt comme jeu philosophique, les divinités ainsi créées devenant des incarnations de réalités existentielles.

Je vous propose de vous présenter ma méthode ainsi que quelques résultats intéressants obtenus avec, puis de jouer ensemble à créer des divinités pour égayer un peu notre monde contemporain ?

Écriture de GN format court en une semaine

Par Romain Féret-Bosquelle & Noémie Deryn, 2 à 25 personnes (ou 5 équipes max). Dimanche : séance inaugurale de 2 h. Du lundi au jeudi : séances de 2 h par jour les matins. Vendredi : 3 slots pour les jeux produits réservés (2x3h et 1 de 2 h 30) successifs et dans des espaces variés.

La première séance sera un peu une présentation du projet d'atelier d'écriture de GN format court en une semaine (participer à la première par « curiosité » n'est pas un engagement à participer aux suivantes). Nous y détaillerons les grandes lignes du programme sur la semaine et notre proposition méthodologique pour cette édition.

Nous proposerons des 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 des participants désirant embarquer dans cette aventure avec nous pour la semaine.

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.

Loisirs textiles

Par GarancelcarnaGe, 2 à 80 personnes, 1 h 20

Vous voulez apprendre à faire du crochet ou de la broderie ? À faire un peu de couture sans machine à coudre ? Ou vous voulez juste de l'aide et un coin calme pour avancer sur un projet déjà en cours ? C'est le but de ce créneau ! Je me propose de faire des démonstrations et des tutos pour les débutant.es qui souhaiteraient découvrir ces activités, et permettre les échanges et un moment un peu calme pour se remotiver sur des projets et échanger sur nos techniques respectives !

Un livre de crochet avec plusieurs patrons (vêtements, sacs, sous tasses etc) sera mit à disposition.

Si vous avez envie de venir pour tout autre activité manuelle de création vous êtes également les bienvenu.es !

Produire un guide d'entretiens semi-dirigés pour interviewer des GNistes de la première heure

Par Rachel Hoekendijk, 1 h 50

Les GNistes qui ont pratiqué le GN dans les années 2000, 1990, '80 voire '70 commencent à doucement devenir de plus en plus rares. C'est qu'ils commencent à vieillir, quand ce n'est pas simplement qu'ils se sentent de moins en moins à leur place dans les scènes de GN qui évoluent avec des codes qui ne sont plus les leurs. Pourtant, ils portent une connaissance qui est précieuse pour comprendre d'où vient notre culture de GN, comment elle s'est développée, et développer un recul critique par rapport à notre actualité. Dans cette activité, on aimerait réfléchir ensemble à développer un outil pour conduire des entretiens avec ces GNistes de la première heure pour tisser des ponts entre différentes générations et valoriser le savoir dont ils sont détenteurs. (Avoir un peu de bagage en sciences sociales est un plus, mais c'est vraiment pas nécessaire.)

Que faire du robot mixeur ?

Par Le Collège Dirigeant, 3 à 80 personnes, 50 m

Cette année, LaboGN s'achète un robot mixeur pour la cuisine. Et si on réfléchissait ensemble à ce qu'on en fait d'ici la prochaine édition ? Ce serait une étude de cas intéressante pour dessiner ensemble le fonctionnement de l'association quant à ses biens matériels.

Ukulélé

Par Ilsée Lbiannan, 1 personne à illimité, 1 h 20

Apprendre les bases du ukulele, jouer un morceau simple ensemble.

Les conférences et tables rondes

Être handicapé·e·s en GN (en tant que joueur)

Par Pomme-Alexandre, 4 à 80 personnes, 1 h 50

Vous êtes handicapé·e·s comme moi ? Parlons ensemble de nos expériences de GN.

Vous aimerez rendre accessible vos GN ? Venez écouter nos expériences et ensemble cherchons des façons d'inclure différents types d'handicap pour que le maximum de GN soient accessibles.

J'aime faire des GN mais mes handicaps peuvent être un frein à mon jeu. J'aimerais réfléchir à comment aider les orga à comprendre mes spécificités et leur donner des tips pour me proposer des rôles.

Je ne pense pas être le seul alors cette idée de discussion m'est venue en tête. C'est avec plaisir que j'échangerai avec vous sur cette thématique.

GN horizontal et organisation partagée avec les joueurs

Par PierreO, 2 à 80 personnes, 2 h 20

Discussion ouverte et retours d'expériences sur les GN improvisés et les organisations partagées. Qu'est-ce que ça apporte et qu'est-ce que ça limite ?

J'ai participé à plusieurs GN des *Sentes* où l'univers est très ouvert. J'ai aussi tenté 3 expériences en co-création avec un contexte de jeu beaucoup plus défini (*Dune*, *Rêve de Dragon* et le milieu occulte contemporain). Je vous expliquerai ce que j'ai pu tirer de tout cela. Venez partager vos expériences ou vos questionnements !

Labo-GN x Burning Man

Par Leïla, 1 à 12 personnes, 1 h 20

Les « burns » (événements de la lignée de Burning Man) sont structurés autour de 10 principes. Labo-GN va déjà dans le sens de certains, mais pas de tous. La culture du labo pourrait-elle s'inspirer, voire intégrer d'avantage certains de ces principes ? Pourquoi, et comment ?

Ménager des surprises en co-écriture de persos ?

Par Méandrël, 4 à 80 personnes, 1 h 50

En co-écriture de persos avant un GN (donc, en transparence), peut-on intégrer la co-écriture... de surprises/secrets? (« Je voudrais bien apprendre en jeu qui est ma mère ! ») Discussion sur comment faire et *bien* faire (calibrage des attentes et sécu émotionnelle notamment) ; puis essai(s) commun de création d'un ou plusieurs systèmes, à tester ensuite rapidement en direct ! (Avec déjà un système prêt à tester).

Durée très variable selon ce qui ressort du brainstorming ! :)

Rêver contre le fascisme

Par Juliette Lancel, 2 à 80 personnes, 1 h 50

Une présentation sur la portée politique de nos imaginaires puis une table ronde sur les manières dont on peut les faire vivre dans une perspective antifasciste. ¡No pasarán!

Les événements sociaux et autres

Assemblée générale de l'association

LaboGN, c'est un événement annuel, mais c'est aussi une association à but non lucratif, avec des contraintes à assurer. L'AG, c'est officiellement le moment où le bilan moral et financier de l'association est voté, mais c'est aussi celui où l'on décide collectivement ce qui se passera (ou pas) l'année suivante, où l'on rassemble les volontés, où l'on discute de ce qui fonctionne bien, de ce qui fonctionne moins bien et de ce qui ne fonctionne carrément pas. C'est un moment important, où chacun.e a la possibilité de s'exprimer pour dessiner ensemble l'avenir (concernant les décisions légales, seul le Collège dirigeant, c'est-à-dire les adhérent.e.s à l'asso (à prix libre à partir de 1 €, sur HelloAsso), peuvent prendre part au vote). Cette année, c'est peut-être le dernier LaboGN : raison de plus pour tirer le bilan, imaginer ensemble de nouvelles formes possibles, se demander ce qu'on veut retirer de ces quelques années d'expérimentation.

Concert d'anniversaire LaboGN

Par Seraph, scène ouverte, 1 à 82 personnes, 2 h 20 mais ça peut s'ajuster en fonction de l'intérêt des personnes

Venez assister/participer au concert ultime d'anniversaire des 10 années de LaboGN !!! (et des 30 années de Seraph !!)

Cela prendra la forme d'une scène programmée avec une phase « spectacle » et une phase « concert » avec des temps balisés « scène ouverte » pour ceux qui veulent proposer quelque chose sur le moment !

Au moins deux temps sur la semaine seront prévus pour préparer le concert/s'entraîner/écrire des chansons..

Lors du concert, la bienveillance sera de mise : l'idée n'est pas la performance mais d'oser quelque chose qui nous tient à cœur, ce qui est méga stylé en soi.

N'hésitez pas à venir, et c'est complètement OK de changer d'avis même si quelque chose est programmé : l'essentiel est de se faire plaisir et de se sentir libre et safe.

Grands Jeux d'Armorique

Par RV et Zandera, 40 à 80 personnes, 2 h 50

Des Gaules Belgique, Celtique et Aquitaine, de Narbonnaise, d'Helvétie et même de Calédonie viennent en terre Armoricaine se mesurer talents sportifs et artistiques ! Après les Jeux Isthmiques, Pythiques et Néméens venez découvrir le nouvel événement international : Les Jeux d'Armorique !!!

PS: Toute personne possédant un kilt peut prétendre à la nationalité calédonienne !

Initiation danse (Rock 4 temps / moderne) ⚠

Par Eli et Carnage, 2 à 80 personnes, 2 h 20

Ouvert aux personnes complètement débutantes comme aux danseuses plus expérimenté-es ! Cette danse qui a l'avantage d'être rapide à appréhender vous permettra au choix de pouvoir enchaîner des passes sur la piste de danse en soirée ou de juste profiter d'un moment de décompression où pour une fois on sera plus en train de se focaliser sur notre corps que nos cellules grises.

Note : cet événement n'est malheureusement pas accessible pour des personnes à mobilité réduite ; en revanche n'hésitez pas à venir même si vous avez des problèmes de perception de la musique et/ou du rythme, c'est personnellement mon cas et ça n'empêche pas de venir danser :)

Initiation au Tai Chi (peut-être accessible)

Par Axiel Éris, 20-30 m

Pour se réveiller (même si moi, ça m'endort), je vous propose une initiation sans pression au Tai Chi. Si ça parle à des gens, école Yang, forme Tung. Je proposerai sans doute du Tai Chi Qong (exercice préparatoire) et la première partie de la forme (5mn), en m'efforçant de transmettre au mieux les principes tels qu'on me les enseigne. Je précise que je suis une personne blanche et n'ai eu de cours qu'avec des personnes également blanches.

Leïla's hour

Par Leïla, 1 h 20

Je fais une playlist en fonction de mes envies du moment, et vous venez danser. Danse expressive, bizarre, et avec accessoires encouragée (pas nécessairement tout à la fois ;) - je prendrai des éventails à rubans et des cordes fluos). Sensualité bienvenue si le mood est là et que vous checkez explicitement avec vos partenaires.

Méditation

Par Jolane, 30 m

Moment de méditation silencieuse, chacun-e selon sa pratique.

En extérieur s'il fait beau, devant la salle care (amenez une chaise ou un coussin de méditation si besoin). Repli en salle 4 s'il pleut.

Moment commémoratif

Par le collectif, 1 h

Plusieurs personnes de notre communauté sont décédées ces deux dernières années. Ceci est un moment pour penser à elleux, ou parler d'elleux et de nos émotions, ou se serrer dans les bras, ou un mélange de tout ça.

Préparation concert laboGN

Par Seraph, 2 à 80 personnes, 50 m

Cette activité est davantage un temps dont on peut disposer pour préparer le concert/écrire des chansons/s'entraîner sur ce qu'on veut présenter seul ou en groupe..

Ce temps sert à se lancer, à rencontrer des personnes, faire émerger des idées, quitte à ce qu'on prolonge ou renouvelle officieusement ce moment par la suite au besoin.

Cette activité est présente 2 fois dans le programme pour que chacun.e ait sa « première fois » (il n'y a pas besoin d'être venu à l'un pour venir à l'autre).

Soirée Millenials feat. Gen Z

Par Ilsée Lhiannan, 8 à 80 personnes, soirée

Soirée Millenials feat. Gen Z : Team Ace of Base, East 17, Britney Spears, Spice girls ou team Billie Eilish, Christina Aguilera, Lady Gaga, Harry Styles ? Et pourquoi pas tout ça à la fois ? Ce soir on va danser sur nos morceaux préférés, peu importe la génération on est là pour s'amuser !

What Happened To The Heart?

Par Jolane, 1 à 12 personnes, 1 h 50

Nous écouterons ensemble le dernier album d'Aurora. La danse libre et expressive est encouragée, ainsi que l'écriture ou le dessin en parallèle de l'écoute.

Après l'écoute, pour les personnes qui souhaitent rester, on fera un moment de partage autour de ce qui nous a traversé et de ce que cet album nous évoque.

Planning

Légende

TYPE D'ACTIVITÉ	COULEUR
Jeux	Light Purple
Atelier	Light Yellow
Table ronde/Conférence	Light Green
Évènement social	Light Orange
Autres	Light Blue
Repas	Light Gray

SAMEDI DÉBUT	RÉFECTOIRE
13H30 - 14H	
14H - 14H30	Accueil + finalisation de l'installation
14H30 - 15H	
15H - 15H30	
15H30 - 16H	
16H - 16H30	
16H30 - 17H	Tampon
17H - 17H30	Cérémonie d'ouverture + intro à Labo-GN
17H30 - 18H	
18H - 18H30	
18H30 - 19H	Jeu d'intro / Icebreakers
19H - 19H30	
19H30 - 20H	Rencontre avec son groupe de ménage
20H - 20H30	Rencontre avec son groupe de debrief et choix du lieu de rassemblement pour la semaine
20H30 - 21H	Dîner auberge espagnole
21h - 21h30	
21h30 - 22H	
22h - 22h30	
22h30 - 23H	
23H - 23H30	
23H30 - 00H	

DIMANCHE	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)	
8H - 8H30					
8H30 - 9H	Petit déjeuner				
9H - 9H30					
9H30 - 10H					
10H - 10H30				Une alternative au système de flagging	
10H30 - 11H	Écriture de GN en une semaine				
11H - 11H30					
11H30 - 12H					
12H - 12H30					
12H30 - 13H	Déjeuner				
13H - 13H30					
13H30 - 14H	Vaisselle				
14H - 14H30		Émotions en pagaille	BEMJ	Ménager des surprises en co-écriture de persos	
14H30 - 15H					
15H - 15H30					
15H30 - 16H					
16H - 16H30					
16H30 - 17H					
17H - 17H30	Le Grand Problème				
17H30 - 18H					
18H - 18H30					
18H30 - 19H					
19H - 19H30	Debrief				
19H30 - 20H	Dîner				
20H - 20H30					
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage				
21h - 21h30		Les émotions de Robinson	Dune Imperium	Noir total	
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					

	ELIPS (7)	LA BIG BERTHA (6)	PALOMA (2)	EXTÉRIEURS
Petit déjeuner				Tai Chi
	GN horizontal et organisation partagée avec les joueurs			
Déjeuner				
Vaisselle				
	Régression	Péparation concert Labo-GN		
Debrief				
Dîner				
Vaisselle / Ménage				
	Before and after silence		Ne pas utiliser pendant Noir Total	

LUNDI	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)	
8H - 8H30					
8H30 - 9H	Petit déjeuner				
9H - 9H30					
9H30 - 10H				Kobanî	
10H - 10H30					
10H30 - 11H	Écriture de GN en une semaine				
11H - 11H30					
11H30 - 12H					
12H - 12H30					
12H30 - 13H	Déjeuner				
13H - 13H30					
13H30 - 14H	Vaisselle				
14H - 14H30	Lonelywood	Lonelywood (espace bonus)	Thérapiment		
14H30 - 15H					
15H - 15H30					
15H30 - 16H					
16H - 16H30					
16H30 - 17H					
17H - 17H30					
17H30 - 18H					
18H - 18H30					
18H30 - 19H					
19H - 19H30	Debrief				
19H30 - 20H	Dîner				
20H - 20H30					
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage				
21h - 21h30	Grands jeux d'Armorique				
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					

	ELIPS (7)	LA BIG BERTHA (6)	PALOMA (2)	EXTÉRIEURS
Petit déjeuner				Méditation
			Création de Divinités	
	Être handicapé-e en GN en tant que joueur			
Déjeuner				
Vaisselle				
		Murder Shaddock		
	Produire un guide d'entretien semi-dirigé pour itw GNistes 1 ^{ère} heure			
Debrief				
Dîner				
Vaisselle / Ménage				
				Grands jeux d'Armorique

MARDI	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)						
8H - 8H30										
8H30 - 9H	Petit déjeuner									
9H - 9H30										
9H30 - 10H										
10H - 10H30	Écriture de GN en une semaine									
10H30 - 11H										
11H - 11H30										
11H30 - 12H										
12H - 12H30										
12H30 - 13H	Déjeuner									
13H - 13H30	Vaisselle									
13H30 - 14H										
14H - 14H30	Challenge d'écriture sur 24h									
14H30 - 15H										
15H - 15H30										
15H30 - 16H										
16H - 16H30										
16H30 - 17H										
17H - 17H30										
17H30 - 18H						What hap- pened to the heart?				
18H - 18H30										
18H30 - 19H										
19H - 19H30	Debrief									
19H30 - 20H	Dîner									
20H - 20H30										
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage									
21h - 21h30	Le bal des égarés									
21h30 - 22H										
22h - 22h30						Challenge d'écriture sur 24h				
22h30 - 23H										
23H - 23H30										
23H30 - 00H										
					Transhumance (atelier, puis nuit en jeu)					

	ELIPS (7)	LA BIG BERTHA (6)	PALOMA (2)	EXTÉRIEURS
--	-----------	-------------------	------------	------------

Petit déjeuner				Tai Chi
----------------	--	--	--	---------

		Péparation concert Labo-GN		

Déjeuner				
----------	--	--	--	--

Vaisselle				
-----------	--	--	--	--

	Arpentage : Manifeste pour une démocratie déviante	Nostalgie d'innocence		

Debrief				
---------	--	--	--	--

Dîner				
-------	--	--	--	--

Vaisselle / Ménage				
--------------------	--	--	--	--

MERCREDI	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)		
8H - 8H30						
8H30 - 9H	Petit déjeuner					
9H - 9H30						
9H30 - 10H			Challenge d'écriture sur 24h	Que faire du robot-mixeur?		
10H - 10H30				Rêver contre le fascisme		
10H30 - 11H	Écriture de GN en une semaine					
11H - 11H30						
11H30 - 12H						
12H - 12H30						
12H30 - 13H	Déjeuner					
13H - 13H30						
13H30 - 14H	Vaisselle					
14H - 14H30		Viva la queer bar!				
14H30 - 15H						
15H - 15H30						
15H30 - 16H						
16H - 16H30						
16H30 - 17H						
17H - 17H30	Assemblée Générale de LaboGN	Moment banalisé				
17H30 - 18H						
18H - 18H30						
18H30 - 19H						
19H - 19H30	Debrief					
19H30 - 20H	Dîner					
20H - 20H30						
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage					
21h - 21h30	Concert & scène ouverte - 10 ans de Labo-GN - 30 ans de Seraph					
21h30 - 22H						
22h - 22h30						
22h30 - 23H						
23H - 23H30						
23H30 - 00H						

	ELIPS (7)	LA BIG BERTHA (6)	PALOMA (2)	EXTÉRIEURS
Petit déjeuner				
				Méditation
Déjeuner				
Vaisselle				
		Ukulélé		Labo-GN * Burning-Man
	Loisirs textiles			
Moment banalisé				
Debrief				
Dîner				
Vaisselle / Ménage				

JEUDI	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)		
8H - 8H30						
8H30 - 9H	Petit déjeuner					
9H - 9H30						
9H30 - 10H						« Je Suis Là »
10H - 10H30						
10H30 - 11H	Écriture de GN en une semaine					
11H - 11H30						
11H30 - 12H						
12H - 12H30						
12H30 - 13H	Déjeuner					
13H - 13H30						
13H30 - 14H	Vaisselle					
14H - 14H30	Initiation danse (Rock 4 temps / moderne)	La cour des miracles				
14H30 - 15H						
15H - 15H30						
15H30 - 16H						
16H - 16H30						
16H30 - 17H						
17H - 17H30						
17H30 - 18H						
18H - 18H30						
18H30 - 19H						
19H - 19H30	Debrief					
19H30 - 20H	Dîner					
20H - 20H30						
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage					
21h - 21h30	Soirée Millenials feat Gen Z (danse)	Soirée Millenials feat Gen Z (vidéos)				
21h30 - 22H						
22h - 22h30						
22h30 - 23H				Leila's hour (minuit à 1h30)		
23H - 23H30						
23H30 - 00H						

	ELIPS (7)	LA BIG BERTHA (6)	PALOMA (2)	EXTÉRIEURS
--	-----------	-------------------	------------	------------

Petit déjeuner				
				Méditation

Déjeuner				
----------	--	--	--	--

Vaisselle				
-----------	--	--	--	--

Debrief				
---------	--	--	--	--

Dîner				
-------	--	--	--	--

Vaisselle / Ménage				
--------------------	--	--	--	--

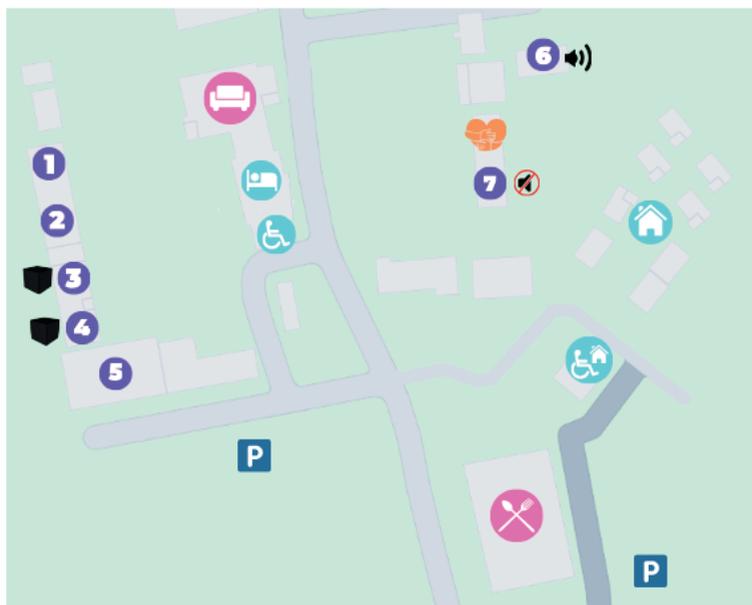
	Jeu de rôle sur table			

VENDREDI	LA GRANDE DAME (5)	MOON (4)	PICHE (3)	KEIONA (1)	
8H - 8H30					
8H30 - 9H	Petit déjeuner				
9H - 9H30					
9H30 - 10H					
10H - 10H30					
10H30 - 11H					
11H - 11H30					
11H30 - 12H				Moment commémoratif	
12H - 12H30					
12H30 - 13H	Déjeuner				
13H - 13H30					
13H30 - 14H	Vaisselle				
14H - 14H30	Jeux créés pendant le Labo	Jeux créés pendant le Labo			
14H30 - 15H					
15H - 15H30					
15H30 - 16H					
16H - 16H30					
16H30 - 17H					
17H - 17H30					
17H30 - 18H					
18H - 18H30			Atelier - Les étincelles		
18H30 - 19H					
19H - 19H30	Debrief				
19H30 - 20H	Dîner				
20H - 20H30					
20H30 - 21H	Vaisselle / Ménage				
21h - 21h30	Les étincelles		Viva la queer bar!	Braquage	
21h30 - 22H					
22h - 22h30					
22h30 - 23H					
23H - 23H30					
23H30 - 00H					

SAMEDI FIN	RÉFECTOIRE
8H - 8H30	
8H30 - 9H	
9H - 9H30	Petit déjeuner
9H30 - 10H	
10H - 10H30	Rangement et évacuation chambres
10H30 - 11H	Rangement et nettoyage collectif du site
11H - 11H30	
11H30 - 12H	Cérémonie d'adieu
12H - 12H30	
12H30 - 13H	Déjeuner
13H - 13H30	
13H30 - 14H	Ménage réfectoire
	Au revoir !

LaboGN remercie toutes les forces bénévoles
qui lui ont permis d'avoir lieu :)

Merci !



Salles d'activité

- 1** Keiona
- 2** Paloma
- 3** Piche (blackbox) 
- 4** Moon (blackbox) 
- 5** La Grande Dame
- 6** La Big Bertha (salle bruyante) 
- 7** Elips (salle silencieuse) 

 Espace care

P Parkings

Lieux de vie

-  Foyer + lounge (+ bibliothèque)
-  Réfectoire

Chambres

-  Dortoirs (1er et 2e étages)
-  Chambre PMR (rez-de-chaussée)
-  Chalets
-  Chalet PMR

