

LABO GN 2016



# L'ÉQUIPE

## PRODUCTION

Nina Camberoque  
Baptiste Cazes  
Vincent Choupaut  
Pascal Meunier  
Benoît Mirouse  
Leïla Teteau-Surel

## GESTION

Bruno Cailloux  
Marianne Cailloux  
Lila Clairence  
Jérôme Fourage  
Hortense Oudot  
Caroline Ourcival  
Christelle Piette  
Rémi San  
Matthieu Sauveur

## LOGISTIQUE

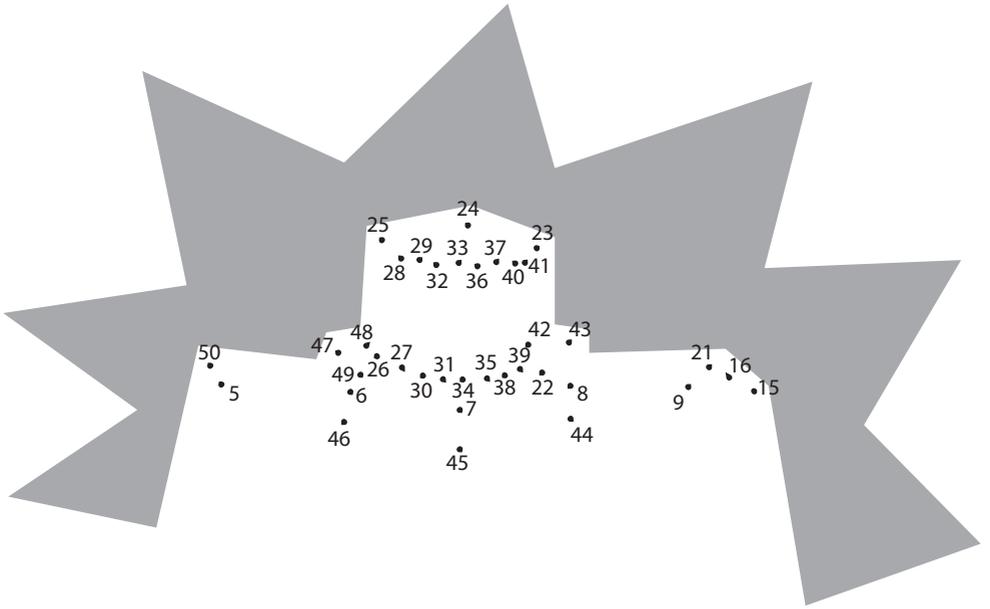
Batiste Carpinetti  
Romain Feret  
Sandra Fourage  
Rémy Janodet  
Pascal meunier  
Hortense Oudot  
Éric Pradeau

## COMMUNICATION

Stéphanie Ailloud  
Fanny Becanne  
Baptiste Cazes  
Lila Clairence  
Pauline Paris  
Rémi San  
Leïla Teteau-Surel

## SOMMAIRE

Surprise point-point-point .....	<b>3</b>
Règles de vie.....	<b>4</b>
Programme.....	<b>6</b>
Planning.....	<b>23</b>
Restez en contact .....	<b>34</b>
Remerciements.....	<b>35</b>



# RÈGLES DE VIE

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

## **TOLÉRANCE**

Labo-GN est un espace de vie inclusif. Tout le monde y est égal. La communauté Labo-GN ressemblera à ce qu'on en fera. Et elle sera égalitaire, sans distinction de couleur, de genre, de sexualité ou autre.

## **LAPIN**

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

## **PAROLE**

Respectez les temps de paroles. Respectez les règles posées durant les ateliers par la personne qui s'en occupe. Si vous remarquez quelqu'un en retrait pendant une discussion, faites l'effort de l'inclure et de lui demander son avis.

## **CHAISE VIDE**

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

## **ON NE SERA JAMAIS EN RETARD**

Un atelier commence à l'heure, termine 5 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 c'était trop court, les participant.e.s s'organiseront pour prendre un espace libre du programme pour annoncer la suite de l'atelier. Aucun retard ne doit s'installer au risque de mettre en péril le programme.

## **ATELIERS ET JEUX À PLACES LIMITÉES**

Quand un atelier est pour 8 personnes, il est pour 8 personnes. Inutile de demander à se greffer. Les intervenant.e.s n'accepteront personne en plus pour le bon déroulement de l'atelier. Si besoin, un espace libre du programme peut être pris pour refaire l'atelier plus tard avec les motivé.e.s.

## **RENCONTRES**

LaboGN est aussi un espace de rencontre, de liberté et de proximité. Toutefois, il est bon de se rappeler comment savoir que quelqu'un 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.

## **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.

## **ESPACE SOLITAIRE**

Passer une semaine en communauté peut parfois être fatigant. Il y a un espace dédié pour se retrouver au calme, respirer, réfléchir dans son coin, lire, écrire ou travailler.

## **ALCOOL ET CIGARETTES**

L'alcool est autorisé durant les soirées, il y aura un bar, et vous êtes responsables de votre propre consommation. Il est possible de fumer en extérieur. Si une cigarette électronique vous dérange, signalez le à son propriétaire qui se chargera de la punir.

# PROGRAMME

## **ATELIERS LIBRES**

LaboGN est un espace de création collective et d'expérimentation.

C'est pourquoi chaque jour, de 13H30 à 15H00, une plage entière a été réservée aux ateliers, groupes d'échange ou de travail et tests divers qui seront inspirés par nos discussions.

Si vous souhaitez expérimenter quelque chose, il vous suffit de rédiger une présentation de votre atelier et de l'afficher à l'accueil à l'aide des grandes feuilles prévues à cet effet.

Soignez votre texte si vous voulez attirer un maximum de monde.

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

Si vous avez besoin de conseils ou d'aide, les organisateurs sont là pour ça.

# ME

 = JEU

 = ATELIER

 = TABLE RONDE

 = ÉVÉNEMENT SOCIAL

 = EXPÉRIMENTATION

## 90'S ONE HOUR PARTY

Événement social / **Baptiste Cazes** / ∞

Une heure de teuf déconnectée avec tous les tubes des 90's que vous n'aviez pas spécialement envie de retrouver.

## ANIMER ET FACILITER VOS ATELIERS

Atelier / **Stéphanie Ailloud & Bruno Cailloux** / 6 ▶ 12

Comment scénariser ses ateliers en fonction de son jeu ?

Comment rythmer leur organisation pour que l'effet induit corresponde à la rythmique de votre jeu ?

Comment rassurer, intéresser et engager vos participants tout au long des ateliers ?

Ce sont, entre autres, ces questions pratiques que nous aborderons lors de ce temps d'expérimentations dans lequel vous vous transformerez en facilitateurs de vos propres ateliers.

## ARS AMANDI ET AUTRES SIMULATIONS DE SEXE

Atelier / **Baptiste Cazes** / ∞

Le sexe fait partie de la vie et peut aussi faire partie des jeux. Venez tester l'Ars Amandi, une méthode de simulation de sexe, sensuelle et réaliste, ainsi que la méthode de simulation appliquée sur JALL. Atelier bien plus safe et tranquille qu'il n'y paraît.

## ATELIER PHOTO

Atelier / **Pouria** / 1 ▶ 10

Vous rêvez de dompter le mode manuel de votre appareil photo ? Cet atelier est fait pour vous !



## **ATELIER PRATIQUE POUR JOUER EN GENRE INVERSÉ** **HABILLAGE, MAQUILLAGE, COIFFURE**

Atelier / **Jonathan & Pauline** / 1 ▶ 20

Conseils pour l'habillement, le maquillage et la coiffure afin de jouer un personnage d'un genre différent de celui auquel on s'identifie habituellement. Apportez des vêtements à la bonne taille du genre que l'on souhaite incarner (n'hésitez pas à prévoir des échanges entre Laborantins), ainsi que des accessoires si l'on en dispose (prothèses, maquillage, perruques, bijoux). Nous aurons une base d'accessoires et de perruques. L'atelier n'est ouvert qu'aux participant.e.s, pas d'observation possible.



## **AVEUGLES**

Atelier / **Leïla Teteau-Surel & Rémi San** / 6 ▶ 12

Mettez-vous l'espace d'un instant dans la peau d'un aveugle. Cet atelier a pour but de vous préparer à vivre des expériences plus ou moins banales dans un environnement que vous ne pourrez pas voir, le tout dans la sécurité la plus complète. Grâce à vos retours, vous nous aiderez également à écrire des GNS mettant en exergue cette contrainte.



## **BEFORE AND AFTER SILENCE**

Jeu / **Stéphanie Ailloud** / 6 ▶ 10

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. Before and After Silence c'est se mettre en mouvement, faire bouger notre univers, quel qu'il soit, et lui permettre de rencontrer, de se rencontrer. En silence. Le jeu sera précédé d'un atelier et suivi d'un débriefing.



## **BIENVEILLANCE, CNV ET GN**

Atelier / **Rémi San & Leïla Teteau-Surel** / 6 ▶ 12

En partant de réflexions communes sur la bienveillance, nous essaierons de mettre en pratique des techniques de la Communication Non Violente (CNV) afin d'en tirer des bénéfices à la fois communautaires et directement applicables à nos pratiques du GN.



## BRAQUAGE

Jeu / Jérôme Fourage / 4

Synopsis : 4 amis, 4 destins liés et, à la fin, un règlement de compte. Braquage vous invite à vivre l'évolution de ces 4 personnages sur 18 ans et vous permet de réécrire l'histoire. Intention : c'est un jeu à scènes et à arborescence. Certains choix devront être fait et influenceront les scènes qui seront développées pour la suite de l'histoire. Sur une centaine de possibilités, seules une trentaine de scènes seront jouées. Les thèmes abordés sur ce jeu peuvent être durs, comme l'abandon, la violence parentale, la maladie, la mort, la vengeance, la trahison, le suicide, la drogue. Durant ce jeu, les joueurs sont amenés à jouer l'un de ces 4 amis, mais également d'autres personnages qui entourent ce petit groupe.



## BULLONS ENSEMBLE

Événement social / Leïla Teteau-Surel / 2 ▶ ∞

Si vous aussi les bulles vous font retomber en enfance, si vous avez toujours rêvé de faire des bulles géantes ou si, tout simplement, vous voulez regarder allongé dans l'herbe au soleil, venez buller avec nous ! Si vous avez déjà du matériel à bulles, n'hésitez pas à le rapporter !



## CASTING PAR MÉTHODE ITÉRATIVE & UTILISATION DU TEST MBTI EN CASTING

Atelier / Romain Féret & Cédric Henel / 1▶20

Nous désirons vous présenter une méthode de répartition des rôles que nous avons expérimenté pour l'organisation (récurrente) d'une même murder-party à l'occasion de NDHC et diverses conventions. Cette méthode a été initialement pensée pour permettre la répartition des rôles pour des joueurs n'ayant participé à aucun autre GN auparavant et ne connaissant pas l'organisateur du jeu. Cette méthode repose sur un "algorithme" de casting itératif couplé au test MBTI (Myers Briggs Type Indicator). La présentation de notre méthode ainsi que de nos retours d'expérience sur plusieurs sessions de jeu organisées sera suivie d'un débat sur les méthodologies de répartition des rôles.



## CONTES SOUS LES ÉTOILES

Événement social / Cécile Puel / ∞

Sous la voûte céleste, nous admirerons quelques astres et constellations en écoutant leurs contes et légendes issues de plusieurs pays du monde. Prévoyez vieilles couvertures et coussins pour vous allonger dehors. En cas de mauvais temps, la soirée se passera en intérieur, avec un planétarium projecteur et du chocolat chaud.



## COUTURE FACILE D'UN PETIT SAC

Atelier / **Cécile Puel** / ∞

Le sac de pèlerin est un sac en tissu trapézoïdal avec rabat. Il est très simple à coudre, discret, et s'intègre parfaitement à la plupart des costumes historiques. Sa forme plate permet d'y ranger une fiche de personnage plié en deux plus quelques menues affaires. Prévoir un carré de 50x50cm de tissu, un carré de 50x50cm de doublure, 140cm de cordelière (cordlette torsadée), du fil, une aiguille et des ciseaux.



## DANSE MACABRE

Jeu / **Juliette Lancel** / 3

*« 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 ainsi qu'un personnage allégorique : Thanatos. Il s'agit d'un jeu sombre et intense qui traite de folie, 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 liberté, d'espoir, de révolte.



## DE L'ORGANISATION D'UN GN ZOMBIE NERF

Brainstorming / **Guilhem Balmes** / 6 ▶12

Nous avons pour projet d'organiser un GN Zombie Nerf. Nous avons plusieurs idées directrices (novatrices ?) et nous aimerions échanger sur :

- Le roulement et rôles des PJ/PNJ
- L'utilisation spécifique des Nerfs
- Le corps à corps
- La narration discontinuée
- La géolocalisation GPS



## DÉCOUVERTE BLACKBOX

Atelier / **Rémy Janodet** / 3 ▶15

Découvrez cet outil de plus en plus utilisé dans les GN en France. Les explications seront suivies de la création d'un mini scénario en petits groupes, pour une mise en application directe.



## DERANGED

Jeu / **Stéphane Rigoni** / 4

Deranged est un jeu à scènes - courtes, nombreuses, enchaînées en musique - sur la vie du compositeur romantique Robert Schumann. Sur son lit de mort, en proie à la folie et à la maladie, celui-ci se remémore les instants clés de sa vie et les rejoue - différemment ? Ce jeu questionne la nature des souvenirs et la limite ténue entre génie et démence. Le jeu a aussi pour thèmes la reconnaissance, l'intégrité artistique, l'amour, l'envie et la famille. Deranged est un jeu de Maria & Jeppe Bergmann Hamming. Il ne nécessite aucune connaissance particulière en musique ou histoire.



## DESIGNING FOR META-REFLECTION

Atelier / **Hilda Levin** / 4 ▶ 30

We have quite many techniques for designing for meta-reflection (to make players reflect upon their larp experience) before and after a larp, but how about during it? With inspiration from post-Brechtian theatre, Edularp and larps aimed at strengthening civil society, we will discuss the why and the how of designing for player reflection during an ongoing larp. From there we will move on to experiment and hopefully invent different techniques for shifting between immersive play and meta-reflection.

*(atelier bilingue anglais - français)*



## DIRE ADIEU À SON PERSONNAGE

Table ronde / **Marianne** / 5 ▶ 25

Depuis quelques temps, nous réalisons que les jeux auxquels nous participons nous affectent parfois profondément. GN Blues, bleed-out, soirées retrouvailles, le phénomène prend plein de formes différentes. Certains d'entre nous travaillent ces questions par les ateliers en amont et parfois en aval du jeu, mais comment se confronter en tant que joueur à l'abandon d'un personnage qui parfois nous colle à la peau ? Après une petite présentation des enjeux (20-30 mn), la discussion sera ouverte sous forme de table-ronde pour que nous puissions ensemble échanger sur ces questions et partager nos "trucs" et nos expériences.



## DRAGUE & HARCÈLEMENT EN GN

Atelier / **Marianne & Lila** / 5 ▶ 10

L'année dernière, nous nous sommes embarquées sous l'effet de l'alcool sur une démonstration en saynètes différenciées de ce que c'était que la drague et le harcèlement à travers l'exemple de l'arrêt de bus. Cette année nous voudrions étendre aux situations de GN en nous inspirant de certaines techniques du théâtre de l'opprimé et du GN nordique expérimental : il y aura un temps d'échange pour élaborer ensemble les situations que nous explorerons en mise en scène.



## ÉCHANGE DE PRATIQUES SUR LE GN ET L'ENSEIGNEMENT

Table ronde / **Pauline** / ∞

Table ronde d'échange de pratiques autour de l'utilisation de techniques de jeu de rôle dans des situations d'enseignement (à tous les âges et dans tous les domaines).



## ÉCRIRE UN GN

(UN CONCENTRÉ DE DIFFÉRENTES MÉTHODES)

Atelier / **Jul Jouando** / 7 ▶18

L'atelier "Écrire un GN" présente une méthodologie d'écriture qui permet, à partir d'un thème ou d'une idée, d'avancer pas à pas vers un GN abouti et construit. Plusieurs outils et concepts seront utilisés (GNS, table de mixage, liste de concepts...). L'atelier est une synthèse de différentes réflexions et ateliers abordés pendant les LaboGN 2014 et 2015.



## ÉCRITURE AUTOMATIQUE EN AUTO-HYPNOSE

Atelier / **Jean-Damien Mottot** / 1 ▶20

Le but de cet atelier est de faire un premier contact avec l'écriture automatique de manière pratique et amusante. Il n'est pas nécessaire d'être déjà familier avec l'auto-hypnose pour pratiquer cet atelier.



## EN DIRECT DE PYONGYANG

Jeu / **Baptiste Cazes** / 3

En 2017, un objet qui sera rapidement identifié comme un gigantesque vaisseau spatial entre dans l'atmosphère terrestre. Bien que plusieurs parties soient arrachées à sa coque et disséminées, la quasi-intégralité du vaisseau vient s'enfoncer dans les terres de Corée du Nord, à proximité de Pyongyang. 2 ans et demi plus tard, CNN couvre l'événement mondial le plus attendu de tous les temps : l'ouverture du vaisseau.



## ENTRETIEN AVEC UN TUEUR

Jeu / **Jul Jouando** / 2

Emile Orla est un tueur en série. En mars 1987 la police vient frapper à sa porte après la découverte des dépouilles de 15 jeunes filles dans une grotte de la région du Quercy. Il sera condamné à la perpétuité et interné dans une Unité pour Malades Difficiles. Entretien avec un tueur est la rencontre entre un tueur en série et un(e) psychologue en quête de réponses.



## FAUVE

Jeu / **Lionel Courtois** / 4

Un jeu inspiré des textes et univers du collectif Fauve, un jeu sur l'adolescence, la recherche de soi, et le bonheur simple.



## GN ET ACCESSIBILITÉ

Atelier / **Élise Hallouët & Mathieu Labarre** / 3 ▶ ∞

Le GN se veut universel (= s'adressant à tous) et accessible à tous. Nous nous intéressons ici aux situations de handicap : de l'entorse jusqu'au fauteuil roulant en passant par les malentendants et les malvoyants. Le cadre de notre atelier posé, nous vous proposerons des mises en situations concrètes pour en tirer des solutions pratiques afin d'améliorer l'accessibilité en GN.



## HUNTSVILLE

Jeu / **Stan & Claire** / 9 ▶ 12

Alan et Holly étaient mariés depuis deux ans. Un soir, Allan a tué Holly d'une balle dans le dos, puis a mis le feu à leur maison. C'était il y a cinq ans. Allan a été condamné à mort, et ce soir la sentence sera exécutée. Les deux familles sont réunies pour assister à l'exécution, et nous allons vivre ensemble la dernière heure du condamné.



## INDUCTION DE PENSÉES POSITIVES

### LE GN DU BONHEUR

Atelier-jeu / **Lucie Choupaut** / 6 ▶ 13

Attention expérience ! Je vous propose de tester des ateliers qu'on appellera "d'induction de pensées positives" suivis d'une courte mise en pratique dans un mini-GN, tout ça dans l'optique d'écrire, éventuellement, un jeu basé sur le bien-être et les pensées positives sur soi et sur les autres. La thématique du mini-jeu tournera autour de vacances entre amis.



## JALL PARTY

Événement social / **Baptiste Cazes** / ∞

Une fête réservée à ceux qui ont joué Just a Little Lovin ou ont eu envie de le jouer et à ceux qui aiment la musique des années 80. Costume 80's approximatif bienvenu mais non obligatoire.



## KEEP TALKING AND NOBODY EXPLODES

Jeu / **Batiste Carpinetty** / 2 ▶ 6

Notre meilleur agent est coincé dans une pièce avec une mallette qui va exploser. A l'aide de la documentation du Ministère de l'Extinction des Menaces Explosives, guidez-le pas à pas afin de désamorcer la bombe et de sauver le monde. Sang-froid et coopération seront les maîtres mots pour réussir cette mission et rejoindre le panthéon des héros !



## KISSER DE LA CACAHOUËTE DE L'ANGE GARDIEN

Événement social / **Pauline** / ∞

Piochez un nom dans le chapeau. Vous êtes désormais l'Ange Gardien de cette personne et ce, pour toute la semaine. Petites attentions, mots doux, services rendus, surprises\* ... À vous de lui rendre la vie agréable et douce et de faire de sa semaine un empilement de petits bonheurs moelleux et pailletés. Mais attention, il y a un hic! Vous êtes un Ange Gardien incognito! Votre protégé ne doit en aucun cas deviner votre identité... \*pas la peine de casser votre tirelire, hein! ça n'est pas l'idée :)



## L'ART ET LE GN

Table ronde / **Skimy** / ∞

Le grandeur nature est un médium à la croisée des chemins, entre l'écriture, la scénographie, l'aspect contemplatif, subversif, pour le beau ou le frisson, avec des techniques du cinéma et du théâtre. Dans quelle mesure s'agit-il d'un art et pourquoi nous retrouvons nous dans celui-ci ?



## L'HÉRITAGE : 7 ANNÉES À HOGWARTS

Jeu / **Jul Jouando** / 12

“L'Héritage” se passe 2 ans après la chute de Voldemort. Les tensions sont grandes entre les partisans de Harry Potter et les vaincus, anciens disciples du Dark Lord qui sont chassés, persécutés et emprisonnés. Si au début du jeu les personnages sont neutres, peu influencés et ayant peu d'opinions sur le sujet du fait de leur jeune âge, les années passant, ils vont devoir choisir un camp. Le jeu se veut narrativiste, plutôt transparent et dirigiste. Les joueurs savent, avant de commencer le jeu, vers quel camp va pencher leur personnage. Durant le jeu et à l'occasion de la distribution des backgrounds inter actes, les joueurs auront des prétextes pour pencher vers l'un ou l'autre camp.



## L'HOSPITALITÉ

Jeu / **Stéphane Rigoni, Batiste Carpinetty, Stéphanie Ailloud** / 9 ▶ 27

Bienvenue à bord de l'Hospitalité, le vaisseau sidéral ultra-confortable à destination des étoiles. Ici, les décisions se prennent selon l'idéal de la société choréocratique : une société apaisée et incluyente où l'on exprime ses choix par des mouvements collectifs dans l'espace. L'Hospitalité - le jeu - est une histoire philosophique avec une pointe de science-fiction qui a pour thèmes le don, la perte et l'action collective. L'Hospitalité est un jeu à scènes au rythme tranquille (un peu dansant à des moments) et au roleplay léger, mêlé d'humour et de poésie. Ses auteurs sont Tova Gerbe, Ebba Petrén et Gabriel Widing du collectif Nyxxx.



## LA GRANDE BOUFFE

Table ronde / **Caroline** / ∞

Une table ronde pour parler de bouffe en GN. Débattons sur son importance, sa gestion, partageons les bons plans et les échecs rencontrés...



## LA MÉTHODE EXPERIENCE

Atelier / **Vincent Choupaut** / ∞

Un atelier pratique pour découvrir la méthode eXperience, une méthode conçue pour écrire et faire vivre des histoires en GN.



## LA PARTIE

Jeu / **Beus** / 4

Quatre génies du crime en fin de règne. Trois de trop.  
Une partie de poker pour les départager. Une partie... mortelle...



## LA TÊTE HAUTE

Jeu / **Lionel Courtois** / 4

Un jeu à scènes inspiré du film éponyme. L'histoire d'un jeune en décrochage social entouré d'une juge, d'un éducateur et de sa mère en perte de repères.



## LABO ZOMBIE

Jeu / **Laurent Kobel & Guilhem Balmes** / 20 ▶ 30

À tour de rôle... Par petits groupes de survivants, vous allez tenter de fuir le labo infesté de zombies. Par grands groupes de zombies, ne laissez pas ce repas vous échapper !  
(pistolets Nerfs fournis)



## LE BLEED DE L'ORGANISATEUR

Table ronde / **Claire Deambrogio** / 6 ▶ 10

L'organisateur d'un jeu (qu'il l'ait écrit ou pas) peut se retrouver complètement dépassé par ses propres émotions, au point d'avoir du mal à assurer le déroulement de la partie, voir à ne plus pouvoir rien gérer du tout. Alors que des outils existent pour accompagner et soutenir les joueurs (safe word, zone de basse intensité, debriefing...), l'organisateur, lui, se trouve particulièrement démuni pour gérer ses états émotionnels. Pourquoi un organisateur peut-il s'effondrer au cours d'une organisation ? Peut-on vraiment appeler ça "bleed" ? Y a-t-il des moments particuliers de fragilité ? Que faire quand un organisateur craque ? Quels outils mettre en place pour prévenir une telle situation et l'accompagner lorsqu'elle se présente ?



## LE DÉBUT DE JEU

Table ronde / **Cécile Puel** / ∞

Comment faire en sorte qu'un début de jeu soit réussi ? Il y a la question du départ de jeu : départ placé, départ par groupes... Mais aussi tout ce qui va permettre aux joueurs d'entrer pleinement "en jeu", depuis leur départ de chez eux jusqu'au moment où ils se sentiront immergés. L'atelier comprend une table ronde à partir des expériences et idées des participants, en tant que joueurs ou organisateurs, sur tout ce qui détermine un début de jeu ; les différentes options ; les trucs et astuces. Ensuite nous élaborerons des départs de jeu originaux et les testerons par petits groupes.



## LE MOMENT EST IL VENU DE SE DIRE AU REVOIR ?

Jeu / **Christelle Piette** / 9

Émission exceptionnelle ce soir : depuis plus d'un an, le célèbre Lieutenant-Général et héros européen Victor Davis est plongé dans le coma. Souffrant d'une maladie dégénérative pour laquelle la médecine est actuellement impuissante, son sort désespère ses proches qui hésitent à poursuivre les soins qui le maintiennent en vie. Ce soir, en direct pour EBS et sous la conduite de votre présentateur préféré, Ken Smith, les Davis devront prendre une décision. Vont-ils confier Victor Davis, un soldat énergique, à une équipe de médecins qui le maintiendront pour de longues années dans une vie végétative et de souffrances muettes ? Ou décideront-ils d'appliquer le décret S85, voté par nos spectateurs lors de l'émission du 22 août 2034, pour laisser le héros tant aimé aux mains fatales de la nature ?



## LEAN LARP

Atelier / Rémi San / 4 ▶ 12

Venez vous essayer à l'écriture de jeu itérative basée sur des tests en continu et l'évaluation des retours. En s'appuyant sur la méthodologie "Lean Startup", nous étudierons des techniques d'apprentissage validées, avant de les tester en petits groupes afin de créer le meilleur GN possible en répondant aux objectifs que vous vous fixerez.



## LES 7 ZOMBIES DE L'APOCALYPSE

Jeu / Élise Hallouët & Mathieu Labarre / 10

Attention GN parodique et déjanté !

L'apocalypse est là. Dans les rues. Les zombies sont de plus en plus nombreux. Et c'est peut-être à cause de vous et de vos recherches sur la symbiose nécrotique. A moins que cela ne soit la faute d'un des six autres savants s'étant aventurés sur ce nouveau pan de la science. La bonne nouvelle c'est qu'il n'est peut-être pas encore trop tard pour trouver un remède et endiguer l'épidémie. Un groupe d'agents spéciaux vous a tous réunis dans le dernier laboratoire possédant le matériel nécessaire pour mener à bien cette mission. Vous avez 3 heures et un zombie pour réaliser vos expériences, avant que la horde n'arrive...



## LES GAMINS

Jeu / Jérôme Fourage / 5

Fin 1870, pendant que Paris est en proie à un siège par la Prusse, les enfants des rues sont les laissés-pour-compte. Mais c'est sans compter sur leur solidarité et leur débrouillardise. "Les Gamins" est un jeu feel good à scènes. Durant ce jeu, les personnages vivront des situations difficiles, mais c'est leur amitié et leur amour qui leur permettront de les surmonter à chaque fois, renforçant toujours un peu plus leurs liens.



## LES SEPT INTRÉPIDES

### LE JOURNAL D'UNE SEPTADE DANS L'ESPACE

Jeu / Stéphane Rigoni / 6 ▶ 7

Les sept survivant-e-s du crash d'un vaisseau colonial vont recréer un monde et bâtir une société nouvelle en sept jours et autant de scènes. Heureusement ils-elles ont le soutien de leurs époux-épouses : chacun des six autres rescapé-e-s. Le jeu explore les thèmes de la survie, de la maladresse des relations naissantes et l'excitation que les tout juste polymarié-e-s peuvent ressentir les un-e-s envers les autres (selon la coutume ils ont été unis la veille de leur entrée en cryogénéisation). Les Sept Intrépides est un jeu ouvertement queer pour des joueurs aimant l'improvisation. Il alterne des moments de lecture, de jeu et de narration. Il propose de faire appel au toucher (façon Ars Amandi) pour exprimer les moments d'intimité au sein de la septade. Les Sept Intrépides est un jeu de Evan Torner et Jacqueline Bryk.



## **MAIS POURQUOI ON S'INFLIGE ÇA ?"** **RÉFLEXION SUR LE GN À CHOUINE**

Table ronde / **Hortense** / 5 ▶25

Échec, deuil, conflits... Nous sommes nombreux.ses à vouloir expérimenter toutes sortes de thématiques lourdes en GN : pourquoi prend-on du plaisir à faire ça, et d'ailleurs, y prend-on vraiment du plaisir ? Nous allons tenter de comprendre ensemble les différentes raisons qui peuvent nous amener à rechercher la tragédie, la claque, le bouleversement émotionnel dans ce qu'on continue pourtant à appeler "un jeu".



## **MAQUILLAGE ZOMBIE**

Atelier / **Laurent Kobel** / 6 ▶12

Vous serez tour à tour maquilleurs et maquillés afin de découvrir de chouettes techniques bien éprouvées. Zombies et blessures en tous genres au programme. Par les orgas de la Zombie Day Montpellier.



## **MEDICAL MASSAGE ASMR BULLSHIT**

Atelier / **Baptiste Cazes**

Expérience de massage et d'ASMR utilisant une vague reproduction du protocole de diagnostic médical.



## **NOIR TOTAL**

Jeu / **Pierre-Olivier Blondont** / 7

Il s'agit d'un jeu à secret qui se joue, comme son nom l'indique dans le noir complet. Mystère et angoisse seront donc au rendez-vous. Le jeu (2h environ) est en phase de test et débutera par des ateliers (1h). Débriefing (1h) pour discuter de vos impressions et ressentis.



## **NUDITÉ ET GN**

Atelier / **Lila & Marianne** / 1 ▶12

Nous commencerons par une table ronde sur les enjeux de la nudité en GN : pourquoi se dénuder, comment dépasser les tabous ou les complexes. Nous éplucherons à cette occasion les réponses que nous avons récoltées grâce au formulaire diffusé en amont. Ensuite, nous testerons ensemble quelques exercices, toujours en respectant les envies et les limites de chacun.



## ORGANISER UNE SESSION INVERSÉE

### QUELS ATELIERS PRÉ-GN ?

Table ronde / **Lucie Choupaut** / 2 ▶ ∞

Cette table ronde visera à s'interroger sur les types d'ateliers pré-GN à mettre en place lors de l'organisation d'un GN avec inversion des genres. Exemples concrets et retours d'expérience bienvenus.



## PAIDIA

Expérimentation / **Lila Clairence** / ∞

Expérimentons le chaos ludique originel.



## PAPERS

Jeu / **Stan & Hortense** / 10 ▶ ∞

Papers est une expérience ludique et surréaliste qui prend pour cadre une compagnie que visitent des consultants en management. Ce GN, qui se joue à toute allure et en musique, peut se décrire comme un dessin animé survolté rempli de rituels absurdes. En sous-texte, on y lira une caricature de la notion de culture d'entreprise.



## PASSER DU GN CLASSIQUE AU GN TRANSPARENT

Table ronde / **Rémy Janodet** / 4 ▶ 20

Peut-on prendre un jeu non transparent (classique) et en faire un jeu transparent ? Si oui, comment le faire ? Si non, pourquoi ? Dans l'objectif de faire jouer un GN (avec plein de « découverte de secrets » ou de « résolution d'énigmes ») joué plusieurs fois de manière classique, on vous propose de faire une table ronde pour en discuter et échanger des idées.



## PAUSE MASSAGES

Événement social / **Caroline**

Mal au dos? Trop de stress? Besoin de se faire bichonner tout en parlant épée en latex et météo de GN? Cet atelier sera l'occasion de faire un break, de vous muscler les bras ou de vous faire broyer les muscles. Et pour les plus novices, il y aura un cours de massage des mains en bonus!



## PLEASE CONTINUE HAMLET

Jeu / **Baptiste Cazes** / 7 ▶ 12

À vous de juger !

Please, Continue (Hamlet) est un GN avec public au cœur d'un vrai-faux procès, dans un tribunal plus vrai que nature. Hamlet, coupable ou non coupable ? Le jeu est directement inspiré du travail de Yan Duyvendak & Roger Bernat sur la pièce de théâtre du même nom. Mais dans le GN, les juristes seront interprétés par des GNistes et non pas par des professionnels. L'affaire dont il est question est tirée d'un fait divers : un jeune homme tue le père de sa petite amie, au cours d'une fête de mariage. Elle l'accuse de meurtre. Il déclare que c'est un accident. Trois ans plus tard, le procès s'ouvre. Afin de préserver l'anonymat des personnes mises en cause, les noms ont été changés. Le prévenu s'appelle Hamlet, la victime, Polonius et la plaignante, Ophélie... Tous les rôles (Accusés, témoins et juristes) seront interprétés par des joueurs et joueuses. Chacun aura à charge d'établir la vérité, dans un drame aux couleurs shakespeariennes. Plaidoiries, arbitrage, interventions d'experts : le projet rend visible les mécanismes fascinants du procès, jusqu'au verdict. L'issue, aux mains de la Cour et du jury populaire, peut varier à chaque session. Comme elle a varié au cours des quelques 125 représentations de la pièce idoine. Baptiste Cazes et Leila Teteau-Surel invitent chacun à interroger sa propre définition de la justice et à réfléchir à des questions essentielles de société.



## PROGRAMMEZ ET COMMANDEZ VOTRE ÉCLAIRAGE À DISTANCE

Atelier / **Romain Feret** / 3 ▶ 10

Présentation et atelier d'initiation autour de la norme DMX utilisée pour le contrôle de l'éclairage et des effets de scène dans le spectacle vivant. On verra comment avec quelques spots de lumière à l'intensité et à couleur variable on peut créer (via un ordinateur) des scènes et des transitions, les enregistrer et faire appel à ces scènes enregistrés en jeu. Cas d'application : un jeu en blackbox.



## QUELS ATELIERS POUR QUELLES INTENTIONS ?

Atelier / **Stéphanie Ailloud & Bruno Cailloux** / 6 ▶ 12

Les ateliers pré-GN sont des outils qui permettent aux organisateurs de préparer les joueurs avant l'entrée en jeu et de les accompagner lors de la sortie de celui-ci. Le propos de cet atelier très participatif est de co-construire une sorte de référentiel d'ateliers classés en fonction de l'effet recherché. Tout ceci dans le but de proposer aux organisateurs souhaitant se lancer dans l'aventure des ateliers un outil clair et facilement utilisable.



## RÉFLEXIONS ET IDÉES POUR FAIRE UN JEU AVEC DE L'HYPNOSE

Atelier / **Elie Froucht**

Il y a de plus en plus de GNistes qui font de l'hypnose. Avec l'hypnose on peut programmer des personnes pour qu'elles agissent d'une certaine manière lors d'une action précise. Exemple : Quand une personne te touchera, cette personne deviendra invisible. Dans un premier temps durant l'atelier, nous ferons une démonstration d'hypnose, pour voir ce qui est faisable. Puis nous réfléchirons aux possibilités pour utiliser cet outil en jeu, voire à la création d'un petit jeu à faire jouer plus tard.



## RÉSILIENCE

Jeu / **Romain Feret** / 3

“Résilience” est le premier Jeepform de Sacha Dedeken. Ce jeu pour 3 participants se définit comme une expérience sensorielle et émotionnelle, et un questionnement sur la mort et son acceptation.

Synopsis : Trois inconnus dans un tunnel. Ils avancent vers l'inconnu. Sur leur chemin, des échos du passé.

*Note : Pour s'inscrire à ce jeu les participants devront remplir un formulaire basé sur le test MBTI (Myers Briggs Type Indicator) ainsi qu'une (courte) description de leur personnage à remettre à l'organisateur au moins 24 heures avant le jeu.*



## RÉUSSIR SA FIN DE GN

Table ronde / **Jérôme Fourage** / ∞

Comment réussir une belle fin de GN, voilà un point essentiel qui est souvent bâclé ou raté. L'idée de cette table ronde est de trouver des moyens de faire une belle fin pour nos GN, en évoquant les fins qui marchent, et les erreurs à ne pas commettre.



## SELF-PYGMALION / AUTODÉSANTHROPOMORPHOSE

Expérimentation / **Nadja & Fanny** / ∞

Ton argile sur la tête, les pinces comme scalpels, sors-toi les branchages, expulse le monde incalculé qui danse-danse ta tête et va hanter les parages!

Recrée-toi, trouve de la chair et du sang pour tes turgescences, des bijoux et des fils barbelés pour tes rêves étoilés.

Ifrits, Ents, Shinigamis, homunculi, dragons, cowboys, auto-pygmalions de tous les pays, unissons-nous pour la parade ?

*(venez nus ou lavables)*



## SI ON ÉCRIVAIT UN MINI GN EN UNE SEMAINE ?

Jeu / **Lionel** / 4 ▶ 6

Une heure de réunion par jour pour écrire un mini GN durant la semaine de LaboGN et le faire jouer à la fin de LaboGN.



## SOIRÉE LUDOTHÈQUE

Événement social / **Batiste Carpinetty** / ∞

Venez passer la soirée autour d'un jeu de société, d'un jeu de rôle, d'un jeu vidéo ou d'un jeu sportif ! (le fonds de jeu de la ludothèque est participatif, il sera donc constitué grâce aux apports des laborantin.e.s).



## THÉÂTRE D'IMPROVISATION HA HA, HI HI, GNAC GNAC !!!

5 ▶ 9

Prendre plaisir à jouer des rôles, des situations à travers des sketches définis à l'avance qui seront joués sous forme de court théâtre d'improvisation le vendredi soir (30 mn)



## TRANSHUMANCE

Jeu / **Mathieu Chauvel** / 12

Écrit lors de LaboGN 2015 par la Formation de la Tortue, 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.



## YOLO EGGNOGG TOURNAMENT

Événement social / **Baptiste Cazes**

Finale vidéo-ludique commentée des championnats du monde de Egnogg. Possibilité de s'entraîner durant la semaine.



## YOUPI MATIN

Sport / ∞

Pour se réveiller énergiquement !

# DIMANCHE 7

	RÉFECTOIRE
13:30 - 14:00	ACCUEIL
14:00 - 14:30	
14:30 - 15:00	
15:00 - 15:30	
15:30 - 16:00	
16:00 - 16:30	
16:30 - 17:00	CÉRÉMONIE D'OUVERTURE
17:00 - 17:30	INTRO À LABO-GN
17:30 - 18:00	
18:00 - 18:30	KISSER
18:30 - 19:00	JEU D'INTRO
19:00 - 19:30	
19:30 - 20:00	
20:00 - 20:30	DÎNER
20:30 - 21:00	
21:00 - 21:30	SOIRÉE D'ACCUEIL
21:30 - 22:00	
22:00 - 22:30	
22:30 - 23:00	
23:00 - 23:30	
23:30 - 00:00	

## REPAS

### ÉVÈNEMENT SOCIAL

jeu

atelier

table ronde

\* conseillé si jamais vu

# SAMEDI 13

	RÉFECTOIRE
08:30 - 09:00	
09:00 - 09:30	
09:30 - 10:00	PETIT DÉJEUNER
10:00 - 10:30	
10:30 - 11:00	Labo-GN 2017
11:00 - 11:30	
11:30 - 12:00	
12:00 - 12:30	Oops I did it again
12:30 - 13:00	
13:00 - 13:30	DÉJEUNER
13:30 - 14:00	
14:00 - 14:30	CÉRÉMONIE D'ADIEUX
14:30 - 15:00	
15:00 - 15:30	DÉPART
15:30 - 16:00	

# LUNDI 8

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	BLACKBOX	EXTÉRIEURS
08:00 - 08:30							Youpi Matin
08:30 - 09:00	<b>PETIT DÉJEUNER</b>						
09:00 - 09:30							
09:30 - 10:00							
10:00 - 11:00					La grande bouffe	Découverte Blackbox	
10:30 - 11:00		Animer et Faciliter vos ateliers *	Méthode eXpérience *	Drague & Harcèlement en GN		*	
11:00 - 11:30							
11:30 - 12:00					Papiers		
12:00 - 12:30							
12:30 - 13:00	<b>DÉJEUNER</b>						
13:00 - 13:30							
13:30 - 14:00							
14:00 - 14:30							
14:30 - 15:00							

Ateliers libres



# MARDI 9

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	BLACKBOX	EXTÉRIEURS	
08:00 - 08:30							Youpi Matin	08:00 - 08:30
08:30 - 09:00	<b>PETIT DÉJEUNER</b>							08:30 - 09:00
09:00 - 09:30								09:00 - 09:30
09:30 - 10:00			Casting par méthode itérative & utilisation du test MBTI en casting					09:30 - 10:00
10:00 - 11:00					Écrire un GN un concentré de plusieurs méthodes			10:00 - 11:00
10:30 - 11:00		Bienveillance, CNV & GN		GN et accessibilité	*	La tête haute		10:30 - 11:00
11:00 - 11:30								11:00 - 11:30
11:30 - 12:00								11:30 - 12:00
12:00 - 12:30								12:00 - 12:30
12:30 - 13:00	<b>DÉJEUNER</b>							12:30 - 13:00
13:00 - 13:30								13:00 - 13:30
13:30 - 14:00		Ateliers libres				Ateliers l'Héritage 7 années à Hogwarts		13:30 - 14:00
14:00 - 14:30	Ateliers libres							14:00 - 14:30
14:30 - 15:00								14:30 - 15:00



# MERCREDI 10

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	BLACKBOX	EXTÉRIEURS				
08:00 - 08:30							Youpi Matin				
08:30 - 09:00	<b>PETIT DÉJEUNER</b>										
09:00 - 09:30											
09:30 - 10:00		Nudité et GN	Couture facile d'un petit sac	Échange de pratiques sur le GN et l'enseignement	Before and After Silence	Programmez et commandez votre éclairage à distance					
10:00 - 11:00											
10:30 - 11:00											
11:00 - 11:30											
11:30 - 12:00		Ars Amandi et autres simulation de sexe ✳	Keep Talking and Nobody Explodes				BULLONS ENSEMBLE				
12:00 - 12:30											
12:30 - 13:00	<b>DÉJEUNER</b>										
13:00 - 13:30											
13:30 - 14:00		Ateliers libres									
14:00 - 14:30											
14:30 - 15:00											Les Gamins



# JEUDI 11

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	BLACKBOX	EXTÉRIEURS				
08:00 - 08:30							Youpi! Matin				
08:30 - 09:00	<b>PETIT DÉJEUNER</b>										
09:00 - 09:30											
09:30 - 10:00											
10:00 - 11:00		Aveugles	Ateliers Réflexions et idées pour faire un jeu avec de l'hypnose	"Mais pourquoi on s'infirige ça ?"	Résilience						
10:30 - 11:00											
11:00 - 11:30											
11:30 - 12:00		PAUSE MASSAGES	Atelier photo				Paidia				
12:00 - 12:30											
12:30 - 13:00	<b>DÉJEUNER</b>										
13:00 - 13:30											
13:30 - 14:00		Ateliers libres									
14:00 - 14:30											
14:30 - 15:00											



# VENDREDI 12

	RÉFECTOIRE	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	BLACKBOX	EXTÉRIEURS	
08:00 - 08:30							Youpi Matin	
08:30 - 09:00	<b>PETIT DÉJEUNER</b>							
09:00 - 09:30								
09:30 - 10:00								
10:00 - 11:00		Medical Massage ASMR Bullshit						
10:30 - 11:00								
11:00 - 11:30								
11:30 - 12:00		90'S PARTY	Keep Talking and Nobody Explodes	Dire adieu à son personnage				
12:00 - 12:30								
12:30 - 13:00	<b>DÉJEUNER</b>							
13:00 - 13:30								
13:30 - 14:00	Ateliers libres							
14:00 - 14:30								
14:30 - 15:00								







**BRAVO!!**

**BRAVO** à lui pour s'être levé lorsque LaboGN cherchait des volontaires !

**BRAVO** à elle pour avoir rempli si vaillamment ses missions !

**BRAVO** à la FédéGN sans qui nous serions encore dans des grottes !

**BRAVO** à toi qui as trouvé un chemin jusqu'à nous !



laborantin-e

