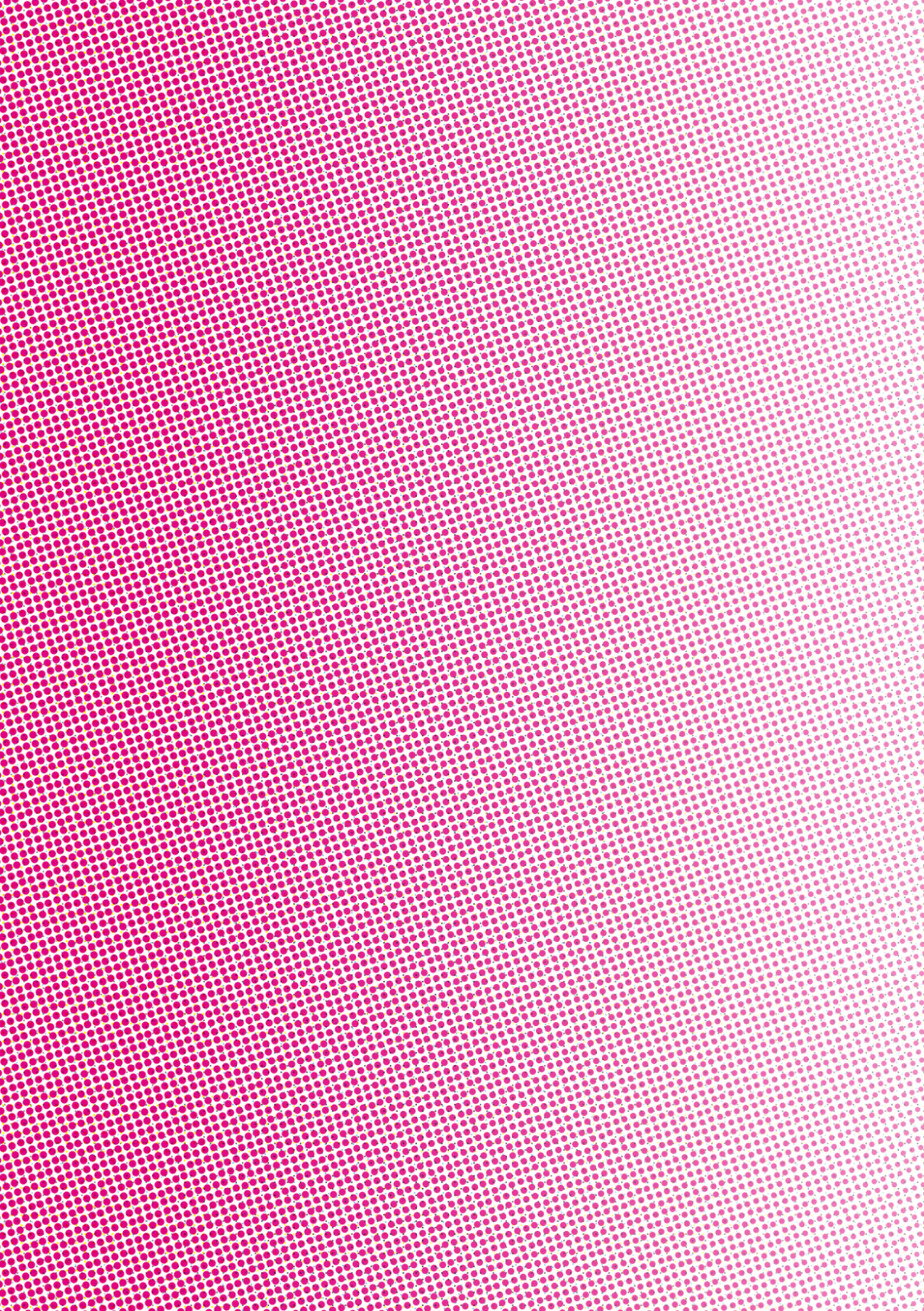


# LAROGN



2023



# Sommaire

L'ASSOCIATION .....	2
L'ÉQUIPE .....	3
LES RÈGLES DE VIE .....	4
<u>LE PROGRAMME</u> .....	7
LES JEUX .....	8
LES ATELIERS .....	15
LES CONFÉRENCES ET TABLES RONDES .....	20
ÉVÉNEMENTS SOCIAUX .....	21
L'APRÈS-MIDI DE RÉFLEXION AUTOUR DE LABOGN .....	22
PLANNING .....	25

Labo GN  
2023

# L'association

Labo6N 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 Labo6N, peut être rejoint par toute personne adhérant à l'association. Il comprend aujourd'hui 7 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 Labo6N existe parce que des bénévoles s'impliquent année après année pour la faire vivre. Labo6N étant un événement auto-géré, toutes les bonnes volontés sont bienvenues pour s'investir dans l'organisation du projet.



# L'équipe

À Labo6N, 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 Éris/Axiel.

## **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 : Angus, Eliam, Swann, Knox, Luigi, Léa.

## **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".

## **Relations avec le site**

En cas de soucis avec le site (fuite d'eau, coupure d'électricité, etc.), vous pouvez vous adresser à Anne-Emmanuelle "Blue".

## **Technique & Informatique**

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

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

## INCLUSIVITÉ

La communauté LaboGN ressemble à ce qu'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 2ème, 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 œil 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

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

Labo6N 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 qu'on aimerait un câlin ou pour demander à une personne si elle en a besoin : un doigt de chaque main accroché l'un à l'autre. Pour un "câlin wifi" (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 écouterait et essaierait de répondre à vos besoins. Vous pouvez aussi déposer un message dans la boîte dédiée pour que l'équipe puisse en prendre connaissance plus tard, si c'est un format qui vous met plus à l'aise.

### ESPACES DE FÊTES

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

### 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 essaierait de répondre à vos besoins. Vous pouvez également signaler le problème en déposant un message dans la boîte dédiée pour que l'équipe en prenne connaissance plus tard. Il est possible de fumer ou vapoter en extérieur, en demandant l'accord des personnes autour de vous. Comme le demande la loi, il est interdit de vapoter et fumer à l'intérieur.



# Le programme

Labo6N 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

## Quartiers cérébraux ★

de et par Lilith & Seb Wolf  
10 personnes - 1h50

Vous jouerez une émotion parmi les cinq suivantes : Joie, Tristesse, Peur, Dégoût et Colère. Deux équipes de 5 feront vivre leur personnage dans plusieurs situations proposées par les orgas et choisies par les joueuses. (Jeu inspiré de Vice-Versa de Disney)

## Thérapie ★

de et par Férale & El Charpi  
2-4 personnes - 2h50

« Brûlez la langue, libérez la parole. »

Savez-vous que la consommation de sauces piquantes provoque une libération d'endorphines ? Vous incarnez les patients d'une clinique proposant une thérapie de couple (ou de groupe) d'un genre nouveau, dont le protocole thérapeutique est centré autour de la consommation, tout au long de la séance, de sauces piquantes de force croissante. Les personnages sont fictifs, le protocole thérapeutique inventé, les sauces piquantes sont réelles. Leur consommation ne sera pas simulée.

Les situations relationnelles dans lesquelles sont pris les personnages peuvent être compliquées, voire tragiques, mais le jeu tire plus vers la résolution de conflits entre des personnes qui s'aiment que vers l'explosion de drama. En vous inscrivant à ce jeu, vous ne vous engagez pas à consommer toutes les sauces jusqu'à la plus forte (le jeu n'est pas « raté » si vous y renoncez), mais on vous demande d'avoir l'intention réelle de vous confronter à plusieurs aux limites de ce qui vous est confortable.

Vous pouvez vous inscrire ensemble (par groupes de 2 ou 3), ou individuellement (et nous nous occuperons de vous appairer).


Dispositifs de sécurité émotionnelle : Calibration et content warnings avant, safewords pendant, débriefing après.

## Murder improvisée

par Nick  
5-6 personnes - 1h50

Il s'agit d'une murder improvisée avec un principe de transparence et de co-construction. L'exercice s'approche plus de l'improvisation que du GN car il sera proposé de construire peu à peu son personnage et les intrigues (principale et secondaires). En tant que meneur de jeu, je proposerais le cadre et des propositions de mises en scène au fil du jeu jusqu'à ce que nous arrivions ensemble à la résolution finale.

## Les derniers bars avant la fin du monde de et par Romain 5 personnes - 1h20

Une équipe de 5 « nouveaux explorateurs » embarquent dans « l'insubmersible » , un prototype de sous-marin de poche révolutionnaire, conçu et piloté par l'occasion par l'entrepreneur milliardaire Dick Johnson. Leur but est d'être les premiers touristes à pouvoir descendre à 3 821 mètres de fond pour admirer la majesté intemporelle de l'épave du Titanic (via une camera 4K HDR ++ et un superbe écran Rétina™ panoramique incurvé 8K XHRD+).

Extrait de la plaquette commerciale :

« Le sous-marin offre a ses occupants un confort hors-pair avec une vaste cabine de 2m\*1m\*1m40 de haut. Le pilotage de ce petit bijou de technologie est un jeu d'enfant : il se fait avec une manette Logitech™ F710 connecté en Bluetooth. Moyennant un supplément, les passagers peuvent également pendant tout le long du voyage avoir accès a leurs séries Netflix™ ou leur playlist Spotify™.

La formule 'explorer' vous permet de participer à l'expédition pour le tarif préférentiel de 200.000,00 \$ en pré-réservation pour vivre l'aventure d'une vie. N'hésitez plus ! Jetez-vous à l'eau ! »

Ce mini-6N aborde sous un angle léger et parodique un fait d'actualité tragique récent. Même si les personnages incarnés lors de ce mini-6N vivront des moments stressants et éprouvants, il se veut résolument feel-good pour les participants.

Les personnages seront créés lors d'ateliers, collaborativement entre les participants sur la base de pré-fiches à détailler. Le 6N sera suivi d'un rapide débriefing.

Thématiques : Milliardaires en soif de sensation forte, Vanité, Egos démesurés sous pression, Promiscuité, Vacuité de l'existence.

Avertissements de contenu : Mort (et évocation de la mort), Claustrophobie, Situation de promiscuité subie avec contacts corporels, Accident, Panique, Violence verbale.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Safewords Brake + Cut + un safeword d'augmentation d'intensité. Debriefing/de-roling post-jeu

## Dune

par Lewon  
6 personnes - 6h

Un jeu de stratégie MYTHIQUE. Qui parviendra à prendre le contrôle de Dune ?

## Prélude : Notre Histoire commune ☆ de et par Argot, Éris et Frank 3-4 personnes - 2h20

Comme lors de l'édition précédente, nous vous proposons de jouer un Prélude, un atelier pré-jeu de notre GN toujours-en-cours-mais-un-jour-peut-être-ça-sera-fini dans l'univers de Vampire : la Mascarade (VtM). Il s'agit d'une bêta-test d'un atelier qui prend la forme d'un mini-GN de 45mn (+ briefing et debriefing ici). Un-e des jouaires aura un rôle de facilitation (lancer/stopper les scènes).

Le GN (sans nom actuellement) en lui-même est politiquement engagé, émotionnel, et tranche avec les habituels GN/JDR Vampire axés sur des jeux de cour, où le plus vieux est le plus fort et où pour avoir du jeu, il faut être le plus près possible du sommet de la pyramide. C'est un GN lutte des classes dans un univers (presque) aussi impitoyable que le nôtre. Ce Prélude, cependant, est celui des Ancien-ne-s, des vampires hors d'âge ayant perdu tout lien avec le monde des humains et n'entretenant que des liens ténus avec la Camarilla. Une connaissance préalable de l'univers de VtM est préférable, même si nous ferons des rappels importants. Concrètement, nous vous proposons de jouer plusieurs scènes de la vie de ces personnages anciens qui ont traversé les âges. Le but en tant qu'atelier pré-GN sera de donner une dimension narrative plus forte à des personnages sans doute incarnés par des jouaires habitué-e-s à la Mascarade en mode « classique », et de poser les liens et les tensions nécessaires à un jeu qui débute sans temps mort. Vos retours sont très importants et nous aideront à construire concrètement le GN.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : À discuter collectivement.

Avertissements de contenu : évocation de violence, foi, jeux de pouvoir.

## Les Torrents de la Vie ☆ de et par Tiramisù 3-6 personnes - 3h20

« Vous êtes dans une grande boulangerie au cœur d'une ville florissante qui s'apprête à fêter les Torrents de la Vie : l'alliance éternelle entre hommes et femmes. Vous êtes 6 femmes, toutes différentes. Vous naviguez dans vos quotidiens entre toutes les attentes posées sur vous. Peut-être trouverez vous en la sororité le moyen de transcender les règles ? »

Les Torrents de la Vie est un jeu de rôle qui propose de jouer des femmes dans un monde au patriarcat marqué, de ressentir les oppressions qu'elles vivent et de les dépasser. Il s'inscrit dans la tradition des *Belonging Outside Belonging*, des jeux de rôle sans meneur laissant les joueuses en contrôle sur l'adversité vécue par leurs personnages. Ce jeu a un dispositif de jeu de rôle avec une composante GN pour certaines scènes. La mécanique de jeu est simple et ne nécessite pas d'expérience particulière. C'est à la fois un jeu aux thématiques difficiles et concrètes et un jeu care, qui tente de faire de belles choses au bord du gouffre. Ce jeu est en cours de développement et c'est également pour moi un prétexte pour enrichir

ma compréhension sur les inégalités de genre. Avec ce jeu, je ne cherche pas à donner des leçons mais à en prendre en suscitant des échanges positifs.

J'ai envie d'organiser deux sessions, avec de 2 à 5 joueuses en plus de moi. Idéalement j'aimerais des tables mixtes.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Avant la session, les lignes et les voiles. Pendant la session, tout le dispositif est pensé pour mettre en jeu le sexisme tout en mettant en contrôle les personnes qui le subissent. Après la session, debriefing.

## « Je suis là »

de Férale et El Charpi par El Charpi

2-6 personnes - 1h20

« Je Suis Là » veut proposer 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 balance-ment, câlins, caresses (tête, visage, bras).

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Calibration et trigger-warnings avant, safewords pendant, débriefing après.

## Panique à Wall Street !

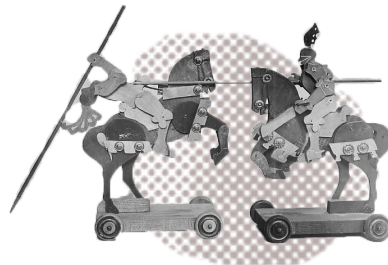
par Lewon

11 personnes - 1h20

Organisé par Lewon. 11 personnes. 1h20.

Un jeu de société mis en scène qui transforme les joueuses en capitalistes avides de gain ! Découvre le le trader qui dort en toi.

Le jeu est très bruyant.



## Equinox Retreat

par Sandy

6-11 personnes - 4h50

Jeu en langue anglaise. Organisé par Sandy. 6-11 personnes. 4h50. L'organisatrice ne sait pas si l'activité est accessible PMR : se rapprocher d'elle au besoin.

A low drama larp about impactful relationships, mid-life and acceptance.

« In an alternative reality, the turning point of your life is exactly in the middle of it. At the equinox of your life, a symbiotic creature appears. It is an external representation of your emotions and your relations, and you find yourself in a retreat to learn how to behave with your companion, so you can face the second half of your life. »

Equinox Retreat is a short form larp about the impact our relationships and interactions with others can have on us. It is a larp about mid-life, about the life already lived and the life that's still ahead. It's also a larp about acceptance.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Calibrage en ateliers, possibilité d'utiliser les lignes et les voiles, méta-techniques en jeu, débriefing.

## Eros + Thanatos

de et par Juliette, Fé, Romain et Camille

4-8 personnes - 5-6h

Un jeu Labo6N 2019.

Pitch : Vous incarnez une bande d'amis, des adolescents gothiques fréquentant le même lycée, dans les années 2000.

Cadre/époque de jeu : Époque Contemporaine (~ années 2000). Rythme : Jeu en scènes, Jeu lent, Jeu dirigiste. Ambiance : Teen Movie/Serie, Éclairage à la bougie.

Type de personnages : Construits à partir d'archétypes proposés en atelier, Jeu narratif commun : co-construction des personnages par les participants lors des ateliers pré-jeu (hotseat). Modalités d'interprétation : Personnages non genrés.

Type d'expérience de jeu : Chaque participant.e sera amen.e à créer une oeuvre personnelle pendant les interscènes du jeu.

Thématiques : Exclusion sociale, Malaise d'adolescent, Amitié, Amour, Art, Appartenance à une communauté, Mort, Marginalisation.

Avertissements de contenu : Décès d'un proche, Suicide de mineurs, Banalisation de l'usage de l'alcool chez les mineurs, MST, Exclusion sociale, Exclusion familiale, Marginalisation.

Méta-technique et autres dispositifs de sécurité émotionnelle : Safewords (décrits et explicités dès le premier atelier pré-6N et valables pour l'ensemble de l'activité), transparence sur les thématiques et les trigger warning avant l'inscription, jeu en scénettes, ateliers de de-roling post-6N.

Note des organisateurs : Ce projet d'organisation est vu comme une forme d'hommage à feu Camille Féret-Bosquelle de la part de ses co-autrices et de son veuf. Camille, et en particulier sa relation à ce 6N, sera probablement un sujet évoqué lors des ateliers pré ou post 6N.

## Landsraad 🌟

de et par PierreO.

6-12 personnes - 3h50

« Ce jeu prend place dans l'univers de Dune, au cœur des cours nobles des grandes Maisons et des institutions de l'empire qui règnent sur des systèmes solaires entiers. Les nobles et les plébéiens qui les dirigent sont formés à d'intenses disciplines mentales et physiques. Dans les salons, une lutte feutrée oppose les membres de chaque Maison pour rivaliser d'influence et éliminer les adversaires les plus gênants. La démesure de quelques uns peut faire basculer le destin de milliards de citoyens innocents. »

Le jeu s'inspire des codes de la tragédie grecque. Il s'agit d'un test pour un jeu de plus grande envergure et nous ne jouerons ici qu'un acte ou deux. Nous testerons des méta-techniques pour expérimenter les intrigues de cour basées sur l'improvisation. Les personnages sont en partie construits et auront également beaucoup de liberté pour développer le jeu selon leurs choix.

Prévoir une tenue relativement riche entre antique et futuriste.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Avertissements avant le jeu, safe zone, codes gestuels de calibrage.

## Murmurations 🌟 ⚠️

de Melville par Melville & Maxime

8-12 personnes - 3h50

L'autaire ne sait pas si l'activité est accessible PMR : se rapprocher d'el au besoin.

« Murmurations est un jeu de rôle grandeur nature à tendance narrative dans le style Dogville. On y danse, et on y raconte les drames inter-personnels d'une troupe de danse contemporaine réunie par une chorégraphe aussi sévère que mutique. »

Les séquences de danse suivent des principes d'improvisation guidée. Elles ne nécessitent pas de pratique préalable et sont considérées comme diégétiquement d'excellent niveau, quel que soit la chorégraphie proposée par les joueuses.

Les actes de jeu proposent des temps d'interactions avec un encadrement très léger. Ils permettent d'explorer les enjeux relationnels d'un groupe de professionnels réunis pour un projet très attendu. Il peut y être question de rencontres amicales, professionnelles et/ou amoureuses, de problématiques de légitimité, de rapport au corps, de rapport à la pression professionnelle, peut-être un peu de rivalité interpersonnelle mais ce n'est pas le sujet principal ici.

Avertissements de contenu : Ambition et déception, dépendance, adultère, consommation abusive, blessures, complexe d'impotence, difficultés financières.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Zones hors-jeu constamment accessibles, « ok check », règles concernant le contact physique, safeword.

## Le Conservatoire Occulte ✪

de et par PierreO.  
5-15 personnes - 4h20

« Le Conservatoire Occulte est un endroit secret, un espace parallèle, une sorte d'ancien coffre-fort de l'humanité qui n'est accessible qu'à certains moments rares et très précis. Les groupements occultes les plus influents de notre époque en gardent l'accès et s'y retrouvent régulièrement. Ils veillent à ce que tous les secrets et les menaces qui y sont entreposées depuis des siècles ne pèsent plus sur l'humanité. Mais les intentions de certains sont plus floues, voire douteuses.

Les anomalies de cet endroit mystérieux affectent ses visiteurs. Ce qui est à l'intérieur subit l'Oubli. Les émotions s'amplifient par les Résonances. L'espace et le temps sont par endroit déformés par les Distorsions. On peut également y croiser des Entités... »

Le Conservatoire Occulte est un mini-6N contemporain. Il s'adapte aux joueurs qui participent, car chacun choisit ou tire au hasard quelques cartes (Arcanes, Destin et Oracle) pour définir son personnage et sa liberté d'action. Il en va de même pour les communautés de personnages proposées. Ces éléments offrent un cadre assez large et propice à générer des histoires dramatiques, voire tragiques. Le 6N se construit ensuite sur l'improvisation. L'intrigue et le jeu reposent essentiellement sur les personnages et les interactions que vous allez créer à partir de vos cartes.

Les ingrédients majeurs de ce jeu sont : l'ésotérisme, les complots, les mystères, les menaces indicibles, les expérimentations scientifiques, la politique, les cultes et religions, les faiblesses humaines et les enjeux qui engagent l'humanité...

Quelques méta-techniques sont intégrées à l'ambiance pour favoriser la cohésion de l'ensemble. Par exemple : Le phénomène d'Oubli justifie les souvenirs émergents. Les Distorsions se situent plus particulièrement dans une black box pour explorer d'autres lieux ou époques. De même, les cartes sont des éléments de jeu utilisables.

Ce jeu est une seconde édition et nous testerons quelques ajustements de la première.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Avertissements avant le jeu, safe zone, codes gestuels de calibrage.

## The Outbreak

de Hortense Oudot par Skimy & Pauline  
3-14 personnes - 3h30

« Dans un monde dévasté où les morts se réveillent, un groupe de survivants sera précipité vers ses derniers instants. »

Directement inspiré de The Walking Dead, ce huis-clos minimaliste au rythme lent cherche à explorer les enjeux des rapports humains et de la survie lorsqu'aucun futur n'est possible.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Ateliers, safewords. Ce 6N va aborder le deuil, la perte d'espoir et va probablement faire vivre des violences sociales entre proches.



# LES ATELIERS

## Écriture de GN format court en une semaine

Organisé par Pauline et Romain. 2-30 personnes. Ateliers de création tous les jours.

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 annoncerons les contraintes et thèmes d'écriture, et brainstormerons tou.te.s ensemble pour faire émerger des concepts de GN. Puis nous formerons autant de groupes que nécessaire selon les envies d'écriture des participant.e.s 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.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Nous sensibiliserons les participants à la sécurité émotionnelle pour les projets de GN écrits dans le cadre de l'atelier.

## Le BEMJ (Bureau d'Etude des Mécaniques de Jeu)

Conçu et organisé par Argot et Cookie. 1h20 + 1h50 + 1h50. La participation à la totalité des sessions n'est pas obligatoire.

L'activité du BEMJ est tournée autour du brainstorming sur de la mécanique de jeu. Il s'agit de réfléchir sur les différentes façon d'implémenter mécaniquement (par des règles simples, claires et fonctionnelles) une idée/un effet/une ambiance dans un jeu. Vous êtes invité.e.s à venir si :

Vous avez envie de trouver une mécanique adaptée pour une idée que vous avez déjà ;

Vous avez une mécanique de jeu spécifique à explorer/approfondir ;

Vous rencontrez un dysfonctionnement mécanique sur un jeu que vous voulez diagnostiquer ;

Vous avez envie de venir aider les orgas à travailler sur les projets des autres.

La première séance du BEMJ fait office de présentation des objectifs du bureau : il s'agit de recueillir les idées/propositions en explorant rapidement leur potentiel et de choisir et

proposer, dans les différentes mécaniques de jeux évoquées, une proposition de contrainte qui sera reprise par l'atelier d'écriture de GN en une semaine.

Deuxième séance : Vous avez une idée de scène pour votre GN mais sans savoir quelle mécanique mettre en place pour l'obtenir ? Vous avez essayé une méta technique qui n'a pas eu les bons résultats et vous cherchez à poser un diagnostic pour votre second opus ? Le BEMJ vous accueille ! On n'a pas toutes les solutions mais on est enthousiastes.

Séance 3 : Vous vous êtes servi de la boîte du BEMJ et vous vous demandez ce que ça a produit ? Vous avez participé aux séances précédentes (ou pas) et vous voulez mettre la main à la pâte pour la restitution ? Cette dernière séance a pour objectif de synthétiser toutes les réflexions de la semaine et en faire un doc partageable à tous. parce que réfléchir c'est bien mais c'est encore mieux quand ça peut servir derrière !

## Dessiner des entrelacs

Organisé par El Charpi. 50mn. Pas de limite de participant.e.s.

Les entrelacs sont des motifs ornementaux complexes présents dans de nombreuses cultures antiques et médiévales (notamment celtiques, nordiques, byzantines et arabes), basés sur des entrecroisements dessus-dessous de rubans repliés sur eux-mêmes ou répétés le long d'une frise.

Je vous propose de vous présenter une méthode simple permettant d'élaborer des entrelacs complexes, qui pourront servir d'ornements pour votre matériel de jeu, vos décors ou vos costumes.

## Shoot d'énergie, d'émotion puis de détente

Organisé par Aurore BF. 10-20 personnes. 2h50.

Prévoir un petit oreiller ou qq qui fera office (ex: écharpe/sweat) et un vêtement pour vous couvrir après l'effort.

Un atelier en groupe sur une base de jeux/d'exercices théâtraux. Un petit shoot d'énergie, d'émotion puis de détente. Pour se faire du bien et se faire confiance pendant quelques heures. Autour de la présence scénique, présence du corps, défoulement pour soi, rencontrer et partager des émotions en musique.

En gros on va danser, prendre place sur scène devant les autres, se faire traverser par la musique, se fatiguer, s'assumer, se faire mutuellement confiance et puis finir par un temps de relaxation.

A priori pas de thème sensible abordé. Sauf s'il y a des musiques trigger, auquel cas me contacter en amont. ET il faut ne pas se sentir bloqué.e ou paralysé.e à l'idée de se tenir

face à un public avec regard dans les yeux.

Je demande pardon aux personnes à mobilité réduite, je ne me sens pas de gérer ni ne sais adapter les exercices choisis afin qu'ils vous soient pertinents et faisables.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : Pose du cadre et des émotions possibles. Bienveillance et non-jugement de rigueur entre les participant-e-s. Rappeler que c'est un temps pour nous à traverser des exercices de scène, de corps, d'émotion et de détente. Si un exercice n'est pas ok, personne ne sera forcé. Prendre un temps pour soi dedans ou hors de la salle est tout à fait ok. Et que, sauf avis contraire de la personne, je tiens à échanger avec elle après l'atelier sur les difficultés/malaise rencontrés sur l'activité. Avec bienveillance et simplicité. C'est normal et OK ! En tant qu'animatrice du temps d'atelier, je considère que c'est aussi mon rôle.

## Danse extatique

Organisé par Fé. 1h50.

Le rythme. Le rythme entre par les oreilles et par tous les creux du corps. Le rythme fuse et se déploie, s'enroule autour des os, en remplit les alvéoles. Il se tisse à chaque fibre, s'imprègne de sensations, se mêle d'émotions. Il enfle, vibre, bouillonne-coule-jaillit! par tous les pores de la peau...

Expérience solo-collective de danse libre. Bouger sans chercher la performance, sans retenue, en se laissant porter par les mouvements de la musique. Aucune capacité physique ou musicale requise, accessible à toutes quelles que soient ses possibilités.

## Playing With Methods

Atelier en langue anglaise. Créé par Nina Runa Essendrop, organisé par Sandy. 8 personnes minimum. 1h50.

This is a collaborative, playful workshop in which we test larp ideas, exercises, or game mechanics. The focus is on non-verbal ideas and play, and on elements of play and game mechanics rather than on entire games or stories.

The basic premisses are:

We test rather than discuss;

Everyone can bring or suggest ideas, but it is up to the group to test and iterate them;

All suggested ideas are free to later be used by all the participants.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : la technique « the door is always open ».

## Dessin pour les nuls

Organisé par Nathalie. 2-15 personnes. 1h20.

Initiation au dessin Zentangle. Pour se rendre compte que tout le monde est capable de dessiner (ce n'est pas des dessins figuratifs). Le but est de se faire du bien, ça apaise l'esprit, ça détend et ça déstresse tout simplement. Si possible apporter un feutre noir, un crayon à papier, une feuille un peu épaisse, une estompe (ou un coton-tige ou ses doigts).

## Danse improvisée

Organisé par Léa et Isabelle. 5 personnes minimum. 1h20.

On mélange les danses et on improvise à 1, 2, 3 ou plus sans se préoccuper du genre des partenaires. À travers des ateliers sur fond musical, on va apprendre à se connecter à soi-même et à l'autre. La connexion, la musicalité et le jeu sont au cœur de cette danse !

Cette activité est accessible aux personnes à mobilité réduite.

Pas besoin de vêtements particuliers, amenez une bouteille d'eau (l'hydratation c'est important), pas besoin de savoir danser :)

## Atelier Burlesque

Organisé par P'tite Nath. 1-6 personnes. 1h20.

Un participant m'a demandé un atelier sur le burlesque car il a un 6N sur le thème bientôt et il voudrait s'entraîner, mais cela ne s'ouvre pas qu'à lui.

La première partie sera théorique et accessible à tout-es même ceux qui ne veulent pas essayer ou voir au-delà. C'est pour ceux qui veulent juste découvrir ce qu'est le burlesque sans rien faire, juste comprendre pourquoi c'est différent du strip-tease, ce peut déjà être une découverte sympathique. Car oui, c'est différent sur plein d'aspects.

La deuxième partie sera donc un atelier pratique pour :

S'initier aux concepts de bases (on peut s'arrêter à comment retirer un seul gant de mille façons si on ne veut pas aller plus loin) ;

S'entraîner en vue d'une date précise ou pas ;

Braimstormer sur des idées de numéros.

Donc oui, on pourra voir, des porte-jarretelles, des fixe-chaussettes, de la nudité partielle (jamais le sexe et on ne montre jamais les tétons non plus). Mais oui on peut voir des sous-vêtements plus ou moins opaques (si possible beaux pour soi, pour se sentir bien, ou ceux qu'on n'a jamais l'occasion de porter ou qu'on ose pas), des bouts de fesses, du ventre, des jambes nues etc.

D'ailleurs, pour ceux qui voudraient participer, n'hésitez pas à prendre tout ce que vous avez dans vos placards, guépières, deux soutien-gorge, jupon, chemisier à boutons, robe, bas, cravate, noeud papillon, boutons de manchettes, fixe-chaussettes etc.

Car apprendre à mettre et défaire élégamment chaque élément n'est pas si facile qu'on le croit, c'est un vrai art, il y a des vraies techniques et des vraies astuces qu'on ne deviendrait pas forcément tout-es seul-es. Le grand objectif du burlesque est de se sentir bien dans son corps, quel qu'il soit. Et l'ambiance est généralement excellente et drôle.

Une totale bienveillance est de mise et la moindre remarque ad hominem/body-shaming vaudra exclusion de l'atelier immédiatement.

Je suis tout à fait disposée à faire un atelier mixte ou non mixte selon le bon vouloir des participant-es éventuelles. En deux fois s'il le faut.

L'atelier s'adresse à tous les genres. Anglophones bienvenues.

Dispositifs de sécurité émotionnelle : La liberté de partir n'importe quand et d'y être invité-e à chaque étape pour ne pas culpabiliser de vouloir partir en plein milieu ou si on n'ose pas demander. Le rire et la musique ! Pourquoi pas les classiques safewords Break et Cut pour ceux qui les maîtrisent.

## Cercle de parole d'hommes

Organisé par Tiramisù. 4-12 personnes. 2h20. En mixité choisie entre personnes se sentant concernées par l'objet du groupe.

Je vous propose un cercle de parole en non-mixité masculine. J'ai quelques expériences de participations à ce type d'échanges et je souhaite m'essayer à la facilitation d'un cercle. Le coeur de l'expérience est de s'autoriser à parler à coeur ouvert et à écouter très fort les témoignages des autres participants.



# Les Conférences et Tables Rondes

## Concevoir le GN en s'inspirant de la permaculture

Conférence-débat de PierreD. 2h20.

On considère souvent la permaculture comme une pratique de jardinage, mais c'est essentiellement une philosophie de vie : prendre soin de son environnement, prendre soin des personnes, prendre son juste besoin et redistribuer le surplus, se donner le temps de bien concevoir le design pour limiter les besoins à venir.

Pour le GN, il s'agit d'envisager le jeu comme un écosystème, c'est à dire équilibré, durable et résilient. Nous verrons ensemble ce que ça peut impliquer en théorie, ainsi que des exemples d'expériences qui ont été faites avec cette approche. Puis nous aurons le temps de discuter de l'utilité et des effets que cela pourrait avoir sur le milieu du GN, voire au-delà.

## La bibliothèque de GN idéale

Table ronde animée par Cookie. 1h20.

La présence d'une Bibliothèque sur un GN - qu'il soit med-fan ou autre - peut être une expérience vraiment très agréable ou fort décevante. Quête d'informations, anecdotes troublantes, décor immersif, bibliothécaire haut en couleur, énigmes et cryptographie... Il doit y avoir moyen de concevoir la bibliothèque idéale, de l'idée à la pratique, en passant par la création concrète et l'implémentation en jeu. Venez faire ça avec moi.

## Qui veut devenir un cyborg ?

Conférence-spectacle de Lewon. 50mn.

Connecter son cerveau à une intelligence artificielle, qui n'en a jamais rêvé ? Pas vous ?

Pourtant, aujourd'hui, vous serez peut-être l'heureux-se élu-e de l'émission « Qui veut devenir un cyborg ? » ! Une émission de télévision dystopique comme on pourrait en voir... en 2023.

Un spectacle seul-en-scène de vulgarisation scientifique répondant à la question : comment et pourquoi connecter le cerveau à une intelligence artificielle ?

# Les événements sociaux

## Speed-dating non romantique

Animé par Romain. 2-20 personnes. 1h20.

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

## The Happy House : Soirée Goth

Organisé par Knox & El Charpi. 3h50.

Une soirée goth au premier degré. On va remuer la tête sur du post-punk, de la batcave et de l'indus. Vous recevrez en amont du labo un document pour vous parler de la culture goth au-delà des stéréotypes et pour vous conseiller dans votre choix de tenue pour la soirée, mais on n'attend pas plus d'effort de votre part que ce que vous aurez envie de faire.

## Boum en sous-vêtements

Organisé par Férale. 1h20.

Viens te trémousser affublé de ta culotte la plus confortable, de ton boxer le plus extravagant, de ton plus joli caleçon ou que sais-je encore ! Avant d'arriver sur la piste, tu pourras passer pour un peu de body-paint dans la salle d'à côté (en autonomie, pas de personnes dédiées).

## Soirée Barbenheimer

Organisé par Ilsée. 1h50.

Team rose à paillettes ou team costume 40'S chapeau cigare... ou, pourquoi choisir, team les deux, viens danser sur une playlist girly/metal !

# L'APRÈS-midi de RÉFLEXIONS AUTOUR de LaboGN

Lors de la précédente session, nous avons constaté qu'organiser une assemblée générale le dernier jour, alors que tout le monde était crevé et stressé de partir, ne permettait pas d'échanger autant que nous le souhaiterions. En ce moment charnière dans l'histoire du Labo, puisqu'il s'agit peut-être de la dernière édition, nous pensons qu'il est particulièrement utile de dédier du temps pour parler de LaboGN, l'événement, l'histoire, mais aussi l'association et les perspectives. Nul ne s'est évidemment tenu-e de participer, mais aucune activité concurrente ne sera mise au programme cet après-midi là.

## Horizontalité : Premier bilan et perspectives

Animé par El Charpi. 1h20.

LaboGN, l'association comme l'événement, met l'horizontalité concrète au cœur de ses valeurs et de son fonctionnement. Je vous propose une discussion autour de cet objectif : comment nous représentons-nous l'horizontalité ? Est-elle atteinte à LaboGN ? Si oui, en sommes nous satisfait-e-s ? Si non, pourquoi ? Qu'est-ce qui bloque ? Qu'est-ce qui est à améliorer ? Etc.

Tout le monde est bienvenu, même les personnes dont ce sera le premier LaboGN.

## Utopie & Réactance

Animé par Éris. 1h20.

La réactance est un mécanisme psychologique qui nous pousse à défendre de façon disproportionnée des habitudes, normes, comportements... Lorsqu'on les perçoit comme menacés (par ex : redoubler l'usage de la voiture/moto parce que les écologistes pointent la nécessité de réduire l'usage des véhicules individuels, passer en mode



« défensif » quand quelqu'un évoque son régime alimentaire vegan, se sentir attaqué quand une joueuse émet une critique sur un jeu qu'on organise, etc.).

Labo6N revendique des valeurs d'auto-gestion, de critique des normes ludiques et sociales, d'expérimentation. Ces ambitions, qu'on peut qualifier d'utopiques - nous tentons de préfigurer des modes d'organisation et de vivre ensemble désirables mais inactuels -, nécessitent précisément la remise en question de nos habitudes et une réflexion sur la pérennité ou soutenabilité de nos pratiques.

Comment articuler utopie et réactance ? En d'autres termes, comment faire en sorte que nos ambitions transformatrices ne se retrouvent pas entravées par nos réflexes conservateurs ? C'est sur ces questions que cet atelier invite à réfléchir, en rendant collectivement visibles nos angles morts, nos désirs comme nos craintes. En creux, nous essaierons de tracer les contours d'une culture commune, les valeurs partagées, comme une cartographie momentanée de Labo6N.

## Parler d'argent

Animé par Éris. Pré-atelier en auto-gestion sur la semaine, debrief de 20mn.

Parler d'argent, c'est compliqué. Qu'on en manque ou non, cette question génère des tensions : on l'a vu à nouveau cette année, avec la crispation générée par le choix, trop rapide, de laisser les personnes s'auto-gérer sur les places à tarif réduit, et ce malgré que jamais dans l'histoire de Labo6N nous n'ayions proposé des places aussi peu chères en comparaison de la PAF standard (donc a priori davantage d'opportunité de participer). Je vous propose un outil de facilitation permettant de visualiser, de façon anonyme, les ressources sur lesquelles chacun-e peut compter. Il n'est pas parfait : schématique, il ignore bon nombre de situations individuelles d'importance, possède-t-on ou non son logement par exemple. Toutefois, il permet de donner un aperçu des ressources des Laborantin-e-s, et de comprendre où l'on se situe vis-à-vis des autres. Bien que cet outil soit conçu pour décider des participations financières individuelles, et devrait donc intervenir avant paiement des PAF, je le trouve intéressant à regarder y compris a posteriori, en guise de debrief et en vue de potentiels événements futurs.

Un panneau sera laissé en accès libre toute la semaine, à remplir si et quand vous le souhaitez. Pour des raisons de confidentialité (l'outil n'est anonyme que si on ne vous voit pas le remplir !), il sera disposé dans un lieu avec peu de passage (bibliothèque). Nous nous appuierons ensuite sur cet outil pour parler d'argent lors de l'après-midi banalisée.

## Assemblée générale de l'association

Labo6N, 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 Labo6N : 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.



# Le Planning

DIMANCHE

	Grande salle	Salle 1	Exterieur
13H30 - 14H	ACCUEIL ET INSTALLATION		
14H - 14H30			
14H30 - 15H			
15H - 15H30			
15H30 - 16H			
16H - 16H30			
16H30 - 17H	CÉRÉMONIE D'OUVERTURE		
17H - 17H30			
17H30 - 18H			
18H - 18H30	ICEBREAKERS ET CRÉATION DES TRIBUS		
18H30 - 19H			
19H - 19H30	RENCONTRE AVEC SON GROUPE DE MÉNAGE		
19H30 - 20H	RENCONTRE AVEC SON GROUPE DE DÉBRIEF		
20H - 20H30	DÎNER AUBERGE ESPAGNOLE		
20H30 - 21H			
21h - 21h30	ÉCRITURE DE GN: INTRO		
21h30 - 22H	SPEED-DATING NON ROMANTIQUE	BUREAU D'ÉTUDE DES MÉCANIQUES DE JEU	
22h - 22h30			
22h30 - 23H			
23H - 23H30			
23H30 - 00H			

# LUNDI

	Grande Salle	Salle 1	Salle 2
8H - 8H30			
<b>8H30 - 9H30</b>	<b>PETIT-DÉJEUNER</b>		
9H30 - 10H	ÉCRITURE DE GN Pauline et Romain	DESSINER DES ENTRELACS El Charpi	QUARTIER CÉRÉBRAUX Lilith & Seb Wolf
10H - 10H30			
10H30 - 11H			
11H - 11H30			
11H30 - 12H			
12H - 12H30			
<b>12H30 - 13H30</b>	<b>DÉJEUNER</b>		
13H30 - 14H	SHOOT D'ÉNERGIE D'ÉMOTION, PUIS DE DÉTENTE Aurora BF	THÉRAPIMENT Férale & El Charpi	
14H - 14H30			
14H30 - 15H			
15H - 15H30			
15H30 - 16H			
16H - 16H30			
16H30 - 17H			
17H - 17H30	PLAYING WITH METHODS Sandy		MURDER IMPROVISÉE Nick
17H30 - 18H			
18H - 18H30			
18H30 - 19H			
19H - 19H30	<b>MÉNAGE</b>		
19H30 - 20H	<b>DÉBRIEF</b>		
<b>20H - 21H</b>	<b>DÎNER</b>		
21h - 21h30	LES TORRENTS DE LA VIE Tiramisù	DUNE Lewon (dure 6h)	PRÉLUDE : NOTRE HISTOIRE COMMUNE Argot, Éris et Franck
21h30 - 22H			
22h - 22h30			
22h30 - 23H			
23H - 23H30			
23H30 et +			

# LUNDI

Salle 3	Blackbox	Foyer	Extérieur
PETIT-DÉJEUNER			8H - 8H30
			8H30 - 9H30
			9H30 - 10H
			10H - 10H30
			10H30 - 11H
			11H - 11H30
			11H30 - 12H
			12H - 12H30
DÉJEUNER			12H30 - 13H30
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>THE OUTBREAK</p> <p>Pauline &amp; Skimy</p> </div>			13H30 - 14H
			14H - 14H30
			14H30 - 15H
			15H - 15H30
			15H30 - 16H
			16H - 16H30
			16H30 - 17H
			17H - 17H30
			17H30 - 18H
			<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>DANSE EXTATIQUE</p> <p>Fé</p> </div>
18H30 - 19H			
MÉNAGE			19H - 19H30
DÉBRIEF			19H30 - 20H
DÎNER			20H - 21H
<div style="border: 1px solid black; border-radius: 15px; padding: 10px; text-align: center;"> <p>LES DERNIERS BARS AVANT LA FIN DU MONDE</p> <p>Romain</p> </div>			21h - 21h30
			21h30 - 22H
			22h - 22h30
			22h30 - 23H
			23H - 23H30
			23H30 et +

# MARDI

Grande Salle

Salle 1

Salle 2

8H - 8H30

**8H30 - 9H30**

PETIT-DÉJEUNER

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

ÉCRITURE DE GN  
Pauline et Romain

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

DESSIN POUR LES NULS  
Nathalie

**12H30 - 13H30**

DÉJEUNER

13H30 - 14H

14H - 14H30

14H30 - 15H

15H - 15H30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

19H30 - 20H

**20H - 21H**

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 et +

MÉNAGE

DÉBRIEF

DÎNER

BUREAU D'ÉTUDE DES  
MÉCANIQUES DE JEU  
Argot et Cookie

LES TORRENTS  
DE LA VIE  
Tiramisù

DANSE IMPROVISÉE  
Léa & Isabelle

CONCEVOIR LE GN  
EN S'INSPIRANT DE LA  
PERMACULTURE  
PierreO.

LANDSRAAD  
(4H)  
PierreO.

# MARDI

Salle 3	Blackbox	Foyer	Extérieur	
				8H - 8H30
PETIT-DÉJEUNER				<b>8H30 - 9H30</b>
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
DÉJEUNER				<b>12H30 - 13H30</b>
				13H30 - 14H
				14H - 14H30
				14H30 - 15H
				15H - 15H30
				15H30 - 16H
				16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
MÉNAGE				19H - 19H30
DÉBRIEF				19H30 - 20H
DÎNER				<b>20H - 21H</b>
				21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
				23H - 23H30
				23H30 et +

PANIQUE À WALL STREET !  
Lewon

«JE SUIS LÀ»  
El Charpi

EQUINOX RETREAT  
Sandy

EROS+THANATOS  
Juliette, Fé & Romain  
(jusqu'à 2ou 3h du matin)

# MERCREDI

Grande Salle

Salle 1

Salle 2

8H - 8H30

**8H30 - 9H30**

PETIT-DÉJEUNER

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

**12H30 - 13H30**

DÉJEUNER

13H30 - 14H

14H - 14H30

14H30 - 15H

15H - 15H30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

19H30 - 20H

**20H - 21H**

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 et +

ÉCRITURE DE GN  
Pauline et Romain

LA BIBLIOTHÈQUE  
DE GN IDÉALE  
Cookie

HORIZONTALITÉ : BILAN  
ET PERSPECTIVES  
El Charpi

UTOPIE ET RÉACTANCE  
Éris

PARLER D'ARGENT - Éris

AG LaboGN

MÉNAGE

DÉBRIEF

DÎNER

QUI VEUT DEVENIR UN  
CYBORG? - Lewon



# MERCREDI

Salle 3	Blackbox	Foyer	Extérieur	
				8H - 8H30
PETIT-DÉJEUNER				<b>8H30 - 9H30</b>
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
DÉJEUNER				<b>12H30 - 13H30</b>
				13H30 - 14H
				14H - 14H30
				14H30 - 15H
				15H - 15H30
				15H30 - 16H
				16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
MÉNAGE				19H - 19H30
DÉBRIEF				19H30 - 20H
DÎNER				<b>20H - 21H</b>
				21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
				23H - 23H30
				23H30 et +

ATELIER  
BURLESQUE  
P'tite Nath

THE HAPPY HOUSE :  
SOIRÉE GOTH  
El Charpi & Knox

# JEUDI

	Grande Salle	Salle 1	Salle 2
8H - 8H30			
<b>8H30 - 9H30</b>	<b>PETIT-DÉJEUNER</b>		
9H30 - 10H			
10H - 10H30			
10H30 - 11H	ÉCRITURE DE GN Pauline et Romain	CERCLE DE PAROLE D'HOMMES Tiramisù	
11H - 11H30			
11H30 - 12H			
12H - 12H30			
<b>12H30 - 13H30</b>	<b>DÉJEUNER</b>		
13H30 - 14H	MURMURATIONS Melville & Max	THÉRAPIMENT Férale & El Charpi	
14H - 14H30			
14H30 - 15H			
15H - 15H30			
15H30 - 16H			
16H - 16H30			
16H30 - 17H			
17H - 17H30			
17H30 - 18H		BUREAU D'ÉTUDE DES MÉCANIQUES DE JEU Argot et Cookie	
18H - 18H30			
18H30 - 19H			
19H - 19H30	<b>MÉNAGE</b>		
19H30 - 20H	<b>DÉBRIEF</b>		
<b>20H - 21H</b>	<b>DÎNER</b>		
21h - 21h30	LE CONSERVATOIRE OCCULTE (4H20) Pierre0.		
21h30 - 22H			
22h - 22h30			
22h30 - 23H			
23H - 23H30			
23H30 et +			

# JEUDI

Salle 3	Blackbox	Foyer	Extérieur	
				8H - 8H30
PETIT-DÉJEUNER				<b>8H30 - 9H30</b>
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
DÉJEUNER				<b>12H30 - 13H30</b>
				13H30 - 14H
				14H - 14H30
				14H30 - 15H
				15H - 15H30
				15H30 - 16H
				16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
MÉNAGE				19H - 19H30
DÉBRIEF				19H30 - 20H
DÎNER				<b>20H - 21H</b>
				21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
				23H - 23H30
				23H30 et +

# VENDREDI

Grande Salle

Salle 1

Salle 2

8H - 8H30

**8H30 - 9H30**

PETIT-DÉJEUNER

9H30 - 10H

10H - 10H30

10H30 - 11H

ÉCRITURE DE GN  
Pauline et Romain

11H - 11H30

11H30 - 12H

12H - 12H30

**12H30 - 13H30**

DÉJEUNER

13H30 - 14H

14H - 14H30

14H30 - 15H

15H - 15H30

15H30 - 16H

16H - 16H30

16H30 - 17H

17H - 17H30

17H30 - 18H

18H - 18H30

18H30 - 19H

19H - 19H30

MÉNAGE

19H30 - 20H

DÉBRIEF

**20H - 21H**

DÎNER

21h - 21h30

21h30 - 22H

22h - 22h30

22h30 - 23H

23H - 23H30

23H30 et +

# VENDREDI

Salle 3	Blackbox	Foyer	Extérieur	
				8H - 8H30
PETIT-DÉJEUNER				<b>8H30 - 9H30</b>
				9H30 - 10H
				10H - 10H30
				10H30 - 11H
				11H - 11H30
				11H30 - 12H
				12H - 12H30
DÉJEUNER				<b>12H30 - 13H30</b>
<p>ÉCRITURE DE GN :</p> <p>PLAYTESTS DES JEUX CONÇUS</p> <p>DANS LA SEMAINE</p>				13H30 - 14H
				14H - 14H30
				14H30 - 15H
				15H - 15H30
				15H30 - 16H
				16H - 16H30
				16H30 - 17H
				17H - 17H30
				17H30 - 18H
				18H - 18H30
				18H30 - 19H
				MÉNAGE
DÉBRIEF				19H30 - 20H
DÎNER				<b>20H - 21H</b>
				21h - 21h30
				21h30 - 22H
				22h - 22h30
				22h30 - 23H
				23H - 23H30
				23H30 et +

Bodypaint  
BOUM EN SS-VÊTS  
Férale

BARBENHEIMER  
NIGHT - Ilsée

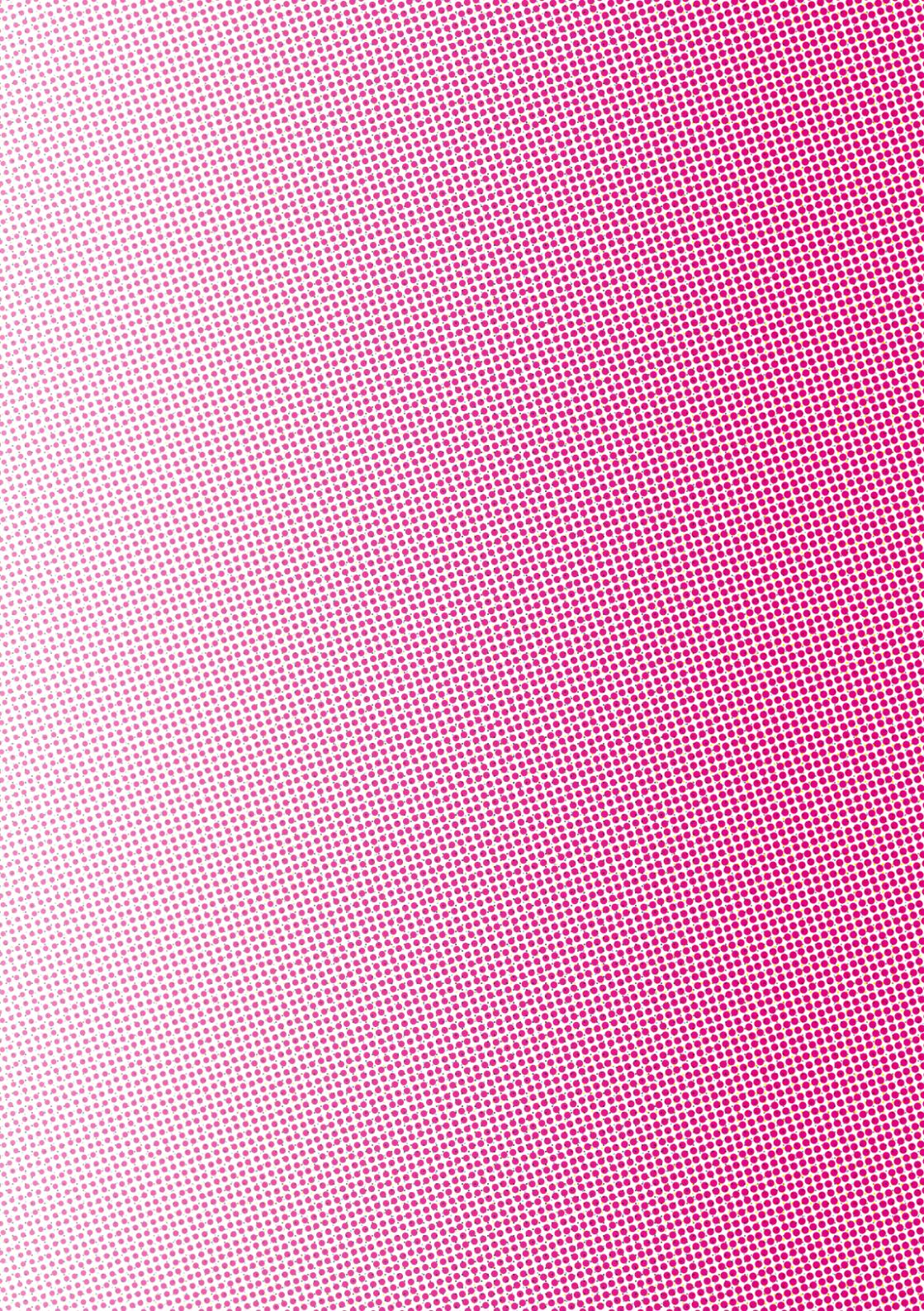
# SAMEDI

8H30 - 9H	
9H - 9H30	PETIT-DÉJEUNER
9H30 - 10H	
10H - 10H30	RANGEMENT ET NETTOYAGE DU SITE
10H30 - 11H	
11H - 11H30	
11H30 - 12H	
12H - 12H30	DÉJEUNER
12H30 - 13H	
13H - 13H30	CÉRÉMONIE D'ADIEU
13H30 - 14H	AU REVOIR !



[abog] remercie toutes les forces bénévoles qui lui ont permis d'avoir lieu

MERCI !!!



notes

ma Tribu :

---

