

EDITIONS

LABO  
GN



**LE LABORATOIRE D'EXPERIMENTATION  
DU JEU DE ROLE GRANDEUR NATURE**

FédéGN



# ***SOMMAIRE***

Equipe.....	2
Bingo GN.....	3
Règles de vie.....	4
Programme.....	6
Planning.....	20
Restez en contact.....	26
Remerciements.....	27



# ***EQUIPE***



## ***BAPTISTE CAZES***

Punchlines et Coordination des lutins



## ***VINCENT CHOUPAUT***

Héraut de la FédéGN



## ***LILA CLAIRENCE***

Agence matrimoniale et Organisation de mariage



## ***LIONEL COURTOIS***

Architecture et paysagisme



## ***PASCAL MEUNIER***

Comptage des pièces d'or et du trésor de guerre



## ***MATTHIEU NICOLAS***

Gestion des ninjas, Peintures et Combat des MST



## ***LEILA TETEAU SUREL***

Serrage de boulons, Horlogerie et Gestion des laboratin.e.s



## ***HORTENSE OUDOT***

Grand amuseur, Pièces montées et Bar mitzvah



# BINGO GN

Ecrire un  
compte rendu  
sur un atelier  
ou un jeu

Trouver une  
idée de GN par  
jour

Jeter à la  
poubelle les  
déchets de  
quelqu'un  
d'autre

Questionner  
quelqu'un sur  
l'un de ses  
jeux

Organiser un  
2eme atelier  
libre

Apprendre un  
nouveau mot  
sur le GN

Faire une  
vraie nuit de  
sommeil

Organiser un  
atelier libre

Poser les  
bases d'un GN

Raconter une  
erreur que  
vous avez faite  
en GN

Lire un  
article de la  
bibliothèque

Organiser un  
événement  
social

Venir à labo  
GN

Faire un  
retour positif  
à quelqu'un

Aider l'équipe  
LaboGN

Franchir une  
limite  
personnelle

Afficher un  
remerciement  
anonyme sur  
un mur

Réciter les  
noms de tous  
les  
participants

Scotcher un pa-  
pier dans son dos  
avec les sujets  
dont on veut  
parler

Rédiger un  
article pour  
electroGN

Proposer à  
une nouvelle  
rencontre de  
faire un GN

Organiser  
un GN

Aider l'équipe  
cuisine

Rencontrer  
une nouvelle  
personne

Tester une  
règle de GN



# REGLES DE VIE



## LES FONDAMENTAUX

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.



## TOLERANCE

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 parole. 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, écarterez 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 et termine 10 minutes avant le début du suivant. Dans chaque atelier, une personne se portera volontaire pour garder un oeil sur l'horloge afin de respecter le timing. Si 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 A PLACES LIMITEES**

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 qu'une personne 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 FETES**

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 responsable 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



**ATELIER**



**JEU**



**SOCIAL**



## Ars Amandi par *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.



## Ateliers préGN par *Baptiste Cazes*

Peut-être avez-vous déjà entendu parler des ateliers pré-GN, peut-être en avez-vous déjà expérimentés. Dans cet atelier nous en testerons plusieurs en essayant de brossez le plus largement possible ce qu'il est possible de faire avec ces ateliers, et lesquels peuvent être utiles selon votre jeu.



## Before and After Silence par *Stéphanie Ailloud*

Before and After Silence traite des limites, 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 passer de « ce que c'est » à « ce que ce n'est pas ».

Before and After Silence, c'est transformer notre intérêt pour les sons vers l'espace entre les sons.

Before and After Silence, c'est arrêter de regarder les actions pour se centrer vers ce qu'il y a entre les actions.

Before and After Silence questionne la manière dont les filtres que nous revêtons changent notre manière de nous voir.

Le jeu sera précédé d'un atelier et suivi d'un débriefing.



### Blackbox par *Baptiste Cazes*

La blackbox est un outil qui peut être très utile aux GNs. Encore un peu méconnu en France, il offre pourtant des possibilités tout à fait remarquables. Après une présentation succincte du concept, chacun pourra, en petits groupes, expérimenter l'utilisation de l'outil.



### Braquage par *Jérôme Fourage*

Charlie tient son arme encore fumante après avoir tiré sur Alex, devant les yeux d'Andréa, qui a peur. Camille va faire son entrée, comme négociateur pour gérer ce braquage qui a mal tourné. Comment ces 4 amis d'enfance en sont arrivés là ? Découvrez le sur ce jeu exclusif pour LaboGN.



### Bullons ensemble par *Leïla Teteau-Surel*

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 !



### Création d'énigmes par *Baptiste Cazes*

Avec les escape games, les énigmes reviennent sur le devant de la scène. Inclure une énigme dans un GN n'est pas toujours facile. Mais une bonne énigme peut apporter une satisfaction et un plaisir immense. Comment les mettre en place ? Comment créer des énigmes originales et collaboratives ?



### Dans le noir par *Jul*

Les joueurs sont dans l'obscurité totale, ne sachant pas ni où ils sont, ni quand, ni comment ils sont arrivés là. Ils vont discuter et argumenter pour comprendre ce qui se passe et pourquoi ils sont là. Dans aucun cas il n'y aura des réponses à leurs questions. Le jeu leur rendra ce qu'ils y mettent et ils croiront ce qu'ils auront envie de croire.

1h30 d'atelier et 1 heure de jeu



### Danse ton GN, la chorégraphie pour les nuls par *Lucie Choupaut*

Dans cet atelier, nous allons tester un moyen de créer des chorégraphies ultra badass pour tous niveaux de danse. L'idée est d'expérimenter un système d'ateliers de préparation et de création de chorégraphies en vue d'un GN comédie musicale ou de tout autre GN qui voudrait avoir un moment chorégraphique en jeu. Prévoyez des vêtements confortables.



### Développer l'émotion entre les personnages lors d'un GN par *Sébastien Bollut*

Après un échauffement ludique, l'atelier propose des exercices et des techniques basées sur le théâtre d'improvisation pour susciter un peu plus l'émotion entre les personnages (joueurs).



### Développer son jeu d'acteur par *Sébastien Bollut*

Grâce à des exercices et des situations de jeux de théâtre d'improvisation, le but est de réveiller la spontanéité et l'écoute de l'autre pour développer son jeu d'acteur.



### Écrire un GN de propagande par *Vincent Choupaut*

Nous allons réfléchir ensemble aux moyens de transmettre un message ou une idée en GN. Par petits groupes nous allons écrire des mini-jeux visant à convaincre les joueurs de telle ou telle idée et nous allons réfléchir aux différents moyens à notre disposition pour que la transmission de ce message soit efficace. Nous n'avons aucune clé pour répondre à ces questions, ce sera de l'expérimentation pure.

À la fin de l'atelier nous tâcherons de faire jouer ces mini-jeux aux autres participants de LaboGN.



### Écrire un scénario d'enquête par *Baptiste Cazes & Pascal Meunier*

Cet atelier propose de tester une méthode d'écriture d'enquête de GN. Une méthode pour créer un scénario palpitant, original et préserver un mystère au maximum tout en ne bridant pas sa créativité.







**Écris le meilleur GN du monde en 1h** par *Lila Clairence*

Atelier de présentation d'une méthode de brainstorming efficace pour écrire un jeu de rôle. On va apprendre ensemble à inventer, accepter et renoncer.



**Entrez dans l'équipe Electro-GN** par *Vincent Choupaut*

Le site [www.electro-gn.com](http://www.electro-gn.com) propose depuis 4 ans des critiques, des articles théoriques, des présentations de jeux et des actualités liées au GN. Et demain que voudriez-vous y trouver ? Venez échanger avec nous, proposer vos idées et réfléchir à la façon dont nous pourrions rendre ce site plus communautaire et vivant.



**Et si on écrivait un Mini GN en une semaine...** par *Lionel*

En 2h par jour, venez participer à l'élaboration d'un mini-GN qui sera joué à la fin de Labo-GN. Le format sera prédéfini à l'avance, les séances de travail donneront rapidement du concret et on pourra tester le jeu en fin de semaine.



**Euro-centrisme et projections racistes dans les univers fantastiques** par *Lila Clairence*

Le racisme est un système, une force culturelle lourde qui modèle notre inconscient. Le milieu de la «fantasy» ne fait pas exception. Pourquoi les génériques humains sont presque toujours d'inspiration européenne, alors que les inspirations d'ailleurs seront sous les traits de non-humains ? Quels sont les clichés récurrents sur les populations ? En quoi tout cela dépasse le simple cadre du ludique ? Quelles sont les pistes pour une nouvelle fantasy moins stéréotypée ?



**Fabrication de moules en plâtre pour prothèse** par *Nicolas Péné*

Fabrication de moules en plâtre à partir des sculptures réalisées précédemment.





### Fast-food stanislavski par *Cédric Barotin*

Inventé par Keith Johnstone, cet exercice d'improvisation permet de construire très rapidement un archétype reconnaissable par tous. Nous ne sommes pas dans la méthode stanislavski proprement dite, mais plutôt dans une variante light et décomplexée.



### Herboristerie par *Pascal Meunier & Patrice Derbier*

Cet atelier vous donnera l'opportunité de faire connaissance avec un système de simulation destiné à intégrer une herboristerie réaliste et ludique dans vos GN. Cela concerne bien sûr des jeux dont le contexte se prête à la présence d'herboristes et à la fabrication de potions.

Les principes sont très simples et cet atelier n'est finalement guère plus qu'un prétexte pour procéder ensuite à la mise en pratique, qui donnera lieu à une randonnée dans la nature de deux à trois heures.



### Huntsville par *Lila Clairence, Hortense Oudot, Stéphanie Ailloud*

Les dernières heures d'un condamné à mort. Holly est morte d'une balle dans le dos, tirée par son mari, Allan. Leurs familles sont présentes pour l'exécution. Que pensent tous ces gens ? Que ressentent-ils ?



### ImproviZons par *Julien Dejean*

Des sessions de mise en jambe matinales avec des jeux de théâtre d'improvisation pour favoriser la connaissance et cohésion de groupe, la prise de confiance personnelle, développer sa créativité, sa réactivité et se donner la pêche pour commencer la journée en s'amusant.



### Jerkform par *Baptiste Cazes et Leïla Teteau-Surel*

À partir de thèmes tirés au hasard, les participant.e.s doivent trouver le plus rapidement possible une idée de GN débile, qui fait de l'orga un connard.



### Jeu d'introduction par *Lila Clairence*

Le but d'un jeu d'introduction est de briser la glace entre les participants et de représenter l'esprit LaboGN : une invitation à la création, au respect mutuel, au partage et à l'amour.



### L'amour au temps de l'avalissement par *Leïla*

Nous sommes dans une grande ville qui peut être New York, Paris ou Singapour. Aujourd'hui. Vous interprétez un couple vivant dans cette ville, qui se retrouve dans un café. La conversation prend un tour sérieux, une explosion ou implosion d'émotions. Vous êtes ensemble depuis quelques temps, de 6 mois à deux ans. Vous n'habitez pas ensemble.

C'est l'histoire de nos relations, de ce moment critique où chacun réalise que cela ne fonctionne pas. Peut-être est-ce la fin. Peut-être est-ce le début de quelque chose de neuf et de plus sincère. Nous essayons d'attraper ce moment où un couple réalise que la crise est là. Nous visons l'oeil du cyclone.



### L'enfer de Kant par *Pascal Meunier*

L'Enfer de Kant est un jeu pour trois joueurs sur le chômage et le clivage social et professionnel entre les actifs et les non actifs. Il met en scène une famille de trois personnes, Edouard, Émilie et Gaël Kant, dont on suivra en trois à quatre heures le destin sur une période de 1094 jours.

Il s'agit d'un drame social, incontestablement, mais qui ne se veut pas critique et qui est dépourvu d'enjeux. La construction et l'issue du récit se feront d'un commun accord entre les protagonistes. Les décisions prises pendant le déroulement détermineront le chemin emprunté par cette famille et conduiront à des fins différentes. Il n'y a pas de réussite ni d'échec. Les joueurs choisiront en pleine connaissance de cause les orientations et le destin de leurs personnages. D'aucuns pourront en faire une histoire qui finit bien ou au contraire une tragédie.

Chacun des joueurs sera amené à interpréter un des trois personnages principaux ainsi qu'une dizaine de personnages secondaires. En trois actes et une trentaine de scènes d'une durée moyenne de cinq minutes, l'Enfer de Kant nous fera plonger dans les différentes étapes du chômage et nous amènera à toucher du doigt les problématiques et souffrances que rencontrent ceux qui y sont confrontés.





### La « Fin » en GN par *Julien M (table ronde)*

Une question me hante, quand vient le moment d'écrire l'histoire d'un jeu...

Comment la terminer ? Comment mettre un point final à une intrigue, à une épopée ?

Doit-on être dirigiste ? Tout contrôler ? Voler le libre arbitre des joueurs afin de servir le récit ?

Ou doit-on laisser filer notre histoire, comme on laisse filer notre gamin sur son premier vélo de grand, au risque qu'il se vautre dans le fossé dix mètres plus loin ?

Cet atelier, vous l'aurez saisi, a pour but de mettre sur la table les expériences de chacun en matière de « Fin » de GN afin d'en tirer les bonnes leçons et, peut-être, d'en extrapoler quelques méthodes d'écriture et d'organisation.



### La méthode eXpérience par *Vincent Choupaut*

Cet atelier vous présentera pas à pas une méthode d'écriture de scénario de GN que vous expérimenterez par petits groupes. Vous quitterez cet atelier avec un scénario de GN que vous aurez écrit pendant l'atelier, ainsi qu'une méthode que vous pourrez réutiliser pour vos futurs scénarios. Cette méthode se concentre sur l'écriture d'histoires.



### La vidéo en GN par *Lionel*

Un atelier sur la présentation vidéo (du tournage au montage). Que faut-il pour faire une vidéo ? Monter un film, pas si difficile que ça ! À quoi faut-il penser en amont ? La vidéo, un moyen de soulager l'organisation sur site.



### Le Grand forum du design - *Collectif*

Un espace de discussions organisées en questions/réponses et par petits groupes à propos des jeux joués pendant la semaine et autres. L'occasion de rapprocher vos questions de celles d'autres orgas et de faire le tour de ce qui a été produit pour cette année même si vous n'avez pas eu le temps de tout jouer.



## Le procès du siècle par *Lionel* et *Matthieu*

Le cinquième éléphant ré-organise un des Mini GN. Le procès du siècle.

13 octobre 2087

Demain matin débutera le Procès-réalité qui marquera l'histoire de la justice et de la robotique et sera sans doute le procès du siècle. Tous les citoyens attendent cet événement depuis maintenant plusieurs jours. Chacun se souvient du carnage de la semaine dernière perpétré par Gerald 2.0, le robot médico-domestique dans la résidence des Violettes, paisible et sans histoire maison de retraite de banlieue.

Malgré l'arrivée très rapide des secours, il apparaît que les actes de Gerald 2.0 ont entraîné la mort de 4 pensionnaires et choqué les membres du personnel et certains résidents. Malheureusement, les premières tentatives d'accès à la mémoire interne du robot restent des échecs.

Bien entendu, depuis ce drame, personne ne s'est encore exprimé sur les responsabilités de chacun dans cette affaire délicate qui dépasse déjà le cadre judiciaire et pourrait avoir une incidence réelle sur le quotidien de nos téléspectateurs.

Nous attendons avec impatience les exposés des avocats de la firme Lifecare Inc, fabricante du robot domestique, des avocats de la maison des Violettes et des avocats des victimes. De plus, Justice Channel, votre chaîne préférée, a décidé pour la toute première fois de mandater des avocats pour défendre le cas de Gerald 2.0 en personne, afin que la cause robotique soit représentée.

Certains parlent d'erreur humaine, de manque de personnel, de bug de programmation ou de Burn Out robotique. En tout cas, nous attendons impatiemment les délibérations et les conclusions de ce procès encadré par nos célèbres procureurs - animateurs. Comme d'habitude Justice Channel retransmettra l'intégralité du procès en direct afin que les télé-jurés puissent se faire un avis et voter le verdict...





### Le Voyage par *Stéphane Rigoni*

Portées par l'espoir du Tournant - un lieu d'abondance, de sécurité et de chaleur - 4 silhouettes efflanquées, 4 âmes épuisées mais résolues, cheminent dans un paysage morne et glacé. Chaque pas les éloignera de leur but et de qui elles furent. Le Voyage est un jeu à scènes qui varie les styles de jeu (narration, monologues, GN). L'ambiance est fataliste (sombre et calme) et la parole rare. Certaines scènes peuvent choquer (une validation individuelle en amont du jeu est prévue). Le Voyage est un jeu de Fredrik Åkerlind. Il est largement inspiré par la Route de Cormac McCarthy (avoir lu ou vu le film ne pose aucun souci).



### Les 7 Zombies de l'Apocalypse par *Elise et Mathieu*

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. À 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. On vous a assuré d'une extraction en hélicoptère.



### Limbo par *Stéphane Rigoni*

Ni vivant, ni tout à fait trépassé, ayant fait un pas de côté en dehors du flux du temps, vous vous réveillez dans un non-lieu surréaliste et tranquille. Les Limbes. L'endroit où l'on contemple ses choix passés, où l'on décide la suite du voyage. Limbo est un jeu court, calme et ouvert de Tor Kjetil Edland. Pour symboliser la fragilité des personnages, il est demandé aux joueurs de porter une tenue simple et légère : sous-vêtements/pyjama plus ou moins couvrants selon votre préférence personnelle - slips, boxer ou pantalon de nuit, soutien-gorges ou/et maillot de corps - de couleur idéalement blanche ou sinon gris ou noir).



### Massages - Collectif

Venez vous relaxer, offrir un moment de détente, ou encore apprendre des bases de réflexologie.



### Moulage du corps humain par *Nicolas Pénel*

Moulage de visage, dent et main en alginate et tirage en plâtre : le prérequis pour fabriquer des prothèses SFX sur mesure.



### Ninjadadémie par *Matthieu Nicolas*

Dans cette partie du Japon ressemblant étrangement à la Savoie, l'académie forme des enfants arrachés à leurs familles, et destinés à porter l'habit noir. Les élèves, regroupés en dojo, redoublent d'efforts et rivalisent de perfidie pour impressionner le grand Sensei.

Entraînements stupides, assassinats improbables, et visiteurs what the fuck seront au programme de ce grand jeu collectif, gamist, mais pas prise de tête.



### Pan ! T'es mort par *Joséphine Verneuil*

Remettre la mort à sa place, comme l'événement dramatique et irrévocable qu'elle est.

Selon le point de vue, donner la mort de manière constructive ou l'accepter et avoir une belle mort. Dans tous les cas, rendre à cet événement toute l'importance qu'il a.

Atelier mixte entre échanges d'expériences, ateliers d'improvisation et passages aux actes.



### Partage d'expériences entre créateurs de GN par *Sébastien Bollut*

Il s'agit d'un moment de partage entre scénaristes afin de découvrir toutes les possibilités de processus de création d'un jeu. Les expériences de chacun permettront de découvrir différentes facettes de la création d'un jeu, entre techniques et méthodes / intuition, répartition de travail / création en solo...



### Papers par *Stéphane Rigoni*

Papers est une expérience participative dynamique, surréaliste et fun, qui se moque gentiment de la culture d'entreprise. Le jeu est facile d'accès (personnages juste esquissés, jeu dominé par la réalisation en commun d'actions absurdes et simples) et se veut amusant. Papers est une création de Petter Karlsson et Martin Rother-Schirren.





### Plan Social par *Vincent Choupaut*

L'histoire d'un plan de licenciement collectif dans une usine en Charente-Maritime, vue à travers les yeux d'une galerie de personnages.



### Please, Continue (Hamlet) par *Baptiste Cazes & Leïla Teteau-Surel*

À vous de juger !

Please, Continue (Hamlet) est un GN avec public au cœur d'un vrai-faux procès, dans un tribunal GN avec 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. Chacun est invité à s'interroger sa propre définition de la justice et à réfléchir à des questions essentielles de société.



### Préparation des ateliers libres par *Vincent Choupaut & Lila Clairence*

Premier atelier de la semaine pour les personnes qui veulent préparer des ateliers créatifs. Le moment de venir parler de ce que vous voulez faire de votre semaine, et de se greffer sur des projets.



### Psychédélice par *Antoine, Thomas, Leïla*

Une sélection éclectique d'une heure de musique assortie des meilleures vidéos psychédélices du web. Venez danser et vous laisser absorber !





Release par *Matthieu Nicolas*

Release propose une expérience de jeu autour des dilemmes moraux, emballée dans un scénario de type «thriller». Un boîtier, trois boutons, et que des mauvais choix.



Réflexion autour des GNiales Rhône-Alpes par *Lionel*

Labo-GN est un lieu de rencontres et il serait dommage de ne pas profiter de ce moment pour réunir les associations de Rhône-Alpes et discuter d'un projet de GNiales Rhône-Alpes.

Qui, Quand, Comment ? Un atelier pour échanger et pourquoi pas lancer l'événement !



Sage Fight par *Joséphine Verneuil*

Du Kung Fu en rythme !

Venez jouer en duel, en équipes ou en mêlée. Échauffez-vous, prenez votre meilleure pose de kung-fu panda et au top, débutez le combat en rythme.



Salute of the Jugger par *Elise* et *Matthieu*

Venez découvrir le Jugger, un jeu d'équipe post-apocalyptique avec un ballon et des armes en mousse, inspiré du film Salute of the Jugger (ou le Sang des Héros en VF). Nous cherchons à définir des règles du jeu pouvant intéresser même les moins sportifs. Ce sera donc l'occasion d'en tester différentes variantes. Amenez vos armes et protections de GN, constituez une équipe de cinq gladiateurs des temps post-apocalyptiques, et venez relever le défi.



Sarcophage par *Jul*

Sarcophage est un jeu qui met le personnage face à sa propre mort. Après une attaque nucléaire les personnages sont prisonniers d'un abri anti atomique. Peu à peu ils prennent conscience qu'il n'y a aucune échappatoire possible et que le blockhaus deviendra leur tombeau. Dans ce jeu il n'y a aucun moyen de s'évader ni de s'en sortir. Pas de résolution d'énigmes ou de grandes scènes dramatiques dans Sarcophage. Le jeu est tourné vers la composition d'une atmosphère pesante et privilégie l'introspection des personnages face à leur destin.

Un jeu de Kaia Aardal, Joné Aareskjold et Martin Nielsen





### Sculpture argile par *Nicolas Pénel*

Techniques de sculpture basique en argile, textures et finitions.



### Supprimons les barrières sociales par *Jérôme Fourage*

En se basant sur des ateliers de cohésion de groupe de l'improvisation théâtrale, cet atelier est là pour apprendre à ce connaître et créer une certaine dynamique.



### Table de mixage du GN par *Baptiste Cazes*

Plus qu'une approche théorique, la table est un outil pour organiser vos pensées quand vous concevez un GN. Nous espérons que les auteurs trouveront l'outil pertinent et pourront l'utiliser à l'avenir.

Quand vous pensez votre GN, il y a de nombreux paramètres que vous pouvez -et devez- ajuster. Ces paramètres auront une grande influence sur votre jeu. La table de mixage propose un cadre pour organiser ces paramètres. L'idée est qu'un organisateur est comme un technicien qui ajuste l'éclairage et le son d'un concert ou d'une performance. Présentation et utilisation.



### Techniques du théâtre de l'opprimé : arc-en-ciel du désir par *Cédric Barotin*

L'arc-en-ciel du désir fait partie de la panoplie des techniques du théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal. Elle cherche à rendre collectives les problématiques individuelles, à mieux comprendre les difficultés existantes entre protagonistes et antagonistes d'une situation conflictuelle. Cet atelier propose une première approche de cette technique, en s'appuyant sur des situations vécues par les participants.



### Techniques du théâtre de l'opprimé : les flics dans la tête par *Cédric Barotin*

Les flics dans la tête fait partie de la panoplie des techniques du théâtre de l'opprimé d'Augusto Boal. Définit comme une technique introspective d'improvisation, elle a pour objectif de mettre en image, grâce au collectif, les procédés de censure et d'oppression que nous nous infligeons. Cet atelier propose une première approche de cette technique, en s'appuyant sur des propositions des participants.



### Techniques du théâtre de l'opprimé : le Théâtre Forum par *Cédric Barotin*

La notion de «spectateur» est au coeur du Théâtre Forum d'Augusto Boal. C'est par la représentation sur scène des oppressions subies par une population que celle-ci peut saisir l'opportunité d'intervenir sur scène et proposer des solutions à ses propres problèmes. Cet atelier a pour objectif de présenter le dispositif scénique d'un forum (acteurs, joker, spectateurs) à travers des exemples concrets vécus par les participants, dans leur vie réelle ou fictive.



### The Outbreak par *Hortense Oudot*

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 et au rythme lent cherche à explorer les enjeux des rapports humains et de la survie lorsqu'aucun futur n'est possible.



### Une typologie des GN à partir de la table de mixage par *Binou*

Comment les données enregistrées dans la table de mixage peuvent être mobilisées pour établir une typologie du GN en France ? Une présentation des premiers résultats à travers 8 profils types.



### Vie et Mort d'un groupe de rock par *Lionel*

«Un premier album détonnant» - Les inrockuptibles

«Un groupe à la vie compliquée mais à la musique si entraînante» - Gala

«10 ans de carrière, ça se fête» - Metalmag

«Un adieu apprécié par le public» - Guitarpart

«Une tragédie» - Peoplemagazine



### Youpi Matin : pilates par *Lucie Choupaut*

Parce que rien de tel qu'un peu de sport pour se réveiller, je vous propose de découvrir quelques exercices clés de la méthode Pilates (renforcement musculaire).

N'oubliez pas de mettre des vêtements de sport confortables et d'apporter un tapis de sol ou une serviette de plage pour réaliser les exercices.





**LES ATELIERS LIBRES**

Labo-GN 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, groupe d'échanges 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.



**PLANNING**

	REPAS
	EVENEMENT SOCIAL
	JEU
	ATELIER
???	CONSEILLE SI JAMAIS VU
!!!	PLACES LIMITEES

DIMANCHE 9	
	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 LaboGN
17:30 - 18:00	Supprimons les barrières sociales
18:00 - 18:30	Jeu d'intro
18:30 - 19:00	
19:00 - 19:30	
19:30 - 20:00	Dîner
20:00 - 20:30	
20:30 - 21:00	
21:00 - 21:30	
21:30 - 22:00	
22:00 - 22:30	
22:30 - 23:00	
23:00 - 23:30	
23:30 - 00:00	
23:30 - 00:00	



LUNDI 10					
	Réfectoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
08:00 - 08:30			Youpi matin		
08:30 - 09:00	Petit déjeuner				
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00		Table mixage GN ???	GN Allié ???		Limbo
10:00 - 10:30		Préparation ateliers libres - Faites votre Labo	ImproviZons	Blackbox ??? !!!	
10:30 - 11:00			Fastfood Stanislaw- ky !!!		
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 12:30					
12:30 - 13:00	Déjeuner				
13:00 - 13:30					
13:30 - 14:00	Ateliers libres	Sarcophage - ateliers	Ateliers libres		Et si on écrivait un mini GN ?
14:00 - 14:30					
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30					Salute of the Jugger
15:30 - 16:00	La méthode eXperience ???	Moulage du corps hu- main !!!	Sarcophage - le jeu		
16:00 - 16:30					
16:30 - 17:00					
17:00 - 17:30					
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30					Release
18:30 - 19:00					
19:00 - 19:30	Debriefing				
19:30 - 20:00	Dîner				
20:00 - 20:30					
20:30 - 21:00		Ninjadadémie			
21:00 - 21:30					
21:30 - 22:00					
22:00 - 22:30					
22:30 - 23:00					
23:00 - 23:30					
23:30 - 00:00					





MARDI 11					
	Réfectoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
08:00 - 08:30			Youpi matin		
08:30 - 09:00	Petit déjeuner				
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00		La « fin » en GN !!!	Techniques du théâtre de l'opprimé : arc en ciel du désir !!!	Dans le noir	Création d'énigmes
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00					
11:00 - 11:30					
11:30 - 12:00	Bullons ensemble	Pan t'es mort !!!	Eurocentrisme et projections racistes		
12:00 - 12:30					
12:30 - 13:00	Déjeuner				
13:00 - 13:30					
13:30 - 14:00	Ateliers libres				Et si on écrivait un mini GN ?
14:00 - 14:30					
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30		Les ateliers pré GN	Massages	Braquage	L'amour au temps de l'avilissement
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30		Sagefight !!!	Ecrire un scénario d'enquête		
16:30 - 17:00					
17:00 - 17:30		La vidéo en GN !!!			
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30					
18:30 - 19:00					
19:00 - 19:30	Debriefing				
19:30 - 20:00	Dîner				
20:00 - 20:30					
20:30 - 21:00	Jerkform	Soirée jeu de plateau		Vie et mort d'un groupe de rock	Huntsville
21:00 - 21:30					
21:30 - 22:00					
22:00 - 22:30					
22:30 - 23:00					
23:00 - 23:30	Psyché délice				
23:30 - 00:00					



MERCREDI 12								
	Réfectoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4			
08:00 - 08:30			Youpi matin					
08:30 - 09:00	<del>Petit déjeuner</del>							
09:00 - 09:30								
09:30 - 10:00		Please, continue (hamlet) - Les ateliers	ImproviZons	The outbreak				
10:00 - 10:30								
10:30 - 11:00			Techniques du théâtre de l'opprimé : les flics dans la tête !!!					
11:00 - 11h30								
11:30 - 12:00								
12:00 - 12:30								
12:30 - 13:00	<del>Déjeuner</del>							
13:00 - 13:30		Ateliers libres			Et si on écrivait un mini GN ?			
13:30 - 14:00								
14:00 - 14:30								
14:30 - 15:00								
15:00 - 15:30		Développer l'émotion entre les personnages lors d'un GN !!!	Sculpture argile !!!	Le voyage	Before and after silence			
15:30 - 16:00								
16:00 - 16:30								
16:30 - 17:00								
17:00 - 17:30		Ecris le meilleur GN du monde !!!						
17:30 - 18:00								
18:00 - 18:30								
18:30 - 19:00								
19:00 - 19:30	Debriefing							
19:30 - 20:00	<del>Dîner</del>							
20:00 - 20:30								
20:30 - 21:00								
21:00 - 21:30								
21:30 - 22:00								
22:00 - 22:30	Please, continue (Hamlet) - Le jeu							
22:30 - 23:00								
23:00 - 23:30								
23:30 - 00:00								





JEUUDI 13

	Réfectoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
08:00 - 08:30			Youpi matin		
08:30 - 09:00	Petit déjeuner				
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00	Herboristerie et mise en pratique par la ballade champêtre	Partage d'expériences entre scénaristes de GN !!!	ImproviZons		
10:00 - 10:30			Techniques du théâtre de l'opprimé : le théâtre forum !!!		Ecrire un GN de propagande
10:30 - 11:00					
11:00 - 11h30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 12:30					
12:30 - 13:00	Déjeuner				
13:00 - 13:30	Ateliers libres				Et si on écrivait un mini GN ?
13:30 - 14:00					
14:00 - 14:30					
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30	Danse ton GN : la chorégraphie pour les nuls	Développer son jeu d'acteur !!!	Huntsville	L'enfer de Kant	
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30					
16:30 - 17:00	Fabrication de moules en plâtre pour prothèses !!!				
17:00 - 17:30					
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30					
18:30 - 19:00					
19:00 - 19:30	Debriefing				
19:30 - 20:00	Dîner				
20:00 - 20:30					
20:30 - 21:00	Initiation poker et soirée poker			Le procès du siècle	Les 7 zombies de l'apocalypse
21:00 - 21:30					
21:30 - 22:00					
22:00 - 22:30					
22:30 - 23:00					
23:00 - 23:30					
23:30 - 00:00					





VENDREDI 14					
	Réfectoire	Salle 1	Salle 2	Salle 3	Salle 4
08:00 - 08:30			Youpi matin		
08:30 - 09:00	Petit déjeuner				
09:00 - 09:30					
09:30 - 10:00		Ars armandi ???			Massages
10:00 - 10:30					
10:30 - 11:00		Entrez dans l'équipe electro GN			Papers
11:00 - 11h30					
11:30 - 12:00					
12:00 - 12:30					
12:30 - 13:00	Déjeuner				
13:00 - 13:30					
13:30 - 14:00	Ateliers libres				Et si on écrivait un mini GN ?
14:00 - 14:30					
14:30 - 15:00					
15:00 - 15:30		Réflexion autour des GNiales Rhône-Alpes			Plan social
15:30 - 16:00					
16:00 - 16:30					
16:30 - 17:00					
17:00 - 17:30		Le grand forum du design			
17:30 - 18:00					
18:00 - 18:30					
18:30 - 19:00					
19:00 - 19:30	Debriefing				
19:30 - 20:00	Dîner				
20:00 - 20:30					
20:30 - 21:00	Soirée finale				
21:00 - 21:30					
21:30 - 22:00					
22:00 - 22:30					
22:30 - 23:00					
23:00 - 23:30					
23:30 - 00:00					





SAMEDI 15	
	Réfécatoire
08:00 - 08:30	
08:30 - 09:00	
09:00 - 09:30	
09:30 - 10:00	Petit déjeuner
10:00 - 10:30	
10:30 - 11:00	
11:00 - 11:30	LaboGN 2015
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	



## RESTEZ EN CONTACT

CAMARADE

TEL

MAIL

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....

.....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....  
 .....



## **REMERCIEMENTS**

\* Merci à la FédéGN qui a porté et soutenu ce projet

\* Merci au Cinquième éléphant, à expérience, et au Wargs

\* Merci à Electro-GN et à ses lecteurs, merci au forum murder-party.org

\* Merci à l'équipe cuisine de Sophia BOUAKKA-MANESSE.

\* Merci à tous les bénévoles qui se sont portés volontaires pour que cette semaine existe.

\* ... And last but not least, merci à toi, Laborantin(e). Tu es l'âme et le cœur de ce séjour.





**PARLEZ EN  
AUTOUR DE VOUS**

