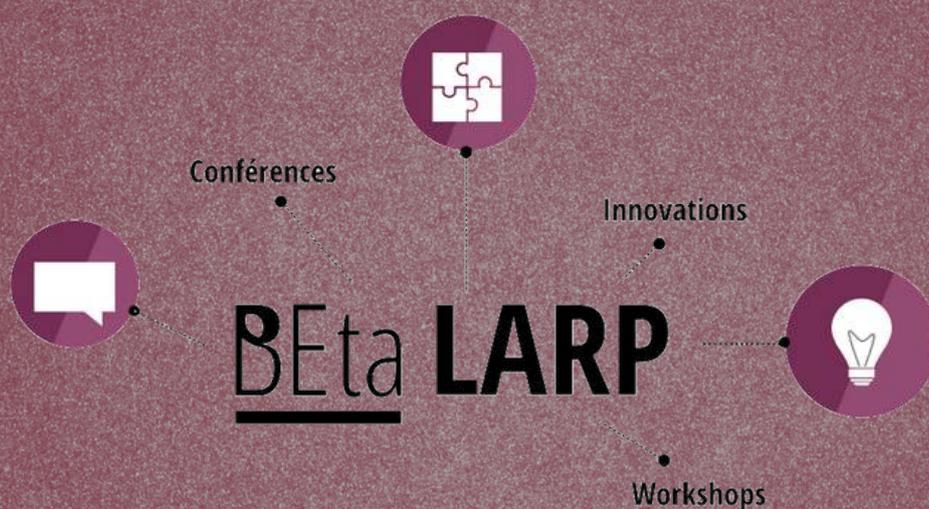


BETA LARP 2019

LE PROGRAMME



BE LARP

TABLE DES MATIÈRES

03

Bienvenue

04

**Etre un.e
bon.ne
allié.e à beta
larp**

05

Infos pratiques

07

ATELIER

10

JEUX DE RÔLES

12

Tables rondes

14

CONFERENCES

16

PANEL TALK

17

Planning

MOT DE L'ORGANISATION

La 7^{ème} édition de BEta LARP s'apprête à ouvrir ses portes dans quelques jours et nous prenons le temps de nous arrêter sur le chemin déjà parcouru. Aujourd'hui, le GN se transforme et nous nous éloignons des orientations de jeu dichotomique et du clivage induit bien souvent résumés à « jeu VS histoire », « nordique VS GN bien de chez nous », « amusement VS émotions ».

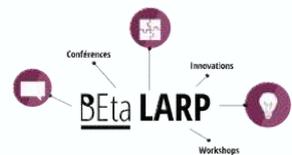
Les GN s'empruntent les uns les autres techniques, méthodes, idées, univers et se mélangent pour créer l'ensemble diversifié des GN de demain. Le GN négocie aussi sa transformation accompagnée par de nouveaux et nouvelles organisateur.trices osant remettre en question les codes préétablis, habitudes de jeu, normes, méthodes, etc.

A ce carrefour générationnel, nous nous devons d'ouvrir nos esprits et nos #Keur afin de permettre à chacun.e. d'avancer dans le respect des autres et de leurs créations. De cette manière nous pourrons tous.tes ressortir enrichi.e.s de nos échanges et expériences et ainsi éviter les échecs dûs à nos egos respectifs et notre arrogance.

GNistes d'aujourd'hui, de demain, du monde et d'ailleurs ; Mélangez-vous !

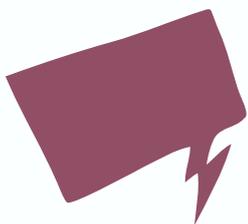
BE Larp

Cet événement est organisé par BE Larp avec le soutien et la collaboration de bénévoles organisateur.rices : merci à Romain Feret, Mégane Mathieu, Anne Marchadier, Sasha Berger, Kevin Gony et Michaël Freudenthal



Bon BEta LARP à toutes et tous, et que le GN grandisse par vos échanges !

ÊTRE UN.E BON.NE ALLIÉ.E À BETA LARP



- Veiller à laisser **un temps de parole** aux personnes dont c'est la première participation et à celles qui n'ont pas l'habitude de s'exprimer si elles le souhaitent.
- Ne vous sentez pas obligé.e.s d'intervenir. Votre présence est déjà précieuse en soi !
- Quand une personne vous signifie ses **pronoms/prénoms** préférés, utilisez-les. Si vous ne savez pas quels pronoms utiliser, soyez à l'écoute ! Si une personne vous corrige sur la façon dont vous vous adressez à elle, prenez-le en compte et adressez-vous à elle de la manière dont elle le désire.
- Soyez vigilant.e du confort et du bien-être des autres.
- Laissez **une chaise ou une place de libre** auprès de votre groupe chaque fois que vous avez une discussion. N'hésitez pas à inviter les personnes que vous ne connaissez pas à se joindre à vous !
- Si vous remarquez une personne isolée, prenez le temps d'aller vers elle. Néanmoins, si elle désire rester un peu à l'écart, respectez son choix. De même, ne vous sentez pas obligé.e d'être entouré.e en permanence. Si vous en sentez le besoin, prenez du temps pour recharger vos batteries.
- Soyez indulgent.e envers chacun et chacune. Le GN regroupe des personnes très différentes, avec des parcours qui le sont tout autant. **AUCUNE expérience de GN n'est meilleure qu'une autre !**
- Soyez **bienveillant.es**, nous sommes tous et toutes là pour apprendre et découvrir.
- Si vous entendez autour de vous des remarques, des propos, des "blagues" à caractère discriminant (LGBTphobes, racistes, sexistes, classistes,...) qui vous touchent (ou pas forcément), n'hésitez pas à reprendre la personne responsable et à lui faire remarquer que c'est gênant.

QUESTION PRATIQUES



CONTACT

L'équipe organisatrice de l'événement se tient à votre entière disposition tout au long de l'événement pour répondre à toutes vos questions (vous les reconnaîtrez grâce à leur très beau t-shirt couleur aubergine).

Jusqu'au jour de l'événement, vous pouvez également envoyer un mail à beta@larp.be !



TRANSPORTS

L'événement se tient à l'Auberge de Jeunesse de Charleroi (Rue Bastion d'Egmont, 3). L'établissement se trouve à proximité de la gare de Charleroi-Sud (5 minutes à pieds) et à proximité des parkings de Rive Gauche, du parking de l'Inno, du parking de Tirou ou de celui de la Digue. Toutes les infos relatives au stationnement se trouvent sur le site de l'Auberge de Jeunesse de Charleroi

(<https://www.lesaubergesdejeunesse.be/charleroi>).



LOGEMENT

BEta Larp a lieu sur deux jours ! Pour l'occasion, un système de logement en dortoirs a été proposé aux participant.e.s. Le prix est de 12,5 euros la nuit et de 25 euros pour les deux nuits. Veuillez toutefois à prendre avec vous des draps ; seuls les matelas et les oreillers sont disponibles sur place. Si vous arrivez le jeudi ou repartez le lundi, il est possible de rester sur place mais le prix sera de 20 euros la nuit.

WIFI

Besoin d'utiliser le wifi ? Un code vous sera remis à l'accueil lors de votre arrivée. Vous aurez l'occasion de parcourir vos boîte mails, de commenter les lives et de consulter vos comptes perso sans utiliser votre 4G !



SE RAFRAICHIR

Les personnes qui ont réservé une ou deux nuits sur place peuvent évidemment profiter des douches communes qui sont à leur disposition ! Attention, n'oubliez pas d'apporter avec vous votre serviette de bain !



SE NOURRIR ET S'ABREUVER

Pour vous abreuver, un bar sera ouvert dans la salle commune. Des repas vous sont proposés tout au long des deux journées (si réservation faite). Pour le midi, on vous propose un repas sandwich garni. Pour le soir, vous aurez droit à un repas chaud ! Si vous n'avez pas réservé vos repas, pas de panique, vous trouverez à proximité de l'Auberge différentes petites restaurations qui vous permettront d'avoir le ventre bien rempli toute la journée/soirée!



ATELIERS

DE BETA LARP AU FESTIVAL DU HUIS CLOS

Eric Stevens

Proposer à des candidats organisateurs de huis-clos de les lancer en vue du festival de novembre 2019. Les aider à trouver leur thème ou leur en proposer un, commencer la mise en place nécessaire à l'écriture (pitch, personnages, déroulement) et leur proposer de les « accompagner » pendant tout le long de l'année jusqu'à l'événement proprement dit.

DU SCÉNAR AU BRIEFING QUELQUES OUTILS

Martin Gontier et Maar Audin

Du grand briefing général juste avant le TI au petit briefing qui concerne 10 PNJ, en passant par les consignes de sécurité avant une bataille rangée, il est une certitude: briefier, ce n'est pas facile. Pourtant proposer un briefing efficace a de nombreux avantages: gain de temps, gain d'énergie, meilleure immersion (puisqu'il ne faut pas sortir du jeu pour demander des détails), meilleure efficacité des PNJ, etc. À toutes fins utiles, cet atelier propose de lister un éventail de bonnes pratiques concernant la réalisation d'un briefing, suivi d'un atelier d'écriture qui permettra de mettre en pratique ces quelques conseils.

MAQUILLAGE À EFFET SPÉCIAUX Archibald Simonis

N'avez vous jamais eu envie de vous essayer au maquillage mais le budget ne suivait pas pour vos premiers tests? Et bien cet atelier d'une heure trente propose de vous laisser tenter et découvrir des maquillages à effets spéciaux gratuitement. Le magasin Fiesta Gogo offre cette opportunité pour se faire les dents dans le milieu du jeu de rôle grandeur nature sous les conseils amateurs d'Archibald Simonis.

PARLER POUR NE RIEN DIRE... MAIS ON S'EN FOUT

Maar Audi & Martin Gontier

L'atelier Taverne, c'est un atelier qui ne sert à rien. Enfin si, mais non. On va apprendre à parler, à discuter, à échanger, à jouer et surtout... surtout, on ne va rien accomplir et passer un bon moment (TI !) parce que la vie, ça n'se limite pas aux enquêtes et aux grandes épopées héroïques... T'as du mal ? viens apprendre ! Tu sais déjà ? viens t'améliorer ou te marrer ! T'as pas envie ? c'pas grave, y'a d'autres trucs à faire qu'un atelier Taverne !

Cet atelier vise un public Large. Il se veut vulgarisateur et une opportunité pour tou.te.s ceux qui le veulent de se rapprocher de l'événement.

DÉS CONCERTANTS : MUSIQUE EN GN

Bureau des Songes

Comment intégrer la musique en GN ? Que peut-elle apporter à l'expérience de jeu ? Quel outil peut-elle être pour les orgas ? Joueur·se et/ou musicien·ne, faut-il faire un choix ? Un atelier-rencontre entre conférence, démonstration, partage d'expériences et expérimentation. Ouvert aux musiciens (instruments cordialement invités) et à tou·te·s les enthousiastes !

FORMATION BWAT (THÉORIE ET PRATIQUE)

Quentin Bocken & Quentin Elias

Du grand briefing général juste avant le TI au petit briefing qui concerne 10 PNJ, en passant par les consignes de sécurité avant une bataille rangée, il est une certitude: briefier, ce n'est pas facile. Pourtant proposer un briefing efficace a de nombreux avantages: gain de temps, gain d'énergie, meilleure immersion (puisqu'il ne faut pas sortir du jeu pour demander des détails), meilleure efficacité des PNJ, etc. À toutes fins utiles, cet atelier propose de lister un éventail de bonnes pratiques concernant la réalisation d'un briefing, suivi d'un atelier d'écriture qui permettra de mettre en pratique ces quelques conseils.

ATELIER DE CALIBRATION CULTURELLE

Fabrice Wauthy

Épargnez aux joueur·euse·s la lecture de kilomètres de background, garantisiez la réussite de votre vision d'un background de groupe ou approfondissez la culture d'un groupe telle qu'imaginée avec avec un outil simple, rapide et impliquant pour vos participant·e·s. Cet atelier se base sur le travail de Martin Nielsen et du workshop éponyme.

OPPRESSION ET DOMINATION EN GN

Rachel Hoekendijkn

Incarner un personnage dominant, opprimant, écrasant vient naturellement à certain·e·s, mais d'autres ont besoin d'être outillé·e·s pour oser relever ce défi. Cet atelier propose quelques techniques à découvrir et à expérimenter afin de démystifier ce type de jeu, et permettre de clarifier les ambiguïtés qu'il peut provoquer. Il vise à étoffer la « boîte à outil de GN » de joueur·euse·s qui voudraient avoir un plus grand nombre d'options quant au type de personnages qu'ielles osent jouer, mais aussi à expliciter, par l'apport d'un regard théorique, comment aborder ces rôles. Dans la plupart des GN, cela permettra aussi d'améliorer voire de permettre de créer des scènes et des ambiances qui sont autrement difficiles à réaliser.

MÉTHODOLOGIE D'ORGANISATION 2.0 : SLACK, TRELLO ET AGILITÉ

Fabrice Wauthy

A l'heure où le secteur public et associatif semble découvrir les méthodes Agile pour l'organisation de leur travail, où l'accessibilité aux outils en ligne et appli n'a jamais été aussi facile, où la collaboration positive et la communication au sein des organisations sont de plus en plus reconnues comme essentielles ; il peut être intéressant de prendre le temps de s'arrêter quelques instants sur nos méthodes et outils de travail, de décon-struire nos schémas de pensées et d'expérimenter de nouvelles approches. Il n'est jamais trop tard pour un atelier-conférence avec de véritable morceau d'expérience de terrain dedans et la découverte de logiciels méconnus.

EXPÉRIMENTONS LE PLAY TO WIN / PLAY TO LOSE / PLAY TO LIFT

Gilles Masy & Romain Gegas

L'atelier sera rythmé selon ce plan :

- 1) Introduction
 - 2) Définitions collectives
 - 3) Exercices
 - 3.1) Formation des groupes
 - 3.2) Répartition + prise en main des rôles
 - 3.3) Mise en route de la dynamique de groupe (6')
 - 3.4) Essai au Play to win
 - 3.5) Essai au Play to lose
 - 3.6) Essai au Play to lift
 - 4) Conclusion + ROTI
- Prenons-nous 90 minutes pour expérimenter ces 3 approches de jeu, afin de mieux les appréhender, et les pratiquer selon les contextes de jeu.

- | | |
|--|------------------|
| • De BEta Larp au Festival du Huis Clos | 10h - samedi |
| • Du scénario au briefing : quelques outils | 14h - samedi |
| • Maquillage à effets spéciaux | 16h - samedi |
| • Parler pour ne rien dire mais on s'en fout | 20h30 - samedi |
| • Dés concertants : Musique en GN | 10h - dimanche |
| • Formation BWAT | 10h - dimanche |
| • Atelier de calibration culturelle | 11h30 - dimanche |
| • Oppression et domination en GN | 10h - dimanche |
| • Méthodologie d'organisation 2.0 | 14h - dimanche |
| • Play to win - Play to lose - Play to lift | 14h - dimanche |

JEUX DE RÔLES

MÉTAMEULE

Vera Descamps

Vous êtes une nouvelle équipe d'orga ayant repris le flambeau sur le jeu de rôle grandeur nature « la légende de dragotor 8 ». A deux semaines de votre gn, vous êtes confiant.es. Le site est déjà loué, les inscriptions sont faites, l'équipe de pnj est au taquet. Il n'y a que quelques détails accessoires à régler. Comme l'encaissement des paiements, les costumes et le scénario. Vos pj auront-t'ils la chance cette année de vaincre l'archidémon Belzétorix et de refermer, pour la cinquième fois, le portail des enfers ?

UN SERPENT DE CENDRE

Michaël Freudenthal

« Un Serpent de Cendre » traite du côté sombre des sectes : que se passe-t-il quand d'anciens membres se retrouvent après cinq années de séparation ? Ce jeu sera précédé par des ateliers, et conclu par un débriefing. Durant le jeu, les sujets suivants pourront être abordés : dépression, religion, manipulation, culpabilité, violence morale, meurtre, isolement.

THE NAKED TRUTH

Axelle Cazeneuve

Parler est difficile. Il est encore plus difficile de parler de sentiments – surtout à ceux et celles qui comptent pour vous. Il faut un espace spécial pour ces choses. Il faut un sauna. Ce scénario donnera un aperçu d'un aspect rarement vu de la masculinité finlandaise et expliquera pourquoi le sauna est une partie si importante de la culture finlandaise pour beaucoup. Ce scénario veut raconter une histoire sur cette réalité pour les personnes vivant en dehors de la culture finlandaise. Le scénario est structuré en deux parties: le prologue et la soirée sauna. Le prologue construit le fond du personnage et définit les attentes à l'égard de la rassemblement d'amis. La soirée sauna couvre la réunion entre amis, et les scènes se déroulent dans le vestiaire et dans le sauna.

LAMENTATION OF THE SOCK PUPPET

Vera Descamps

Lamentation of the sock puppet est un gn de plateau parodique où vous incarnerez des aventurier.es chaussettes explorant un donjon à la recherche de la Manique de la destinée. Ce jeu se veut être une parodie affectueuse des jeux de rôles porte-monstre-trésor. Second degré et bonne humeur de mise.

AUTOMNE EST MORTE

Eric Stevens

Automne a été assassinée. Enfin, c'est ce que dit la police... en fait, ce n'est même pas très clair, même pour eux. Automne était frivole, elle aimait sortir, se faire remarquer... Car, Automne était une fée. Automne était une comédienne, pas très bonne, mais à nouveau grâce à ses "charmes" le public l'adorait. Cet amour était loin d'être partagé par tout le monde. Plusieurs comédiennes eurent maille à partir avec elle et cela se termina presque en bagarre chez Maxim's. Un jour, quelqu'un dit e public qu'Automne serait incapable de jouer du Shakespeare. Furieuse, elle exigea qu'on monte Othello et elle jouerait Desdémone. La première fut une catastrophe, Automne ne parvint pas au bout du premier acte et dut être remplacée par sa doublure. Furieuse, elle quitta le théâtre et partit s'enivrer dans les cabarets louches avant de rentrer au Ritz où elle séjournait. Vers une heure du matin, elle chut de son balcon sur les pavés de la place Vendôme. Le temps que le secours n'arrivent, elle était morte. Coup de théâtre, un mage désigné pour assister à l'autopsie déclare qu'Automne n'est pas morte de mort naturelle, mais bien empoisonnée... une enquête officielle est ouverte, car les Cours royales de Féerie veulent des coupables..

THE DRINKLINGS

Saki Jones

Un groupe de camarades se rencontre régulièrement dans un pub. Celui-ci est composé de respectables universitaires qui partagent une même passion : l'écriture de romans fantastiques. Le GN est composé de scènes représentant une série de leurs réunions mensuelles, au cours desquelles les protagonistes parlent de leur travail d'écriture et évoquent des idées autour d'une table. La dernière scène, beaucoup plus tard, met en scène un groupe de critiques discutant du travail de ces légendes de la littérature. C'est un GN léger, traitant d'amitié et des tension que créent l'aide et la compétitivité. Lorsque quelqu'un de proche obtient un contrat d'édition pour le travail que vous lui avez apporté, alors que votre propre chef-d'œuvre (bien supérieur !) languit non reconnu, que ressentez-vous ? Quel jugement l'histoire portera-t-elle sur vous ?

- Métameule 11h S
- Un serpent de Cendre 14h S
- The Naked Truth 14h - S
- Lamentation of the sock puppet 21h - S
- Automne est morte 10h - D
- The Drinklings 21h - S

TABLES RONDES

LE GN ET LE NUMÉRIQUE BESOINS ET OPPORTUNITÉS

Guillaume Faure

Organisé de manière collégiale, l'idée de cette table ronde est de permettre à ses participants de faire un constat des outils déjà existants, de communiquer autour de leurs développements, puis de soulever les besoins ou les problématiques qui pourraient trouver une solution numérique.

LA NOTE D'INTENTION

Benoit Nicaise

Après une rapide introduction théorique, les participant.e.s seront amené.e.s à échanger leurs expériences concernant les enjeux d'une note d'intention, son contenu et l'acquisition de celui-ci par les joueur.euse.s. Cette table ronde se veut accessible sur le plan théorique et riche en applications pratiques.

METAGAMING: BRISER LE 4ÈME MUR

Gilles Cruyplants

Au théâtre, le quatrième mur désigne un mur imaginaire situé sur le devant de la scène, séparant la scène des spectateurs et au travers duquel ceux-ci voient les acteurs jouer. Lorsqu'un acteur parle au public en tant que personnage, il « brise » ce mur et la fiction rejoint alors la réalité. Exemples concerts d'aujourd'hui et portabilité au GN seront entre autres abordés pour évaluer au final les dangers et les intérêts de ces techniques. Alors, pour ou contre ? Comment et pourquoi ?

LANGUAGE(S) IN LARP – WHAT'S STOPPING YOU FROM ATTENDING OUTSIDE YOUR COMFORT ZONE?

Tom Boeckx

LA moderated round table talk about the not only the usage of language in different larp scenes, but also potential tips and tricks on how to make your event more accessible for foreign guests.

ET, Y A QUOI DANS TA POTION ?

Pierre-Louis Deudon

L'idée est d'aborder la question de la drogue en GN au sens large. De son utilisation à l'heure actuelle, des raisons qui poussent à leur recours lors du jeu, de la nécessité de celles-ci ou de la possibilité d'en réduire l'usage. Une discussion sur la réduction des risques lié peut également être abordée de même qu'une réflexion plus large vis à vis de la tension en jeu et des dérives ou exagération liées. La table ronde se veut réaliste, sans jugement consensuel sur l'usage de substances psychoactives..

LE JEU DE RÔLE COMME OUTIL PÉDAGOGIQUE CHEZ LES ENFANTS

Cixian

Lors de cette table ronde, nous aurons l'occasion de discuter du GN comme outil pédagogique afin d'établir une dynamique de groupe, gérer des conflits, ou encore mobiliser différemment nos intelligences . Nous discuterons également des avantages que le GN et le JDR ont dans l'apprentissage et l'immersion chez un enfant.

- Le GN et le numérique : besoins et opportunités 10h - samedi
- La note d'intention 10h - samedi
- METAGAMING: Briser Le 4ème mur 16h - samedi
- Language(s) in LARP 17h - samedi
- Et, y a quoi dans ta potion ? 15h - samedi
- Le jeu de rôle comme outil pédagogique chez les enfants 14h - dimanche

CONFÉRENCES

ET SI ON JOUAIT DANS UN MONDE DE BISOUNOURS ?

Aurore Brouet

Et si la bienveillance était la solution pour mieux jouer ? Pour appréhender des thématiques plus sombres et adultes ? Au gré de notre parcours, depuis un milieu relativement toxique, nous avons découvert le GN nordique, et des valeurs qui nous ont énormément plu, que nous résumons sous la notion de Bienveillance. Essentiellement, le GN repose sur la confiance réciproque entre organisateurs et joueurs. De notre point de vue, la bienveillance est le meilleur moyen d'arriver à maintenir cette confiance. Cette notion a énormément fait évoluer nos GNs, et nous vous proposons le fruit de nos réflexions, ainsi qu'un début d'exploration des mécanismes pour arriver à faire des GNs plus bienveillants. Nous espérons aussi sortir des clichés habituels sur l'idée que la bienveillance pourrait mener à un jeu aseptisé ou plus tiède. Au contraire...

ET ON BUTERA TOUS LES PNJS

Nicolas Brouet

Selon nous, concevoir un GN consiste en partie à faire des choix de conception. Des choix qui ne sont ni bons ni mauvais, mais qui vont avoir des conséquences sur l'œuvre finale. Le fait d'avoir (ou non) des PNJs tourne souvent au non-choix : on en a pas, parce qu'en tant qu'organisateur on en a besoin. Sauf que la notion même de PNJ vient avec tout un lot de conséquences dont on se rend pas forcément compte au premier abord. Ayant commencé par des GNs très lourds en terme de PNJs (avec quasiment 1 PNJ par joueurs) nous avons fini par décider dans notre association de nous passer autant que possible de PNJ, et de ne fonctionner qu'avec des PJs. Comment en sommes nous arrivés là ? Quelles sont les conséquences de ces deux types de jeux ? C'est ce que nous vous proposons d'explorer, anecdotes croustillantes à l'appui.

ORGANISER POUR PAS UN ROND – OU PRESQUE

Saki Jones

Cette conférence a pour but de faire un tour d'Horizon des moyens mis en place afin d'écrire et organiser des GNs immersifs à petit prix. Il ne s'agit en aucun cas de critiquer les jeux onéreux qui nous en mettent plein les mirettes, mais de proposer des alternatives à ceux-ci.

POT-POURRI THÉORIQUE : LIENS ENTRE LA PÉDAGOGIE ET LE JEU

Michaël Freudenthal

Cette présentation de 25/30 minutes suivie d'une discussion permettra de poser des réflexions sur la ressemblance entre attitude ludique et l'enseignement tel qu'il est recommandé par les sciences de l'éducation, tout en posant clairement la frontière qui sépare les deux activités. Bien qu'étudiant des théories sérieuses écrites par des personnes sérieuses, la présentation se veut accessible et compréhensible pour qui a la curiosité d'y assister.

LA COMMUNAUTÉ DU GN : HISTOIRE D'UN ÉCHEC

Le ou la Gniste masqué.e

La communauté du GN (Belge et d'ailleurs) est un échec. Les initiatives individuelles sont bien souvent dénigrées, réprimées, intéressées ou étouffées sous les effets pervers d'un star system, d'un bouche à oreille malveillant, de leviers de manipulation, de crise d'ego et de pouvoir. Et si l'ennemi n'était pas celui que l'on pense ? Ouvrez les yeux et votre esprit Cherchez à comprendre les origines et leviers des problèmes de notre « communauté » malade. Réalisez l'impossible en tentant de sauver le(s) GN.

- Et si on jouait dans un monde de bisounours? 18h - samedi
- Et on butera tous les PNJ 11h - samedi
- Organiser pour pas un rond - ou presque 11h - samedi
- La communauté du GN : l'histoire d'un échec 14h - samedi
- Pot-pourri théorique : liens entre la pédagogie et le jeu 10h - samedi

PANEL TALK

MÊME PAS PEUR : CES BELGES (ET FRANÇAIS) QUI FONT DU GN INTERNATIONAL

Anne Marchadier

Partir marcher dans la neige en Tchéquie, vivre 3 jours dans un bunker en Suède ou jouer dans des décors de film en Espagne, pourquoi certains vont-ils (quasi) au bout du monde pour jouer? Quelles expériences en ramènent-ils? Céline, Kevin, Cora, Fabrice et Romain font partie de ces joueurs qui ont tenté l'aventure internationale. Où? Quand? Pourquoi? Comment?.

BETA QUIZZ

Benoit Nicaise & Cora

A travers une parodie de jeu télévisé, les participant.e.s seront amené.e.s à (re)découvrir les différents termes techniques qu'ils rencontreront tout au long de la journée (et peut être quelques primates jokes). Il s'agit d'un jeu où les participant.e.s peuvent être actifs.ves ou non en fonction de leurs choix. Le ton humoristique et décalé est évident assumé même si le contenu reste, lui, très sérieux.

VERS UN GN MOINS BAVARD : SILENCE, ENNUI & CORPORALITÉ

Rachel Hoekendijk

La tentation est parfois de participer en GN comme on participe à un jeu de rôle sur table itinérant : on se déplace d'un lieu à l'autre en discutant, avec en addition un costume qui rend bien en photo. Mais que ce soit dans le design du jeu ou comme un parti-pris personnel, il y a plein de raisons d'explorer plus avant la physicalité des personnages. Dans ce panel, on abordera le silence, l'ennui et le corps comme vecteurs de jeu à travers des retours d'expériences.

- Même pas peur : ces belges (et français) qui font du GN International 17h - S
- BETA Quizz 22h - S
- Vers un GN moins bavard : Silence, Ennui & Corporalité 15h - S

PLANNING

Conférence Jeu Atelier Table-ronde Panel Talk	SAMEDI 19.01				
	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	SALLE COMMUNE (de Gryffondor)
9h30 – 10h					Accueil
10h – 11h	Pot-pourri théorique : liens entre la pédagogie et le jeu (M.Freudenthal)	La note d'intention (B.Nicaise)	Le GN et le numérique : besoins et opportunités (G.Faure)	De Beta Larp au Festival du Huis Clos : atelier d'écriture (E.Stevens)	
11h – 12h	Organiser un GN pour pas un rond – ou presque ! (S.Jones)	Et on butera les PNJs ! (N.Brouet)	Métameule (V.Descamps)		
12h-13h	Repas				Repas
13h-14h	Repas				
14h-15h	La communauté du GN: l'histoire d'un échec (G.Masqué)	Du scénar au briefing : quelques outils (M.Gontier)	Un serpent de Cendre (M.Freudenthal)	The Naked Truth (A.Cazeneuve)	
15h-16h	Et, y a quoi dans ta potion ? (P.-L. Deudon)				
16h-17h	METAGAMING : Briser Le 4ème mur ! (G.Cruyplants)	Atelier libre : maquillage à effets spéciaux (A.Simonis)	Même pas peur : ces belges (et français) qui font du Gn international (A.Marchadier)		
17h-18h	Language(s) in LARP (T.Boeckx)				
18h-19h	Et si on jouait dans le monde des bisounours ? (A.Brouet)	Open Mic			
19h-20h	Repas				
20h-21h	Repas				
21h-22h	Parler pour ne rien dire...mais on s'en fout (atelier taverne) (M.Bourgeois/M.Audin)	The Drinkings (FR ou EN) (S.Jones)	Lamentation of the sock puppets (V. Descamps)	The Drinkings (FR ou EN) OU Open Slot	
22h-23h			Beta – Quiz (B.Nicaise + Cora)		
23h-24h					

Conférence Jeu Atelier Table-ronde Panel Talk	DIMANCHE 20.01				
	SALLE 1	SALLE 2	SALLE 3	SALLE 4	SALLE COMMUNE (de Gryffondor)
10h – 11h	Dés Concertants : musique en GN, l'atelier-conférence (Bureau des Songes - Musique)	Atelier oppression et domination en GN (R. Hoekendijk)	Formation BWAT : théorie (Q.Bocken + Q.Elias)	Automne est morte (E.Stevens)	
11h – 12h					
12h-13h	Atelier de calibration culturelle (F.Wauthy)	Repas	Repas	Repas	Repas
13h-14h	Repas				
14h-15h	Le jeu de rôles comme outil pédagogique chez les enfants (Cixian)	Méthodologie d'organisation 2.0 : Slack, Trello & agilité (F.Wauthy)	Formation BWAT : pratique (Q.Bocken + Q.Elias)	Expérimentons le Play-to-win/Play to loose/Play to lift (G.Masy + R.Gegas)	
15h-16h	Vers un GN moins bavard : Silence, Ennui & Corporalité (R. Hoekendijk)				
16h-17h					
17h-18h	THE END				Mot de la fin et rangement
18h-19h					

NOTES

NOTES

“La mesure de L'INTELLIGENCE EST LA CAPACITÉ à S'ADAPTER”

Stephen Hawking

BE LA
— RP

BE Larp ASBL
Rue de Tubize, 28/2
1460 Virginal-Samme