

# PLANNING BEtA LARP

SAMEDI  
15.10.22

	SALLES LES COLONNADES	SALLE JEAN DUPUIS	SALLE DE HEUG	SALLE GAYETTES
<b>ACCUEIL</b>				
10H30-11H30	Conférence d'ouverture Muriel			
11H30-12H30	L'éducation par le GN, retour d'expérience : le Chagrin des Belges Nathanaël, Lisa, Miya et Chiara	Tout le monde sait faire du GN Maar Audin	Surprise, suspense et timing: la théorie de la bombe et comment arrêter de vouloir surprendre à tout prix Gaspard	Deepfake en GN : Le prj universel ? Gilles C. (Garou ASBL)
<b>PAUSE MIDI</b>				
14H-15H	Cachez ces (s)poils : la transparence et les Gns en "Actes" Cora	Mieux gérer nos conflits Axiel et Rachel	Formation homologateur·trice BWAT (4h) Gorbo	Equinox Retreat (5h) Sandy
15H-16H	Transparence totale vs garder la surprise en GN, mon été 2022 Lucile	Utiliser la réalité virtuelle dans son GN Gilles C. (Garou ASBL)		
16H-17H	Droit dans tes bottes Flo et Joanna	Every king needs a queen': creating and playing female characters in <i>Vampire: The Masquerade LARP</i> Kyria		
17H-18H	The world is the narrator (2h) Gilles C. (Garou ASBL)	Handicap et GN : le trône d'Héphaïstos Saki, Rémi et Nicolas		
18H-19H				
<b>PAUSE SOIR</b>				
20H-21H	La Zone Hors-Jeu (2h) Kevin, Anne, Rachel, Fougère Axel et Stephan			
21H-22H				

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu



# PLANNING BEta LARP

Dimanche  
16.10.22



SALLE LES COLONNADES

SALLE JEAN DUPUIS

SALLE DE HEUG

SALLE GAYETTES

TEMPS LIBRE

10H30-11H30

La théorie de l'arc narratif: créer une évolution psychologique et émotionnelle des personnages  
Gaspard

Narrations and relationships: a perfect match?  
Sandy

Oppression et domination (2h)  
Rachel

11H30-12H30

Quitter le Puy du Fou  
Kevin et Anne

Handicap et GN  
Rémi

PAUSE MIDI

14H-15H

Tu as tué mon GN: entre le marteau et l'enclume  
Lucas et Astrid

Le triangle dramatique: victime - bourreau - sauveur  
Gilles M.

Créer ses patrons de costumes avec du scotch et tes habits de base  
Isoria Creations

Professeur Godot (3h)  
Tilleul, Plume et Kyllian

15H-16H

Safe Zone et safe words  
Joanna

Action et narration: les bases du game design et quelques conseils pour les équilibrer  
Gaspard

Les histoires qu'on se raconte... sur nous-mêmes (2h)  
Axiel

16H-17H

Knutpunkt: un retour d'expérience  
Yannick, Sandy, Sara et Kevin

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu

Thank you 

