

Conférences

Innovations

# BEta LARP

8-10.11.2024

Workshops



# TABLE DES MATIÈRES

- 3 FIL ROUGE | TRACES
- 4 ÊTRE UN·E BON·NE ALLIÉ·E
- 6 LA SÉCURITÉ À BETA LARP
- 7 INFOS PRATIQUES
- 8 PLANNING
  - 8 LES CONFÉRENCES
  - 12 LES TABLES RONDES
  - 13 LES ATELIERS
  - 15 LES JEUX
  - 16 ACTIVITÉS SOCIALES
- 17 QUI EST BE LARP ?
- 18 PLANNING COMPLET

En collaboration avec l'**Auberge de Jeunesse de Charleroi**  
Avec le soutien de la **Fédération Wallonie-Bruxelles** et du  
**Conseil de la Jeunesse Catholique**





# Les traces....



Celles que l'on laisse derrière soi pour que d'autres puissent faire perdurer, reprendre ce que l'on a créé.

Celles que l'on suit, qui nous mènent quelque part, qui nous permettent de continuer ou de construire quelque chose de neuf.

Celles que l'on observe, qui nous instruisent, que nous préservons, chérissons, ou bien qui s'effacent à jamais.

Les traces sont nombreuses, pour qui y prête attention.

Elles se dissimulent, à petits pas discrets, dans le monde du GN. On les retrouve comme élément d'archive, presque muséal, servant à analyser le passé pour mieux vivre le présent. On les retrouve dans la transmission, d'une génération à l'autre, d'une équipe à l'autre, d'une histoire à l'autre. Elles nous inscrivent dans des traditions et servent à marquer des tournants, donnant à chaque époque sa saveur particulière. Elles sont ce qui a été et ce qui sera.

Les traces sont là, en nous, en vous.

***Il ne reste qu'à les suivre...***



# ÊTRE UN·E BON·NE ALLIÉ·E



Veillez 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.



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·s d'être entouré·e·s en permanence. Si vous en sentez le besoin, prenez du temps pour recharger vos batteries.



Quand une personne vous signifie ses pronoms/prénoms préférés, utilisez-les. Un espace est/sera prévu sur les badges pour indiquer les noms et pronoms des personnes, vérifiez-les. Si vous vous trompez, ce n'est pas grave, corrigez-vous simplement.



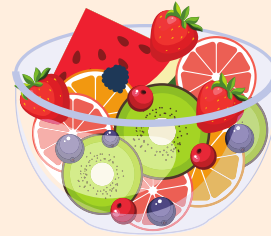
Ne vous sentez pas obligé·e·s d'intervenir. Votre présence est déjà précieuse en soi !



# ÊTRE UN·E BON·NE ALLIÉ·E



Soyez indulgent·e·s 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 !



Tous les espaces sont mixtes, c'est à dire non genrés. Les espaces de conférence bien entendu, mais également les chambres et les sanitaires.



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 le signaler à la personne qui les émet.



Soyez bienveillant.e·s, nous sommes tous et toutes là pour apprendre et découvrir.



Attention : vous le verrez dans la description des activités, certaines sont limitées par un nombre défini de personnes et nécessitent une inscription au préalable, dont la feuille est disponible à l'accueil. Elles sont indiquées par le petit logo ci-contre, alors n'hésitez pas à être prévoyant·e !

# LA SÉCURITÉ À BETA LARP

L'équipe de BE Larp et les bénévoles souhaitent que chacun·e se sente respecté·e et en sécurité durant l'évènement. Pour assurer cela, plusieurs choses sont mises en places :

- des zones calmes sont mises à disposition : il s'agira de tables auxquelles il est demandé de laisser les gens dans le calme et dans leur activité solitaire.
- si vos amis ou des proches ne sont pas disponibles alors qu'un trigger ou un moment difficile vous rattrape, trouvez quelqu'un avec un badge de pissenlit ou de marguerite. Ces personnes sont là pour vous écouter et potentiellement vous emmener dans un espace plus approprié à vos besoins ;
- proche de l'écran du programme, vous trouverez les numéros de téléphone de personnes disponibles pour vous écouter également. Attention, tout le monde n'est pas disponible tout le temps.

Quelle que soit la nature de votre problème, les personnes disponibles seront là pour vous écouter, vous croire. Votre parole est valide et reflète votre expérience, le tout dans le respect de votre anonymat.



Nous insistons sur le fait que l'usage immodéré d'alcool ou de toute autre substance, ne saurait en aucun cas constituer une circonstance atténuante à des comportements déplacés.



# INFOS PRATIQUES

## 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 pied) 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. ([www.lesaubergesdejeunesse.be/charleroi](http://www.lesaubergesdejeunesse.be/charleroi)). Pour faciliter vos déplacements, rendez-vous sur la page événement de notre page Facebook, où vous pourrez demander ou proposer un covoiturage !

## Contact

L'équipe organisatrice se tient à votre entière disposition tout au long de l'événement pour répondre à toutes vos questions. Vous pouvez également envoyer un mail à [beta@larp.be](mailto:beta@larp.be) à tout moment ou joindre le numéro suivant : 0470 57 52 34.



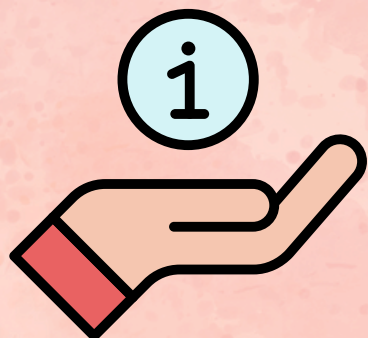
## Repas

Pour vous abreuver, un bar sera ouvert dans la salle commune. Des repas vous sont proposés tout au long des deux journées (sur réservation préalable). 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 !

## Logement



BEta Larp a lieu sur trois jours ! Pour l'occasion, un système de logement en dortoirs a été proposé aux participant.e.s. Le prix est variable selon le tarif que vous choisirez à l'inscription. Si vous arrivez le jeudi ou repartez le lundi, il est possible de rester sur place mais le prix sera de minimum 30 € la nuit. 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 (notez que les draps sont inclus) !



## 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 boîtes mails, de publier sur vos réseaux sociaux (#betalarp) sans utiliser votre 4G !

# LES CONFÉRENCES



## Conférence d'ouverture

Cette année, c'est l'équipe des bénévoles organisant BEta Larp 2024 qui ouvre la danse. Pour mettre en appétit les esprits curieux et donner le ton, il vous sera présenté au travers de plusieurs expériences et cas concrets ce que le thème « Traces » signifie et l'importance qu'il revêt au sein de notre pratique !

*La BEta Team*

## Jouer quand on est malentendant et sourd, c'est possible !

Nous sommes Hélène et Pauline, respectivement sourde et malentendante. Peut-être que vous avez déjà croisé l'une de nous deux en GN ou d'autres personnes malentendantes ou sourdes ?

Dans un premier temps (conférence), nous vous proposons de vous partager nos expériences de GN (en RP et orga) et nos besoins en accessibilité, ainsi que d'autres expériences de joueur·euse·s malentendant·e·s ou sourd·e·s, et donc d'échanger sur comment accueillir au mieux une personne sourde ou malentendante en GN.

Dans un second temps (atelier), nous vous proposons une sensibilisation à la langue française parlée complétée (LfPC) et à la langue des signes française (LSF)

*Hélène SF & Pauline*



## Quelles traces la vie lui a laissées

Quand on commence à imaginer son personnage, il prend petit à petit vie à travers les vêtements que vous lui donnez, les habitudes que vous lui prêtez, sa façon de parler, de marcher, d'agir...

Mais avez-vous déjà réfléchi à comment lui donner vie à l'aide du maquillage ? Loin des maquillages de monstres ou de simple mise en beauté, je vous propose de découvrir comment le maquillage peut vous aider à encrez votre personnage.

*Lou*

## How many spoons to have your LARP? (...and eat it too!)

This topic concerns exhaustion at LARP, for both participants and organizers. It talks about enthusiasm and how it blinds us to our own limits. How we as LARPer's are very good at taking care of each other but forget ourselves. It's a discussion to seek solutions for fatigue at LARP.

*Bruno Bombeke*

## L'Après-Procès : Retour sur le Chagrin des Belges scolaire 2024

Depuis 2021, le GN « Le Chagrin des Belges » est organisé en version scolaire à l'Athénée Léonie de Waha (Liège) pour un public de 16-17 ans. Les participant·es de l'édition 2024 viennent partager leur expérience avec le public de BEta Larp et interroger le format et les avantages de l'Edularp.

*Yankel, Nathanaël Brugmans, Zoé, Idil et Charlotte*



# LES CONFÉRENCES



## I'm sorry Dave, I'm Afraid I Can't Do that

An informational piece about Machine Learning or what is wrongfully called 'AI'. I will go a bit deeper on how it works and the ethical controversy around it. I will also explore the impact and possibilities it offers for LARP organisers, while taking ethical considerations into account. AI is here to stay, it's a powerful tool when wielded with caution.

*Bruno Bombeke*

## Poissonnière, morue et mégère : du typecast à la zone de confort ?

Lorsque vos amies se plaignent à raison d'être piégées dans les rôles de jeunes premières romanceables, mais que tu enchaînes ceux de Gargouillax, Princesse Gargouille depuis des années, où se situe la limite entre le typecast orga et la crainte personnelle de sortir du « Mais tu fais ça si bien » ?

*Clueless Cora*

## Unsung heroes, un karaoke logistique

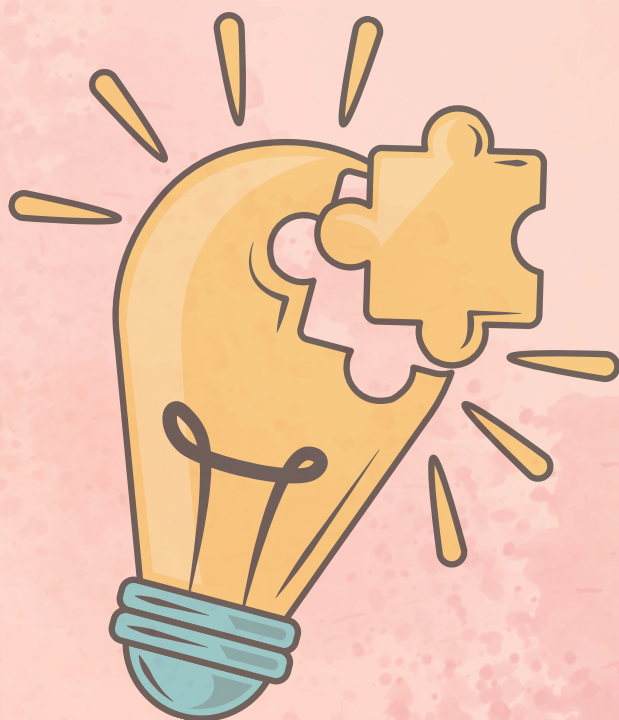
Les héros et héroïnes de l'ombre, logistique, cuistots et autres gens indispensables !

*Chloé*

## Le jeu de rôle grandeur nature comme phénomène : du texte à dire au clip animé souvenir

En tant que phénomène, le jeu de rôles grandeur nature s'inscrit dans une archéologie émotionnelle. À l'instar de la reconstitution historique dans le domaine des arts martiaux européens qui autorise une archéologie du geste, le jeu de rôles grandeur nature ne permet-il pas une recherche sur le plan de la redécouverte des émotions de nos ancêtres ? De l'aspect ludique au cœur d'une créativité foisonnante à sa dimension thérapeutique – l'apprentissage de la régulation émotionnelle, le jeu de rôle grandeur nature autorise la transmission d'un narratif partagé et coconstruit. Ainsi, dans la double perspective de la cosmogonie nordique et d'évocations historiques ludiques dites vikings, l'interprétation en jeu de textes rédigés au départ du vécu d'autres joueur·euse·s ou à partir de sa propre expérience de jeu (chant ou récitation scaldique) a nourri le contenu de clips animés à diffuser à une plus grande échelle vers un public plus étendu.

*Eric Fagny*



# LES CONFÉRENCES



## Adaptations de Jeux de Rôle en Grandeur Nature : Enjeux et Perspectives

Vous aimez l'immersion totale ? Découvrez comment vos jeux de rôles préférés prennent vie en grandeur nature lors d'une conférence captivante !

Rejoignez-nous pour explorer les défis et les succès des adaptations de jeux de rôle papier en GN. Des univers emblématiques comme *Warhammer*, *Le Seigneur des Anneaux*, ou encore *Vampire : La Mascarade*, et tant d'autres, se transforment en expériences interactives grandeur nature grâce à la créativité de passionné·e·s.

### Au programme :

- Les clés pour rester fidèle à l'univers tout en s'adaptant aux contraintes du réel ;
- Comment simplifier les règles de JDR pour en faire des GN tout aussi captivants ;
- Témoignages et conseils pratiques de créateurs de GN, avec un focus spécial sur l'expérience Barok.

Que vous soyez organisateur·trice, joueur·joueuse ou simple curieux·se, cette discussion interactive vous offrira un regard neuf sur le processus de création, avec des astuces pour réussir vos propres adaptations de JDR en GN.

Ne manquez pas cette occasion de plonger dans les discussions au cœur des adaptations de jeux de rôles et à réaliser ensemble un débat plein de sens et de clarté !

*Maxime*



## Quel est le potentiel éducatif du GN et du jeu

Dans le domaine de l'éducation, le jeu est souvent présenté comme le graal : entre autres qualités, du fait de l'amusement qu'il procure, il motiverait les apprenant·e·s bien mieux que les méthodes traditionnelles, et le GN n'échappe pas à cet enthousiasme. Cette conférence propose de faire le point sur les atouts et les limites des dispositifs d'apprentissage basés sur le jeu et de discuter des spécificités du GN.

*Daniel Bonvoisin*

## Jouer un barde: Se lancer, lifter les autres, être bon public

« Moi je n'ose déjà pas parler en public alors chanter! » « Mais je chante mal, je suis débutant·e en musique! » « Je sais jouer d'un instrument, mais franchement, je saurais pas faire ce que tu fais! » « On a un·e barde mais comment on fait pour le·a soutenir? » Ce sont des phrases que j'entends souvent quand on parle de musique en GN. Alors je vous propose une petite conférence sympa sur mon parcours personnel en tant que joueur barde pour répondre à pleins de questions. Et vous faire part de mes réflexions personnelles sur : comment *play-to-lift* un·e barde? Qu'est-ce qui est particulier dans ce jeu ? Comment être un bon public ou un bon soutien de barde ? Qu'est ce que ça m'apporte d'avoir un·e barde dans mon groupe ? Qui sait, avec un peu de chance ça vous motivera à vous lancer !

*Lucky*



# LES CONFÉRENCES

## 'I want to hold you close': an auto-ethnographical discussion of sexuality in and around Vampire: The Masquerade LARP

In this paper I will be looking at the way sexuality and sexual harassment influenced my own personal way of playing and evolving in the Vampire: The Masquerade LARP I was a part of for multiple years, and how it influenced me in other settings as well. I will examine the power play dynamic that invites groomers and sexual abusers, but also will look at positive ways of roleplaying romance and sexuality. This paper will be taking an auto-ethnographical approach as I will be analyzing and examining my own experiences before, during and after LARP sessions. I do not end the paper on a negative note, instead looking at how my experiences helped me grow and sense danger and red flags better than before.

*Kyria Van Gasse*



## Conférence de clôture | Les archives sauvées des eaux : GN et documentation

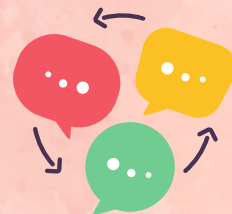
Le GN vit des moments éphémères, qui ne se répètent pas. Certains le qualifient de mandala et il est certain que l'ici et le maintenant font partie de son charme. Mais la documentation peut aussi jouer un rôle important. Un GN peut-il laisser des traces ? Comment ? Que pouvons-nous apprendre en revisitant les traces du passé, qu'elles soient les nôtres ou celles laissées par d'autres ?

Dans ce *talk*, nous examinerons les différentes manières de documenter un GN et aussi les buts et objectifs de cette documentation. Nous parlerons de méthodologie et d'analyse, sans oublier des anecdotes légères et quelque peu ridicules.

*Alessandro Giovanucci*



# LES TABLES RONDES



## Faut-il abandonner le design inclusif ?

(Vidéo-conférence) Cette table ronde présentera l'état de l'art du design inclusif en GN, qu'il s'agisse de mes approches personnelles à travers le GN *Les Sentes* ou dans le monde du GN en général. Je reviendrai ensuite sur les multiples difficultés et conflits d'intérêt qui interviennent lorsqu'on tente de créer un GN accessible au plus grand nombre. Faut-il renoncer face à cette adversité ou l'inclusivité en vaut-elle le prix ?

*Thomas Munier*



## GNistes sous le même toit : mode d'emploi

Partager son loisir préféré avec son, sa, ses partenaire·s de vie, son, sa ses amoureux·ses, ça fait envie ou ça fait peur ? Comment on gère la logistique, les déconvenues des castings quand l'un·e est pris·e et pas l'autre, les chats à nourrir pendant le week-end, le spoil ? Est-ce qu'en GN, on joue toujours des amoureux·ses, ou bien on évite de jouer ensemble ? Et après le GN, comment on gère le blues, le bleed, quand son, sa partenaire de vie est aussi en plein dedans ?

Cette table ronde nous permettra de nous poser plein de questions, de partager nos anecdotes, nos astuces pour bien vivre nos GN tout en préservant nos relations amoureuses.

*Elaine et Julien*

## Quand l'expérience devient souvenir

Ce que l'on vit pendant un GN est une expérience éphémère dont les traces viennent se fixer dans mémoires sous forme de souvenirs.

Comment et à quel moment ces souvenirs se construisent ? Sont-ils vraiment fidèle à notre vécu et expérience de jeu ? Quel impacts ces souvenirs auront sur nos expériences futures ? Quid des émotions, graal pour de nombreux·x·ses participant·e·s ? Nous laissent-elles des réminiscences durables ?

Après de rapides propos liminaires des co-intervenantes, nous explorerons sous forme d'une table ronde ces questions et les thématiques que nous ferons explorer par cet espace de dialogue.

*Romain Féret-Bosquelle, Rachel et Anne*





# LES ATELIERS



## Initiation travail du cuir et conseils costume homemade

**Première partie** : Réalisation d'un objet en cuir.

**Deuxième partie** : Présentation des différents types de cuir et de leurs propriétés. Passage en revue des techniques intéressantes. Présentation des projets réalisables. On aborde le coût financier, les économies réalisées et les bons plans (fournisseurs...)!

*Niils Vanden Eede*

## Univers non-binaires et mondes dépolarisés

La richesse des univers de fiction ne connaît pas de limite sinon celles, élastiques, de nos imaginations combinées. Le but de cette conférence-atelier sera d'une part de découvrir la richesse que peut apporter au jeu en GN un univers dans lequel une société non-binaire peut s'établir. D'autre part, mais en parallèle, d'imaginer ensemble l'un de ces univers pour s'enrichir par la pratique.

*Maar*

## Mindful Aftercare for LARP

From my years of experience with acting and mindful practices, I have long wanted to create a workshop – a toolkit for the untrained actor, the excited facilitator, the cautiously curious LARP enthusiast – who might want the most immersive an experience one could have... but may fear the responsibility to oneself and others' emotional and mental wellbeing. The Traces we leave on the worlds we walk among and play in are as strong and potent as those that our experiences leave onto us. Every role, no matter how big, small, significant or silly – leaves a mark, oftentimes bigger that we expected. I want to arm you with a practical toolkit for Debriefs and Aftercare for once the adventures have come to an end. I will teach you a series of techniques, long used by actors to get into and out of character. In addition, as a 200 hour certified Yoga Instructor I will share mindful practices from Yoga & breathwork techniques that will ground, center and bring you back to yourself.

*Marina Baltadzi & Liza Schwartz*



# LES ATELIERS

## Bureau d'Étude Des Mécaniques de Jeu (Le BÉMJ)

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 avez rencontré 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.
- Vous êtes curieu·x·se·s.

Nous allons présenter le BEMJ sous la forme qu'il a pris durant les précédentes sessions qui ont eu lieu sur les derniers LaboGN, puis s'intéresser aux problèmes apportés par les participant·e·s.

*Argot*

## Sensibilisez-vous à la LSF et à la LfPC !

Nous vous proposons une sensibilisation, sous forme d'atelier interactif, à la LSF (langue des signes française) et à la LfPC (langue française parlée complétée) :

- La LSF est le ciment de la communauté sourde signante française et est une langue à part entière ;
- La LfPC est un code manuel basé sur la phonétique de la langue orale française et permet de lire sur les lèvres sans risque de confusion.

*Hélène SF & Pauline*

## Réitérons nos échecs

Prenons-nous un temps pour nous entraîner et entraider sur des scènes que nous jugeons avoir loupées. Des scènes de 5-10 minutes, où il nous sera loisible de les réitérer, et d'ensuite récolter les conseils d'amélioration des autres participant·e·s

*Gilles*

## Questbuilding/Worldbuilding with purpose

My aim with this workshop is to ignite your inspiration and open conversation about the purposes behind what we create! To zero in on what our stories stand for, and if a deeper meaning is always necessary.

Be it for a book, a film, LARP, TTRPG or any other story delivering vehicle - creating worlds and quests funnels people into a narrative that they can affect. We can never truly predict what people will take out of it and the traces we leave, but we can do our best to write with meaning and purpose.

After a presentation we will talk and create together, and my hope is that you will be filled with purpose about how to deliver your truth and messages through creative storytelling and game design!

*Liza Schwartz*





# LES JEUX



## Strangers



Deux cultures dans des pays voisins. Ni ami·e·s, ni ennemi·e·s, chacun·e s'occupant de ses propres affaires. Un jour, une catastrophe frappe l'un des pays, forçant les habitant·e·s à fuir et à se réfugier chez leurs voisin·e·s étranger·ère·s.

*Strangers* est un jeu de rôle grandeur nature « abstrait » non-verbal qui utilise une gestuelle, des signes convenus à l'avance et des routines de mouvement simples pour créer deux cultures et le sentiment d'appartenance ou de non-appartenance à celles-ci. *Strangers* vise à explorer les réfugié·e·s qui tentent de s'intégrer et les réactions des personnes parmi lesquelles iel·le·s tentent de s'intégrer.

Ce jeu de rôle grandeur nature met l'accent sur le mouvement, les expériences sensorielles, la corporalité. Les participant·e·s seront amené·e·s à avoir des contacts physiques pendant le GN. Les participant·e·s resteront libres de définir les limites à ces interactions lors des ateliers pré-jeu.

Pour participer à ce mini-GN, aucune préparation n'est nécessaire, nous recommandons aux participant·e·s le port de vêtements qui ne les limiteront pas dans leur mouvements. L'expérience de jeu sera composé d'une phase d'atelier pré-jeu, d'une phase de jeu, et d'une phase d'atelier post-jeu & de débriefing.

**TW** : *racisme, xénophobie, immigration, déracinement, rejet, (non)-acceptation, contact physique*

*Romain Féret-Bosquelle & Arnaud Crutzen*

## Alice in fucked-up land



There are five of you in this asylum. But since when? You're just certain that you're all made here.

You have known each other during childhood, but everything's unclear after that.

Regularly, you go to Wonderland, where you experience extraordinary adventures. Then you return to this bleak reality, and you discuss what you experienced in this other world so full of life and fun. Could those adventures help you understand what happened to you? You feel like something is about to be revealed. Curiouser and curiouser...

JR

## The Last Cigarette



A group of people meet each day, in their workplace's designated smoking area. What will happen when together they decide to try and give up – to have the last cigarette?" You will create a set of colleagues, who work in different parts of a large organization, and who meet each day for their cigarette break. The characters are not close friends, but they have this habit in common: so, over time, they chat and get to know each other. Together they decide to try and give up smoking: will they be successful? This chamber larp, for 2–12 participants, is not really about smoking – it's about casual friendships and regular encounters, and the way that those people can make an impression upon your life.

Mo

# LES ACTIVITÉS SOCIALES

## LARP Quizz

Comme l'année dernière, le Larp Quizz sera l'occasion de commencer la dernière journée de conférence avec humour et légèreté ! Venez assister (ou peut être participer) à ce Burger Quizz version GN !

*Lux*

## Speed Dating

Le Speed Dating du premier soir à BEta Larp, c'est l'occasion parfaite de briser la glace, de rire, et de se connecter avec la communauté rôliste dans une bonne ambiance. Que tu sois là pour élargir ton cercle social, trouver des joueur·se·s, partager tes anecdotes folles, ou juste rencontrer tes camarades de chambres : amène ta chair !

Pas besoin d'être extraverti·e, des mécanismes sont là pour t'aider à te lancer. En plus, une tombola 100% rôliste, qui te permettra de gagner des trésors.

Que tu viennes seul·e ou avec des potes, pas de panique : des capitaine de cérémonies seront là pour t'intégrer. Viens pour les rencontres, reste pour l'ambiance !

*La BEta Team & Maar*

## LARP Awards 2024

Pour la deuxième année consécutive, les Larp Awards vont récompenser des GN organisés principalement en Belgique dans des catégories souvent reléguées au second plan comme l'impact social ou le catering. Dans une ambiance décontractée où le but est avant tout de s'amuser et de célébrer notre communauté GN, venez nous rejoindre pour féliciter toutes les actrices et acteurs de notre merveilleux hobby.

*Kevin, Anne, Lux & Cora*





# QUI EST BE LARP ?

## ORIGINE

BE Larp ASBL est la fédération belge du jeu de rôles Grandeur Nature. Née en 2000, elle regroupe une trentaine d'associations organisant des jeux de rôles Grandeur Nature et leurs volontaires.

1

## ORGANISATION DE JEUNESSE

Consciente des atouts pédagogiques du GN, BE Larp entreprend très vite les démarches nécessaires pour être reconnu comme Organisation de Jeunesse. Elle l'obtient en 2013

2

## BUT

Le but de BE Larp est de dynamiser la pratique du GN belge par la formation, l'information, la promotion et le soutien des individus et des groupes s'intéressant, pratiquant ou organisant des jeux de rôle Grandeur Nature, afin de favoriser le développement d'une citoyenneté responsable, active, critique et solidaire, principalement auprès des jeunes de 6 à 30 ans.

3

# BE LARP

4

## ÉQUIPE

À ce jour, BE Larp compte 5 permanent·e·s, 7 administrateur·trice·s et une trentaine d'asbl membres qui promeuvent à leur tour une forme du jeu de rôle Grandeur Nature (par l'escrime ludique, le Grandeur Nature, des stages pour enfants et adolescent·e·s...). C'est également grâce à tou·te·s les bénévoles qui gravitent autour que les actions de BE Larp peuvent voir le jour.

6

## ÉVÉNEMENTS

Parmi les moments forts de l'année soutenus par la fédération, on peut citer : le Camp Jeu de Rôles pour les 14 à 17 ans ; BEta Larp et le Festival du Huis Clos, qui propose plusieurs murder parties pendant une journée entière, pour débutant·e·s et confirmé·e·s.

**Vendredi**  
**8.11.24**

**SALLES LES COLONNADES**

**SALLE GAYETTES**

**SALLE DE HEUG**

**SALLE JEAN DUPUIS**

**ACCUEIL DÈS 18H : BIENVENUE CHEZ VOUS !**

20H

**Speed Dating**  
La BEta Team & Maar

**Samedi**  
**9.11.24**

**ACCUEIL DÈS 9H**

9H30-10H30

**Conférence d'ouverture**  
La BEta Team

10H30-11H30

**Quand l'expérience devient souvenir**  
Anne, Rachel et Romain

11H30-12H30

**GNistes sous le même toit : mode d'emploi**  
Elaine et Julien

**Jouer quand on est malentendant ou sourd, c'est possible**  
Hélène SF & Pauline

**Sensibilisons-nous à la LSF + LFPC**  
Hélène SF & Pauline

**PAUSE MIAM**

13H30-14H30

**Du JDR au GN et vice-versa**  
Maxime De Haeck

14H30-15H30

**Poissonnière, morue et mégère : du typecast à la zone de confort ?**  
Clueless Cora

**Quelles traces la vie lui a laissée ou comment construire un personnage par le maquillage d'ouverture ?**  
Lou

**Bureau d'Étude Des Mécaniques de Jeu (Le BEMJ)**  
Agot & Cookie

**Réitérons nos échecs**  
Gilles Masy

**PETITE PAUSE**

16H30-17H30

**How many spoons to have your LARP (...and to eat it too !)**  
Bruno Bombeke

17H30-18H30

**"I want to hold you close": an auto-ethnographical discussion of sexuality in and around Vampire:**  
Kyria

**Unsung heroes, un karaoké logistique**  
Chloé

**Faut-il abandonner le design inclusif ? (en distanciel)**  
Thomas Munier

**Initiation au travail du cuir + conseil s costume homemade**  
Nils Vanden Eede

**PAUSE MIAM**

20H30-21H30

**LARP AWARD 2024**  
Kevin, Anne, Cora et Lux

21H30-00H00

**LARP Quiz**  
Lux

**Strangers**  
Romain Féret, Bosquelle et Anaud Crutzen

**Alice in fucked-up land**  
JR

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu

Activité sociale



Dimanche  
10.11.24

SALLES LES  
COLONNADES

SALLE  
GAYETTES

SALLE  
DE HEUG

SALLE  
JEAN DUPUIS

## ACCUEIL DÈS 10H

10H30-11H30

L'Après-Procès : retour sur le Chagrin  
des Belges scolaire 2024  
Yanikel, Nathanaël, Zoé, Ildi et Charlotte

11H30-12H30

Quel est le potentiel éducatif du GN  
Daniel Bonvoisin

## PAUSE MIAM

13H30-14H30

I'm sorry Dave, I'm Afraid I Can't Do  
That  
Bruno Bombeke

14H30-15H30

Les archives sauvées des eaux: GN et  
documentation  
Alessandro Giovannucci

## CLÔTURE

Questbuilding/wordbuilding with  
a purpose  
Lisa Schwartz

The Last Cigarette  
Moi Holkaar

Jouer un barde : se lancer, lifter les  
autres, être bon public  
Lucky

Le GN comme phénomène : du texte à  
dire au clip animé souvenir  
Eric Fagry

Conférence

Table ronde

Atelier

Jeu

Activité sociale



# BETA LARP

**BE Larp ASBL  
Rue Nanon, 98  
5002 Namur**



**BETA.LARP.BE  
LARP.BE  
INFO@LARP.BE  
0470 57 52 34**