

# DÉROULEMENT

Structure du GN *Passage*

## Ateliers

*Durée : de 16h à 20h.*

Après les ateliers, prenez soin d'expliquer aux joueuses le déroulement du jeu. **Les actes s'enchaînent sans interruption.**

Les textes d'ambiance sont affichés sur le seuil de chaque lieu de passage d'un acte (monde) à l'autre.



Journey. Art : Albertrech (dA)

## Acte I : Soirée

*Durée : de 20h30 à environ minuit.*

C'est la première fois qu'elles se retrouvent seules, *comme des grandes*, et pourtant cette soirée a un goût de dernière fois. Confusément, elles ont conscience que cet événement marque une forme de transition, un délitement des liens tissés dans l'enfance, une récréation, peut-être, de ceux qu'elles emporteront à travers leur adolescence. Elles sont sur le seuil : il n'y a rien pour les guider, rien non plus pour les contraindre. Tout est à inventer.

Une chose, toutefois, les fait rougir en secret, les exalte ou les terrifie : *le sexe*. Quatre lettres et ce  $\lambda$  obscène. Pour le remplir, des images, des mots, des sons ouïs dans la pénombre... Quoi d'autre ? Un frémissement lorsque deux mains se frôlent, la chaleur confuse d'un désir qui surgit sans se dire, l'ivresse silencieuse d'un fantasme qui s'égaie en esprit et ce faisant, libère. Oui : *le sexe* a un goût d'émancipation. Comme elle terrifiant, comme elle convoité.



Korrasami. Art : chocolapeanut (dA)

### Conseils de jeu

Cet acte durera quelques heures, durant lesquelles les filles pourront s'adonner aux diverses activités préparées à l'avance par les joueuses ou improvisées sur le moment. Il est possible de jouer à des jeux (pensez à ceux que vous avez évoqués lors de l'atelier *Prise de contact*, ou autres jeux joués en soirée), de regarder un film, de se faire la lecture, de parler, etc. Snacks et boissons non-alcoolisées, amenés par les joueuses, seront consommés.

Au fil de la soirée, amenez la discussion sur des sujets plus intimes. N'hésitez pas à éteindre la lumière, ou la diminuer. Regarder un film peut être un prétexte pour éteindre les lumières et se rapprocher, mais cela n'est pas forcément nécessaire.

Lorsque votre personnage (et vous) se le sent, parlez de désir, d'érotisme, de sensations. Lumière éteinte ou tamisée, osez évoquer la masturbation, laissez monter ce désir-là dans votre personnage. Votre personnage osera peut-être passer à l'acte, en secret ou en symbiose. Utilisez la méta-technique *Ars Onani*.

Le passage à l'acte suivant se fera progressivement, à votre rythme. Vous entendrez la musique dans le lointain, et déciderez alors de partir, seule ou en groupe, en quête de la source du bruit.

## Acte II : Monde des Esprits

*Durée : de minuit au départ des joueuses*

### Conseils de jeu

Une mélodie assourdie s'imisce peu à peu dans la torpeur timide qui s'est installée entre elles. Dans les brumes d'un émoi hésitant, un chant leur parvient, envoûtant, un appel du fond des âges qu'elles reconnaissent confusément, comme par instinct. Rêvent-elles ? Elles se regardent, en silence, et sans le réaliser elles retiennent leur souffle. La musique enfle et déchire le voile de l'engourdissement, l'invitation se fait plus intense, comme une exigence. Les premières filles cèdent à l'appel d'un pas chancelant, d'autres s'y ruent presque, fiévreuses. Qu'y a-t-il derrière cette porte ? Que révélera la lueur bleutées qu'elles aperçoivent ? L'appel de l'Autre Côté résonne entre elles, vibre à travers chaque fibre de leur corps. Il est là pour elles, et personne d'autre.

Le Monde des Esprits est un acte muet : seule la communication non-verbale est utilisée dès que vous en passez le seuil. Utilisez les méta-techniques de consentement non-verbal apprises en ateliers.

Dans le Monde des Esprits, les émotions sont exacerbées. Votre personnage ressent tout plus fort : la peur, l'amour, l'émerveillement, le désir... Ses doutes s'effacent, noyés sous la vague de sensations variées qui la submergent. Elle n'hésite plus, et se laisse porter par l'élan.

Durant cet acte, allez vers les personnes qui sont proches de votre personnage ou initiez de nouvelles relations.



## Acte III : Dormir

À leur rythme, les filles sortent des brumes du monde des esprits. Certaines, éprouvées et incroyables, sombrent bientôt dans un sommeil empli de rêves merveilleux. D'autres se rassemblent, sonnées ou excitées par cette expérience extraordinaire. Sont-elles vraiment passées dans un autre monde, ou ont-elles vécu, ensemble, une sorte de transe onirique ? Leurs chuchotements fébriles semblent résonner dans l'air désormais silencieux, mais elles ont soin de ne pas réveiller les dormeuses.

Que font-elles des relations nouées dans le monde des esprits ? Leur amitié en ressort

grandie, changée. Sont-elles même vraiment les mêmes personnes qu'avant ?

### Conseils de jeu

Ne sollicitez pas les joueuses qui s'engagent sur le chemin du sommeil, et faites attention à ne pas les réveiller. Respectez le souhait de celles qui préfèrent sortir du jeu, même si votre personnage a bien des choses à leur dire.

Durant cet acte, l'*Ars Onani* peut encore être utilisé, ainsi que les autres métatechniques.

## Épilogue

Lorsqu'elles se réveillent, les joueuses peuvent revêtir une dernière fois leur personnage et faire le récit subjectif, face caméra, de ce qui leur est arrivé. Si elles le souhaitent, ces extraits vidéos pourront être diffusés pendant le débriefing, ou gardés en souvenir.

### Conseils de jeu

Quelques pistes :

- ❖ Racontez ce que votre personnage a vécu. Décrivez le voyage, les émotions ressenties, les échanges avec les autres filles, avec l'environnement.
- ❖ Exprimez ce que cette soirée a changé pour votre personnage.
- ❖ Votre personnage a vécu une révélation, sur son identité, sur le monde, sur les autres. Exprimez-la.



Korrasami. Art : EternalFusion (dA)