

# ORGANISER

## Document logistique pour le GN *Passage*

### Structure

#### Durée

*Passage* se joue en **une nuit** (à partir de 20h), durant laquelle les joueuses peuvent dormir. Le jeu est considéré comme terminé quand toutes les joueuses sont endormies, ou à 8h du matin. Il est précédé par des ateliers (environ 3 ou 4h) et suivi le matin par un brunch hors jeu et un debriefing. Il est également possible d'enregistrer un Épilogue (vidéo) pour son personnage avant le brunch.

#### Lieu

Le jeu nécessite **une chambre** pouvant accueillir huit personnes (matelas d'appoints, etc. : il s'agit d'une « soirée pyjama » d'adolescentes !) ainsi qu'**une pièce spacieuse** dans laquelle seront disposés des éclairages, tentures, voilages... pour créer une ambiance éthérée, féerique. Il s'agit du *monde des esprits*, dans lequel les personnages pourront se rendre au cours du jeu.

Afin que le jeu puisse continuer sans déranger les personnes qui souhaiteraient dormir, **un coin tranquille pour discuter**, adjacent à la chambre (pas de traversée du monde des

esprits), est un plus. Dans tous les cas, conseillez aux joueur·ses d'amener des **bouchons d'oreilles**.

#### Casting

Au vu des **thèmes** de ce jeu (l'adolescence combinée à la sexualité), les organisateur·ice·s doivent être particulièrement attentif·ves au casting de ses joueur·ses. Il est conseillé de prévenir en amont des inscriptions du fait que l'organisation se réserve le droit de refuser n'importe qui sans apporter de justification. Voici un exemple de [questionnaire d'inscription](#) pour faciliter le casting.

#### Organisation

Il est nécessaire qu'au moins deux personnes prennent part à l'organisation afin d'organiser une veille nocturne. La deuxième personne peut être la **personne-ressource** en cas d'incident ou de détresse émotionnelle et ne pas prendre part à l'organisation en amont ou à la tenue des ateliers. Une pièce à part pour

les orgas et la sécurité émotionnelle est requise.

## Mise en place

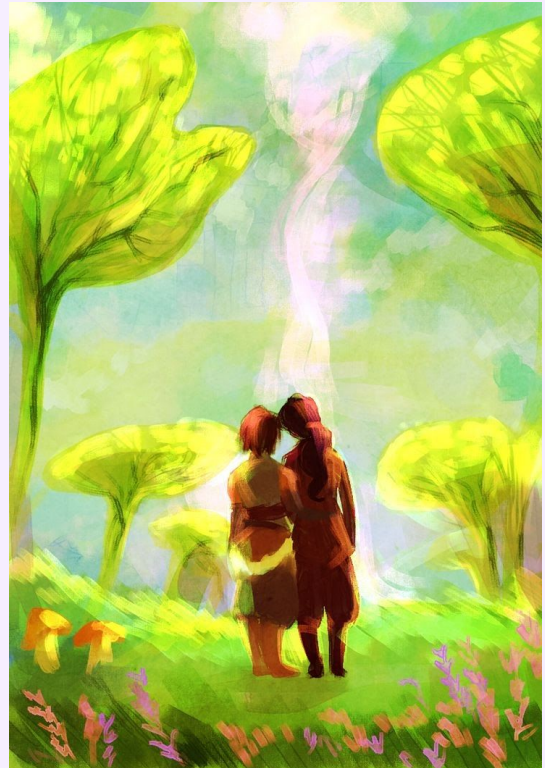
### La chambre

Les filles peuvent être installées dans une chambre, une grange, une véranda... L'essentiel est qu'il n'y ait que deux lits « fixes » au maximum (pas de dortoir). Le reste est composé de matelas, canapés, méridiennes... S'il y a un lit double, elles y dorment à deux, voire trois. L'idée est de recréer la promiscuité qui existe dans ce genre d'événements, ainsi que son caractère temporaire, exceptionnel. Des posters, affiches, tapisseries peuvent-être ajoutés pour renforcer l'effet « chambre d'ado ». Une télévision où ordinateur sur lequel lire des DVD (ou Netflix, ou films téléchargés...) est un plus, ainsi que des livres et carnets, enceintes ou tourne-disque, couvertures, casse-têtes et autres bibelots, maquillage, un polaroid... Les joueuses en apporteront une partie, afin de créer un sentiment de familiarité.

### Le monde des esprits

Le monde des esprits est directement inspiré de la représentation qui en est faite dans *La Légende de Korra*, un spin-off d'*Avatar*, le dernier maître de l'air. Dans Korra, le monde des esprits est un lieu très émotif, qui change et évolue au fil des sentiments des entités qui s'y trouvent. Parfois coloré, plein d'une végétation touffue et bigarrée, il peut à d'autres moments se faire sombre, lourd, menaçant. Ici, nous nous concentrerons sur l'aspect mystérieux et éthéré du monde des esprits.

Art : Bev Johnson <https://bevsitumblr.com/>



Pour créer l'ambiance du monde des esprits, munissez-vous d'éclairages colorés (dans la mesure de vos moyens), parez l'espace de voilages, rideaux, tapis... afin de créer une ambiance feutrée et des recoins à-demi dissimulés. Si vous avez une machine à fumée adaptée, faites-vous plaisir ! Une ambiance olfactive à base de diffuseurs de parfums peut également être intéressante, ainsi que des fleurs, plantes, etc. Pour l'ambiance sonore, préférez un son relativement fort (ça n'est pas un moment de dialogue, mais au contraire focalisé sur les sensations et le non-verbal) mais sans mélodie, comme des ambiances générées aléatoirement par certains sites ou applications (sons pour dormir, etc.). Le site internet [ambiant-mixer](http://ambiant-mixer.com) propose une grande richesse d'ambiances sonores personnalisées gratuitement. Attention cependant : il faut une connexion internet solide [Exemples [1](#) [2](#) [3](#)].

Des carillons suspendus ou autres éléments susceptibles de produire des sons lorsque des personnes passent à côté peuvent également enrichir l'ambiance sonore.

## Nourriture et boissons

### En jeu

La nourriture en jeu correspond à ce que des ados amèneraient à partager à ce genre d'événements : gâteaux, bonbons, chips, sodas... **L'alcool est bien entendu à proscrire, ainsi que d'autres stupéfiants** : non seulement les personnages sont bien en-dessous de l'âge légal pour en consommer, mais en plus, un GN qui traite de sexualité se doit d'être d'autant plus exemplaire sur sa consommation de substances psychoactives. Si possible, demandez aux joueuses d'amener elles-mêmes la nourriture en jeu : cela fournira matière à conversation, et offrira une opportunité de plus pour les joueuses de se projeter dans leur personnage avant le jeu.

### Hors jeu

Que vous ayez décidé de laisser la nourriture en jeu à charge des joueuses ou non, il est important de laisser toujours à disposition, par exemple dans la salle où se trouveront les organisateur·ices (*a minima* la personne-ressource, si l'autre orga a le luxe de se reposer dans une autre pièce), du thé, du café, et quelques snacks (chocolat, bonbons, une soupe ou du riz chaud si vous bénéficiez d'une option de maintien au chaud, comme une marmite à soupe).

Prévoyez également un goûter pendant les ateliers, et surtout, le brunch du lendemain matin ! (Pain frais, pâte à tartiner, confiture, viennoiseries, jus de fruits... Miam !)

## Salle hors-jeu

Il est nécessaire de prévoir une salle hors-jeu dans laquelle les orgas (*a minima* la personne-ressource) restent disponibles durant le jeu. La salle hors-jeu sert aux joueuses à venir souffler au besoin, chercher de l'aide, recevoir du soutien émotionnel... Il est particulièrement important d'être bienveillant·e et à l'écoute des joueuses, de les laisser s'exprimer même si elles apportent un avis négatif, etc. Pour cela, **séparer la personne-ressource de l'orga principal·e est important**, car cela permet une plus grande distance et une réception « à froid » des éventuels mauvais retours faits sur le moment. L'orga principal·e devrait, dans cette optique, pouvoir quitter la pièce afin de laisser

de l'intimité aux joueur·se·s qui chercheraient du soutien auprès de la personne-ressource.

Afin de pouvoir suivre le jeu et de s'assurer de la sécurité des joueur·se·s, mais aussi de lancer les différentes phases de jeu au bon moment, l'usage d'un **babyphone** qui donne sur la chambre est recommandé.



Korra devenue enfant dans le monde des esprits.