

Édito

Les jeunes d'aujourd'hui sont les GNistes de demain.

Parce que les jeunes d'aujourd'hui seront notre relève, nous nous devons, GNistes de tous bords, de favoriser leur intégration dans nos jeux et de les accompagner lors de leurs premiers pas.

C'est dans cet esprit que la FédéGN vous propose cette lettre dédiée aux mineurs. Vous y découvrirez des informations d'ordre légal, qu'il s'agisse d'organiser un GN pour les amis de vos enfants ou dans un cadre plus large, des exemples de jeux dédiés aux mineurs ou les acceptant parmi les joueurs, des conseils, et plein d'autres choses encore.

Toujours dans cet esprit, nos bénévoles ont rédigé une fiche concernant l'utilisation des lanceurs de paintball pour ce même public, la question revenant régulièrement auprès de nos permanentes.

Cet éditto est également l'occasion pour moi de rappeler que la FédéGN est également présente pour soutenir des initiatives, notamment dans la thématique de l'accompagnement des jeunes.

N'hésitez pas à contacter nos permanentes pour présenter votre projet.

En bref, vous l'aurez compris, à quelques jours du début de la saison estivale la FédéGN met l'accent sur nos petites têtes blondes.

Alexandre TAMÉ, Président de la FédéGN



La législation

Qu'est ce qu'un mineur ? Faire jouer un mineur ? La protection du mineur ...

Les initiatives

Animations à destination d'un public mineur par l'association « La mesnie des délices »

Initiation à l'airsoft par Arcan

« La Gemme des collines osseuses » par Clepsydre

Colonie de vacances pour les petits ! par l'association Rêves de Jeux

Escrime GN et Trollball sur Lérouville par « l'Association Lorraine de Shooting Game »

« Il faut sauver Peter Pan » : une aventure Grandeur Nature du GIGN pour les 6-15 ans (mai 2015)

Le Rêve du Sanglier

Le monde de Zarcen

Meurtres à la bibliothèque par l'association « Mondes Parallèles »

Les sang-dragons : Initiation aux jeux de rôles Grandeur Nature pour les mineurs

L'odyssée de l'imaginaire

Le GN des loups

Première Murder Party pour la Ludo-Médiathèque de Bordères et Lamensans

Une école se prête au jeu

L'association Ima'GN co-organise le salon « les Z'à Crots » salon de Mangas\Fantasy

Time Freeze : GN Les aventuriers de la chroma

Les scénarios

Murder pour Mineurs en téléchargement par Olivier Artaud

Meurtre sur le Nil

ALSG : Insérer des rôles au trollball

Les témoignages

El bricolator Resinator

L'association « Les Kamikazes Brothers »

Témoignage d'Olivier, association Rôle

Témoignage REX GN enfants – Jeu organisé par Clepsydre

Bonne lecture !

Qu'est-ce qu'un mineur

De 0 à 18 ans : le principe

« Enfant », « jeune », « adolescent », « mineur », sont autant de mots utilisés aujourd'hui dans le langage courant pour désigner des réalités sociologiques et psychologiques proches mais cependant bien différentes d'un point de vue juridique.

Le droit trace une première ligne simple à repérer et qui détermine l'essentiel des statuts en *distinguant les majeurs des mineurs*. Au terme de l'article 388 du code civil le mineur est l'individu de l'un ou de l'autre sexe qui n'a pas encore l'âge de 18 ans.

La minorité commence donc avec la naissance et prend fin à la majorité, c'est-à-dire au premier jour de ses 18 ans.



Périodes intermédiaires

Si dans le langage courant il est plutôt fait référence aux notions d'enfance ou d'adolescence, juridiquement c'est donc le mot « mineur » qui l'emporte. Cette minorité comporte cependant quelques périodes intermédiaires qui se calent sur la réalité du développement psychologique et physiologique des êtres humains mais pour des domaines précis. Citons quelques-uns de ces seuils juridiques :

- un premier intervalle, commun à l'ensemble du droit, se situe entre 0 et 7/8 ans (l'« âge de raison ») : période de la vie que le droit qualifie d'« *infans* » et durant laquelle on considère de façon générale que l'enfant n'est pas encore capable de *discernement*, ce qui tout à la fois renforce sa protection juridique tout en diminuant ses obligations. C'est ainsi, par exemple, qu'à partir de 7 ou 8 ans on recherchera à obtenir l'avis de l'enfant dans une procédure judiciaire qui le concerne directement (adoption, divorce...);

- en matière pénale, un enfant de moins de 13 ans ne peut pas se voir imputer une infraction et ne peut donc pas être condamné à une sanction pénale (amende, prison...). Entre 10 et 13 ans des mesures éducatives contraignantes peuvent cependant être prononcées par un juge. À partir de 13 ans les mineurs sont pénalement responsables de leurs actes et peuvent être condamnés à une peine. Mais, en conformité avec les conventions internationales, ce sont des juges et tribunaux spécialisés qui s'occupent des mineurs délinquants. Les peines sont également adaptées et peuvent se substituer à des mesures éducatives. À partir de 16 ans, les mineurs, tout en bénéficiant encore d'une justice spécifique, voient cependant leur régime pénal se rapprocher de celui des majeurs (*C. pén., art. 122-8*).
- en matière de *protection de l'enfance*, un seuil de 15 ans pour certaines infractions : des atteintes physiques ou morales infligées à des mineurs de 15 ans sont plus lourdement sanctionnées.

La protection du mineur

La *protection du mineur* se traduit par une diminution de ses obligations et droits. Pour le protéger on réduit la *capacité juridique du mineur* assisté alors par des adultes, au premier chef, *ses parents*.

« *L'enfant, en raison de son manque de maturité physique et intellectuelle, a besoin d'une protection spéciale et de soins spéciaux, notamment d'une protection juridique appropriée, avant, comme après la naissance.* »

Les Nations Unies le proclament dans la Déclaration universelle des droits de l'homme du 10 décembre 1948, et le rappellent dans la Convention internationale des droits de l'enfant de l'ONU du 20 novembre 1989 : "l'enfance a droit à une aide et à une assistance spéciales", pour lui permettre une croissance, un bien-être, l'épanouissement harmonieux de sa personnalité. L'enfant doit pouvoir recevoir la protection et l'assistance dont il a besoin pour pouvoir jouer pleinement son rôle dans la communauté. Il doit grandir dans le milieu familial dans un climat de bonheur, d'amour et de compréhension.

Pour autant cette protection ne doit pas être étouffante de la part des parents ou des autorités : elle doit l'accompagner pour devenir un adulte libre et responsable. C'est pourquoi l'enfant dispose de *libertés et droits fondamentaux* qu'il pourra éventuellement invoquer à l'encontre de ses parents ou de ceux qui l'élèvent. La liberté d'association fait partie de ces droits.

En pratique, le mouvement associatif se bat tous les jours pour faire valoir les droits de l'enfant. Si des réformes ont vu le jour en matière de protection des mineurs, elles ont souvent été portées par le monde associatif.



L'émancipation : cas particulier

L'émancipation ([Article 413-1](#)) et suivants du code civil est un mécanisme juridique par lequel un mineur acquiert la *pleine capacité* et se trouve de ce fait assimilé à un majeur. L'émancipation est prononcée par le juge des tutelles à la demande des parents ou de l'un d'eux. Le mineur peut être émancipé à partir de 16 ans révolus. Il est émancipé de plein droit par le mariage.

Même émancipé, le mineur doit, pour se marier ou se donner en adoption, observer les mêmes règles que s'il était mineur.

Le mineur émancipé peut faire tous les actes de la vie civile dans les mêmes conditions que s'il était majeur. Il peut donc, outre les actes de la vie courante, faire des actes d'administration, de conservation et de disposition.

Bon à savoir

L'*acte d'administration* a pour but la gestion normale d'un patrimoine, comme la mise en location d'un appartement.

L'*acte de conservation* vise à conserver le patrimoine en l'état, comme la rénovation de l'appartement pour qu'il soit loué à un bon prix.

L'*acte de disposition* est un acte qui engage le patrimoine du mineur pour le présent et l'avenir par une modification importante de son contenu, comme la vente de ce même appartement.

Pour avoir la liste des actes comme étant regardés comme des actes d'administration ou de disposition, voir le Décret no 2008-1484 du 22 décembre 2008.



Faire jouer des mineurs

Ce qu'il faut savoir... Un jeu d'enfant

Le jeu de rôle grandeur nature, en tant que jeu d'imaginaire, parle tout particulièrement aux enfants et aux adolescents ; ceux qui ont eu l'occasion de participer à des festivals ou des animations publiques en costume le savent bien, rien n'attire autant les enfants que les personnages de guerriers, sorcières et autres magiciens ; lorsqu'en plus il y a des armes en latex et la possibilité de taper sur son prochain, leur engouement ne connaît plus de limites...

Ce public est également l'avenir de notre activité, c'est pourquoi une partie de la communauté a déjà réalisé des actions spécifiques en direction des mineurs, ou prévoit de le faire.

Cependant et avant de se lancer, il convient de bien se renseigner sur le cadre réglementaire à respecter avec ce public particulier, le mieux protégé de France.

Plusieurs cadres

Les différents cadres d'accueil abordés ci-après sont une première approche du sujet et en aucun cas un texte de référence réglementaire ni exhaustif. Les organisateurs désireux de se lancer dans l'aventure trouveront de nombreux interlocuteurs pour les guider et les accompagner ; l'instance de tutelle et de référence pour l'accueil des mineurs est le [ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports](#).

Intervenant

Bénévole d'une association, vous vous proposez pour animer une partie de Tête de Troll lors du festival organisé par la commune : pas de contrainte particulière, dans l'idéal, écrivez un descriptif de votre activité, un « projet pédagogique », prévoyant la durée, le nombre de participants, le nombre d'encadrants, la présence des responsables légaux, l'approche et la finalité de l'activité, les moyens d'intervention sanitaire mis en place (une pharmacie déjà !)... Faites preuve de bon sens, vous êtes responsable de ce qui se passe pendant l'activité, matériel de jeu compris. N'acceptez pas tout, faites valoir vos exigences auprès de l'organisateur (sur le terrain de jeu par exemple). L'établissement d'une convention cadre de bénévolat est souhaitable.

Organisateur pour les enfants des copains

Un après-midi GN dans la forêt ou dans votre grand jardin pour les enfants des amis, accompagnés de papa-maman costumés. Pas de contrainte particulière, encore une fois, du bon sens. Repérez les lieux de l'activité, balisez au besoin, débarrassez votre jardin des outils qui y traînent... Rappelez-vous qu'en cas de problème et de préjudice corporel à un mineur, votre responsabilité sera engagée, amis ou pas amis.

Organisateur pour moins de 7 mineurs

Le seul cas d'accueil collectif de mineurs, hors présence des responsables légaux, qui ne nécessite aucune déclaration préalable. Vous n'en restez pas moins responsable de ce qui peut y arriver.



Organisateur d'Accueil Collectif de Mineurs

C'est le cadre professionnel de prise en charge des mineurs durant les temps de loisirs. Pour une association de GN dont ce n'est pas le but premier, la déclaration d'un ACM peut nécessiter quelques modifications, comme par exemple, l'obligation de rédiger et de soumettre un Projet Éducatif, discours philosophique sur l'action de l'association, document dont découlera le Projet pédagogique du séjour.

Pour faire court, vous devrez déclarer une équipe d'encadrement diplômée/brevetée, avec un directeur et des animateurs. L'équipe pédagogique veillera en priorité à la sécurité physique, affective et morale des mineurs et organisera pour ou avec le groupe les différents temps de vie quotidienne, à l'exception de toute autre personne.

Organisateur pour un ACM

À mon sens le cas le plus facile à mettre en œuvre : rapprochez-vous des centres de loisirs et des organisateurs de séjours, proposez-leur ce que vous pouvez apporter, sondez leurs demandes, il n'y a plus qu'à négocier les termes d'une collaboration... et à les coucher par écrit dans une convention cadre de partenariat.

Petit public, grandes responsabilités

Quel que soit le cadre dans lequel vous les faites jouer, votre responsabilité d'organisateur ou d'intervenant peut être engagée en cas de préjudice subi, d'autant plus et quasiment systématiquement en cas de préjudice corporel.

En vue de réparer le préjudice subi par le ou les mineurs, tout sera alors systématiquement épluché : vos autorisations, votre organisation, les sanitaires, cuisines, pharmacies, etc., jusqu'à répartition complète des torts et responsabilités de chacun dans la survenue de l'incident, ou l'établissement de son caractère imprévisible et donc... accidentel.

À ce propos, il est bon de préciser à nouveau l'absence totale de valeur juridique des « décharges de responsabilité », considérées comme abusives et annulées par le tribunal en cas de contentieux.

Une assurance en Responsabilité Civile est incontournable.

Cette approche peut faire un peu peur, mais elle est indispensable pour éviter de faire n'importe quoi, alors renseignez-vous, préparez votre projet et faites-les rêver !

Cédric Lhomond

Animations à destination d'un public mineur par l'association « La Mesnie des délices »

Présentation des animations proposées

L'association « La Mesnie des délices » organise des animations pour les enfants depuis déjà quelques années.

- Ateliers participatifs où les enfants et les ados de 5 à 17 ans vont réaliser un travail autour d'un métier du Moyen-âge, par exemple création d'encre et enluminure de lettrine, teinture de laine de mouton, tissage de passementerie, réalisation de remèdes...
- Initiation à l'archerie médiévale (arc de reconstitution, flèches de reconstitution, pointe en mousse) et au maniement des armes blanches (armes de GN).
- Parties de Nerf (lanceurs de munitions en mousse) scénarisées où les enfants vont devoir suivre un scénario, accomplir des quêtes.
- Grand jeu où les enfants incarnent en équipe par exemple des marchands qui doivent parcourir le monde médiéval à la recherche d'épices et doivent également survivre à des attaques de pirates. Découverte des épices de leurs histoires et de leurs provenance à travers un grand jeu de plateau et jeu réel (comptoir d'épices, bibliothèque, sorcier, maître d'arme, pirates...) Jeu réalisé en centre de loisirs ainsi que pour des fêtes publics et privées.



Présentation des conditions d'accueil des mineurs



Il y a eu plusieurs types d'accueil, à chaque fois en journée uniquement.

- Sur place dans les centres de loisirs et les écoles ou le personnel encadrant joue avec les enfants, là ce sont les règles des sites qui s'appliquent.
- Sur les fêtes où les groupes d'enfants sont guidés par des animateurs ou des parents. Les membres de l'association gèrent les ateliers et les comptoirs.
- Sur le site de la Moryah où les animateurs intègrent les groupes de jeu, et suivent alors les consignes de sécurité de nos sites (un troglodyte et l'autre de surface type boisé).

Bilan de l'animation

- Les animations en centre de loisirs ont très bien fonctionné, il y a eu des rééditions de l'animation à plusieurs reprises sur les mêmes centres. Travail de décoration en amont fait en partie par les animateurs, installations de nos décors sur le site qui implique une présence de l'animation.
- Les animations sur fêtes ont très bien fonctionné également, mais représentent un travail de mise en place bien plus important la décoration nous incombant totalement.
- Installations de nos décors sur des sites séparés de plusieurs centaines de mètres, fêtes de ville, animations réparties sur plusieurs quartiers, qui impliquent une présence de plusieurs jours en amont de l'animation.
- Les parties de Nerf sont celles qui demandent le moins de travail de préparation, les décors étant « permanents » il n'est pas nécessaire de les mettre en place puis de les démonter. Plusieurs centres de loisirs y ont déjà participé et certains sont revenus plusieurs fois, les enfants adorent se tirer dessus tout en ayant un objectif ou des quêtes à accomplir.



Initiation à l'airsoft par l'association ARCAN

Avant de jouer, il faut maîtriser les outils. C'est dans cette perspective que l'association ARCAN organise depuis plusieurs années des initiations à l'airsoft pour les mineurs. L'objectif de ces initiations est de permettre à des enfants de découvrir les outils de jeu, de les manipuler et de se voir expliquer les règles de sécurité (port de lunettes et de protections, distances de tir, sécurisations de sites, etc.)



Deux types d'initiations ont été organisées :

- Une première série avec des mini répliques qui ont permis de faire jouer une cinquantaine d'enfants au total (de 8 à 16 ans) ;
- une seconde série avec des lanceurs transparents qui ont permis d'accueillir pour chaque session une dizaine d'enfants.

À chaque fois, les activités se font en présence des parents, qui, s'ils le veulent, peuvent jouer avec leur progéniture. Nous profitons de cette occasion pour communiquer en direction des adultes sur leurs responsabilités dans le cadre des activités de leurs enfants. Le matériel est fourni par l'association.

Nous jouons sur une partie très réduite de nos sites de jeu afin que nos animateurs ne perdent pas les enfants de vue. Les scénarios organisés sont très courts pour permettre des pauses régulières et des rappels à chaque « interjeu » des règles de sécurité.

Les retours sont extrêmement positifs et les enfants sont enthousiastes et en redemandent. Une fois les règles de manipulations bien intégrées, nous souhaitons passer à l'étape suivante, la scénarisation sur des parties à la thématique plus affirmée.



« Clepsydre », association non affiliée à la FédéGN, organisait en avril son quatrième GN pour enfants « La Gemme des Collines Osseuses » (inscriptions closes).

Depuis 8 ans, tous les 2 ans environ, nous organisons un GN pour mineurs. Notre objectif est de proposer à des enfants entre 8 et 14 ans une première expérience du GN. Au début, les joueurs étaient principalement des enfants de membres. Puis au fil des GN, des joueurs extérieurs à l'association et même au GN se sont inscrits. Au départ prévu pour les mineurs, ces GNs sont rapidement devenus un rendez-vous attendu par tous les membres de l'association, enfants comme parents.

Contraintes

Organiser un GN pour mineurs génère évidemment des contraintes inexistantes pour un GN adulte. Les règles de sécurité sont plus strictes. Les joueurs ont pour obligation de se déplacer en groupe et de ne jamais se séparer. Ils sont toujours accompagnés par un adulte, un Guide qui a la responsabilité du groupe mais aussi un rôle important en tant que PNJ.

Nos GNs sont ouverts à des enfants entre 8 et 14 ans. À ces âges, s'ils ne sont pas intéressés, ils switchent et quittent leurs rôles très rapidement. Lors d'un précédent GN, il y a eu un temps assez important entre deux phases du GN. Rapidement, les enfants ont transformé le GN en cours de récréation ! Nous nous efforçons maintenant de limiter ces temps d'inaction.

Nous faisons aussi attention aux sujets et scènes du GN.

Certains enfants sont impressionnables et certains costumes de PNJ peuvent faire peur. Mais avec l'aide des Guides, nous n'avons jamais eu de situation critique. Les enfants arrivent à faire la différence entre la réalité et le GN.

Nous évitons aussi l'ambiguïté qui pourrait nuire à la visibilité de l'alignement d'un PNJ. Les méchants sont méchants et les gentils sont gentils.



Récemment, nous avons réalisé un après-midi d'initiation au GN. Il avait lieu dans le cadre d'un évènement ludique (Oll'games d'Ollainville) et se déroulait dans le monde d'Harry Potter. Le GN a beaucoup plu aux enfants mais ne s'est absolument pas déroulé comme prévu. Après un débriefing, nous avons constaté que les enfants ne possédaient pas les références du monde d'Harry Potter. Ils étaient trop jeunes lors de la diffusion des films. Il est important de ne pas préjuger de références culturelles d'un enfant et donc de bien les détailler dans les différents documents envoyés.

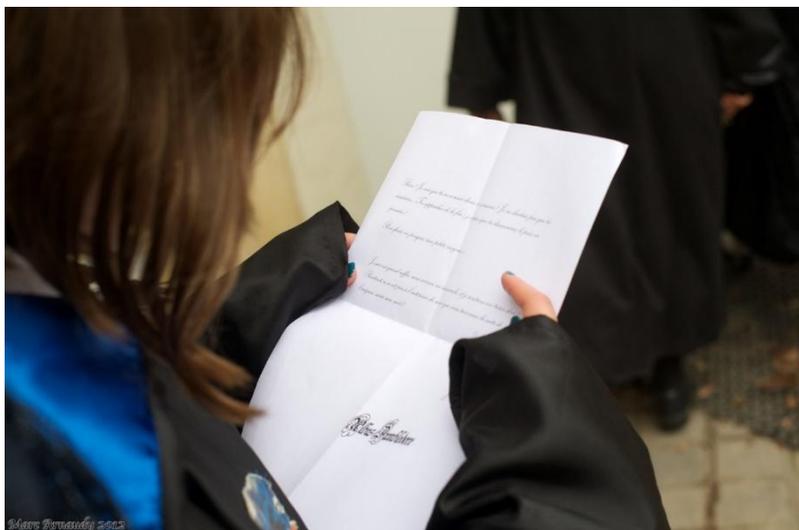
Les règles sont aussi un point important. Elles ne doivent pas être trop compliquées mais elles doivent apporter un cadre précis. Par le passé, nous avons constaté que les enfants n'ont pas de problème à faire fi des règles ayant pour conséquence de détourner le scénario. C'est aussi le rôle des Guides de s'assurer que les joueurs ne font pas n'importe quoi. Nous privilégions aussi l'utilisation de marqueurs physiques non discutables comme par exemple les parchemins à déchirer une fois la formule utilisée. Un autre exemple, notre GN a lieu dans un monde soumis à la corruption du Mal. Pour la symboliser, nous utilisons des perles noires distribuées par le Guide. Ainsi, il est très facile de déterminer si un PJ est plus ou moins corrompu.

Nos objectifs

Notre principal objectif est de vraiment proposer un Jeu de Rôle Grandeur Nature. C'est-à-dire, nous essayons vraiment de créer un GN adapté à des enfants et pas juste un après-midi en forêt. Nous proposons des feuilles de personnage avec un background spécifique à chaque archétype. Chaque personnage a différents niveaux d'interaction qu'il peut jouer ou non :

- Niveau personnel : chaque personnage a une quête ou une contrainte personnelle qui pourra être jouée dans le scénario du GN (phobie des araignées qui pourra avoir un impact avec une scène où il y a des araignées),
- Niveau Groupe : chaque personnage a une relation spécifique avec un autre membre du groupe (amitié...),
- Niveau du GN : le groupe s'inscrit dans le scénario global du GN avec des quêtes de groupe à réaliser,
- Niveau Monde : les actions réalisées par un joueur peuvent avoir des effets sur lui-même ou sur le monde qui l'entoure. Un PJ peut se corrompre en faisant certaines actions ce qui aura un effet (négatif ou positif) sur certains PNJs.

Ces 4 niveaux peuvent être ambitieux mais notre retour d'expérience montre que comme les adultes, les enfants peuvent choisir leur façon de jouer. Nous avons constaté qu'un enfant de 8 ans et un ado de 14 ans réagissent différemment, mais ce n'est pas une surprise...



Nous essayons aussi de mettre l'accent sur les décors et sur les costumes des PNJs. C'est une caractéristique de Clepsydre. Lors d'un GN Harry Potter, la cinquantaine d'enfants s'est très vite immergée lorsqu'ils ont vu arriver un professeur Rogue plus vrai que nature (merci Spike). De même, lors de notre dernier GN Médiéval Fantastique, un groupe d'Homme Rats (Merci à l'association « ImperiumLudi ») ou un géant (merci Sam) ont vraiment impressionné les enfants.

Cycle itératifs

Nous ne préparons que notre quatrième GN pour enfants. Nous ajustons à chaque fois notre façon de travailler.

Le premier était trop libre ; les enfants ont adoré mais n'ont pas respecté le scénario.

Le second a été une adaptation d'un GN Harry Potter adulte. Les retours ont été très positifs.

Pour le troisième, « Le Grimoire de la Forêt Nouveuse », nous avons testé une nouvelle formule avec 10 groupes d'enfants qui se suivaient sur un parcours fixe composé de scènes jouées par des PNJs puis une scène finale après le repas du soir. Retour là aussi positif mais nous avons été confrontés à un problème d'organisation lié à une trop grande période d'inactivité de certains joueurs. Cette solution est peut-être trop dirigiste. Un compte rendu est dispo sur [Electro-GN](#).

Pour le quatrième, nous reprenons la notion de groupe mais nous allons essayer d'ajouter plus de liberté aux joueurs et supprimer ou au moins limiter le temps d'attente pour proposer un jeu continu de 13h00 à 22h00.

Après chaque GN, nous réalisons en débriefing important entre organisateurs, PNJs et même enfants pour trouver le meilleur moyen de nous améliorer. Le retour des enfants est important. Il est toujours très positif et nous discutons avec eux (surtout nos enfants) pour trouver des points d'amélioration.



Bilan des GN pour enfants



Cela fait maintenant 8 ans que Clepsydre organise des GN pour enfants avec toujours des retours très positifs que ce soit des enfants ou des parents et PNJs. C'est devenu un rendez-vous très attendu des membres de l'association. En tant qu'organisateur, c'est vraiment facile à organiser, il y a une grande motivation des PNJs. Je pense que c'est un plaisir pour les parents de pouvoir partager un GN avec leurs enfants, c'est donc tout bon !

Point Personnel

Je profite de cette tribune pour parler de mon expérience. Il y a 5 ans, je ne connaissais pas Clepsydre. J'avais fait des GNs 15 ans auparavant. Grâce aux GNs pour enfants, j'ai repris contact avec le milieu. J'ai été accueilli à bras ouverts par tous les membres de Clepsydre. Maintenant, je suis organisateur/scénariste/PNJ sur les GNs pour enfants et adultes. Tout cela pour dire ou plutôt écrire qu'il ne faut pas hésiter à discuter avec un membre d'une association de GN, donner un coup de main et peut-être que cela vous ouvrira les portes d'un nouveau monde...

Contact : Pour plus d'informations, n'hésitez pas nous contacter sur www.clepsydre.org ou [la page Facebook de l'association](#).

Quentin ALRIC

Quentin.alric@gmail.com



Colonie de vacances pour les petits ! par l'association Rêves de Jeux



L'association RÊVES DE JEUX organise, au centre d'hébergement le PierLou (en Auvergne), une colonie de vacances pour des enfants de 6 à 11 ans (Rêves D'Aventures) intitulée : les légendes d'Échandelys.

Pour info, RÊVES DE JEUX a été la première association en France à créer un centre de vacances « Jeu d'Aventure Grandeur Nature » (comme pour de vrai) pour des enfants en 1992 ! Agréé Jeunesse et Sports !

Ce séjour à été organisé à Pâques, du samedi 16 avril au samedi 23 avril, pour 10 à 24 enfants.

Pour tout renseignement

Contactez : contact@revesdejeux.com

06 80 26 05 74 - 04 73 72 01 52

Skype : jpb_rdj



Le centre d'hébergement

Escrime GN et Trollball sur Lérouville par « l'Association Lorraine de Shooting Game »

Seule association sportive avec le football, dans un petit village de 1 500 habitants, l'ALSG est une association de paintball (spécialisée dans les activités sportives d'affrontement) affiliée à la FédéGN. Elle est ordinairement plus habituée à accueillir des enterrements de vie de garçon ou des anniversaires décennaux mais elle a créé une activité Trollball pour enfants et adolescents.

L'idée est née à la suite des efforts entrepris par la FédéGN pour faire reconnaître l'escrime ludique auprès de la Fédération Française d'Escrime. Notre petit village qui résiste encore et toujours... à l'ennui, est fier de la qualité de son environnement post-industriel (nombreuses carrières abandonnées et friches SNCF) mais ne peut rivaliser au niveau sportif avec les 2 villes qui l'encadrent ; alors, pour se démarquer, on fait dans l'originalité. De ce point de vue, le Trollball, c'est le top !



Xavier JACUS membre du CA de la FédéGN

Par le bouche-à-oreille et quelques prospectus bien placés dans la boulangerie locale et le bureau de tabac (à cause du présentoir à bonbons), tous les habitants ont vite été au courant de cette initiative si originale. Les affaires ont été bon train : début mars, mise en place de l'activité sous la houlette de Olivier Jacus, en formation « Brevet Professionnel de la Jeunesse, de l'Éducation Populaire et du Sport » qui en a fait son projet pédagogique ; fin avril, création du stade de Trollball avec cromlechs en pierres pour délimiter la forme ovale du terrain ; fin juin, organisation de séances extraordinaires avec les différentes colonies de vacances départementales, centres aérés, animations pour ados, etc. Depuis la rentrée scolaire, un groupe mixte d'une dizaine d'adolescents enthousiastes viennent chaque mercredi pratiquer leur activité préférée de 14h à 16h. Tous et toutes ont leur propre matériel maintenant, il ne manque plus que le costume de leurs personnages respectifs, les idées ne manquent pas et la saison hivernale sera propice à des ateliers couture/cuir et autres.

La mise en place a soulevée, on s'en doute, quelques problématiques :

- **sociale.** Il fallait trouver un terrain adapté. Nous avons choisi un emplacement plat, voisin du stade de football car bénéficiant des infrastructures existantes (WC, sanitaires, salle de réunion, parking, voie d'accès aisée).

- **environnementale.** Le terrain est une pelouse calcaire truffée de plantes rares (diverses Orchis notamment, de l'anémone pulsatile aussi) qu'il nous a semblé approprié de déplacer avec l'aide d'un botaniste un tantinet écolo. Cela a été fait avec les enfants et leur a permis de redécouvrir leur environnement.

- **technique.** Des bancs ont été fabriqués avec de la ressource locale (pierres et troncs) pour le public mais aussi plus confortable pour la prison (quoique nous envisagions de réaliser une prison style « Vietnam »). La forme du terrain : ovale comme le ballon (tête de troll aplatie). La délimitation du terrain enfin, avec de tout petits tas de pierres sèches. Reste à creuser deux puits mais dans la roche c'est dur et on manque de nains.



- **voisinage.** Se mettre d'accord avec les pratiquants du football pour avoir des horaires proches sans être concurrents. Nous commençons une heure avant le football, ce qui permet à nos pratiquants de faire les deux activités s'ils le désirent.

- **économique.** L'achat de matériel a un coût qu'il aurait été déplacé d'obtenir par subventions vu le contexte local. Nous avons trouvé diverses solutions, notamment les grands frères qui avaient du matériel pour avoir fait autrefois du GN, l'association avait un peu de matériel également et les parents ont été incités à faire le cadeau qui va bien pour les occasions festives.

Autour de notre action, des bénévoles impliqués dans d'autres associations FédéGN ont suivi un chemin similaire : à Dieue-sur-Meuse, grâce au prêtre local, un groupe de jeunes commence à pratiquer, à Verdun la ludothèque « La Cave aux ours » lance une activité de Trollball régulière.

Suite à nos demandes, la municipalité nous a donné l'accès à une salle de détente plus appropriée en cas de très mauvais temps.

Bon sens, concertation et prise en compte du contexte local ont été nos gardes fous pour créer ainsi *ex nihilo* une activité nouvelle, qui a pu s'implanter durablement sans aucune polémique.

Nous espérons maintenant pouvoir lancer si ce n'est un championnat, au moins des tournois amicaux avec les clubs des grandes villes voisines, Verdun, Bar-le-Duc, Nancy et Metz.



Contact : Olivier JACUS pour ALSG - 37, route nationale 55200 Lérrouville. 06.11.89.80.67.
Olivier.jacus@hotmail.fr

« Il faut sauver Peter Pan » : une aventure Grandeur Nature du GIGN pour les 6-15 ans (mai 2015)

Le Groupe d'Imagination Grandeur Nature est une association auvergnate qui organise depuis plus de 10 ans des jeux de rôles grandeur nature pour adultes ayant envie d'évasion dans des univers variés. Forte de cette expérience, et de l'âge croissant de ses membres, l'association a proposé en mai 2015, pour la première fois de son histoire, un GN pour enfants de 6 à 15 ans.

Proposé aux descendants des membres de l'association et à leurs connaissances, il a permis à une vingtaine de jeunes joueurs d'accomplir des quêtes, découvrir des trésors, élucider des énigmes afin de sauver Peter Pan, qui avait mystérieusement disparu du Pays Imaginaire.

L'aventure commence par une poignée d'enfants de joueurs et d'organiseurs qui ont grandi entre les ateliers de fabrication d'objets magiques et les discussions autour des scénarios, et qui réclament à corps et à cri le droit de bourriner du PNJ. On tempore, on attend qu'ils soient plus grands pour la logistique, plus autonomes pour une expérience de jeu plus immersive, et ça y est, ils savent lire, ils ont toujours autant envie de courir les bois et dénicher des objets cachés.

C'est alors au tour des adultes de constituer une équipe pour enfin les laisser parcourir les pistes du rêve sur les traces de leurs glorieux ancêtres (oui, c'est nous, les ancêtres, ça fait un petit choc quand on le réalise !) Assez vite, l'imaginaire Peter Pan a été posé comme point de départ connu et facilement identifiable par tous.

8 organisatrices et organisateurs « historiques » de l'association, pas tous parents, lancent ainsi le projet en septembre 2014, et vont peu à peu mobiliser les bonnes volontés pour jouer et animer cette nouvelle page enthousiasmante de notre histoire, recrutant 22 adultes comme personnages non joueurs (moitié indiens, moitié pirates), avec une idée centrale : les enfants sont au centre de l'aventure, ce sont eux et uniquement eux les joueurs.

Nous nous sommes beaucoup interrogés sur les spécificités de ce nouveau public et sur les meilleures façons de leur proposer un « vrai GN ». Grâce au réseau de la FédéGN, en particulier lors des GNiales de 2014, nous avons pu bénéficier du retour d'expériences de plusieurs associations, qu'elles en soient ici remerciées car leurs conseils et avis nous ont été précieux.

Oui, c'était bien un « vrai GN » du GIGN !

En s'éveillant dans le pays imaginaire, tous les joueurs ont reçu un personnage, avec un nom, une histoire et des secrets, des objets de jeu, des compétences et une quête personnelle, inscrits dans un livret de jeu où se trouvaient également les règles (stop / combat simplifié / PV). Les quêtes personnelles et les missions de groupe étaient complémentaires et permettaient de résoudre l'énigme de la disparition de Peter Pan.



La progression de l'aventure était ponctuée de plusieurs moments forts réunissant beaucoup de joueurs en même temps : pillage d'un nid de monstre, fouille du camp pirate, chasse au terrible crocodile Tic Tac, puis dégustation dudit crocodile cuisiné par les indiens, et enfin, à la nuit tombée, résolution des terribles épreuves et dangers du labyrinthe de l'oubli, où le Capitaine Crochet avait emprisonné Peter Pan.

En interagissant avec les PNJ amicaux, les Indiens, par négociation, service rendu, mission remplie... ou simple copinage, les joueurs pouvaient gagner des objets de jeu dont certaines combinaisons leur donnaient un sort ou une compétence unique.

Partout dans le pays imaginaire étaient disséminés divers objets ou ingrédients utiles aux uns ou aux autres, cachés ou détenus par quelque monstre ou pirate. Des énigmes et des messages secrets permettaient de les retracer.

Mais avec des enfants, c'est différent

Assurer la sécurité physique et psychologique était, encore plus que d'habitude, notre première préoccupation : hors de question que les joueurs repartent avec 6 mois de cauchemars en souvenir ! Il a donc été très vite décidé que les enfants joueraient en permanence avec un adulte de confiance, un de leurs parents pour les plus petits.



Nous avons donné à ces accompagnants un statut difficile à jouer : esprits-gardiens, ils étaient immatériels mais pouvaient cacher un enfant dans leurs bras le temps d'une action. Ils n'étaient pas censés interagir directement avec les objets ou les PNJ, afin que les enfants restent acteurs de leur jeu.

Nous avons également délimité des espaces de jeu bien marqués : un espace hors jeu où n'importe qui pouvait faire une pause dans l'imaginaire, un espace de jeu protégé (le village indien invisible par magie aux pirates) et enfin la forêt et la plaine, peuplées de pirates et de monstres, pour lesquels on s'équipait d'armes et de protections adéquates.

Les temps étaient également bien définis : des temps de regroupement étaient annoncés et signalés par un son de cloche (tournoi, goûter de croco, repas... etc.), et les pirates, créatures discrètes s'il en est, sonnaient du cor à chaque fois qu'ils quittaient leur camp.

Malgré notre goût pour la vie au grand air, le temps de jeu a été ramené à une journée afin de ne pas compliquer la logistique et la tranquillité d'esprit des plus jeunes par une nuit sur place. Cette journée débutant par un temps d'accueil hors jeu puis incluant les repas et la soirée, nous avons donc joué de 10h à 22h environ.

D'autre part, nous avons apporté une attention particulière à nos PNJ et moments forts :

- pas de masque total, pas de prothèses pour éviter les grosses peurs,
- présentation avant le lancement de tous les personnages non joueurs, chacun se présentant soi-même, puis son personnage.
- Les PNJ étaient préparés à stopper le jeu à tout moment en cas de grosse panique, ce qui ne s'est produit qu'une fois avec l'un des plus jeunes joueurs.

Comme vous l'aurez compris, les PNJ étaient partagés en 2 groupes avec une identité forte : les indiens étaient du côté des enfants, les pirates étaient une menace. Avoir de bons méchants, bien vilains, a terriblement bien fonctionné, c'est tellement bon de se faire peur, caché dans un fourré lorsqu'ils passent sur le chemin ou en infiltration dans leur camp pendant qu'ils trinquent autour du feu ! Mais chaque pirate avait une histoire et des petites faiblesses, que les plus grands n'ont pas manqué d'exploiter.

Et finalement, Peter Pan a été sauvé (vous en doutiez ?)

Sans modestie aucune, on peut dire que cette première expérience de GN enfant a été une réussite aussi bien pour les joueurs que pour les différents adultes qui y ont contribué à divers niveaux. Certains parents ont toutefois eu du mal à se résoudre à n'être qu'accompagnant dans cette aventure, position frustrante pour les plus joueurs d'entre eux, et source de stress pour les orgas. Du côté des enfants, la magie est toujours là et ce jeu reste un souvenir marquant (« mais alors A., c'est qui ? aaaah mais c'est l'indien zinzin en fait ! »).

Malgré une couverture photo talentueuse et de tous les instants, les images de ce GN n'ont circulé qu'en interne par prudence sur les questions de droit à l'image et peu ont été publiées. Cela nous a donné l'occasion de réinviter les joueurs à une soirée souvenir en décembre 2015, pour évoquer ensemble nos souvenirs d'anciens combattants... et, oh surprise ! Recueillir un guerrier gaulois blessé. Quoi ? Son village est menacé par les légions de César car il a affiché son soutien à un certain village armoricain qui résiste encore et toujours à l'envahisseur ? Comment ? Ils auront besoin d'aide en avril pour contrer les vikings qui les menacent ? Mais ça, c'est une autre histoire à écrire...

Bref, personne n'a été guéri de son envie de GN, et notre association commence très en avance à préparer la relève. Amis GNistes, prenez garde, dès qu'ils sont majeurs, ils débarquent sur vos terrains !

Kerkaan et Dousael

Pour l'association GIGN, <http://gi-gn.org/> / contact@gi-gn.org /

Le Rêve du Sanglier

Pour les jeunes de 11 à 17 ans, faisant parti de l'action jeunesse de l'association. Nous faisons une murder par mois, et aidons les jeunes à en organiser.

Nous faisons également du jeu de rôle, du trollball et du grandeur nature pour les ados.

En ajoutant bien sûr les mercredis et samedis après midi ouverture du bar à jeux sans alcool et les ateliers de fabrications de costumes et armes en latex.

Page Facebook : [Page Facebook de l'association](#)



Le monde de Zarcan

Nous sommes une association de GN de tout juste un an, « Le monde de Zarcan », ouverte aux joueurs dès 14 ans. Au sein de notre groupe se mêlent donc adolescents et adultes. À ce jour nous avons organisé trois journées GN. D'autres associations sont venues nous prêter main forte pour encore plus d'immersion car nos adhérents pour 90 % sont des novices. En dehors des GN nous organisons des ateliers qui tournent autour de celui-ci comme des ateliers de confection d'armoiries, de tentes ... des ateliers d'écriture pour savoir imaginer un background ou petit scénario, des ateliers rôle-play souvent autour de jeu à thème médiéval (loup garou, dragon run ...) ou jdr sur table, ainsi que des journées autour du maniement d'armes que nous appelons pique-nique baston.

Le 2 avril pour un anniversaire nous avons organisé une initiation au GN pour des enfants de 10 à 14 ans, ce seront les joueurs du monde de Zarcan qui joueront les PNJ. Si la journée se déroule bien nous avons l'envie pour septembre 2016, d'ouvrir une session pour les enfants dès 10 ans.



Meurtres à la bibliothèque par l'association « Mondes Parallèles »

L'association Mondes Parallèles vous propose une enquête policière dont vous serez les principaux protagonistes. Elle a pour objectif de plonger les participants dans une ambiance policière digne de films ou séries comme « Les experts », « Castle » ou « Zodiac » ayant pour toile de fond une enquête policière au sein d'une bibliothèque.

Les joueurs sont les enquêteurs chargés de résoudre le mystère grâce aux différents éléments du dossier. Brandissez votre loupe, interrogez les suspects et décortiquez les indices lors de cette soirée hors du commun qui vous fera plonger au cœur de l'intrigue.

Gratuit, les enfants de 12 ans sont les bienvenus s'ils sont accompagnés.



Principe : Les joueurs sont des enquêteurs avec une fonction (agent de police, technicien de la police scientifique..) dans leur équipe d'enquête

Durée : 2 heures de jeu

Nombre de participants : 10 à 30 joueurs répartis dans 2 à 6 équipes de 5 enquêteurs.

Les sang-dragons : Initiation aux jeux de rôles Grandeur Nature pour les mineurs

Depuis deux ans, l'un des temps forts de l'association « Les Sang-Dragons » est l'organisation d'une journée d'initiation au GN pour les enfants.

Cette action est fortement motivée par notre désir de promouvoir notre loisir. Aussi, nous invitons des enfants de 6 à 12 ans à endosser tabard et épée en mousse pour vivre une grande aventure dans un univers médiéval fantastique.

Par petits groupes, ils rencontrent des PNJ hauts en couleur, affrontent de nombreuses créatures et déjouent pièges et énigmes sur un parcours immersif au cœur des bois.



Lors de l'édition 2014, nous avons accueilli 70 enfants et avons rencontré un franc succès auprès de ceux-ci et de leurs parents.

L'association est joignable à cette adresse mail : sangdragons59@gmail.com / 06.45.06.10.87

L'Odyssée de l'Imaginaire

« L'Odyssée de l'Imaginaire » est une association de jeux de rôles (sur table) qui organise, depuis 25 ans, un jeu de rôle Grandeur Nature à destination des enfants de 6 à 18 ans.

Créée au départ par un membre de l'association avec quelques copains pour l'anniversaire de ses deux enfants, ce jeu grandeur nature a pris, au fil des années, de plus en plus d'ampleur, réunissant jusqu'à près de 225 personnes, dont plus de la moitié sont des enfants.

Ce projet est basé sur un projet pédagogique permettant de développer la tolérance, la solidarité et l'ouverture d'esprit, de favoriser les liens intergénérationnels, la mixité fille/garçon et l'autonomie, ainsi que de sensibiliser de jeunes citoyens au respect de l'environnement et à l'expérimentation de la démocratie.

Pendant 2 jours, enfants (les « aventuriers ») et adultes (les « monstres ») vont s'affronter dans un monde médiéval fantastique pour sauver le monde et trouver de nombreux trésors.



Pour les moins de 18 ans, c'est une fête, un « grand jeu » pour lequel ils s'enthousiasment des mois à l'avance, et dont l'histoire se développe au fil des ans.

Pour les plus de 18 ans, c'est l'occasion de continuer à vivre l'aventure commencée lorsqu'ils étaient mineurs, tout en s'impliquant dans le monitorat, l'organisation et le scénario.

Pour les familles, c'est une opportunité de se retrouver, de prendre part à l'aventure de leurs enfants et de participer bénévolement à l'organisation du jeu.

Ce GN est déclaré à la Direction Départementale de Jeunesse et Sport et est inspecté régulièrement : en 2012, le rapport d'enquête a conclu : « [Cette] activité ludique s'inscrit dans une démarche d'éducation populaire dans le sens où elle permet à chacun de participer à un moment ludique en fonction de ses capacités et de progresser dans un cadre riche au niveau de valeurs citoyennes (respect, entraide et complicité) et insistant sur le caractère remarquable des aspects pédagogiques et organisationnels. »

GN des Loups

L'idée est venue dès les premiers jours de l'association (Février 2012). Déjà rôlistes émérites, nous avons réalisé un film à partir du scénario de l'un de ces derniers, intitulé La Légende de Nairolf. Ensuite, ayant entendu quelques rumeurs sur des jeux de rôles Grandeur Nature, nous nous interrogeons; que pouvaient-ils être ? A quoi cela pouvait-il bien ressembler ?

Malgré les dissuasions que nous rencontrons à la vue de certaines contraintes ou certains renseignements trouver ça-et-là, le flegme dont nous avons fait preuve a donné grande force à notre projet. En effet, les prix, les restrictions d'âge, les règlements administratifs d'activité étaient de lourds obstacles à franchir.

Grâce à l'aide d'un ami, membre de notre association, Sylvain Eudeline, directeur et animateur d'un centre de loisir, nous avons pu comprendre et analyser quels pouvaient être les points forts d'un GN peu onéreux et accueillant les mineurs. Car nous étions, membres de l'association, quasiment tous mineurs, et donc pénalisés de ce fait quant à la participation à quelques Jeux de Rôle Grandeur Nature.

Après avoir organisé des tests, où nous allions en forêt et dans les champs pour combattre et faire fonctionner un scénario, le premier Jeu de Rôle Grandeur Nature a eu lieu en octobre 2012, encadré par la structure où travaillait Sylvain.

Il eu lieu sur une journée complète. Ensuite, de manière autonome, sans aucune structure, seulement notre association, nous organisâmes un GN le 19 et 20 Août 2013; nommé « GN des Loups », qui eu lieu sur 2 jours, nuit non comprise.



Nous avons accueilli environ 12 personnes, dont deux adultes. L'aventure avait démarré. C'est alors que d'année en année nous avons continué d'organiser ce GN des Loups et de le faire évoluer.

L'édition 2014 eu le plaisir d'accueillir 8 joueurs pour 5 MJ/PNJ sur 2 jours, nuit comprise.

Lors de l'été 2015, 19 joueurs étaient présent pour 4 MJ/PNJ, vivant cette expérience de Jeu de Rôle Grandeur Nature durant 4 jours et 3 nuits.

Chaque année la mixité était là, femmes et hommes, filles et garçons. Ceci a permis de forger une identité au GN des Loups, un moment de partages et d'échanges entre les générations et les joueurs.

Cependant, le GN devait rester en cohésion avec les valeurs de l'association : accessible à tous.

L'équipement pouvant déjà coûter un certain prix, nous ne pouvions faire payer un prix excessif aux participants. Pour ce faire, les organisateurs et MJ sont premièrement tous bénévoles.

De plus, le terrain nous est prêté gracieusement par des membres de l'association. Ensuite, les participants ne payent que les services de l'association : nourriture, électricité, fournitures. Ce qui, par conséquent, nous a amené à fixer un prix de 40 € du séjour, pour un GN de 4 jours. Le compromis était trouvé.

Plus précisément, le GN des Loups est un monde ouvert, où l'on incarne un personnage préalablement créé, intégrant l'une des deux factions. On rencontre dans cet univers une myriade de créatures, de lieux et d'histoires contribuant à la réalité de ce monde. Le Jeu de Rôle Grandeur Nature des Loups est un événement alliant festivités, combats, vie médiévale et découverte d'un univers heroic-fantasy exceptionnellement riche et unique. Vous devenez l'acteur d'une histoire complexe et passionnante. Chacun des vétérans a su trouver sa place, désormais, c'est à vous de la trouver.

Une série évolue en parallèle au déroulement de l'histoire du GN, apportant des informations sur le Background.

CF : Sur Youtube « La Compagnie du Bouclier Arverne / les Contes de Sihros Ethen »

Le Prochain GN des Loups aura lieu du 1 au 4 Août 2016. Dossier d'inscription à retirer par mail à l'adresse : acjt43.yss@gmail.com



Première Murder Party pour la Ludo-Médiathèque de Bordères et Lamensans

La Ludo-Médiathèque de Bordères et Lamensans, ouverte depuis plus d'un an, vient de proposer dans ses murs sa première MURDER PARTY.

En effet, un groupe de jeunes ados avait assisté, avec une des animatrices, à une Murder party dans une médiathèque avoisinante. Tout le monde en est rentré enchanté avec l'envie de le proposer sur la commune. Le groupe s'est immédiatement mis au travail en reprenant la trame du scénario de la Murder party à laquelle ils avaient assisté, en modifiant les points qu'ils leurs semblaient obscurs, en transformant et en rajoutant certains éléments.

Le plus dur fût, de toute évidence, de bien faire coïncider les éléments de l'histoire afin d'être en adéquation avec l'ensemble des données, et surtout, pour être crédibles. Il a fallu de nombreuses heures de préparation pour élaborer le scénario, mais aussi, pour que les jeunes deviennent des suspects crédibles prêts à affronter les questions des « enquêteurs ».



L'intérêt de cette manifestation fût de créer un groupe de jeunes actifs dans un projet commun et de la concrétiser jusqu'à son aboutissement. Chacun a du donner de son temps et de sa personne pour préparer et jouer au mieux lors de l'enquête.

C'était une expérience fort enrichissante permettant aux jeunes de se valoriser face à leurs pairs (première murder pour un espace jeune) et surtout face à des adultes (deuxième murder).

Une soirée basée sur l'échange et la bonne humeur avec des adultes prenant énormément de plaisir grâce à des jeunes !

Une école se prête au jeu

Les jeux de rôles grandeur nature peuvent aborder des thèmes très variables, et toucher des publics très différents avec des objectifs ludiques mais aussi éducatifs. L'expérience présentée par cet article n'est pas exceptionnelle mais prouve que notre activité peut être utilisée, toujours dans un esprit de jeu, mais dans un cadre très sérieux, permettant à des mineurs de découvrir, en grandeur nature et tout en jouant, des aspects du fonctionnement de notre société.

Des élèves de l'école primaire Pressavois jouent au juge et à l'avocat au Palais de justice



Président, victime, témoin, avocat ou procureur... Les jeunes ont pris leur rôle très au sérieux. – photo Stéphanie Para.

Des écoliers ont pris, le temps d'une audience, le rôle de procureur, d'avocat, de prévenu, pour mieux comprendre le fonctionnement de la justice.

Les écoliers jouent au juge et à l'avocat

Ils se sont glissés dans la peau d'un procureur, d'un greffier. Des élèves de CM2 de l'école élémentaire des Pressavois se sont rendus, hier, au Palais de justice, pour y participer à une sorte de jeu de rôle grandeur nature dans lequel ils incarnaient un personnage de justice. Le tout, bien sûr, avec une visée pédagogique.

« Ce n'est pas vrai, mon fils n'a jamais agressé personne ! »

« Je voulais que les jeunes se rendent compte que chacun de nos actes peut avoir des conséquences », indique Angélique Champigny, l'enseignante à l'origine du projet. L'initiative était organisée dans le cadre du nouveau programme d'enseignement moral et civique. « Il me semblait important d'aller sur le terrain. »

Dans la salle Jacques-Cœur, hier après-midi, les élèves ont donc donné à voir des scènes d'audience assez réalistes. Greffier, procureur, président, assesseurs, avocat, prévenu, victime, famille, chaque jeune avait endossé le rôle d'un personnage de justice que l'on trouve notamment dans les tribunaux. « Ils ont travaillé à partir d'un jeu, édité à l'origine par la Maison des droits de l'enfance de Toulouse, qui propose divers scénarios d'affaires. Les fiches des rôles ont pu être travaillées en classe. Mais il y avait, aussi, une bonne part d'improvisation », explique Florence Féraud, du conseil départemental de l'accès au droit du Cher (CDAC), un organisme chargé de faciliter l'accès au droit par l'information et l'orientation.

Et le résultat est plutôt saisissant. Bien informés des tenants et aboutissants de l'affaire qu'ils avaient à jouer (une histoire de violences entre deux ados lors d'un match de football), les jeunes se sont en effet fondus avec une facilité déconcertante dans leurs personnages. Les dialogues étaient fluides, les discussions s'enchaînaient bien. « Et ce malgré l'absence d'une trame véritablement écrite », souligne Angélique Champigny.

« Veuillez décliner vos nom, prénom et qualité », adressait ainsi, inlassablement, le jeune Yanis à chaque témoin appelé à la barre. En sa qualité de président du tribunal, le jeune garçon prenait son rôle très au sérieux.

Le jeu pour dédramatiser

Tout comme Jean-Luc, parfait en père indigné des accusations portées contre son rejeton : « Ce n'est pas vrai, mon fils n'a jamais agressé personne », n'a-t-il pas hésité à lancer, sur un ton quasi spontané, alors que le tribunal ne lui avait pas donné la parole (ce qui vaudra d'ailleurs à son personnage d'être sorti, pour de faux bien sûr, de la salle d'audience).

De leur côté, les responsables du CDAC étaient là pour s'assurer de la bonne compréhension de la procédure et de l'usage des termes appropriés. « Les discours et débats doivent toujours se faire dans un ordre précis. On donne d'abord la parole à la partie civile, ensuite au procureur et après à la défense », indiquent-ils par exemple.

« L'avantage du jeu, c'est que cela permet de dédramatiser et de rendre les choses plus accessibles, surtout pour des jeunes de cet âge là », indique Florence Féraud. Les élèves, eux, en tout cas, semblent ravis.

Julia Gaulon

Source : www.leberry.fr

L'association Ima'GN co-organise le salon « les Z'à Crots » salon de Mangas\Fantasy

L'association Ima'GN tiendra un stand sur le salon « les Z'à Crots » qui se tiendra le 11 et 12 juin 2016 à Crots.

Elle y organisera un GN découverte enfant (8 à 12 ans) le temps d'une journée. N'hésitez pas à y aller faire un tour !

Les Z'à Crots du salon Manga Fantasy
2ème édition

Les 11 et 12 juin 2016
de 10h à 19h et de 9h à 19h

Ateliers artistiques
Stands auteurs/éditeurs
Films, Conférence
Cosplay
Jeux de rôle
Rétrogaming
Goodies
Café-lecture

entrée libre
salle des fêtes
bibliothèque

Renseignements:
07.80.00.09.72

facebook Les Z'à Crots

Bibliothèque MAJUSCULE FédéGN Kami Kanagai
101 CHEZ PHENOT FILS Librairie - Éditions 05200 CROTS 04 92 43 13 43 • www.crots-43.fr
Bibliothèque départementale Hautes Alpes Agence culturelle du Conseil Général La forge du clos MOA 功本街 功本街 CROTS S.L.

Time Freeze

Qui sommes nous ?

L'association Time Freeze (anciennement le Consortium de Griffes) est un groupe comportant une vingtaine de personnes, qui se sont pour la plupart rencontrées sur des GNs. Organisatrice de ce type d'événements, le plus connu qui fut mit en place restera The Witcher, en mai 2014. Son activité ne s'arrête toutefois pas à ce type de représentation : intervention dans les lycées pour la pratique du jeu de rôle papier, déambulation et animations dans les marchés médiévaux, Time Freeze touche à tout !



Le GN « Les Aventuriers de la Chroma » dernier projet en cours de l'association représente un nouveau challenge, bien différent des autres.

Pourquoi ? Comment ?

Ce jeu de rôle a pour but de réunir 60 participants : 30 joueurs et 30 PNJs. Ce qui va changer, c'est que les joueurs ne pourront pas avoir participé à plus d'un GN auparavant ! Les PNJs, quant à eux, sont tous expérimentés, afin de pouvoir encadrer au mieux ces débutants.

Dans l'optique d'aider les gens à découvrir notre passion sans devoir acheter du matériel, l'association a construit plus d'une trentaine d'armes de GNs, mais aussi des costumes ! En jeu, les joueurs pourront trouver leur équipement, l'acheter au magasin, le récupérer sur des monstres vaincus, etc.

Du vendredi soir au samedi midi, ces néophytes vont pouvoir se plonger dans une expérience sûrement étrange à ce qu'ils auraient pu vivre auparavant, mais aussi stimulante. La trame est simple, mais pas simpliste. Chacun se voit confier un historique (background), comportant un ou deux objectifs, et fait partie d'un groupe d'une petite dizaine de camarades, lui aussi fort d'un but. Pour éviter l'isolement, chaque personnage en connaîtra plusieurs autres avant même d'arriver sur le terrain. L'histoire a été pensée à embranchements. Ainsi, ces novices pourront directement voir les conséquences de leurs actes.

La sécurité en GN étant primordiale, en jeu, le vendredi seront montés quelques ateliers très courts, afin d'observer et de s'exercer au maniement des armes pour éviter tout risque de blessure.

Le lieu a de même été adapté à la tenue d'un tel GN, c'est pourquoi nous avons choisi le terrain de l'association Don'ry Beach, tous près d'Orléans :

relativement petit, il comporte toutefois une ville, pourvue d'une taverne, d'un maréchal ferrant, d'une église... et est jouté d'une petite forêt. Personne ne peut donc se perdre ou s'aventurer trop loin, mais chacun peut préparer un sale coup à l'abri du regard des autres.

Cette aventure comporte aussi une évolution propre à chaque joueur afin de le motiver : durant le jeu lui-même, le personnage pourra accumuler de l'expérience, et un simple paysan pourra devenir un foudre de guerre !



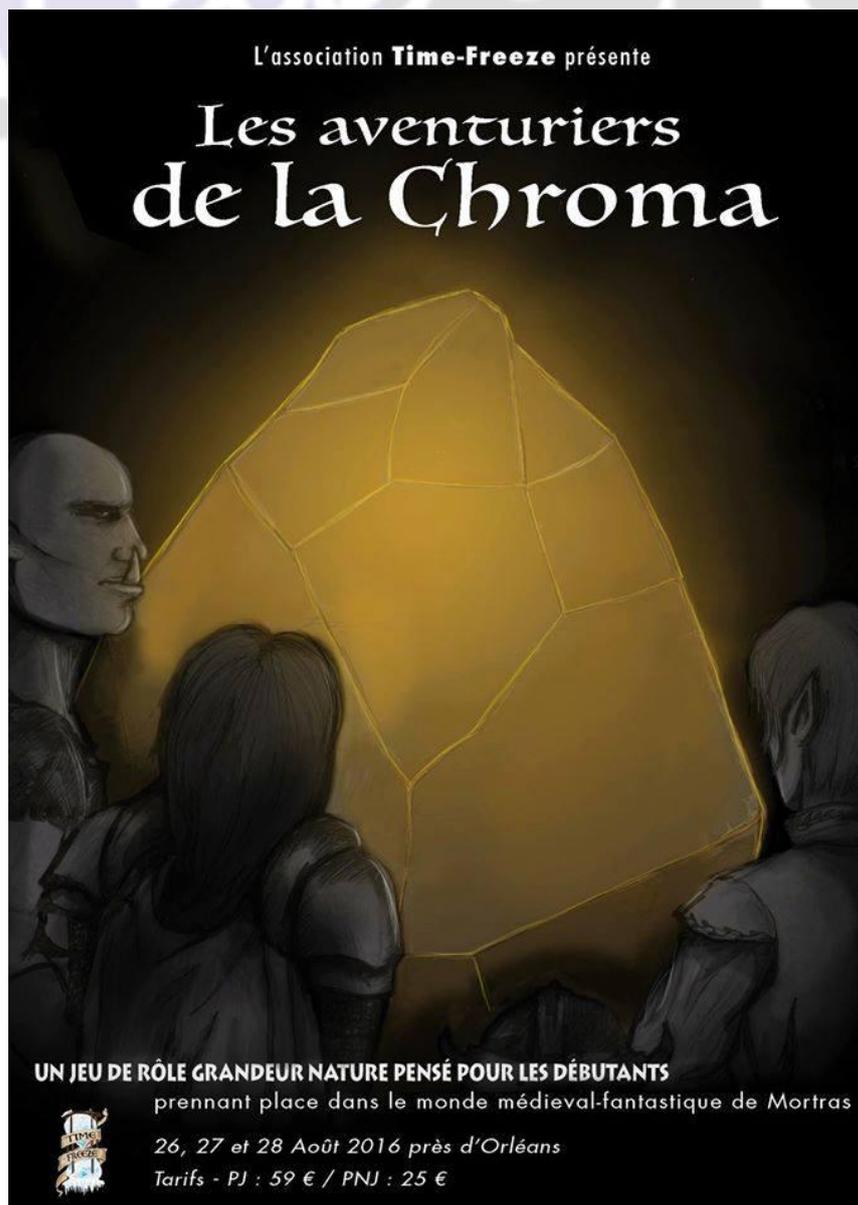
Ce projet nous tient particulièrement à cœur, car nous avons envie de voir des petits nouveaux dans notre univers s'initier au mieux à ce loisir. Se lancer sur un GN peut parfois dérouter, lorsque l'on est cerné par les vieux briscards et autres baroudeurs de cette discipline. Ici, tout le monde sera au même niveau, tandis qu'une bande PNJs vaillants fera tout pour empêcher les joueurs de se poser plus de quelques minutes sans venir leur proposer une quête !

Quand ?

Le GN aura lieu du vendredi 26 août au soir au dimanche 28 août 2016 en début d'après-midi à Donnery, près d'Orléans. Tous les repas sont fournis. La PAF est de 59 euros pour les joueurs et 25 pour les personnages non-joueurs.

Pour conclure :

Nous vous remercions de nous avoir accordé de votre temps, et vous souhaitons une bonne continuation.



L'association **Time-Freeze** présente

Les aventuriers de la Chroma

UN JEU DE RÔLE GRANDEUR NATURE PENSÉ POUR LES DÉBUTANTS
prennant place dans le monde médiéval-fantastique de Mortras

26, 27 et 28 Août 2016 près d'Orléans
Tarifs - PJ : 59 € / PNJ : 25 €

Murder pour Mineurs en téléchargement par Olivier Artaud

L'île des pirates



-  Olivier Artaud
-  Pirate, aventure pour
-  6 joueurs, 2 ou 3 orga
-  3h30
-  Tout public

Présentation

Ce jeu a été conçu pour des enfants. Il a lieu dans l'univers des pirates du XVII^e siècle dans les Caraïbes avec 6 joueurs entre 7 et 14 ans (avec un groupe panaché). Il demande un certain effort d'organisation mais se réalise facilement. Les personnages sont développés un peu plus que nécessaire, pour faciliter l'incarnation et mettre un peu de culture.

Commentaire de l'auteur

Au départ pour l'anniversaire de ma fille, il a été joué 5 fois dont 1 fois en mon absence avant d'arriver à la version finale. Il doit donc être bien rodé et je me ferai un plaisir d'aider au moins par téléphone ceux qui souhaiteront le réorganiser. Il nécessite un pavillon avec un jardin.



Télécharger



[GN-enfant-l-ile-des-Pirates.docx](#)

Mystery Party : Meurtre sur le Nil

Une soirée meurtre entre amis...

Il s'agit là d'une boîte de jeu déjà toute prête à l'emploi, très simple à mettre en place. Jeu pour 8 joueurs, accessible à tous.

Les mineurs peuvent y jouer à partir de 14 ans. Sinon l'intrigue risque d'être un peu complexe.

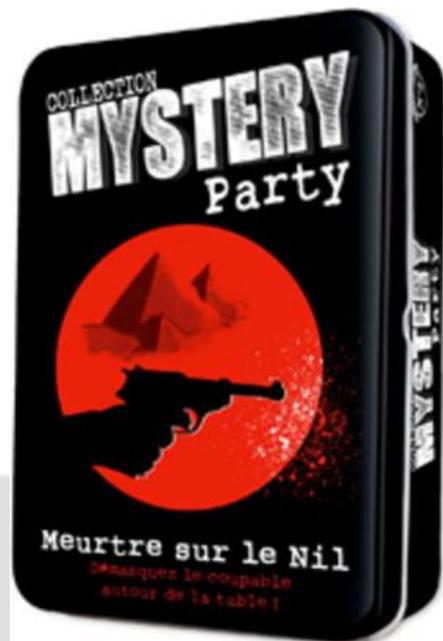
C'est vraiment un jeu destiné aux débutants, et très encadré.

L'avantage c'est que même l'organisateur peut jouer !

Comptez environ 1h30 à 2h de jeu.

Si le jeu vous intéresse, la FédéGN peut vous en vendre pour 13€ l'unité, frais de port inclus.

Contact : melodie@fedegn.org



ALSG : Insérer des rôles *Essai pour un Trollball plus ludique avec préados et ados (par l'ALSG)*

Le rôle avec les jeunes

Vos jeunes ont du mal à incarner un personnage en combat d'escrime ludique et/ou match de Trollball ? Voici une solution que nous avons testée avec succès sur notre équipe de jeunes de 9 à 12 ans.

J'ai d'abord créé différents personnages (une dizaine) pré formatés, comportant des avantages magiques et des attaques spéciales, mais aussi handicapés par des phobies (contraintes à respecter). L'idée de base était de mettre en place un système de compensation de même nature que dans le jeu de rôle « Bitume » de Croc.

Ces personnages types, empruntés à la culture audiovisuelle des jeunes, ont été retravaillés avec eux sous forme de scénettes d'improvisation pour en dégager l'essentiel en quelques avantages et inconvénients. Ce furent de grands moments de jeu de rôles et délires assurés !



Voici deux exemples parmi les plus appréciés dans notre petit groupe de jeunes :

« **Le lapin provocateur** »

(Costume de lapin, grande oreilles, petite queue rose, grande incisives – facile à faire et sans coût)

Avantages :

- Peut immobiliser son adversaire par un : « Quoi de neuf docteur ? » (En mimant qu'il grignote une carotte avec sa main de libre) ce qui correspond à un sort qui contraint l'adversaire à l'immobilité pendant 5 secondes ou tant que le lapin grignote sa carotte.

L'adversaire peut partiellement contrer en répétant : « Hein ! » (En haussant les épaules) jusqu'à la fin du grignotage ou des 5 secondes, cela lui permet alors de se déplacer en marche arrière.

Utilisable une fois par « tête ».

- Peut dire : « Attention, je sors du chapeau » : l'adversaire est immobilisé sur place (mais peut se défendre). Il peut contrer par un : « Oh ! Le beau lapin, il est tout mimi... pour se libérer et pouvoir à nouveau bouger.

Utilisable une fois par adversaire par partie et pas plus d'une fois par « tête ».

Tares : Le lapin est un bouffon, on s'attend donc à ce qu'il fasse le guignol et se moque de ses adversaires. Ça n'est pas donné à tout un chacun que de pouvoir le faire, jugez en :

- Lors d'une esquive, doit dire : « Dommage, essaye encore » ou « Loupé » ou « tu visais quoi au fait ? »

Au moins une fois par « tête ».

- Lors d'une parade, doit dire : « Mais non ce n'est pas comme ça qu'on attaque, recommence » ou « Raah ah ah... ! C'est toujours pas ça » ou « Je suis trop rapide, ré-entraîne toi ». Au moins une fois par « tête ».

- Il devra se déplacer par petits bonds (un peu comme un lapin) pour l'essentiel du jeu et en tous cas, systématiquement quand il a la balle.

Comme ce brave lapin est bien handicapé par son mode déplacement, on peut lui permettre une petite exception peut-être ? Ainsi, on l'autorisera à courir normalement pendant 5 secondes à condition de nous jouer le coup du lapin blanc d'*Alice au Pays des merveilles* : « Je suis en retard, en retard, en retard » en regardant sa montre et en s'abstenant de frapper avec son arme (il peut parer toutefois).



« **Lisbonne la bûcheronne** »

Lisbonne est bûcheronne, bien qu'un peu rustique, la douce a la main ferme et un franc parler apprécié de son entourage...

Avantage :

- Utilise la hache là où d'autres manient le martinet.

C'est là son moindre avantage. Ainsi, en combat, son célèbre : « Toi, je vais te fendre en deux ! » (prononcé en position d'attaque, hache levée au dessus de la tête) paralyse sur place, pendant 5 secondes, l'adversaire qui ne pourra guère que parer maladroitement. À moins que le malheureux adversaire n'ait la présence d'esprit de répondre : « Je ne suis pas un arbre » (d'une voix forte et rauque), dans ce cas le « charme » est immédiatement rompu.

Utilisable une fois par adversaire.

Tare :

- À chaque remise en garde, on doit l'entendre ronchonner : « Je vais tous les réduire en bûches » ou « Tremblez arbrisseaux, baliveaux et arbustes » ou encore « Il est l'heure de débarder... l'heure de faire du petit bois... ». Si elle oublie, l'arbitre après l'avoir rappelé à l'ordre d'un « tu n'oublies rien Lisbonne ? » peut l'envoyer en Prison pour usurpation d'identité.

Vous l'avez compris, l'idée générale est d'adapter un avantage modéré, bien visible ou audible du public et des autres participants avec des contraintes qui occupent un peu l'esprit en l'orientant vers du rôle plutôt que vers la gagne. C'est une forme d'improvisation appliquée au domaine sportif. Bien sûr, les phrases à prononcer, les attitudes à prendre, les avantages obtenus ou les désavantages subis sont à adapter au public que vous animez en fonction des goûts et de la culture du groupe. Une bande de filles qui rêvent « Reine des neiges », pas la peine de les embêter avec des répliques cultes de Shrek. Il est évident que le fameux « Tu es mal placé dans l'échelle alimentaire pour ramener ta fraise » de l'Âge de Glace perd tout son sens si on ne connaît pas le film.

Ce qui a bien plu aux jeunes, c'est aussi le concours de celui qui incarne/joue le mieux tel ou tel rôle, avec à la clé une distribution de Kopecks en récompense.

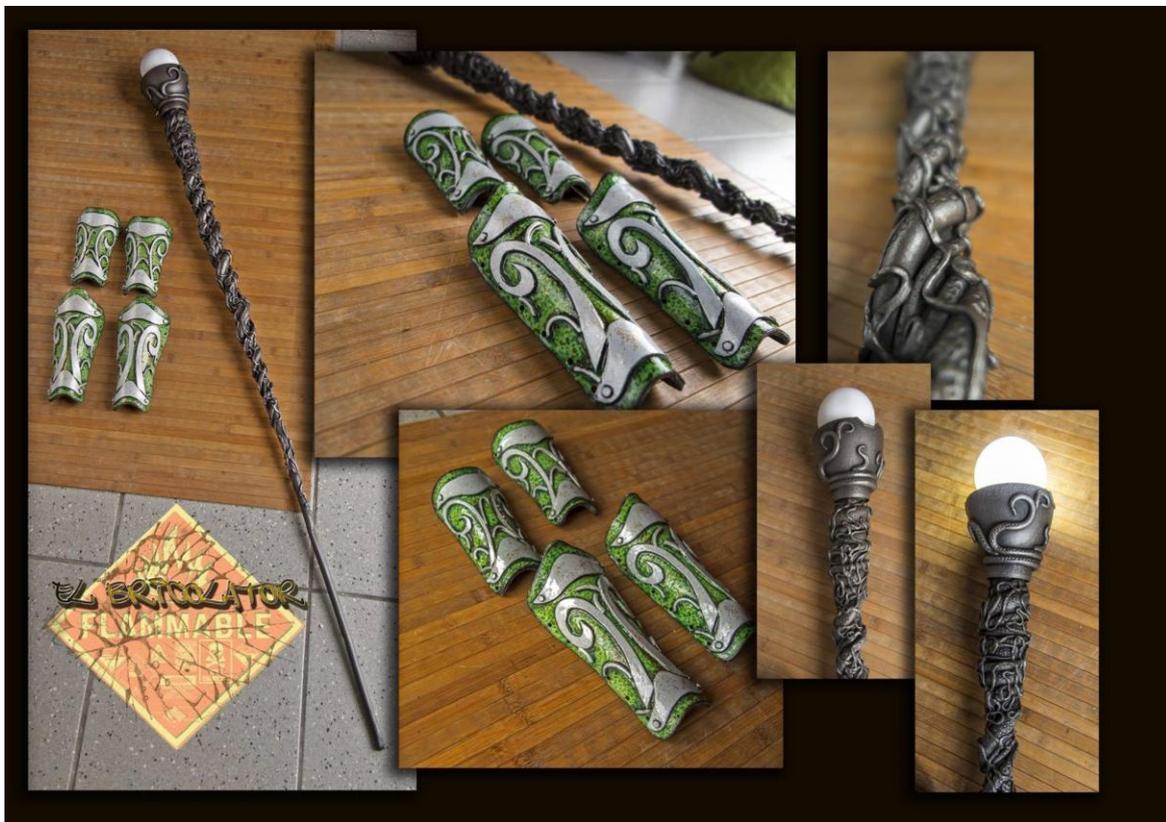
Des Kopecks ? Une simple monnaie comme les billets de Monopoly qui permettent (monnayant arrangement avec l'arbitre/animateur) d'accorder divers avantages pendant un match de Trollball par exemple (ex : prendre un bouclier, une 2^e épée, être le chef d'équipe...). Elle n'a pas de valeur réelle, le plus souvent ils ne la dépensent pas, ils l'accumulent précieusement un peu comme l'oncle Picsou, le dragon avec l'or ou Golum avec son Précieux.

J'espère à travers ces quelques lignes vous avoir fait entrevoir toutes les possibilités de varier les animations d'escrime ludique et vous souhaite de bons et joyeux moments de Trollball avec vos jeunes. Que les vents de Merlin et les rêves de Morgane enchantent vos souvenirs...

Contact : Olivier JACUS pour ALSG - 37, route nationale 55200 Lérrouville. 06.11.89.80.67.
Olivier.jacus@hotmail.fr



El Bricolator Resinator



Olivier, plus connu sous le pseudonyme de El Bricolator Resinator a été confronté à l'adaptation de ses créations aux mineurs comme beaucoup de Gnistes, en tant que papa d'une petite fille de 7 ans. Ainsi, il a expérimenté du thermoformage d'élastomère sur sa fille pour un costume d'elfe sylvain. Une fois les patrons de brassards et jambières dessinés et découpés sur une plaque élastomère plate il a thermoformé à chaud (sa fille a trouvé ça « trop bien », on ne chauffe vraiment pas beaucoup le matériaux, on le tient à la main) en faisant épouser parfaitement l'élastomère devenu très souple sur les avant-bras et les jambes. On maintient environ 30 secondes en position l'élastomère pendant qu'il refroidit et se fige sur les courbures des membres. C'est rapide et les petits ne s'impatientent pas.

L'avantage de cette technique est son cout réduit en matériau (pour des enfants le cuir est superflu) et en temps (le thermoformage est rapide). Le temps de peinture lui, peut être long car il dépend du rendu que l'on veut.

Les accessoires ainsi fabriqués sont mous sans bords durs, impec pour les petits, il faut juste éviter les accessoires près du cou avec cordons pour éviter les strangulations.

Olivier a également fabriqué un bâton de mage en résine dure sur une base de bâton en bambou, ce n'est pas une arme de GN en mousse pour du combat cela va de soi...

Vous pourrez trouver les créations d'Olivier [sur sa page Facebook.](#)

L'association « Les Kamikazes Brothers » - MontDidier

Durant les vacances, les enfants profitent du Pass Montdi'loisir pour s'initier à des activités diverses. Le paintball s'est invité cette fois.



Les billes de verre que l'on faisait rouler avec les doigts ont fait place à celles que l'on propulse à l'aide d'un lanceur. Bienvenue dans l'univers du paintball. Pour la première fois, les enfants inscrits au Pass Montdi'loisir se sont initiés à cette activité. Les séances étaient encadrées par une association locale qui s'y consacre depuis mai 2015. « Malheureusement, nous n'avons pu ouvrir que trois après-midis, à cause de la météo, explique Patrick Lobry, son responsable. À chaque fois, il y a eu deux séances d'une heure et demie et entre six et huit jeunes. Apparemment, ça leur a bien plu, plusieurs sont revenus. »

La parole des intéressés est aussi positive que spontanée. Blee-Ann, 12 ans, n'y va pas par quatre chemins : « Ce que j'adore, c'est tirer sur les autres ». Lara, 9 ans, est davantage dans l'analyse : « C'est du jeu, mais aussi du sport avec un peu de stress. Il faut chasser les autres, se cacher et ne pas se faire surprendre. »

Se tirer dessus, oui, mais l'activité est très sécurisée : casque, vêtements larges et bouchon au bout du lanceur lorsqu'on quitte l'aire de jeux. « Nous avons passé un accord avec la mairie qui nous a aidés pour acquérir des lanceurs enfants en échange de 100 tickets. On espère renouveler l'activité aux prochaines vacances », conclut le président.

Source :

www.courrier-picard.fr

Voici le témoignage d'Olivier, ancien président de la FédéGN, responsable de l'association Rôle et père de Roxanne.

Ma fille Roxane a 10 ans et, depuis 4 ans, nous lui organisons un GN chaque année pour son anniversaire.

C'est bien entendu un jeu, mais aussi un moyen de lui faire découvrir notre activité, de la faire agir en groupe collaboratif où chacun est nécessaire, de l'aider à maîtriser sa peur, de développer son à-propos, son imagination et sa culture... bref de bénéficier de tous les apports du GN qui font de nous des gens extraordinaires. Ainsi que du prestige d'avoir les anniversaires les plus classes et les plus selectes de son école.

Ces GNs pour enfants sont devenus de plus en plus complets et complexes, mais restent pour 6 à 7 participants. Pour compenser ce faible nombre, nous les jouons au minimum 4 fois, ce qui permet d'intégrer les enfants des amis GNistes. Et j'envoie les scénarios à quelques camarades géographiquement distants qui les réorganisent pour leurs enfants. Les jeux durent une demi-journée, pour que les enfants restent à peu près en jeu et ne pas à avoir de repas à gérer. Les univers et les règles doivent être extrêmement faciles à appréhender, et les éventuelles incompréhensions doivent être détectées (ex : vous êtes un mousse, si vous sortez une arme devant un pirate, il va vous tuer). Les jeux doivent donner l'occasion de se costumer, sans que cela soit trop compliqué pour les parents.

J'ai mis en ligne le dernier, un « Pirate », sur www.murder-party.org et fait jouer l'avant-dernier, un « actuel fantastique », à la Nuit du Huis Clos de Lille. Je donne mes scénarios à qui veut, avec éventuellement un peu d'aide pour la mise en place. Et Roxane m'a annoncé qu'elle m'organiserait un GN pour mon prochain anniversaire...



Témoignage REX GN enfants – Jeu organisé par Clepsydre

En 2014, j'ai proposé à mes deux enfants de plus de 8 ans, s'ils voulaient essayer un jeu de rôle en vrai. Avec plus de 20 ans de jeu comme MJ aux JDR, j'avais toujours voulu essayer sans jamais passer le pas. Chose faite grâce à un collègue :)

Le plus grand âgé de 11 ans faisait du Warhammer dans son école, il a de suite été enchanté.

La seconde, âgée de 9 ans, m'a dit oui sans grande conviction, un peu ennuyée d'éventuellement jouer avec son frère mais contente de la perspective de se déguiser.

Nous nous inscrivons donc tous les trois au GN de Clepsydre. Moi comme PNJ, les deux enfants dans la même équipe. Ils choisissent 3 personnages types (paladin, barbare ou aventurier pour le garçon ; aventurière, magicienne, forestière pour la fille)

Au bout de quelques semaines, nous recevons les rôles. Fabien est très heureux de faire paladin. Juline ne se rend pas bien compte de ce que va bien pouvoir être une aventurière mais est contente d'avoir son premier choix.

On décortique ensemble les persos, je réponds à leurs quelques questions du type « pourquoi je dois dire ces mots bizarres pour lancer un sort ? », « pourquoi j'ai un objectif secondaire ? », « il faut apprendre tout ça par cœur ? »

L'opération ici a consisté à les rassurer et à leur dire qu'ils pourront garder leurs backgrounds dans leur poche en cas de besoin.

J'ai attiré leur attention sur leurs objectifs en prenant des exemples d'actions car c'était assez flou pour eux en première lecture : « je dois retrouver et emprisonner un voleur, mais c'est qui ? Comment je vais faire ? Et si je ne le trouve pas ? Etc. »

Je les rassure aussi car ils ont le temps de le lire et le relire avant le jour J et qu'ils seront accompagnés d'un adulte.

La préparation des déguisements était aussi un sujet. J'ai choisi de les faire moi-même, en guidant leurs choix, je ne suis pas couturier, ça doit rester simple.

Un tabard pour le paladin avec une cotte de maille que l'on me prête ; un corset en cuir avec une cape pour l'aventurière. Rien de compliqué, les enfants sont tout de suite rentrés dans leurs rôles et étaient contents.

Au fil du temps la tension monte. Les costumes sont terminés à la dernière minute et les rôles à moitié retenus. Une tente dans la voiture avec un sac pour les déguisements et on part pour fontainebleau.

Pour un premier GN, j'ai trouvé que l'accueil était très sympa.



On nous a expliqué l'organisation et où nous installer pour planter la tente (jeu le samedi, on a pris l'option de dormir sur place pour prolonger le plaisir), les enfants ont déjà repéré des copains. À peine installés, je dois abandonner mes enfants pour rejoindre mon poste. Je vérifie qu'ils ont bien compris où aller et quand pour leur aventure. Ils sont pressés et excités de commencer !

Je ne les ai revus de la journée que lorsqu'ils sont passés sur ma scène. Ma prestation étant de l'ordre du comique pour détendre l'atmosphère car ils venaient de se battre vaillamment contre des Skavens (hommes-rats).

Je les ai trouvés actifs comme les autres. Le fait d'être débutants ne les a absolument pas troublés. Je ne sais pas si c'est parce que c'était moi, ma fille est la seule joueuse à m'avoir fait les poches pendant que j'étais évanoui !

À la fin de l'aventure, je me suis un peu renseigné sur ce qu'ils avaient fait. La vision de mon fils était : « trop génial, a un moment il y avait des rats, j'ai sorti mon épée et je les démontés ». Ouah. Je demande à l'adulte accompagnateur comment ça s'est passé et là, magie des contes, j'ai une toute autre histoire corrélée par l'interrogation des Skavens : « quand il nous a vu, le guerrier a fait demi-tour et est parti en courant dans l'autre sens laissant en première ligne la magicienne et la prêtresse » :o) Heureusement qu'ils avaient moyen d'être soignés pour recommencer les scènes perdues !

Avant le repas du soir, des activités ont été organisées pour faire patienter la horde d'enfants. Quelle bonne idée !

Apprentissage des bases de l'escrime, création d'un chant représentant un charme de défense, énigmes, tir à l'arc...

Vers la fin du repas, des PNJ sont rassemblés pour faire une attaque du camp, de nuit. Les enfants ne sont pas au courant et sont très agréablement surpris ! Les « déboires » de l'après-midi n'ont en rien gâché leurs motivations !

Organisés par les autres PNJ, les enfants se mettent en position de défense.

Les attaquants haranguent les frères défenseurs pendant que ces derniers appliquent ce qu'ils ont appris juste avant le repas (charme de défense, formation de combat etc.). Les créatures infâmes déferlent vers le campement toutes armes dehors. Les coups d'épée (à la force plus ou moins maîtrisée) de taille et non d'estoc et la hargne de la horde d'enfants finissent par avoir raisons des vilains. Malheureusement, les PJ se rendent vite compte que le capitaine qui les dirigeait avait été enlevé par les hommes-rats.

Il n'en faut pas beaucoup plus pour que germe l'idée de poursuivre ces sales bêtes pour le délivrer. Le temps de les réorganiser – l'excitation étant – une expédition punitive est lancée.



Ils arrivent dans le camp ennemi, pourfendent les viles créatures et vont pour délivrer leur capitaine, quand soudain, les enfants voient pléthore de petits paniers de bonbons.

Inutile de vous dire que le capitaine est resté accroché à l'arbre alors que les enfants revenaient au camp, triomphants et plein de bonne choses dans les mains et la bouche.

Vient l'heure de se coucher (hé oui), je n'ai absolument pas besoin de leur demander s'ils ont aimé la journée et la soirée. Encore pleins d'émotions, ils me racontent dans le désordre les grands faits marquants, s'esclaffant de concert à chaque fois. La fatigue finie par les terrasser.

Le lendemain matin, le réveil du camp est étiré. Nous prenons notre petit déjeuner avec les quelques personnes debout.

Puis, nous rangeons notre matériel après avoir participé au démontage des scènes. Fatigués mais heureux d'avoir passé un très bon moment nous rentrons et vient rapidement un « c'est quand la suite ? »

2 ans se passent, Clepsydre propose la suite ! La question d'y participer n'a pas attendu réponse plus de quelques minutes.

Comme je me suis mis aux GN avec ma femme en 2015, la sortie de la machine à coudre et les photos qu'on leur a montrées les avait déjà bien chauffés.

Même la petite dernière de 9 ans est hyper motivée, ce sera son premier cette année.

Et là, ma femme sera PNJ avec moi, c'est donc toute la famille qui va y participer !

Merci Clepsydre !

Verbatim :

- J'adore
- Il devrait y avoir plus d'énigmes
- J'aimais bien les hommes-rats, on croyait qu'ils dormaient
- C'était bien le coup des bonbons à la fin
- C'était marrant les fantômes qui manipulaient les personnes du groupe pour qu'on se batte entre nous
- les déguisements des Skavens étaient super bien fait
- j'espère qu'il y en aura plein d'autres des GN pour nous
- Excellent les toilettes, c'était un trou dans le sable





Sandrine



Mélodie

Horaires de la permanence

Lundi	9h30 à 12h30	14h00 à 16h30
Mardi	9h30 à 12h30	14h00 à 16h30
Mercredi	9h30 à 12h30	
Jeudi	9h30 à 12h30	14h00 à 16h30
Vendredi	9h30 à 12h30	

Pour joindre les animatrices

- Par mail :

Pour la communication : melodie@fedegn.org

Pour l'administratif : sandrine@fedegn.org

- Ou par téléphone :

0 805 69 2000

**Service & appel
gratuits**