

# *Carmen Chabardès*

un jeu de rôle grandeur nature de Lucie Choupaut  
par l'association eXperience



*Merci à Baptiste Cazes et Vincent Choupaut,  
Lila Clairence et Claire Deambrogio  
pour leur aide lors de l'écriture et de l'organisation de ce jeu.*



# AVANT-PROPOS

## Présentation des documents d'organisation

Dans ce dossier vous trouverez l'ensemble des documents nécessaires à l'organisation du GN Carmen Chabardès.

Avant de décider si vous souhaitez organiser ce jeu, lisez la fiche collective (documents joueurs) puis la présentation du jeu (documents organisateurs) et la note d'intention (documents organisateurs). Vous pouvez contacter l'auteure du jeu, Lucie Choupaut, pour toute question liée à l'organisation : **carmen.chabardes.gn@gmail.com**

Si vous êtes amené à organiser Carmen Chabardès, l'auteure serait très heureuse de recevoir des retours sur la session ainsi, éventuellement, que la photo de famille prise pendant l'interscène 3.

Il est possible d'organiser ce jeu grandeur nature en session inversée (les joueurs incarnant les personnages féminins et les joueuses incarnant les personnages masculins). Dans cette perspective des ateliers supplémentaires peuvent être mis en place. Contactez l'auteure pour plus d'informations.

### *Documents Organisateurs* //////////////////////////////////////

- Présentation du jeu
- Note d'intention
- Ateliers pré-GN
- Déroulé du jeu
- Liste des documents à imprimer
- Papiers noms Chabardès
- Papier Zone Muette
- Papier Zone Hors-jeu
- Papiers instructions interscène 4

### *Documents Joueurs* //////////////////////////////////////

- Fiche collective
- Arbre généalogique
- Lettres par scènes
- Menu et instructions cuisine
- Programme à imprimer
- Questionnaire
- Communication sur le jeu

# DOCUMENTS ORGANISATEURS

## Présentation du jeu

Carmen Chabardès est un jeu expérimental de l'association eXpérience écrit par Lucie Choupaut en 2014. Il raconte l'histoire d'une famille de notables de l'Hérault sur plusieurs générations (de 1905 à 1929). Il s'agit d'un GN découpé en plusieurs scènes, ponctuées par les deuils successifs qui ont frappé cette famille.

Le jeu commence en 1905 pour s'achever en 1929. La Grande Histoire a assez peu d'importance dans ce jeu où nous nous concentrerons sur la vie intime de la famille Chabardès. C'est un jeu réaliste dans ces interactions et dans l'ambiance qui veut être installée. Certains événements en revanche ne respecteront pas exactement la vérité historique.

Contrairement à un jeu classique, les joueurs n'incarneront pas un seul personnage, mais plusieurs. Les personnages mourront en effet et se succéderont tout au long du jeu. Le jeu aborde frontalement la question du deuil et le ton est assez lourd.

Le jeu est pour 8 joueurs (4 joueurs et 4 joueuses) et durera environ 10 heures. Les joueurs sont attendus le vendredi soir pour des ateliers pré-GN et le jeu commencera le samedi en fin de matinée pour s'achever autour de 21h le samedi. Les ateliers pré-GN sont indispensables au bon fonctionnement du jeu car ils visent notamment à constituer en groupe les traits particuliers des membres de la famille Chabardès. Les ateliers seront détaillés dans un document spécifique pour l'organisateur.

### *Documents de jeu* //////////////////////////////////////

Les joueurs ne recevront pas de fiche de personnage individuelle avant le jeu. La fiche collective présente l'ensemble des personnages du jeu jusqu'en 1905. Cette fiche étant le seul support dont les joueurs disposent avant le GN il leur est recommandé de la lire attentivement afin de bien connaître les membres de la famille Chabardès avant le jour du jeu. La répartition des personnages se fera à l'avance par l'organisateur selon les préférences de personnages exprimées par les joueurs, mais il est très important que ces derniers ne découvrent la répartition qu'au cours des ateliers le vendredi. En effet, les joueurs devant incarner plusieurs personnages, il est nécessaire qu'ils ne se préparent pas plus à un personnage qu'à un autre. En outre, les morts des personnages étant secrètes, les joueurs ne doivent pas pouvoir anticiper tous les personnages qu'ils incarneront au cours du jeu.

### *Le deuil* //////////////////////////////////////

Le jeu aborde le sujet du deuil de façon lourde. Les thèmes, la scénographie et la musique peuvent parfois bouleverser les joueurs il est donc important que les organisateurs soient à l'écoute et prêts à interrompre le jeu si nécessaire. Si les joueurs ont besoin de temps pour récupérer après une scène particulièrement difficile, il convient d'offrir aux joueurs tout le

temps nécessaire.

Néanmoins il est important de bien préciser aux joueurs, avant leur inscription qu'il s'agit d'un sujet lourd et que le jeu est déconseillé aux personnes ayant vécu un deuil récent ou particulièrement douloureux.

## *Les costumes* //////////////////////////////////////

Le jeu se veut surtout symbolique. L'effort de costume demandé aux joueurs est laissé à l'appréciation de l'organisateur, mais ceux-ci n'ont pas beaucoup d'importance tant qu'ils restent sobres et austères.

Des attributs pour chaque personnage (accessoires) seront déterminés par l'ensemble du groupe lors des ateliers pré-GN. Ces 3 ou 4 accessoires déterminés en groupe pour chaque personnage ont deux utilités : la première c'est qu'ils permettront aux joueurs de bien identifier l'arrivée d'un nouveau personnage au cours du jeu, la deuxième c'est qu'ils constitueront le souvenir des personnages disparus.

Les joueurs sont donc invités à amener divers accessoires et éléments de costumes qui leur sembleraient convenir à tel ou tel membre de la famille Chabardès (châles, foulards, cravates, gilets, chapeaux, pipes, cannes, bijoux, ouvrages, livres...).

## *Les repas* //////////////////////////////////////

Un seul repas sera en jeu : celui du samedi midi, et qui aura la particularité d'être intégralement cuisiné par les personnages féminins (à l'exception du dessert qui devra être réalisé en avance par l'organisateur). Afin que la préparation du repas puisse être assurée par des joueurs n'ayant pas forcément l'habitude de cuisiner, l'organisateur doit mettre à la disposition des joueurs un menu détaillé et des instructions pour la préparation du repas. Un document est fourni à titre indicatif dans le dossier Organisateur, mais il peut être amené à évoluer en fonction des fruits et légumes de saison.

Il est conseillé de prévoir un apéro dînatoire le vendredi soir à l'arrivée des joueurs avant les ateliers afin de faire connaissance (celui-ci peut-être participatif) ainsi qu'un dîner informel après le debriefing pour pouvoir décompresser entre joueurs et organisateurs.

# DOCUMENTS ORGANISATEURS

## Note d'intention

Le jeu Carmen Chabardès a été écrit avec l'objectif principal de faire jouer aux joueurs plusieurs personnages. C'est pour cette raison que la fiche collective présente tous les personnages déjà nés jusqu'au début du jeu (1905). Trois personnages supplémentaires (encore bébés ou pas encore nés) seront présentés aux joueurs au cours du jeu.

Pour le bon déroulement du jeu il est nécessaire que les joueurs lisent attentivement la fiche collective avant le début du jeu et qu'ils en connaissent bien tous les personnages. Ils ne doivent pas savoir à l'avance ce qu'ils vont jouer pour ne pas anticiper et développer plus de familiarité avec un personnage plutôt qu'avec un autre.

Pour autant, ce n'est pas parce que les éléments de la fiche collective sont connus de tous les joueurs que le jeu est transparent. À partir du début du jeu les joueurs recevront des lettres écrites par leur personnage avant chaque nouvelle scène dont les informations seront strictement personnelles et dont ils doivent se servir pour créer du jeu.

Le jeu est découpé en 9 scènes qui durent 1h en moyenne. Le timing précis de chaque scène est indiqué dans le document organisateur Déroulé du jeu. Les joueurs n'ont pas besoin d'être informés de la durée exacte des scènes.

Les scènes commencent toutes par l'introduction d'un texte narrateur (lu par l'organisateur) et sont toutes coupées par une musique lancée par l'organisateur. Au début de chaque scène l'organisateur place les joueurs dans la pièce où ils sont censés commencer la scène et leur distribue les lettres de leur personnage. Ces lettres n'ont pas de présence en jeu (elles ont été envoyées à leur destinataire), mais elles ont effectivement été écrites par le personnage. Les joueurs ont tout leur temps pour lire attentivement la lettre de leur personnage. Elle est datée (date à laquelle la scène se déroule) et indique l'âge du personnage. Les lettres (et les textes lus par le narrateur) permettent de donner les informations concernant le temps qui s'est écoulé entre deux scènes aux joueurs. Tout le contenu des lettres doit servir au jeu dans la scène.

Des moments hors-jeu sont mis en scène entre chaque scène : il s'agit de scènes symboliques qui figurent, la plupart du temps, la mort de l'un des personnages. Pendant ces inter-scènes les joueurs seront guidés par les organisateurs : ils doivent rester concentrés et ne pas discuter entre eux.

Le jeu s'attache à construire une ambiance pesante dans une famille lourde de conventions sociales et de non-dits, il est donc très important d'insister auprès des joueurs sur le silence (voir le document dédié aux Ateliers).

Pour que le jeu se déroule au mieux pour les joueurs, il est important que les organisateurs soient le plus absents possibles. C'est ainsi que le jeu a été imaginé. Une présence des organisateurs comme spectateurs des scènes ferait perdre de son intérêt au jeu. Les joueurs doi-



vent être autonomes dans la maison : les personnages féminins doivent pouvoir se débrouiller seuls, savoir où sont rangées les choses, oser fouiller... L'objectif est que les joueurs n'aient pas à recourir à un organisateur au cours du jeu.

Il est conseillé aux organisateurs de s'installer dans une pièce confortable où ils passeront la majeure partie du jeu, sortant seulement au moment des interscènes et éventuellement pendant quelques scènes pour prendre des photos. Ainsi, dans cet esprit, la présence d'un photographe en permanence est fortement déconseillée car elle nuirait à l'impression d'enfermement entre soi au sein de cette famille.

## *Besoins logistiques* //////////////////////////////////////

### *Nombre d'organiseurs*

Le nombre minimum d'organiseurs est de 2. Ils seront plus à l'aise à 3 si la salle orga permet de les accueillir tous confortablement.

### *Le lieu idéal*

Une maison de campagne avec une cuisine praticable par les joueurs, une salle à manger, un salon, un bureau, deux chambres en jeu et une salle orga isolée.

Le couchage doit être possible pour 10 à 11 personnes.

### *Matériel nécessaire*

- Une sono reliée à un ordinateur contenant les fichiers son (thèmes musicaux + bruitages de la guerre)
- Un écran à disposer dans le salon pour diffuser un film de peintures sur la guerre à la fin de la scène 5
- Un vieux téléphone en état de marche (Evenementiel orga de la scène 2)
- Un costume de curé (Evenementiel orga de la scène 1)
- Une pendule qui fait tic tac (à placer dans le salon pour l'ambiance)
- Un jeu de cartes ou jeu d'échec (à ranger dans le bureau)
- Une caisse avec les jouets de Paul (Ex : ours en peluche, collection de pierres ou de papillons, jouets divers). Ces objets doivent être disposés dans la chambre de Paul au début du jeu, puis doivent être rangés dans une caisse bien en évidence dans sa chambre au début de la scène 2.
- Plusieurs draps ou couvertures dépliés (à disposer en bazar dans la chambre de Léonie au début de la scène 8)
- 9 fleurs type roses + 1 bouquet de fleurs (à distribuer aux joueurs pour l'enterrement de Pauline à la fin de la scène 8)
- Plusieurs vieux livres d'enfants d'Ernest à laisser dans la chambre de Léonie au début de la scène 6.
- Un appareil photo (pour l'intercène 3, mort d'Henri)
- 3 képis ou calots militaires à donner à Jean, Albert et Ernest lors de l'intercène 4)
- 1 médaille militaire à donner à Ernest à la fin de l'intercène 4

## *La musique*

Les thèmes musicaux revêtent beaucoup d'importance pour l'ambiance du jeu. Les fichiers son peuvent être envoyés aux organisateurs sur demande.

### *Thème principal du jeu :*

Gabriel Fauré, Pavane Op. 50

### *Musiques additionnelles :*

- Allegri Miserere Mei, Deus
- Philip Glass, Truman sleeps
- Mozart, Requiem in D Minor, Lacrimosa

### *Musique à lancer après la fin du jeu :*

Peter Peter, *Une version améliorée de la tristesse*

Bruitage sons de guerre (à retrouver dans le dossier Organisateur)

Montage vidéo de peintures post guerre 14-18 sur la musique Truman sleeps de Philip Glass pour l'interscène 5 (à demander à l'auteure)



# DOCUMENTS ORGANISATEURS

## Les Ateliers pré-GN

Les ateliers pré-GN sont indispensables au déroulement du jeu. Ils sont de plusieurs nature et sont tous décrits en détail dans le document organisateur Déroulé du jeu.

### *Visite de la maison* //////////////////////////////////////

Cet atelier sert à présenter la maison aux joueurs. Leurs personnages y vivent depuis des années ils doivent donc la connaître par coeur et s'y sentir comme chez eux.

#### *Déroulement de l'atelier :*

L'organisateur emmène les joueurs de pièce en pièce en présentant les caractéristiques de l'endroit en question. Dans chaque pièce présentée dans la fiche collective (cuisine, bureau, salon, chambre de Paul...), l'organisateur demande aux joueurs de faire revivre certains souvenirs de la fiche collective.

#### *Choses à indiquer aux joueurs pendant la visite :*

- Le téléphone est situé dans le bureau d'Henri. Ses enfants l'ont convaincu d'en faire installer un, il n'était pas très motivé, mais c'est lui seul qui répond et qui passe des appels, car c'est lui le chef de famille.
- Indiquer où sont rangés les jeux de dames/échecs/cartes
- Indiquer où est rangé l'alcool pour l'apéritif
- Faire un point sur les activités réalisées dans les différentes pièces de la maison

### *La cuisine de Carmen* //////////////////////////////////////

Cet atelier sert à présenter aux personnages féminins les particularités de la cuisine : où sont rangés tels ou tels ustensiles, comment fonctionne le four...

#### *Déroulement de l'atelier :*

L'organisateur commence par montrer aux joueurs où est rangée la vaisselle et explique comment se déroulera le repas. Il demande ensuite aux joueurs de trouver dans le désordre le service pour le café, le plat pour le gigot, la nappe, les assiettes, le moule à tarte, etc.

### *Les personnages* //////////////////////////////////////

Cet atelier, particulièrement long, sert à ce que tous les joueurs s'accordent sur la famille qu'ils vont incarner pendant une journée. Les joueurs vont aussi se nourrir de ce qui est dit par les autres pour incarner leurs personnages. Chaque personnage va être passé en revue et les joueurs vont définir ensemble ses accessoires caractéristiques.



## *Déroulement de l'atelier :*

Les joueurs s'assoient tous en cercles autour d'une grande table sur laquelle sont disposés tous les accessoires supplémentaires amenés par les joueurs. Les organisateurs distribuent le nom des personnages avec lesquels les joueurs commenceront la première scène. Chacun leur tour, les joueurs vont dire ce qu'ils ont compris du personnage et comment ils l'imaginent (chaque personnage sera passé en revue à tour de rôle). Ils peuvent proposer des tics, des façons de parler, des démarches. Aussi dire quel est le rapport de leur personnage avec le personnage dont on parle. Attention il est interdit de réagir immédiatement à ce que disent les autres sinon l'atelier va durer trop longtemps, il faut attendre son tour de parole. Utiliser un bâton de parole (seul le joueur qui détient le bâton de parole peut s'exprimer). Après avoir fait un tour de parole sur le personnage, le groupe choisit les accessoires que le personnage portera en jeu. Les accessoires serviront non seulement à marquer l'entrée en jeu d'un nouveau personnage, mais aussi à signaler la disparition d'un personnage. Après la mort d'un personnage, ses accessoires seront disposés dans la maison par les organisateurs. Les personnages en-jeu pourront se sentir libres d'utiliser ces accessoires, qui symbolisent le personnage disparu.

Une fois que tous les personnages de la première scène sont passés, on passe aux 4 autres personnages. L'atelier se déroule de la même façon mise à part que les joueurs ne savent pas qui les interprétera.

À la fin de l'atelier, les joueurs conservent les accessoires de leur personnage pour la première scène. Les organisateurs récupèrent les accessoires des personnages qui interviendront plus tard.

## *Le deuil* //////////////////////////////////////

Le deuil n'a pas du tout été évoqué jusqu'à présent, cet atelier sert donc à rappeler aux joueurs la thématique du jeu.

## *Déroulement de l'atelier :*

Installer les joueurs confortablement dans le salon. Un organiste leur demande de fermer les yeux, puis va raconter, lentement, d'une voix douce, une scène que tout le monde devra se représenter. Un mercredi matin. Que faites vous ? ... Puis le téléphone sonne. Quelqu'un vous apprend la nouvelle. Cette personne à laquelle vous tenez tant, vient de mourir.... Qui vous a prévenu ? ... Que faites vous après avoir raccroché ? .... 3 jours plus tard. Ce sont peut être les obsèques.... Qui y est ? ... Qui a tout organisé ? ... 3 mois plus tard. La vie a repris son cours pour tout le monde. ... Vous vous levez.... Est ce que votre vie continue comme avant ? ... Qui est à vos côtés au jour le jour ? ... 3 ans plus tard. Vous n'y pensez plus chaque jour. le temps a passé. Et pourtant aujourd'hui, vous tombez sur un objet qui a appartenu à cette personne. Quel est cet objet ?... Que faites vous avec ? ...

## *Les relations proches* //////////////////////////////////////

Cet atelier permet aux joueurs de se répartir en couples de jeu (Marie/Jean) (Carmen/Paul) (Henri/Léonie) (Ernest/Pauline) et d'échanger sur leur relation de personnages, leurs

limites... Le jeu étant construit par des relations deux à deux, les joueurs joueront ensemble tout au long du jeu, même lorsqu'ils auront changé de personnage. Cet atelier leur permet donc d'installer cette relation.

### *Déroulement de l'atelier :*

Les joueurs sont encouragés à se trouver un coin tranquille pour aller discuter de comment ils envisagent leurs relations, comment leurs personnages se parlent au quotidien, ce que veulent dire les regards qu'ils s'échangent quand ils sont avec les autres, etc. Il faut en profiter pour parler du personnage et se l'approprier.

## *La famille bourgeoise de bonne éducation //////////////////////////////////////*

Cet atelier est un atelier de calibration culturelle. Il permet aux joueurs de partir sur la même base de connaissance sur la famille bourgeoise du début du XXe siècle.

### *Déroulement de l'atelier :*

Tous les joueurs sont rassemblés au salon pour la lecture d'un texte sur la famille bourgeoise au début du XXe siècle.

À la suite de la lecture du texte, l'organisateur évoque brièvement le statut de la famille Chabardès.

## *Le silence //////////////////////////////////////*

Les Chabardès étant des gens austères qui ne parlent pas pour ne rien dire, il est important d'habituer les joueurs à un jeu dans le silence.

### *Déroulement de l'atelier :*

#### *Étape 1*

Chaque joueur va inventer une phrase quelconque que pourrait dire son personnage.

exemple pour Henri : "Léonie, demain soir nous recevrons pour le dîner et je tiens à ce que tout soit prêt à 8 heures"

Ensuite, chacun va prononcer sa phrase de la façon la plus neutre possible, sans ton et sans geste.

Ensuite, chacun va la prononcer en prenant soin de laisser un silence avant, quelque part dans la phrase et après.

Ensuite chacun pourra ponctuer ces silences d'un geste.

L'organisateur donne sa première phrase en exemple pour chaque étape.

#### *Étape 2*

Scène de jeu courte (5 min) pour expérimenter le fait de peu parler et de faire passer les émotions par les regards et les attitudes plutôt que par les mots. La scène se déroule en amont de la fiche collective alors que toute la famille s'apprête à aller à l'église.

Après la scène les organisateurs recueillent les impressions des joueurs. Ont-il eu des dif-

ficultés ? Se sont-ils trouvés assez silencieux ? Ont-ils envie de la rejouer ? Même si les joueurs n'ont pas le sentiment d'avoir trop parlé il est probable qu'ils l'aient fait quand même. Rejouer la même scène en essayant d'être plus silencieux.



# DOCUMENTS ORGANISATEURS

## Documents à imprimer pour le jeu

*Arbre généalogique de la famille Chabardès* //////////////////////////////////////

3 exemplaires à afficher dans la maison. Il ne doit pas être envoyé en avance aux joueurs car il comporte un petit spoiler

*Déroulé du jeu* //////////////////////////////////////

1 exemplaire à imprimer par organisateur

*Fiche collective* //////////////////////////////////////

8 exemplaires à imprimer et à proposer aux joueurs le vendredi soir

*Lettres par scènes (document unique)* //////////////////////////////////////

1 exemplaire à imprimer

*Menu et instructions cuisine* //////////////////////////////////////

3 exemplaires à imprimer et à laisser dans la cuisine à destination des personnages féminins

*Papier Zone Hors-jeu* //////////////////////////////////////

Nombre d'exemplaires à imprimer en fonction de la configuration des lieux

*Papier Zone Muette* //////////////////////////////////////

2 exemplaires à imprimer (pour la mort d'Ernest et la mort de Pauline)

*Papiers à découper (interscène 4)* //////////////////////////////////////

1 exemplaire à imprimer et à découper

*Papiers Noms Chabardès* //////////////////////////////////////

1 exemplaire à imprimer

*Programme à imprimer* //////////////////////////////////////

**2 ou 3 exemplaires** à afficher dans les zones hors-jeu (salles de bain, chambres hors-jeu...)



# DOCUMENTS JOUEURS

## Communication sur le jeu

Carmen Chabardès est un jeu expérimental de l'association eXpérience écrit par Lucie Choupaut. Il raconte l'histoire d'une famille de notables de l'Hérault sur plusieurs générations (de 1905 à 1929). Il s'agit d'un GN découpé en plusieurs scènes, ponctuées par les deuils successifs qui ont frappé cette famille.

Le jeu commence en 1905 pour s'achever en 1929. La Grande Histoire a assez peu d'importance dans ce jeu où nous nous concentrerons sur la vie intime de la famille Chabardès. C'est un jeu réaliste dans ces interactions et dans l'ambiance qui veut être installée. Certains événements en revanche ne respecteront pas exactement la vérité historique.

Contrairement à un jeu classique, les joueurs n'incarneront pas un seul personnage, mais plusieurs. Les personnages mourront en effet et se succéderont tout au long du jeu. Le jeu aborde frontalement la question du deuil et le ton est assez lourd.

Le jeu est pour 8 joueurs (4 joueurs et 4 joueuses) et durera environ 10 heures. Les joueurs sont attendus le vendredi soir pour des ateliers pré-GN et le jeu commencera le samedi en fin de matinée pour s'achever autour de 21h le samedi.

Les joueurs ne recevront pas de fiche de personnage individuelle avant le jeu. La fiche collective présente l'ensemble des personnages du jeu jusqu'en 1905. Cette fiche étant le seul support dont les joueurs disposent avant le GN il leur est recommandé de la lire attentivement afin de bien connaître les membres de la famille Chabardès. Les joueurs ne sauront pas à l'avance quels personnages ils incarneront. Il est nécessaire de lire cette fiche collective avant l'inscription au GN.

Il est déconseillé aux personnes ayant vécu un deuil récent ou particulièrement douloureux de s'inscrire au jeu.

Les costumes doivent rester sobre et austères.

Les joueurs sont invités à amener, en plus de leur costume, divers accessoires et éléments de costumes qui leur sembleraient convenir à tel ou tel membre de la famille Chabardès (châles, foulards, cravates, gilets, chapeaux, pipes, cannes, bijoux, ouvrages, livres...). Ces accessoires seront mis en commun lors d'un atelier pré-GN de construction des personnages.

Un seul repas sera en jeu, celui du samedi midi, qui sera intégralement cuisiné par les personnages féminins.

# DOCUMENTS JOUEURS

## Questionnaire

*Le questionnaire à envoyer aux joueurs au moment de l'inscription est laissé à la discrétion de l'organisateur, mais quelques questions importantes semblent ne devoir pas être oubliées.*

Classez par ordre de préférence les rôles de la fiche collective de celui ou ceux que vous avez le plus envie de jouer à celui ou ceux que vous avez le moins envie de jouer.

Les personnages féminins :

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Les personnages masculins :

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6

Y a-t-il un ou plusieurs personnages que vous n'avez vraiment pas envie de jouer ?

---

Accepteriez-vous de faire la cuisine en jeu ?

---

Y a-t-il des thèmes avec lesquels vous n'êtes pas à l'aise et que vous n'aimeriez pas jouer ?

---

---

---

# CONTACT

**Pour toute question merci de contacter  
Lucie Choupaut  
[carmen.chabardes.gn@gmail.com](mailto:carmen.chabardes.gn@gmail.com)**

