

INSTRUCTIONS POUR SWANN

QUESTIONNAIRE

Les questions ci-dessous sont un guide afin de mieux t'approprier ton personnage. Tu peux noter les réponses ou pas, les partager avec l'organisateur si tu le souhaites, ou les garder pour toi.

Question pour le joueur ou la joueuse :

- En quoi le personnage de Swann est-il différent de toi ?

Questions pour le personnage :

- Est-ce que tu as eu des relations amoureuses au collège/lycée ?
- Si non, pourquoi ? En as-tu souffert ?
- Si oui, combien de temps a duré ta relation la plus longue ? Comment a-t-elle pris fin ?
- Est-ce que tu as apporté beaucoup d'affaires à Dijon ?
- Qu'est-ce qui était le plus encombrant ?
- Comment est-ce que tu as fait le voyage ?
- Quelle est la première affiche que tu as mise au mur dans ton nouveau logement ?
- Qu'as-tu envie de faire pour ta première soirée solo ?

INSTRUCTIONS PRATIQUES

- **Les personnages ne sont pas genrés.** Vous pouvez décider du genre que vous souhaitez donner à vos personnages, ou de ne pas les genrer. Il y aura un moment avant le jeu pour communiquer sur le sujet, ainsi que sur les pronoms que vous choisirez d'utiliser pour vos personnages.
- **Si vous jouez une relation entre personnages du même genre,** l'homosexualité ou l'homoparentalité ne sont pas des ressorts narratifs. Vous pouvez les mentionner, mais ce ne sont pas des axes de jeu.
- **Il pourra y avoir des moments de tension entre les personnages.** Néanmoins, les gestes violents, comme se pousser, gifler ou saisir l'autre ne sont pas des actions autorisées dans ce jeu, même avec le consentement de l'autre joueuse. Il s'agit d'éviter d'encourager ces comportements face au public qui ne sait pas qu'il assiste à un jeu, et de ne pas risquer l'expulsion du magasin. Pour la même raison, ne pas se crier dessus, même si un petit éclat de voix est envisageable.

- **Il n'y a pas de bons ou de mauvais choix.** Vos choix construisent des détails de l'histoire de vos personnages, mais chaque chemin a ses obstacles et ses difficultés. Le ton et le rythme narratif du jeu seront globalement similaires quel que soit le chemin choisi.
- **Chaque acte est prévu pour durer environ 20 minutes.** Lorsque vous sentez arriver un moment idéal pour conclure un acte, vous pouvez **adresser la phrase suivante à votre partenaire** : « *Tout ça ne va jamais rentrer dans la voiture, il faut qu'on loue une camionnette* ». Si votre partenaire est d'accord, iel peut vous répondre « *Oui, allons voir combien ça coûte à l'entrée.* » (ou quelque chose de ce genre). S'iel souhaite continuer, il peut répondre « *Mais non, je suis sûr·e que ça rentre !* ». **Si vous recevez un SMS** « en jeu » d'un·e ami·e vous demandant de lui rapporter des biscuits Ikea, c'est un message de l'organisateur pour vous indiquer que l'acte commence à traîner en longueur.
- **Avant le jeu, merci de charger la batterie de votre téléphone, et de venir avec une paire d'écouteurs.** Merci également de **télécharger la playlist suivante en écoute hors connexion** sur votre téléphone. Elle est disponible sur **Deezer** à cette adresse :
http://www.deezer.com/playlist/4171614402?utm_source=deezer&utm_content=playlist-4171614402&utm_term=11755988_1519356328&utm_medium=web

Ces chansons seront à écouter pendant la lecture des fiches, entre les actes. Pour l'instant, vous pouvez écouter la première (Elephant Gun, par Beirut). Il n'est pas interdit d'écouter les autres, mais elles sont surtout pensées pour être écoutées sur le moment.

Si votre téléphone ne peut pas jouer de mp3, ou pour tout autre problème technique, merci de vous adresser à l'organisateur. Il faut au moins disposer pendant le jeu d'un téléphone permettant de recevoir des SMS.

ACTE	MORCEAU
1	Elephant Gun (Beirut)
2	Anyone else but you (Michael Cera, Ellen Page)
3	Piazza, New York catcher (Belle and Sebastian)
4A	Lost Stars (Adam Levine)
4B	My least favorite life (Lera Lynn)
4C	Drown Out (The Swell Season)
5	Fistful of Love (Antony and the Johnsons)
FIN	You can't always get what you want (the Rolling Stones)

- **Si vous avez réellement des achats à faire chez Ikea**, merci de vous coordonner avec l'organisateur et votre partenaire afin de décider du moment idéal pour les faire (ceci n'est pas une blague, c'est un sujet récurrent).

ACCESSOIRE(S) ET COSTUME :

Vous pouvez venir habillé-e comme tous les jours, ou porter une tenue pensée pour votre personnage si cela vous semble plus adapté. Il n'y a aucune obligation sur ce point.

Merci d'apporter au moins un accessoire qui représente votre personnage à vos yeux, qu'il aura réellement sur lui/elle pendant le jeu. Cet accessoire sera utilisé lors des ateliers. Il est préférable de ne pas choisir un objet que vous utilisez ou portez au quotidien dans la vie.

ATELIERS

Voici la liste des ateliers prévus pour le jeu :

Ateliers d'avant-jeu :

- Briefing et instructions de jeu
- Limites physiques et safeword
- Engueulades
- Allemande (briefing sur les lieux de jeu selon les différents actes)

Pendant le jeu :

- Entre l'acte 1 et l'acte 2 : Hot Seat de couple (construction de la relation)
- Entre l'acte 4 et l'acte 5 : Communication

Ateliers d'après-jeu :

- De-roling (sortie de personnage)
- 4 questions (besoins et ressentis)
- Débriefing et discussions informelles