



# Activité atelier GN

6-7-8 avril 2019

## Modèle de fiche-projet de réalisation

**A renvoyer complété à :** [f.monie@reve-emotion.be](mailto:f.monie@reve-emotion.be) ET [q.elias@reve-emotion.be](mailto:q.elias@reve-emotion.be)

Afin que les projets soient tous réalisables dans les temps impartis (3 jours, c'est court), il est demandé aux participants de se " limiter " à des projets d'armes factices (pas d'armure mécanique ou de monstre grandeur nature) ou du même acabit (vaisselle de taverne, kit de forge,...). L'objectif est avant tout de fournir aux participants les notions de base sur la fabrication d'armes en mousse afin qu'ils puissent par la suite réitérer seuls l'opération. Chaque projet sera traité au cas par cas, n'hésitez donc pas à nous faire part de vos envies (de vos rêves ?) pour qu'elles s'accordent au mieux avec votre futur projet.

Les animateurs tenteront de vous transmettre leur passion. Il ne s'agit pas de payer pour un service (sinon, autant commander une arme chez un pro). Le résultat obtenu sera à la hauteur de l'engouement et de la persévérance que vous aurez manifesté à la réalisation.

L'étape de réflexion est la première étape d'un projet, et de loin une des plus importante ! Une réflexion menée à la va-vite, même si la réalisation est assurée, ne mènera pas à un projet abouti. C'est pour ça que les projets sont définis bien avant la date de l'évènement : pour que chaque participant puisse faire mûrir son projet, avec l'aide des animateurs et des fiches projet destinées à orienter cette réflexion.

**Nom:**

**Prénom:**

**Dénomination du projet:**

*Exemples: rapière de pirate, bouclier gaulois*

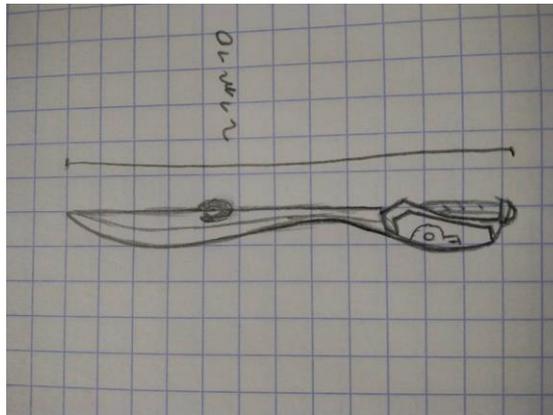
## Description du projet ( finalités esthétiques et pratiques, contraintes,... ):

### Exemples:

- *une rapière longue de pirate-renégat avec une tête de mort sur la coque. La plus légère possible.*

## Images d'inspiration et/ou dessins conceptuels :

### Exemples:



## Détails supplémentaires :

*Un maximum d'informations qui pourraient influencer la réalisation.*

### Exemples :

- *Je fais des GN très musclés, mon épée peut être plus dure mais doit être super solide. J'aimerais qu'elle aie un aspect usé, avec des marques de coups et des traces de rouille.*