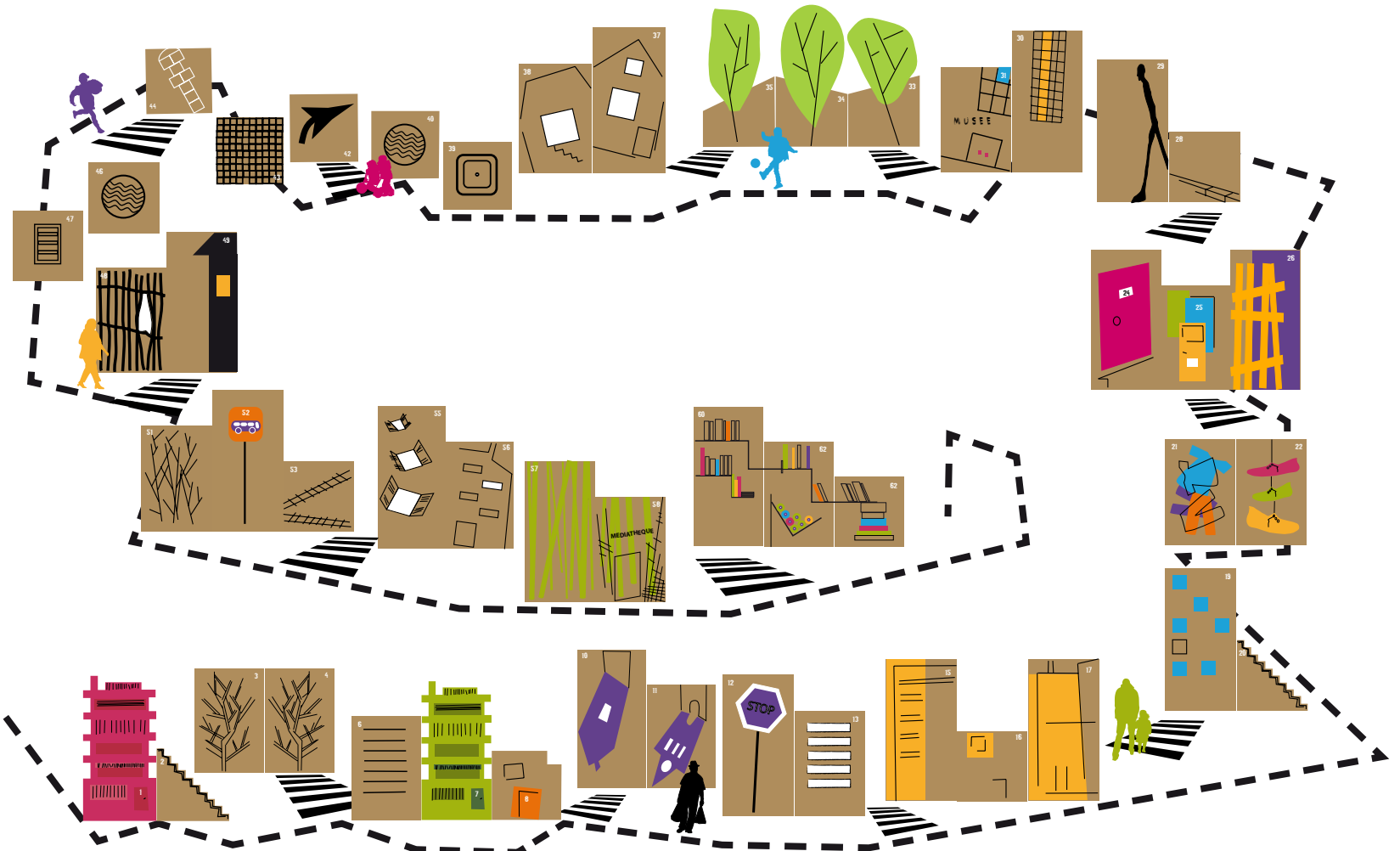


JEU

# DES ARPENTEURS

Une installation interactive

Un jeu de l'oie pour bâtir une ville avec des livres



**Maïté Childéric**

Plasticienne, scénographe

04 94 22 06 14

06 07 08 43 20

maite.childeric@sfr.fr

**Brigitte Prévost**

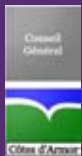
Musicienne, comédienne

04 75 85 74 36

06 85 92 73 15

compagniecameleon1@

orange.fr



[www.compagniecameleon.fr](http://www.compagniecameleon.fr) - [maite.childeric@sfr.fr](mailto:maite.childeric@sfr.fr) - 04 94 22 06 14

# JEU DES ARPENTEURS

**La compagnie Caméléon**, depuis 20 ans, invite des artistes à jeter des ponts entre les différents arts, la musique créant le lien.

Les spectacles de la compagnie arpentent le territoire national dans des théâtres (Cité de la Musique, Opéra Bastille, Théâtre de Cachan, Scène conventionnée Villeneuve lez Maguelone etc...) mais aussi dans des lieux singuliers (Fosse 9-9 bis du bassin minier, prison de Fleury Mérogis, quartier de Montpellier, médiathèques, maisons de retraites, etc.).

**La compagnie caméléon s'adresse à tous les publics, de la petite enfance aux personnes âgées.**

Depuis plusieurs années, le livre (l'objet et son contenu) est au cœur de sa création à travers des spectacles et installations plastiques, mais aussi des formations et des actions culturelles.

**Portant un regard différent et ludique sur les livres, nous les croisons et les associons pour faire naître de nouvelles histoires.**

En 2011, la Médiathèque Shakespeare à Montpellier nous a passé commande pour mener une action artistique avec pour enjeu de mettre en lien, autour du livre, les acteurs institutionnels et associatifs du quartier.

Nous avons choisi, comme moteur de cette action, le jeu de société : il est universel, source d'échanges et de plaisir.

Nous avons donc imaginé des jeux adaptés à chaque tranche d'âge, qui permettent aux habitants la rencontre avec des livres.

C'est à cette occasion que **LE JEU DES ARPENTEURS** a été créé.

**Il s'adresse aux bibliothèques, salons du livre, centre socio culturel ou tout autre lieu ayant un projet autour du livre ou du jeu.**

**LE JEU DES ARPENTEURS** est un jeu de société qui invite enfants et adultes à partager notre regard sur les livres en laissant libre cours à l'invention, à la transgression des codes établis autour des livres, et au plaisir qui en découle.

A chaque partie, un nouveau paysage urbain naît de la rencontre entre la vision des joueurs et celle des artistes.

## • Un jeu pour bâtir avec les livres

*Le livre est une pierre pour bâtir.*

*Être bâtisseur de ville c'est mettre sa pierre pour une œuvre collective.*

Les joueurs sont incités à transformer l'espace en se laissant guider par les livres mis à leur disposition.

Jouer avec un livre c'est le regarder, le soupeser, l'ouvrir, le fermer et l'écouter, se laisser surprendre par une image, découvrir des graphismes contemporains.

Du poche à l'ouvrage d'art en passant par les documentaires et les albums, c'est cette diversité qui leur permet de bâtir une ville.

Superposés, rangés, alignés, triés, selon leurs formes, leurs couleurs, leurs contenus, les livres se transforment en espaces urbains.

# JEU DES ARPENTEURS

## • Un jeu de société

Il est conçu sur le modèle d'un jeu de l'oie qui se déroule dans une ville.

Il se déploie au sol sur un parcours d'environ 15 à 20 m.

Chaque case est délimitée par des planches verticales emboîtées et combinées entre elles. Elles illustrent chacune un lieu, un recoin de la ville : un bâtiment, une vitrine, un square, un panneau de signalisation, une palissade...

Les pions sont les habitants que l'on déplace de case en case.

Pour créer l'univers du jeu nous sommes partis du livre :

**SE BALADER** de **Isabel Minhos Martins-Madalena Matoso**  
édition notari - collection « l'oiseau sur le rhino »

Pour que ce livre fasse partie de notre jeu nous nous sommes inspirés de son graphisme.

*« J'aime bien me balader.  
Je descends les escaliers en courant,  
je saute les marches quatre à quatre  
et en un rien de temps je suis dans la rue.  
Dans la rue, il n'y a pas de plafond.  
Le vent souffle. Parfois il pleut, parfois le soleil brille.  
Dans la rue, il n'y a pas de parois.  
Il y a des routes, des façades et des places,  
mais le monde est immense (je crois qu'il n'a pas de fin). »*

Le JEU DES ARPENTEURS installé à la Médiathèque Shakespeare à Montpellier



# JEU DES ARPENTEURS

## • La règle du jeu

### Equipement

- Le livre « SE BALADER »
- Deux dés
- 5 pions-habitants de couleurs différentes
- Les planches numérotées disposées dans l'espace et figurant les cases
- Des passages piétons posés sur le sol



### Participants

A partir de 5 ans

Le jeu comprend 5 pions

Chaque pion peut être joué par un groupe de 2 à 5 joueurs (adultes et enfants)

### But du jeu

Le but du jeu est de se rendre au n°63 rue de la médiathèque.

Le premier groupe qui l'a atteint a gagné.

### Règle du jeu succincte

Avant de commencer, le meneur de jeu lit aux joueurs le livre SE BALADER

Puis chaque groupe choisit un pion-habitant.

A chaque tour, un joueur du groupe lance les dés et avance son pion d'autant de cases que de points indiqués.

Certaines des planches sont numérotées en rouge :

Quand un pion tombe dessus, le groupe joueur doit quitter le jeu pendant 3 tours et accomplir l'action avec les livres, proposée par la case.



# JEU DES ARPEENTEURS

## • Quelques actions avec les livres rencontrées au cours du jeu

### 19 immeuble bleu

#### **Matériel à disposition**

- Des cartons vides.
- Des livres choisis pour leur couverture représentant le portrait d'un personnage.

**Action :** Les joueurs doivent constituer des familles en assemblant des personnages, puis construire avec les cartons les appartements dans lesquels ils vont les placer.



### 26 Chantier

#### **Matériel à disposition**

- Des albums choisis pour leur page de garde, de couleur unie.
- Des albums, documentaires, imagiers, recueils de poésie, livres d'art contenant des images ou photos d'habitations (immeubles, maisons, portes, fenêtres...), de moyens de locomotions (vélos, camions, motos...).

**Action :** Penser un quartier :

1) Créer des rues avec les pages de garde en les disposant au sol côte à côte, comme un jeu de domino.

Choisir une seule couleur par rue (la rue jaune, la rue verte etc...).

2) Chercher des images dans les livres qui seront placés debout le long des rues.



### 31 Musée

#### **Matériel à disposition**

10 livres en double exemplaire de la collection « l'art en jeu » du centre Georges Pompidou ou la Petite Collection de Peinture des Editions Autrement jeunesse

**Action :** Les livres sont retournés : c'est un jeu de Mémoire qui ouvre sur l'art contemporain.





# JEU DES ARPENTEURS

## • Installation et organisation du jeu

### L'installation

**Elle a lieu un jour avant l'accueil du public dans le jeu.**

Au cours de cette journée les deux artistes :

- Installent le jeu dans l'espace choisi en amont avec les organisateurs. Des plans, photos ou même une visite préalable, seront nécessaires.
- Choisissent les livres qui seront intégrés au jeu. Quand l'organisateur n'est pas une bibliothèque, un partenariat est indispensable.

### L'organisation

**Le jeu est mené par deux artistes 4 fois par jour pendant 1 h environ.**

- 2 adultes meneurs de jeu doivent s'associer aux artistes.
- Chaque partie s'adresse à 25 joueurs maximum.**
- Chacun s'inscrit pour l'horaire qui lui convient. Prévoir des créneaux spécifiques aux séances scolaires.



## • Prestations :

### Intervention de deux artistes

Maité Childéric et Brigitte Prévost installent et animent le jeu pendant un ou plusieurs jours.

### Coût

- une journée d'installation par 2 artistes :  
**600 € HT (TVA 7,7%)**
  - Une journée de 4 jeux par jour avec 2 artistes :  
**800 € HT (TVA 7,7%)**
  - Par journée supplémentaire avec 2 artistes :  
**600 € HT (TVA 7,7%)**
- Défraiements pour deux personnes sur devis au delà de 50 km.
  - Hébergement et repas à la charge de l'organisateur.

### Contact

**Maité Childéric - 04 94 22 06 14 - [maite.childeric@sr.fr](mailto:maite.childeric@sr.fr)**

**Brigitte Prévost - 04 75 85 74 36 - [compagniecameleon1@orange.fr](mailto:compagniecameleon1@orange.fr)**



Compagnie  
caméléon

**Contact production / diffusion**

Magali Ravier 09 54 93 99 60  
magaliravier@yahoo.fr

**Compagnie Caméléon**

Kerdaniel – 22580 Plouha  
compagniecameleon1@orange.fr  
www.compagniecameleon.fr

[www.compagniecameleon.fr](http://www.compagniecameleon.fr)

