LE GRAND JEU DES CAPUCINS

BRAVO À TOI

Les petites clés
du Grand Jeu
sont entre tes mains

« On sort le Grand Jeu ! »

L'inauguration du Grand Jeu des Capucins, 4 juillet 2017

Le Grand Jeu est un mobilier ludique qui sert à la fois de pièces de puzzle et d'assises à l'échelle de la Place des Machines.

Dans ce livret, tu trouveras

1. **La notice d'utilisation**
   Mode d'emploi
   Règles de sécurité
2. **Une règle du jeu et des variantes**
   Quelques exemples
3. **Des idées d'aménagement du mobilier**
4. **L'histoire de la construction du Grand Jeu**
5. **L'agenda de La Fabrique citoyenne et poétique des Capucins**

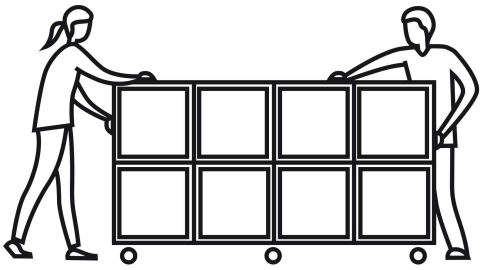
- MODE D'EMPLOI -

1. NOTICE D'UTILISATION

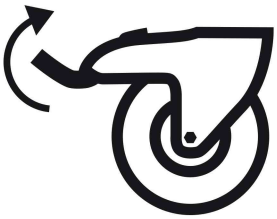
1. Chaque trousseau de clés comporte 2 clés et une pastille colorée correspondant à un des 9 casiers du Grand Jeu.

2. Des cadenas dorés bloquent 2 roues de chaque casier du Grand Jeu. A l'aide d'une des deux clés du trousseau, **ouvrir et retirer les 2 cadenas situés sur les roues du casier.**

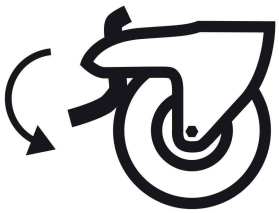
3. Le déplacement d'un casier du Grand Jeu doit être effectué **lentement par 2 personnes.**



4. Pour déplacer le casier, **débloquer les freins** des 2 roues.



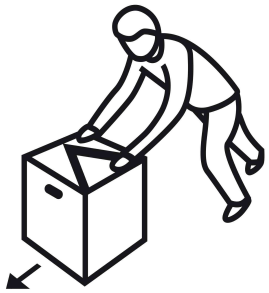
5. Une fois à destination, **bloquer les freins** des 2 roues.



6. Un cadenas argenté ferme le cordon de la housse de protection des casiers. Avec la seconde clé du trousseau, **ouvrir et retirer ce cadenas**.

7. Desserrer le cordon et retirer la housse de protection en binôme.
Astuce : soulever la housse à chaque extrémité en même temps.

8. Sortir les pièces du casier en les posant sur le côté où il y a des patins.



9. Pour déplacer les pièces, **les faire glisser au sol.**

10. Plier les housses et les ranger dans les casiers le temps de l'utilisation du Grand Jeu.

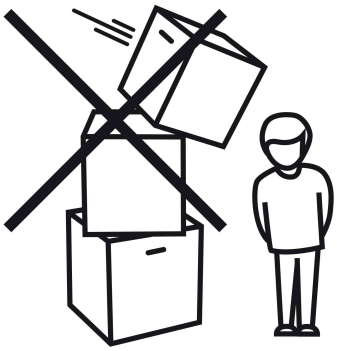
11. Après utilisation, **replacer les pièces dans le casier, remettre la housse de protection** et refermer le cadenas de la housse.

12. Repositionner le casier à l'endroit où il était avant son utilisation, puis refermer les cadenas sur les roues.

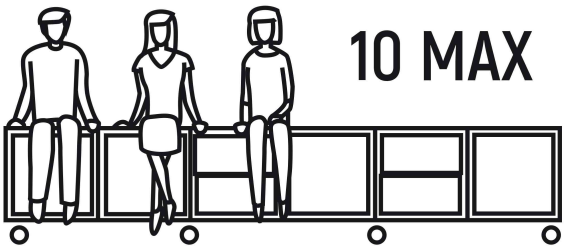
- RÈGLES DE SÉCURITÉ -

Les enfants doivent être accompagnés d'un adulte pour sortir les pièces.
L'usager est responsable de toute utilisation malveillante ou détournée de l'objet.

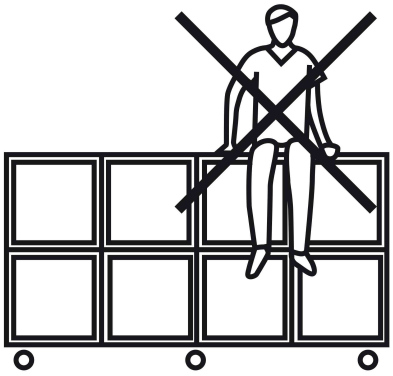
1. Ne pas placer les pièces du Grand Jeu devant les sorties de secours.



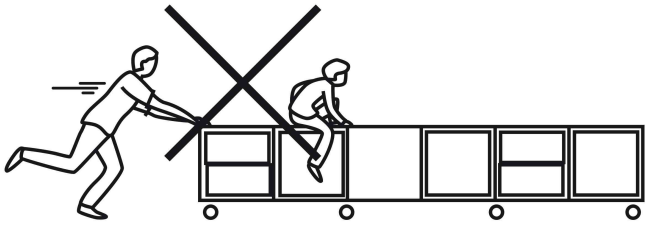
2. Ne pas empiler les pièces.



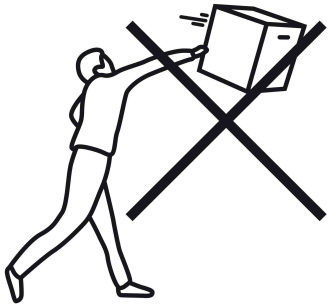
3. Charge maximale des casiers bas : 10 personnes.



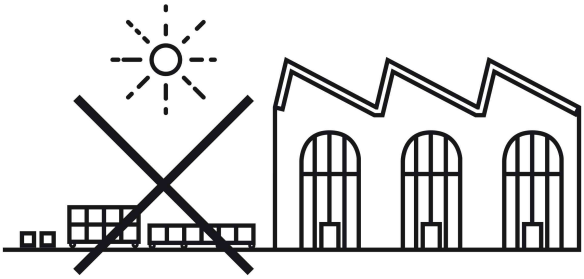
4. Ne pas s'asseoir sur les casiers hauts.



5. Ne pas utiliser les casiers comme des chariots.



6. Ne pas jeter les pièces.



7. Ne pas utiliser les pièces hors du bâtiment.

Nombre de joueurs : illimité
Âge : 0 – 99 ans
Temps de jeu : illimité

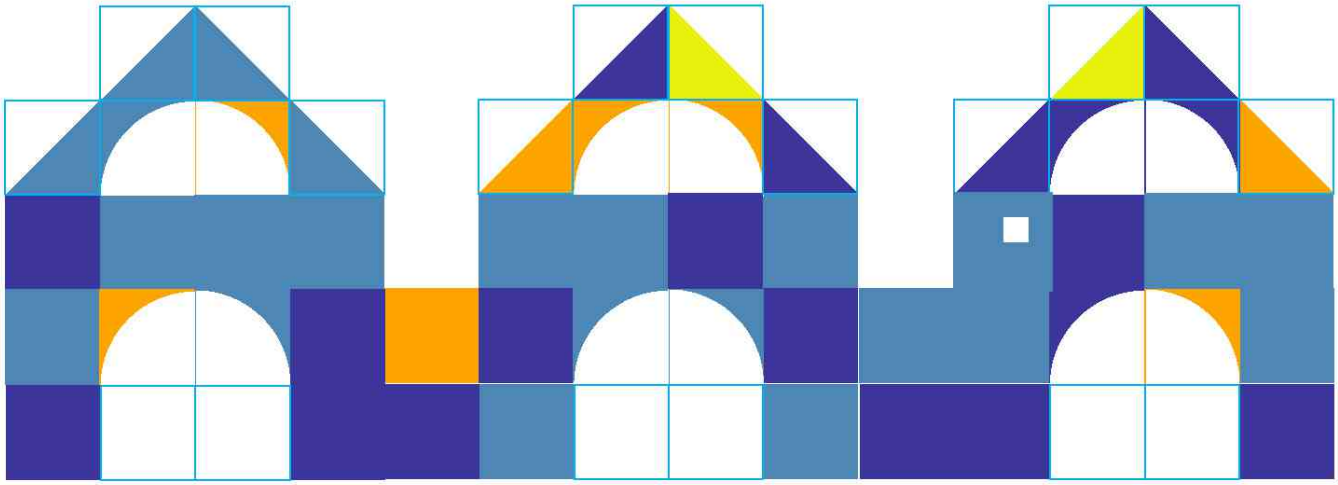
2. LES RÈGLES DU JEU

Contenu du Grand Jeu :

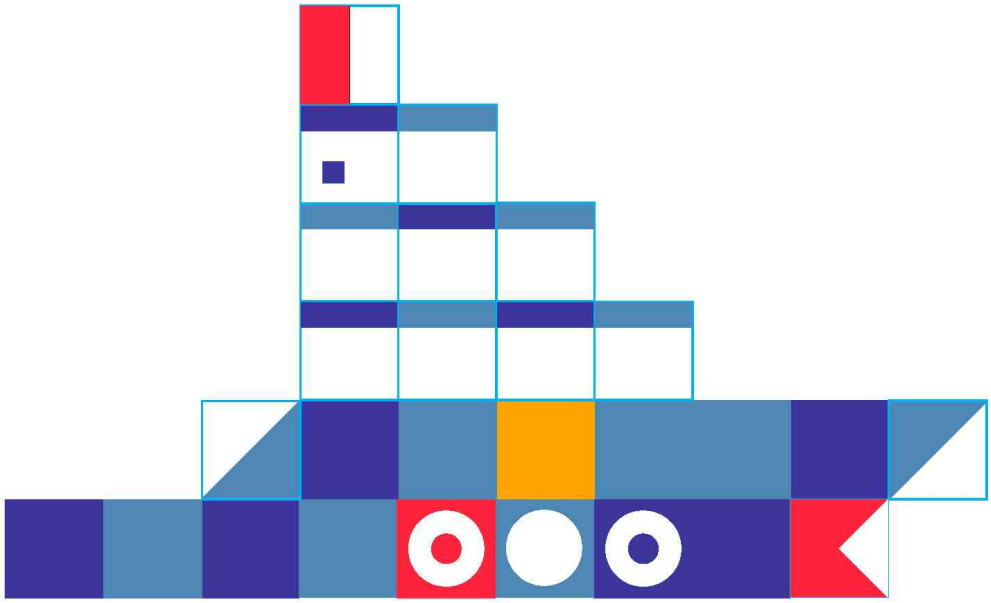
- 128 pièces en bois
- 9 casiers de rangements sur roulette
- 9 bâches
- 9 trousseaux de clés
- 1 chevalet pour les clés et le livret
- le présent livret

Un puzzle géant de 128 pièces...
Laisse parler ton imaginaire !

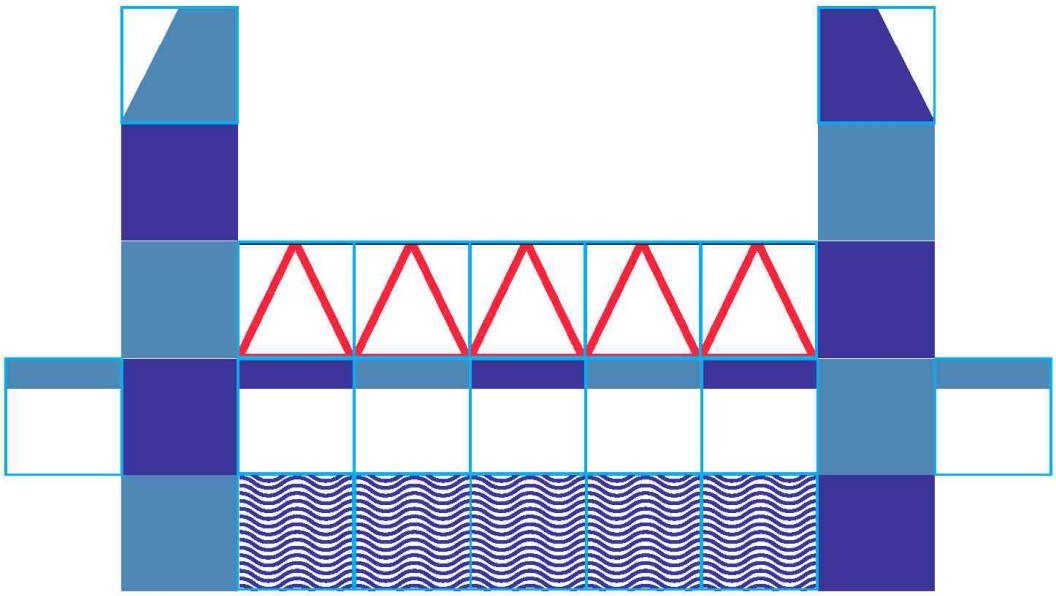
- QUELQUES EXEMPLES -



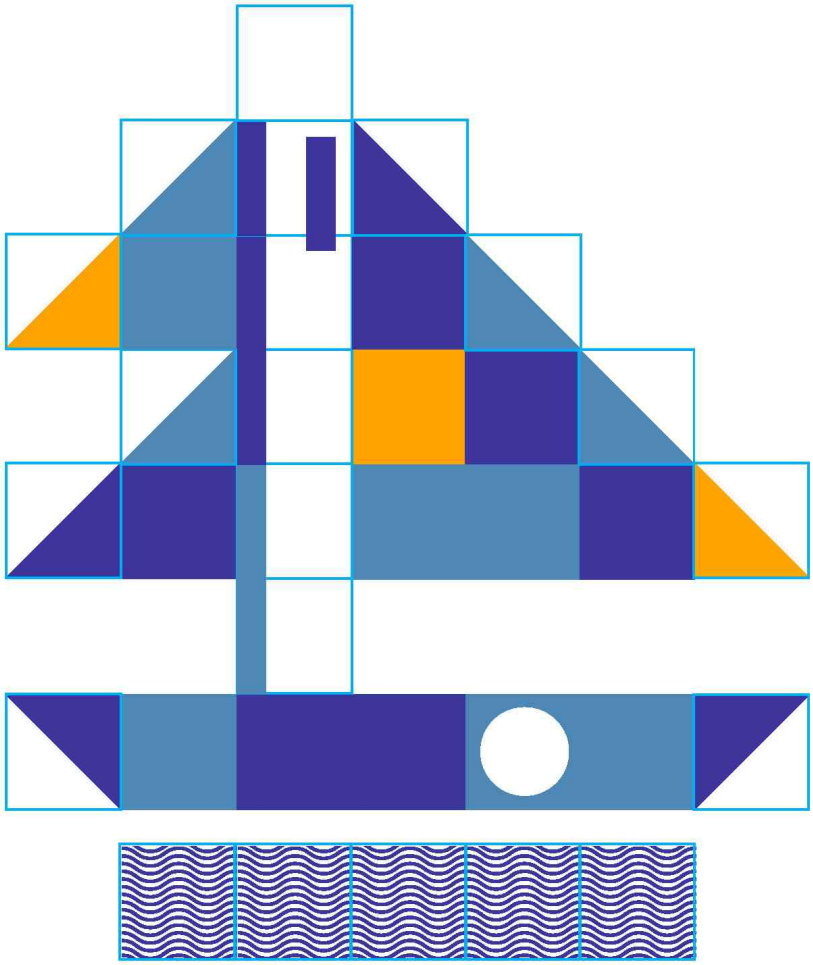
▶ **Les Ateliers des Capucins**



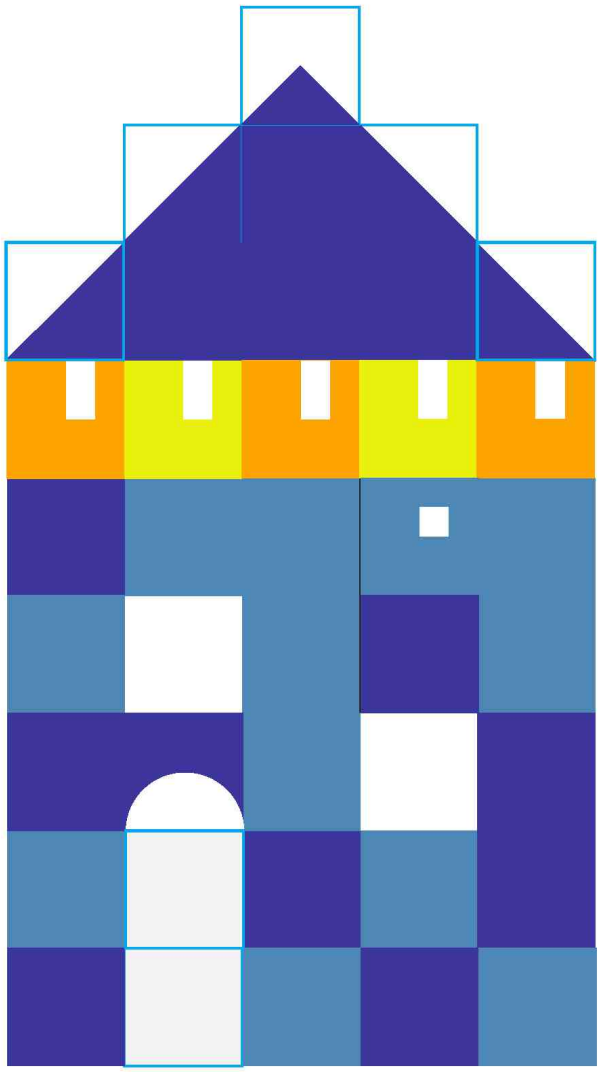
▶ L'Abeille Bourbon



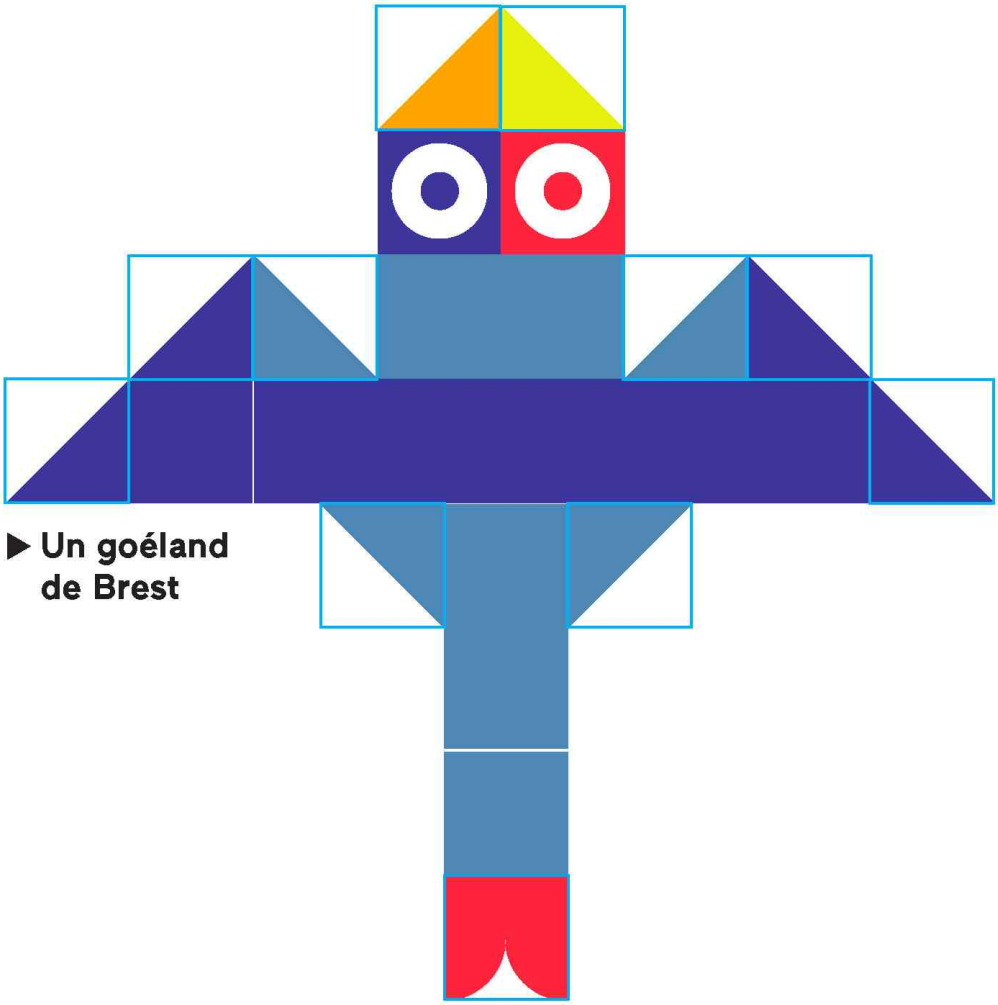
▶ **Le pont de Recouvrance**



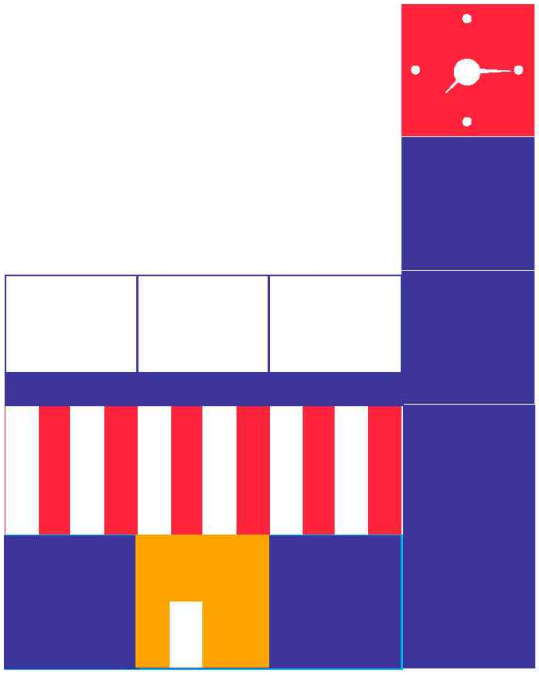
▶ **Un voilier des Fêtes Maritimes**



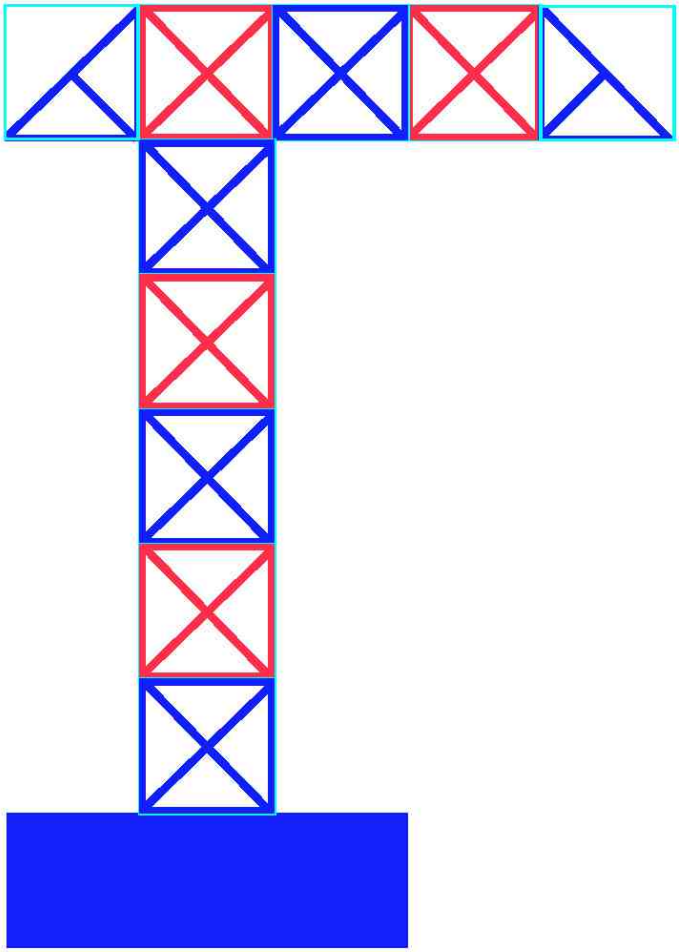
▶ **La Tour Tanguy**



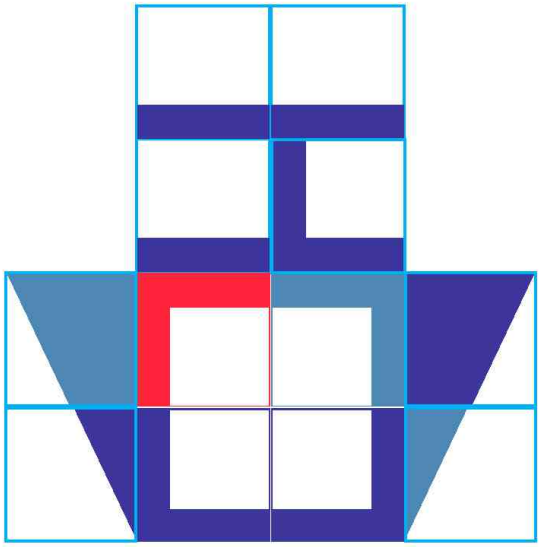
▶ **Un goéland de Brest**



▶ **La Gare de Brest**



▶ **Une grue du port de Brest**



▶ **Une cabine du téléphérique**

Il y a de multiples possibilités d'usage du Grand Jeu.
Fabriquer un labyrinthe par exemple. A toi de jouer !

Et si tu souhaites partager les règles que tu as inventées,
écris sur les pages à la fin de ce livret ou bien à l'adresse :

contact@lafabriquedescapucins.com

www.lafabriquedescapucins.com

3. UN MOBILIER TRANSFORMABLE

Le Grand Jeu c'est aussi : **128 assises et 5 tables**

Il peut être installé à divers endroits
de la Place des Machines.

À agencer selon tes envies et tes besoins !

Tout comme les cubes, les 5 casiers bas
peuvent servir d'assises et de tables.

Table commune #1, octobre 2017

Le Grand Jeu permet de créer des espaces pour échanger.

Table commune #2, novembre 2017

Table commune #3, décembre 2017

Ces aménagements ont été réalisés lors de temps d'échanges de la Fabrique citoyenne et poétique au sein des Ateliers des Capucins.
Pour en savoir plus, rendez-vous à la page suivante...

4. HISTORIQUE

Le Grand Jeu s'inscrit dans une démarche d'aménagement des espaces publics du quartier des Capucins : ***La Fabrique citoyenne et poétique des Capucins***, portée par deux acteurs culturels brestois : **Le Fourneau**, Centre National des Arts de la Rue et de l'Espace Public, et **Passerelle**, Centre d'Art Contemporain d'Intérêt National.

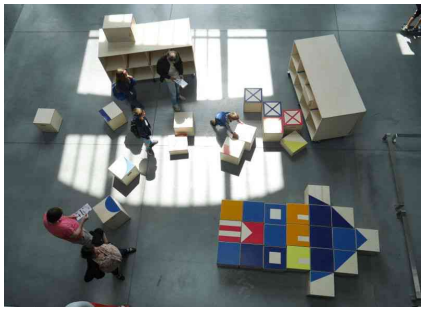
Le Grand Jeu a été imaginé par Les ManufActeurs, un collectif d'architectes, designers et paysagistes brestois, avec la contribution de **300 habitant·e·s « embarqué·e·s »** dans la démarche.

De mars à juillet 2017, **256 pièces** du Grand Jeu ont vu le jour, depuis la conception des images jusqu'à la fabrication des cubes en bois.

Aujourd'hui, la moitié des pièces est disponible sur la Place des Machines et l'autre moitié est au domicile des habitant·e·s, en souvenir de leur participation à la fabrication du Grand Jeu.

Atelier de conception, mars 201

Atelier de fabrication, mai 2017


Expérimentation du jeu, juillet 2017

Mars/Avril 2017
6 ateliers
86 personnes

Les ManufActeurs ont invité les habitant·e·s à imaginer les futures images que pourraient former les pièces du Grand Jeu. 9 représentations des monuments ou symboles de Brest sont sorties de ces ateliers participatifs.

Mai/Juin 2017
8 ateliers
173 personnes

Au cours de 8 journées d'ateliers sur la Place des Machines, les embarqué·e·s ont fabriqué les pièces du Grand Jeu avec les conseils bienveillants des ManufActeurs.

4 juillet 2017
inauguration
92 personnes

« On sort le Grand Jeu ! » : il est inauguré sur la Place des Machines des Ateliers des Capucins.

Juillet à décembre 2017
20 ateliers
610 personnes

Des temps d'expérimentation ont été mis en place afin de tester les règles du Grand Jeu et ses possibilités d'usage.
Ces rendez-vous ont permis au grand public ou à des groupes de s'approprier ce mobilier ludique.

Des artisan·e·s finistérien·ne·s ont contribué à la fabrication du Grand Jeu : la peinture des pièces a été réalisée par Anne Julou (Decor'a, Brest), la conception des bâches en voile par Mathilde Hamon (Le Fil de la Côte, Douarnenez), le graphisme des panneaux par Arnaud Kermarrec (L'illustre fabrique, Brest).

5. L'AGENDA DE LA FABRIQUE
CITOYENNE ET POÉTIQUE DES CAPUCINS

 # Les Tables Communes
Chaque premier jeudi du mois à 12h32
L'équipe de la Fabrique propose un espace de parole et d'échanges entre usagers des Capucins.
Apporte ton pique-nique et partageons nos idées le temps d'un repas.

Pour suivre les actualités et embarquer dans la Fabrique citoyenne et poétique, rendez-vous sur le site :
www.lafabriquedescapucins.com

Pour contacter l'équipe de la Fabrique :
contact@lafabriquedescapucins.com

Pour découvrir la Fabrique en vidéo :
vimeo.com/lafabriquedescapucins

La Fabrique citoyenne et poétique des Capucins est une démarche artistique participative d'aménagement des espaces publics du Plateau des Capucins portée par Brest métropole aménagement pour le compte de la Métropole et la Ville de Brest, financée avec le concours de la Caisse des dépôts et du Projet Investissement Avenir et développée par Le Fourneau Centre National des Arts de la Rue et de l'Espace Public et Passerelle Centre d'art contemporain d'intérêt national avec la complicité d'artistes comme le collectif d'architectes, designers et paysagistes Les ManufActeurs.

Passerelle, Centre d'art contemporain d'intérêt national
www.cac-passerelle.com
+33 (0)2 98 43 34 95

Le Fourneau, Centre National des Arts de la Rue et l'Espace Public
www.lefourneau.com
+33 (0)2 98 46 19 46

Partage tes idées ici !

Partage tes idées ici !

Partage tes idées ici !

Partage tes idées ici !