

MEMORY DU JOUR

**Présentation
et règles du jeu**

Le *Boulon*, Centre National des Arts de la Rue, à Vieux-Condé, accueille chaque année des artistes qui développent des projets en lien avec un territoire. Pour le premier semestre 2013, le *Boulon* a invité Francine Vidal et Nicolas Diaz, de la **Compagnie Caracol**. Ensemble, ils ont parcouru le territoire, rencontré des habitants, observé, écouté, collecté paroles, impressions, sensations. À partir de cette matière, ils ont conçu ce jeu, qui évoque la perception que des habitants d'aujourd'hui ont de l'histoire minière d'hier, dans le Valenciennois.

Mille et un remerciements à chacune des personnes rencontrées, à tous ceux qui ont répondu à l'interview imaginaire, et à tous les partenaires qui nous ont accompagnés durant les différents temps de résidence. Amitiés à Philippe et Yolanda de Bruay-sur-l'Escaut, à Maria et Philippe de Fresnes-sur-l'Escaut, à l'association *Entre Lianes*, à toute l'équipe du *Boulon* et infinies mercis pour la qualité de son accueil et de son accompagnement.

Un jeu conçu par la Compagnie Caracol à partir de collectages de récits de vie dans les villes de Bruay-sur-l'Escaut, Condé-sur-l'Escaut, Fresnes-sur-l'Escaut, Quiévrechain et Vieux-Condé, lors du premier semestre 2013.

Textes: Francine Vidal

Illustrations: Nicolas Diaz

Graphisme: Tony Gonçalves

MEMORY DU JOUR

L'expression « du jour » fait référence à deux éléments :

- Le fait que les textes se basent sur des paroles d'habitants d'aujourd'hui.
- À l'expression liée au travail dans les mines : il y avait ceux qui travaillaient et descendaient « au fond », sous terre, dans les galeries , et ceux qui travaillaient « au jour », en surface.

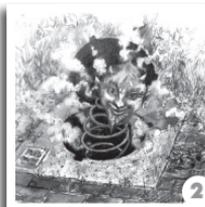
Voici une courte présentation des différentes illustrations, avec le mot-clé du récit.

Tuiles qui s'assemblent par 2



Marteau-piqueur

Il a remplacé au cours du xx^e siècle le pic traditionnel du mineur pour l'abattage du charbon.



Plaque en fer

Autour de chacune de ces têtes de mines, il y avait un carreau de fosse, qui regroupait l'ensemble

des installations de surface nécessaires au fonctionnement de la mine (chevalement, lavoir, atelier, bâtiment des mineurs...).



Creuser – Dêcher

Au début du XIX^e siècle, les compagnies minières se souciaient d'occuper les travailleurs lors de leur temps libre, pour les écarter des estaminets qu'elles considéraient comme une source de troubles (alcool, débats syndicalisés). D'où l'attribution de jardins derrière les maisons. Les mineurs, souvent d'origine paysanne, ont toujours aimé avec passion ces jardins,

qui leur permettaient aussi d'améliorer leur ordinaire grâce aux légumes cultivés.



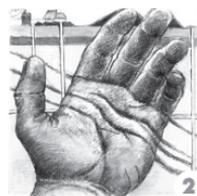
Patrimoine de l'Unesco

Obtenu en juillet 2012, ce classement à l'Unesco a été le point de départ de la proposition du *Boulon* à la *Compagnie Caracol* pour la création de ce jeu, afin de poursuivre d'une autre manière le travail autour de la transmission de l'histoire minière.



Lampe de mineur

Un des objets emblématiques du mineur.



À la vie, à la mort

Les compagnies minières pourvoient à toutes les étapes de la vie du mineur: naissance, école, mariage, logement, travail, loisirs, cimetière, s'assurant ainsi la pérennité de la main-d'œuvre.



Caillou qui Dique

Un endroit en Belgique où il fait bon se promener.



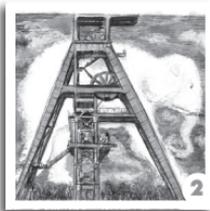
Lego® – Préhistoire

Dans la cité minière, les maisons sont soit individuelles soit jumelées. Dans les corons, toutes les maisons ont un mur mitoyen, d'où l'effet « mur de briques ». Certaines cités minières font aujourd'hui l'objet de programmes de rénovation.



Politiques – Mineurs – Visiteurs

Le Centre Historique Minier de Lewarde a été une étape importante de notre travail.



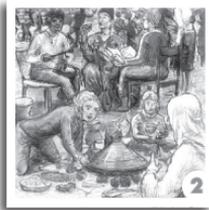
Chevalement

Le chevalement, ou chevalet, est un édifice de bois, métallique ou de maçonnerie (béton, pierre ou brique) construit sur l'ouverture du puits de mine.



Tram – Espaces verts

Lors de notre première résidence en février 2013, les centres villes étaient bouleversés par les travaux liés à la re-création du tram, c'était parfois difficile de voir leurs visages.



Mélange des origines

Lire l'annuaire dans cette région est un véritable éloge de la diversité et un régal de sonorités.

Règles du jeu

MEMORY DU JOUR

De 2 à 6 joueurs

Âge : dès 7 ans

Durée : environ 15 minutes

Matériel

- 1 livret avec les règles du jeu et une présentation de toutes les tuiles.
- 49 tuiles réparties en 4 groupes
 - 24 tuiles qui portent le chiffre 2
 - 6 tuiles qui portent le chiffre 3
 - 16 tuiles qui portent le chiffre 4
 - 3 tuiles spéciales qui portent le signe d'une explosion.

Principe du jeu

Les tuiles s'assemblent :

- Par 2 (il y a 12 paires dans le jeu).
- Par 3 (il y a 3 trios dans le jeu).
- Par 4 (il y a 4 carrés dans le jeu).

Il ne s'agit donc pas, comme dans un memory classique, de découvrir deux tuiles identiques, mais **des groupes de tuiles dont illustration(s) et texte(s) s'assemblent.**

Par exemple, cette illustration et ce texte s'assemblent pour former une paire, le marteau-piqueur étant le sujet principal des 2 tuiles.



Il y a quelques années,
J'ai aidé mon père à ranger sa cave.
D'une main, il m'a passé
un marteau-piqueur,
qui lui servait pour débiter
du charbon. J'ai failli me le faire
tomber sur le pied tellement
J'ai été surpris par son poids.
Il travaillait avec 8 à 10 heures par jour,
en le levant au-dessus de sa tête,
souvent courbé en deux,
dans des galeries boueuses.

2

Certaines associations réunissent :

- 2 tuiles (1 illustration et 1 texte), elles portent le chiffre 2.
- D'autres 3 tuiles (2 illustrations et 1 texte), elles portent le chiffre 3.
- D'autres encore 4 tuiles (2 illustrations et 2 textes, et 3 illustrations et 1 texte), elles portent le chiffre 4.

Les tuiles qui s'assemblent ont une couleur de chiffre identique.

Le but du jeu est de ramasser le plus grand nombre de tuiles possibles.

Mise en place du jeu

Toutes les tuiles sont bien mélangées et placées face cachée en un carré de 7 rangées de 7 tuiles.

Déroulement du jeu

Le plus jeune joueur commence puis le jeu continue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Celui dont c'est le tour découvre une première tuile et doit la retourner face visible.

Le chiffre qui apparaît sur la première tuile retournée lui indique le nombre de tuiles qu'il doit retourner (soit 2, soit 3, soit 4 tuiles).

Si dans l'ensemble des tuiles retournées apparaît un groupe de tuiles qui s'assemblent (soit une paire, soit un trio soit un carré de tuiles), le joueur les ramasse et rejoue encore une fois.

Il rejoue autant de fois qu'il retourne des tuiles qui s'assemblent.

Celui qui tire une tuile « Grisou »

(elle porte un pictogramme au lieu d'un chiffre), doit immédiatement arrêter son tour, et remettre face cachée toutes les tuiles à leur place y compris le Grisou. Il peut cependant placer le Grisou à un autre endroit du plan de jeu, s'il le désire et s'il y a un emplacement de libre. Il ne peut ramasser aucune tuile même s'il a retourné une paire ou un trio.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus que trois tuiles – les « Grisou » – sur le plan de jeu, la partie est terminée. Celui qui a rassemblé le plus de tuiles a gagné la partie.

Tuiles Grisou



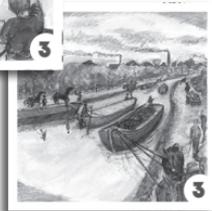
Grisou

Une pensée toute particulière à tous ceux qui ont perdu la vie au fond et à leurs familles.

L'illustration représente un pénitent : Aux XVII^e et XVIII^e siècles, un homme descendait au fond avec une mèche allumée au bout d'une longue perche, pour faire exploser le grisou avant la descente des mineurs.

Il était recouvert de cuirs et de toiles mouillés pour se protéger, mais parfois l'explosion provoquée lui était fatale.

Tuiles qui s'assemblent par 3



Berges de l'Escaut – Péniches – Chevaux

L'Escaut est un fleuve de 355 km de long qui traverse la France, la Belgique et les Pays-Bas, et va se jeter dans la mer du Nord. Il a été canalisé en 1684 en France à partir de Cambrai, notamment pour faciliter la navigation.



Un grand patron – Son propre patron

La marque verte sur l'épaule est un souvenir qui nous a été raconté par deux anciens mineurs.

Tuiles qui s'assemblent par 4



Terrils

Grâce à l'association *Entre Lianes*, on a découvert avec bonheur les richesses végétales et animales de ces milieux naturels hors du commun que sont les terrils, paysages lunaires.



Jeu vidéo – Galeries – On tombe dedans

Ces tuiles évoquent la partie invisible des mines : des milliers de kilomètres de galeries creusées entre 300 et 1000 mètres de profondeur, aujourd’hui inaccessibles.



Don-Secours – Chaubaud-Latour – Belgique

La liste des lieux que cette famille a eu plaisir à découvrir dans cette région était très longue. Impossible de tout citer, vive la curiosité !



Thiers – Écrasement sanglant

La cité de Thiers à Bruay-sur-l'Escaut est un lieu chargé d'histoire, de mémoire, et de vie aussi. On la souhaite longue et belle à tous ses habitants.

La Compagnie Caracol

Créée par Francine Vidal en juillet 2000, cette compagnie explore l'art de raconter des récits, des vrais, des farfelus, des rêvés, à la croisée de plusieurs disciplines : théâtre, conte, musique, danse, architecture, arts plastiques. Depuis 2010, Nicolas Diaz et Francine Vidal parcourent différentes villes ou régions de France pour créer des jeux de société sur mesure. Ce travail de jeu-documentaire mené à partir de collectages de récits de vie, est toujours ponctué par une manifestation artistique et festive pour la sortie du jeu. Pour plus d'informations : www.compagniecaracol.com



Autres jeux réalisés par la Compagnie Caracol

Le jeu de la Tour blanche

Visite insolite de la ville d'Issoudun sous la forme d'un jeu de l'oie, à l'initiative d'Excentriques, festival de la région Centre.



Le jeu des Terres Vives

Un jeu des 7 familles pour la communauté de communes des Terres Vives (au nord de Bourges), à l'initiative du festival Brins de Cultures.



Le Bòsc

Un jeu inspiré du Tock pour les régions du Queyras et du Val Varaita, édition bilingue français-italien, à l'initiative du Parc Naturel Régional du Queyras dans le cadre du PIT Monviso.



Compagnie Caracol

Un jeu de la **Compagnie Caracol**
4, rue de l'Abattoir
71460 Saint-Gengoux-le-National
Tél. : 06 79 41 07 87
spectacles.caracol@gmail.com
www.compagniecaracol.com

LE BOULON

Centre National des Arts de la Rue

Une initiative du
Centre National des Arts de la Rue
Le Boulon
Z.A le Brasseur - Avenue de la Gare
59690 Vieux-Condé
Tél. : 03 27 20 35 40
contact@leboulon.fr
www.leboulon.fr



Nord
LES DÉPARTEMENTS

VALENCIENNES
METROPOLE

