

# **Le Terrain, le joueur et le consultant — GUIDE DES JEUX**

## **Expérimentations artistiques et sportives dans le cadre des transformations urbaines du quartier PLEYEL, SAINT-DENIS — 2016 / 2018**

|   |   |
|---|---|
| Introduction : LE TERRAIN, LE JOUEUR ET LE CONSULTANT | 3 |
| LE MOT DE L'ENTRAINEUR                                | 7 |

|                                   |    |
|-----------------------------------|----|
| Jouer au JEU DE LA BALLE          | 11 |
| Ecrire un HYMNE                   | 15 |
| Carte des LIEUX ET DES ACTEURS    | 19 |
| Fabriquer des MAILLOTS            | 23 |
| Organiser un TO BUT OR NOT TO BUT | 27 |
| Carte du PLEYEL VÉCU              | 31 |
| Organiser une GRANDE RENCONTRE    | 35 |
| Organiser une BALADE SONORE       | 39 |
| Carte des PRÉCONISATIONS          | 43 |

|               |    |
|---------------|----|
| Remerciements | 47 |
| Ours          | 48 |

|  |        |
|--|--------|
| HYMNE + BLASON équipe Mission Publique           | V      |
| HYMNE + BLASON équipe Pleyel                     | IX     |
| HYMNE + BLASON équipe Barça de Saint-Denis       | XIII   |
| HYMNE + BLASON équipe Big School                 | XVII   |
| HYMNE + BLASON équipe QLF                        | XXI    |
| HYMNE + BLASON équipe Les Défenseurs de la Butte | XXV    |
| HYMNE + BLASON équipe Ampère jamais              | XXIX   |
| HYMNE + BLASON équipe Les Petits Boulangers      | XXXIII |
| HYMNE + BLASON équipe Les Lumières Pleyel        | XXXVII |
| HYMNE + BLASON équipe Les Désenchantés           | XLI    |
| HYMNE + BLASON équipe Anniina Ja Muut            | XLV    |

## Introduction : LE TERRAIN, LE JOUEUR ET LE CONSULTANT

Octobre 2018, les marteaux piqueurs préparent l'arrivée de la gare du Grand Paris Express sur le quartier Pleyel à Saint-Denis. D'ici 2024, de nombreux projets vont voir le jour : installation de la piscine et du village olympiques et paralympiques, ouverture de la gare Pleyel, la plus grande du Grand Paris Express, construction du franchissement du faisceau ferré entre Pleyel et la Plaine et du futur pont bâti, mise en place d'une nouvelle bretelle sur l'échangeur autoroutier de l'A86, construction d'un nouveau quartier de vie dont « Les Lumières Pleyel ». C'est du lourd ! Difficile de se représenter les conséquences réelles sur le quartier. Plaine Commune, Territoire de la Culture et de la Création et la Ville de Saint-Denis, ont passé commande à des artistes pour accompagner ces transformations. C'est l'équipe regroupant le groupe d'artistes et de chercheurs GONGLE et la coopérative culturelle CUESTA qui a remporté l'appel d'offres, avec un projet intitulé LE TERRAIN, LE JOUEUR ET LE CONSULTANT. L'objectif ? Ouvrir un espace de dialogue sur le projet urbain et se projeter ensemble dans l'avenir du quartier.

Entre novembre 2017 et juin 2018, ceux qui habitent et traversent le quartier Pleyel à Saint-Denis nous ont épaulés dans une série d'expérimentations urbaines, sportives et artistiques sur le quartier. Deux « tours de terrain » et plus de cinquante ateliers furent organisés comme autant de tentatives de lecture du quartier et des enjeux de transformation qui l'agitent. Des participants d'horizons très différents se sont emparés de la démarche, témoignant des trésors d'engagement, de créativité et d'un gros désir de projets collectifs. Leur implication a permis de nombreuses réalisations : affichages dans l'espace public, cartes postales imprimées et sonores, constitution de onze équipes comme autant de points de vue sur le quartier, installation de club-houses pour se regrouper, se poser et réfléchir... Et enfin une GRANDE RENCONTRE au cours de laquelle les onze équipes de Pleyel ont confronté leurs points de vue sur le quartier, partagé leurs attentes et leurs inquiétudes à travers leurs HYMNES, leurs MAILLOTS et des parties de TO BUT OR NOT TO BUT, un jeu de foot et théâtre inventé par GONGLE.

Beaucoup de fils peuvent être tirés de ce projet. Tandis que les transformations sur le quartier débutent à peine, ce GUIDE DES JEUX raconte ce qui a eu lieu et propose une base pour inventer la suite.

## SOMMES-NOUS AU COMPLET ?

**On est l'équipe de la Mission Publique. ¶ On est l'équipe pluridisciplinaire dont le capitaine est Pierre. ¶ Pour Plaine Commune et la Ville de Saint-Denis on a la fibre artistique. ¶ L'intérêt général c'est notre Saint-Graal. ¶ Pour les gens de Pleyel, on irait jusqu'au ciel.**

**Travailler aujourd'hui pour aller vers demain, ¶ sans se faire dépasser... Avons-nous les moyens ? ¶ Associons, consultons pour construire des ponts. ¶ Sommes-nous au complet pour ce nouveau rebond ?**

**Notre territoire, c'est le quartier Pleyel. ¶ Plein de gens y vivent, y naissent, y grandissent. ¶ Pleyel, c'est un quartier avec beaucoup de salariés ¶ et peu d'arbres, c'est un quartier à reverdir. ¶ Pleyel, qui de son isolement doit sortir, ¶ qui sera demain plus proche de ses voisins.**

**Travailler aujourd'hui pour aller vers demain, ¶ sans se faire dépasser... Avons-nous les moyens ? ¶ Associons, consultons pour construire des ponts. ¶ Sommes-nous au complet pour ce nouveau rebond ?**

En s'appuyant sur ces différentes qualités du jeu, GONGLE a élaboré un théâtre à sa façon : contextualisé, participatif et documentaire. Au-delà du théâtre, le jeu permet de formaliser les échanges entre des groupes sociaux qui ne se côtoient pas habituellement. Dans un endroit comme Pleyel, le jeu permet de donner un cadre à la rencontre et à la confrontation des points de vue comme des positions.

Ainsi on trouve sur les fiches carrées : le fameux JEU DE LA BALLE, pour se présenter de façon horizontale et s'entraîner à faire la passe ; le protocole d'écriture des HYMNES, pour présenter son équipe et construire une position commune ; les étapes de fabrication des MAILLOTS, pour communiquer de façon synthétique son point de vue ; les règles du TO BUT OR NOT TO BUT, pour ralentir et donner à chacun une possibilité de jouer ; et enfin, des conseils pour organiser une GRANDE RENCONTRE et fédérer au-delà de son entourage direct.

Ce qui est très beau, très fou et très déstabilisant avec le jeu, c'est qu'il est à la fois dans le monde et à l'abri de celui-ci. C'est un espace de repli, de ressourcement et d'entraînement pour faire face à la vie, à sa douceur, comme à son âpreté et ses injustices. Les quelques « trucs et astuces » partagés ici, semblent bien dérisoires au regard des enjeux sociaux et de transformation urbaine auxquels sont confrontés les habitants du quartier. Cependant, il faut bien commencer par un bout. Savoir faire équipe, se rencontrer et se confronter peut être un bon début.

### QU'EST-CE QUE TU ME CHANTES ?

Sur les marque-pages sont imprimés les HYMNES et les BLASONS réalisés par les onze équipes du quartier. Dans cette période de grandes transformations urbaines, ils donnent à entendre les espoirs et les combats de ceux qui sont aux premières loges de la construction du Grand Paris.

1 — L'équipe Mission Publique est composée de représentants de Plaine Commune et de la Ville de Saint-Denis.

2 — L'équipe Pleyel représente les jeunes de l'Antenne Jeunesse.

3 — L'équipe Barça de Saint-Denis est composée d'enfants qui s'entraînent au Barça Saint-Denis et de leurs mères qui les accompagnent à l'entraînement .

4 — L'équipe Big School représente l'école Anatole France : parents, enfants, animateurs.

5 — L'équipe QLF c'est Que la Famille, sur trois générations.

6 — L'équipe des Défenseurs de la Butte représente les habitants de la rue du Docteur Poiré, mobilisés autour de la modification de l'échangeur autoroutier de l'A86.



**Grand chamboulement pour le quartier : la carte est redistribuée. Une nouvelle dynamique, de nouveaux habitants. Parlera-t-il du Pleyel d'avant ? Demain nous imaginons : un quartier exemplaire, un quartier tout vert, ludique et animé, pour les enfants, apaisé.**

**Travailler aujourd'hui pour aller vers demain, sans se faire dépasser... Donnons-nous les moyens ! Associations, consultons pour construire des ponts. Sommes nous au complet pour ce nouveau rebond ?**



#### LE MOT DE L'ENTRAINEUR

Le quartier Pleyel est morcelé, les habitations sont lovées entre de grands bâtiments principalement dédiés au travail. À première vue, ce quartier semble étanche à la rencontre des salariés et des habitants, et au-delà, des habitants entre eux.

L'idée d'organiser un tournoi de football des équipes de Pleyel, nous la devons à Amine, un enfant de douze ans qui a déménagé depuis. Lorsqu'il nous a proposé son idée, il a immédiatement commencé à lister les équipes qui pourraient s'affronter. Pour lui, elles étaient claires et définies, comme autant d'entités existantes, représentantes de territoires précis de Pleyel.

Constituer des équipes, c'était l'occasion de faire un point sur les forces du quartier en termes d'organisation, l'occasion de donner à entendre des paroles situées, contextualisées et portées de vive voix par des groupes confrontés directement à des enjeux liés au projet urbain. Le 23 juin 2018, avec de nombreux acteurs clefs de Pleyel, nous avons organisé une GRANDE RENCONTRE, tournoi de foot théâtralisé et commenté en direct, pour confronter les positions des équipes, donner à entendre les points d'opposition et les convergences.

Pour en arriver là, à cette performance à plus de cent acteurs, habitants et salariés se sont impliqués activement dans le projet. Ils ont beaucoup joué et discuté avec nous et ont produit des matériaux précieux qui témoignent de Pleyel hier, aujourd'hui et demain.

Toute la documentation visuelle, écrite et sonore est disponible en ligne sur le blog du projet. Ici vous pouvez découvrir un GUIDE DES JEUX, mode d'emploi du projet qui dévoile ses ingrédients et vous propose de prendre part au jeu ou de le poursuivre.

#### À QUOI ON JOUE LÀ ?

Sur les pages carrées sont partagé six jeux à travers lesquels ont été discutés les projets urbains sur le quartier.

C'est en cherchant à repenser les façons de faire du théâtre que le groupe d'artistes et de chercheurs GONGLE a commencé à être attentif au jeu. Activité délimitée dans l'espace et le temps, le jeu permet de faire des expériences et de se consolider pour appréhender la vie. L'avantage du jeu, c'est d'être organisé autour de règles explicites, alors que la vie de tous les jours est beaucoup plus complexe à démêler.

Les jeux connaissent aussi de nombreuses variantes formelles, un « chat » peut évoluer en « chat perché » ou « chat glaçon », cette plasticité est épatante : elle permet de tenter des changements à petite échelle, d'observer les effets et d'agencer au besoin.

En s'appuyant sur ces différentes qualités du jeu, GONGLE a élaboré un théâtre à sa façon : contextualisé, participatif et documentaire. Au-delà du théâtre, le jeu permet de formaliser les échanges entre des groupes sociaux qui ne se côtoient pas habituellement. Dans un endroit comme Pleyel, le jeu permet de donner un cadre à la rencontre et à la confrontation des points de vue comme des positions.

Ainsi on trouve sur les fiches carrées : le fameux JEU DE LA BALLE, pour se présenter de façon horizontale et s'entraîner à faire la passe ; le protocole d'écriture des HYMNES, pour présenter son équipe et construire une position commune ; les étapes de fabrication des MAILLOTS, pour communiquer de façon synthétique son point de vue ; les règles du TO BUT OR NOT TO BUT, pour ralentir et donner à chacun une possibilité de jouer ; et enfin, des conseils pour organiser une GRANDE RENCONTRE et fédérer au-delà de son entourage direct.

Ce qui est très beau, très fou et très déstabilisant avec le jeu, c'est qu'il est à la fois dans le monde et à l'abri de celui-ci. C'est un espace de repli, de ressourcement et d'entraînement pour faire face à la vie, à sa douceur, comme à son âpreté et ses injustices. Les quelques « trucs et astuces » partagés ici, semblent bien dérisoires au regard des enjeux sociaux et de transformation urbaine auxquels sont confrontés les habitants du quartier. Cependant, il faut bien commencer par un bout. Savoir faire équipe, se rencontrer et se confronter peut être un bon début.

#### QU'EST-CE QUE TU ME CHANTES ?

Sur les marque-pages sont imprimés les HYMNES et les BLASONS réalisés par les onze équipes du quartier. Dans cette période de grandes transformations urbaines, ils donnent à entendre les espoirs et les combats de ceux qui sont aux premières loges de la construction du Grand Paris.

1 — L'équipe Mission Publique est composée de représentants de Plaine Commune et de la Ville de Saint-Denis.

2 — L'équipe Pleyel représente les jeunes de l'Antenne Jeunesse.

3 — L'équipe Barça de Saint-Denis est composée d'enfants qui s'entraînent au Barça Saint-Denis et de leurs mères qui les accompagnent à l'entraînement .

4 — L'équipe Big School représente l'école Anatole France : parents, enfants, animateurs.

5 — L'équipe QLF c'est Que la Famille, sur trois générations.

6 — L'équipe des Défenseurs de la Butte représente les habitants de la rue du Docteur Poiré, mobilisés autour de la modification de l'échangeur autoroutier de l'A86.

7 — L'équipe Ampère Jamais est constituée de salariés d'EDF.

8 — L'équipe des Petits Boulangers est composée de parents, enfants et enseignants du groupe scolaire Petits Pianos Lili Boulanger.

9 — L'équipe Lumières Pleyel représente les lauréats du concours « Inventons la métropole sur le méta-îlot ».

10 — L'équipe des Désenchantés est constituée de membres du conseil citoyen du quartier Pleyel Confluence.

11 — L'équipe Anniina Ja Muut c'est Anniina et les autres étudiants de 1<sup>ère</sup> année de l'Académie Fratellini.

#### IL EST OÙ LE TERRAIN ?

Les grands papiers pliés sont des cartes du quartier. Elles donnent des informations et des préconisations en direction de tous ceux qui vont (a)ménager ce quartier : maîtrises d'ouvrage, maîtrises d'œuvre, acteurs économiques, associations, collectifs d'habitants...

La carte des LIEUX ET DES ACTEURS recense tous les acteurs du quartier ou à proximité immédiate. Elle renseigne aussi les lieux forts du quartier : morceaux de patrimoine évidents ou lieux plus intimes.

La carte du PLEYEL VÉCU indique les équipes de la GRANDE RENCONTRE, des extraits d'HYMNES donnant à entendre le quartier tel qu'il est vécu et les points d'écoute de la CARTOGRAPHIE SONORE.

La carte des PRÉCONISATIONS indique les actions à mener immédiatement (ou le plus rapidement possible). Le temps long de l'aménagement n'étant pas celui des habitants, c'est demain qu'il faudra, avec tous les moyens possibles, chercher à mettre en place ces petites actions légères et peu coûteuses mais qui transformeront vraiment la vie du quartier. Elle est réalisée à l'issue de la démarche, elle donne une vision du quartier à un moment « T », mais bien sûr elle ne peut que s'enrichir et s'ajuster au cours de la vie du quartier.



## ON VERRA LES GAGNANTS ET LES PERDANTS

Nous sommes Pleyel. ¶ Nous sommes Ayoub, Adnan, Nama, Badara, Kapo, Adam, Amidou, Ryan, Oussama, Yanis, Omar, Dylan, Mamadou, Shadrak, Dalil, Chesley, Younes, Mohammed, Mohssen, Cyril, et les autres ! ¶ Il y a des grands, des petits, des voyous, toutes les nationalités. ¶ Tous nous sommes de Pleyel 2·0.

Combien de temps ça va durer ? ¶ On attend la Ligne 16 et on verra les gagnants et les perdants.

Aujourd'hui nous allons à l'AMJ. ¶ 12, places des Pianos neuf trois deux-cents Pleyel. ¶ Il y a des footballeurs et des ballons, ¶ il y a des médiateurs, des animateurs, des bâtiments, ¶ mais le terrain est en ruine, on joue devant le métro.

Combien de temps ça va durer ? ¶ On attend la Ligne 16 et on verra les gagnants et les perdants.

Demain, les p'tits deviennent des footeux. ¶ Il y a beaucoup de gens qui viennent tout le temps, ils veulent jouer. ¶



7 — L'équipe Ampère Jamais est constituée de salariés d'EDF.

8 — L'équipe des Petits Boulangers est composée de parents, enfants et enseignants du groupe scolaire Petits Pianos Lili Boulanger.

9 — L'équipe Lumières Pleyel représente les lauréats du concours « Inventons la métropole sur le méta-îlot ».

10 — L'équipe des Désenchantés est constituée de membres du conseil citoyen du quartier Pleyel Confluence.

11 — L'équipe Anniina Ja Muut c'est Anniina et les autres étudiants de 1<sup>ère</sup> année de l'Académie Fratellini.

#### IL EST OÙ LE TERRAIN ?

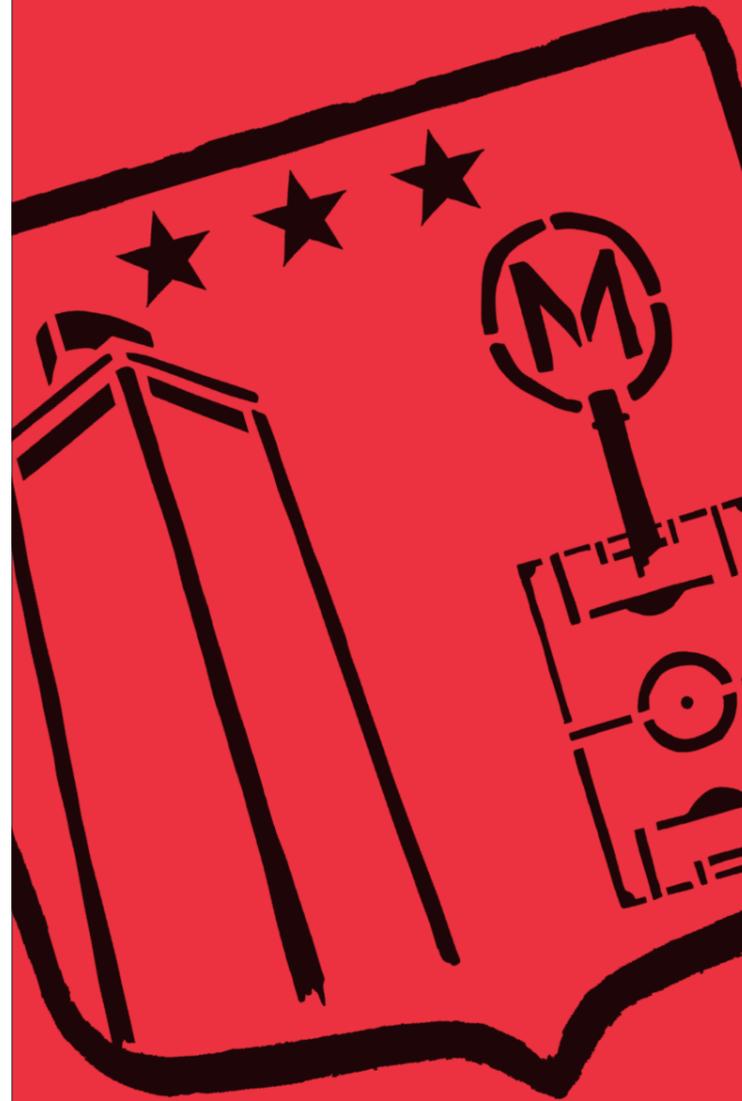
Les grands papiers pliés sont des cartes du quartier. Elles donnent des informations et des préconisations en direction de tous ceux qui vont (a)ménager ce quartier : maîtrises d'ouvrage, maîtrises d'œuvre, acteurs économiques, associations, collectifs d'habitants...

La carte des LIEUX ET DES ACTEURS recense tous les acteurs du quartier ou à proximité immédiate. Elle renseigne aussi les lieux forts du quartier : morceaux de patrimoine évidents ou lieux plus intimes.

La carte du PLEYEL VÉCU indique les équipes de la GRANDE RENCONTRE, des extraits d'HYMNES donnant à entendre le quartier tel qu'il est vécu et les points d'écoute de la CARTOGRAPHIE SONORE.

La carte des PRÉCONISATIONS indique les actions à mener immédiatement (ou le plus rapidement possible). Le temps long de l'aménagement n'étant pas celui des habitants, c'est demain qu'il faudra, avec tous les moyens possibles, chercher à mettre en place ces petites actions légères et peu coûteuses mais qui transformeront vraiment la vie du quartier. Elle est réalisée à l'issue de la démarche, elle donne une vision du quartier à un moment « T », mais bien sûr elle ne peut que s'enrichir et s'ajuster au cours de la vie du quartier.

**Des bâtiments, un terrain de foot, des immeubles, des barbecues, un hôtel. ¶ Demain, plus de problèmes, on a des villas.**



Jouer au JEU DE LA BALLE

11



- 1 — Constituer un groupe.
- 2 — Se mettre en cercle.
- 3 — Faire un premier tour des prénoms.
- 4 — Faire un deuxième tour des prénoms (si nécessaire).
- 5 — Passer la balle en glissant une main sur l'autre vers un joueur et en disant le nom de ce joueur.
- 6 — Attraper la balle en glissant une main sur l'autre vers soi.
- 7 — Passer la balle à un autre joueur en glissant une main sur l'autre et en disant le nom de ce joueur.

Variante n°1 — Remplacer les prénoms par des fonctions sociales, des surnoms, le lieu d'habitation, le moyen de locomotion, le nom de son hobby, son domaine de recherche, le nom du service où l'on travaille. Agrémenter selon les besoins de la rencontre.

Variante n°2 — Rester silencieux, la balle circule avec le regard uniquement.

du quartier.



## NE LÉSER AUCUN QUARTIER

**Nous sommes le Barça de Saint-Denis. ¶ Saïda, Sofia, Selim, Nael, Souhaïl, Hillel, Latifa et Nora, ¶ et les remplaçants : Djelali, Farid et Kamel. ¶ Enfants et mamans, on représente l'Île-de-France. ¶ Dionysiens de naissance, on veut participer ¶ à l'amélioration du paysage urbain.**

**Saint-Denis au vent, ¶ améliorer le quotidien des Dionysiens, ¶ et ne léser aucun quartier. ¶ Barça Saint-Denis ! Barça Saint-Denis !**

**Samedi matin entraînement, gymnase Aimée Lallement, ¶ introuvable aujourd'hui, même avec GPS comme équipement. ¶ Aucun panneau au 97, boulevard Finot, ¶ le gymnase est tout neuf, comme celui de la Plaine. ¶ Pas de grasse mat', levé à 6 du mat' direct A86, ¶ circulation fluide, pas comme en semaine.**

**Saint-Denis au vent, ¶ améliorer le quotidien des Dionysiens, ¶ et ne léser aucun quartier. ¶ Barça Saint-Denis ! Barça Saint-Denis !**

**Demain, nous viendrons en transport ou à vélo,**





oxygénés. ¶ Après l'entraînement, tout trempé, on joue au parc à côté. ¶ Pas fatigués on se fait un concert en plein air, ¶ moins de circul', vive la qualité de l'air. ¶ Au lieu de se lobotomiser avec des PS4.

Saint-Denis au vent, ¶ améliorer le quotidien des Dionysiens, ¶ et ne léser aucun quartier. ¶ Barça Saint-Denis! Barça Saint-Denis!



- 1 — Constituer un groupe.
- 2 — Se mettre en cercle.
- 3 — Faire un premier tour des prénoms.
- 4 — Faire un deuxième tour des prénoms (si nécessaire).
- 5 — Passer la balle en glissant une main sur l'autre vers un joueur et en disant le nom de ce joueur.
- 6 — Attraper la balle en glissant une main sur l'autre vers soi.
- 7 — Passer la balle à un autre joueur en glissant une main sur l'autre et en disant le nom de ce joueur.

du quartier.



Écrire un HYMNE

15

peu à peu on s'agrandit.

Quels aménagements pour les travaux d'aménagement? ¶ Et quand ils seront finis: quel âge auront nos enfants?

Il va y avoir de la poussière, ¶ mais pour une bonne cause derrière. ¶ Solide et agréable, un nouvel équipement, ¶

19



\*<http://leterrain-lejoueur-leconsultant.tumblr.com/leprojeturbain>

## L'ÉCOLE C'EST LE CŒUR

Nous sommes the Big School : † Anouar le buteur, Sabrina l'attaquante, † Djouza le goal, Cloudy the clouds, † Oriane la coriace, Lali tout simplement, † Axel et Elodie les Mexicains, † et Rim la frime. † Les enfants c'est notre quotidien. † C'est pour ça qu'on est là, pour ça qu'on se battra.

Quels aménagements pour les travaux d'aménagement ? † Et quand ils seront finis : quel âge auront nos enfants ?

Nous sommes nombreux à côté d'une grande tour. † Comme une ancienne maison quelque part dans la forêt. † Une mini société, entourée de chantiers, † Au milieu d'un désert impatient de s'animer : † un cube plein de vie, l'école, c'est le cœur, et peu à peu on s'agrandit.

Quels aménagements pour les travaux d'aménagement ? † Et quand ils seront finis : quel âge auront nos enfants ?

Il va y avoir de la poussière, † mais pour une bonne cause derrière. † Solide et agréable, un nouvel équipement, †

- 1 — Réunir une équipe.
- 2 — Désigner un scripte.
- 3 — Écouter la présentation des projets urbains par Pierre et Benoit, les urbanistes de Plaine Commune en charge du quartier Pleyel\*.
- 4 — Discuter le projet.
- 5 — Prendre des notes (scripts).
- 6 — Pour l'écriture, choisir une forme de vers (vers libre, octosyllabes, décasyllabes, alexandrins...)

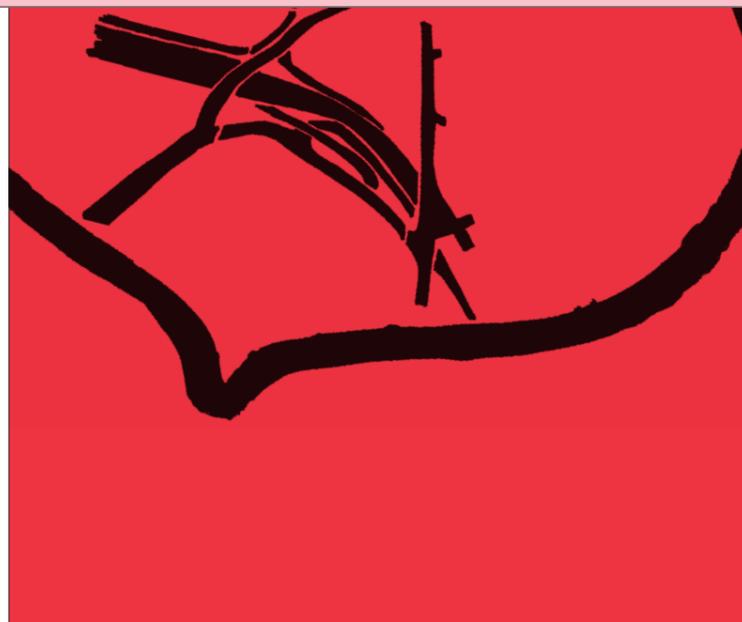
**1<sup>er</sup> couplet — présentation de l'équipe**  
Vers n°1 : mentionner le nom de l'équipe et son territoire. Vers n°2 : faire la liste des membres de l'équipe (prénoms, surnoms, âges, métiers, place dans le jeu). Vers n°3 : faire la liste des particularités des membres de l'équipe. Vers n°4 : se décrire collectivement.

**2<sup>e</sup> couplet — le territoire de l'équipe aujourd'hui**  
Vers n°1 : mentionner le lieu de travail, de vie, d'études. Vers n°2 : mentionner l'adresse, la rue et/ou la situation dans le quartier. Vers n°3 : décrire l'environnement.

**3<sup>e</sup> couplet — le territoire de l'équipe demain**  
Vers n°1 : mentionner le lieu de travail, de vie, d'études souhaité pour demain. Vers n°2 et 3 : décrire l'environnement futur et/ou éventuellement des espoirs pour le futur. Vers n°4 : compléter la phrase suivante « Nous espérons que... »

**Refrain — problématiques de l'équipe**  
Rendre compte sous forme d'une ou deux questions des problématiques de l'équipe par rapport au projet urbain.

du quartier.





bénéfique pour les enfants. ¶  
Salle de spectacle,  
médiathèque, un lieu pour  
jouer, ¶ où on pourra se  
retrouver. ¶ Pendant les  
travaux, l'école est un havre  
de paix. ¶ Espérons qu'elle ne  
soit pas isolée.

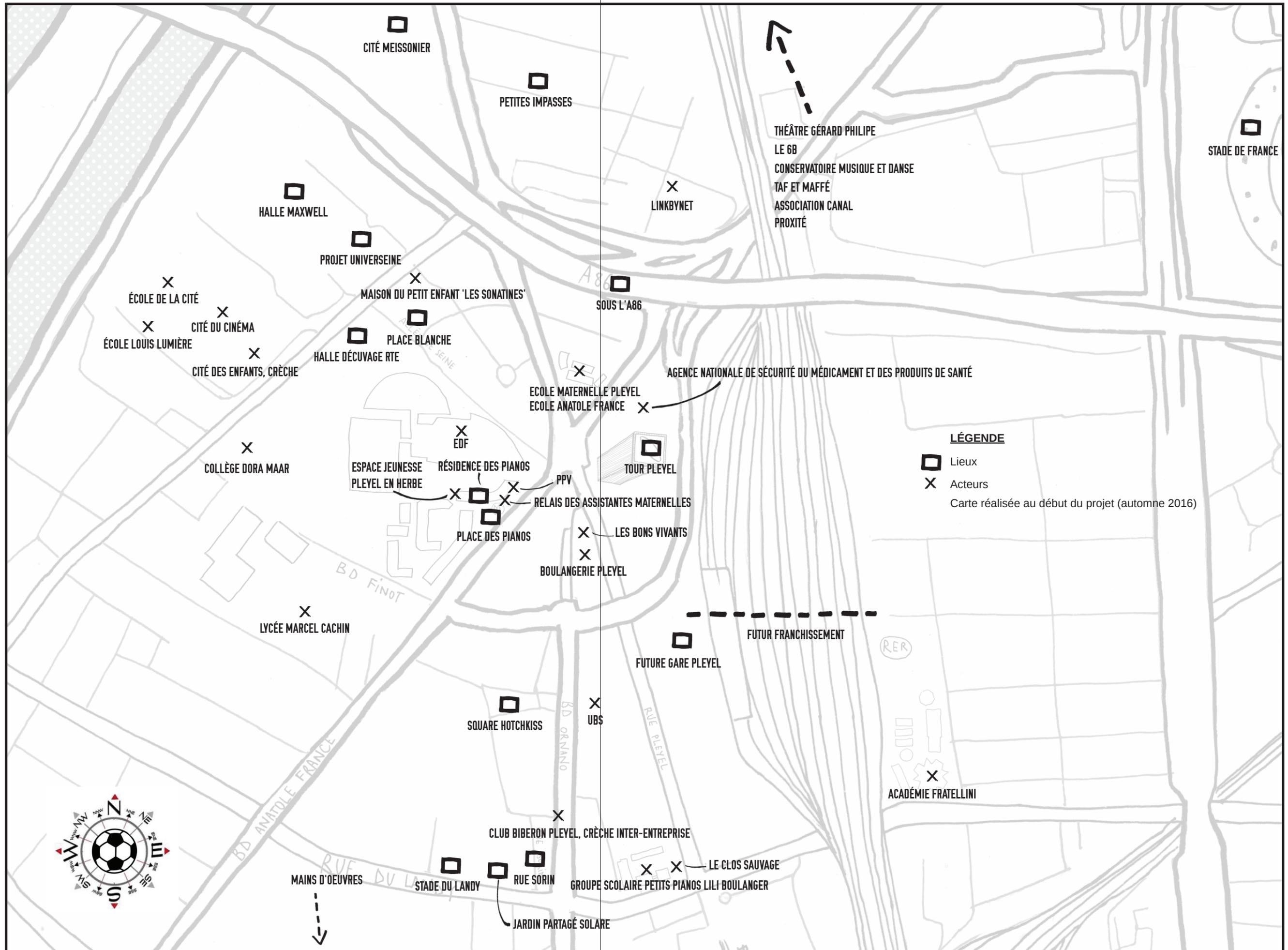
Quels aménagements  
pour les travaux  
d'aménagement ? ¶ Et quand  
ils seront finis : quel âge  
auront nos enfants ?

- 1 — Réunir une équipe.
- 2 — Désigner un scripte.
- 3 — Écouter la présentation des projets urbains par Pierre et Benoit, les urbanistes de Plaine Commune en charge du quartier Pleyel\*.
- 4 — Discuter le projet.
- 5 — Prendre des notes (scripts).
- 6 — Pour l'écriture, choisir une forme de vers (vers libre, octosyllabes, décasyllabes, alexandrins...)

1<sup>er</sup> couplet — présentation de l'équipe  
Vers n°1 : mentionner le nom de l'équipe et son territoire. Vers n°2 : faire la liste des membres de l'équipe (prénoms, surnoms, âges, métiers, place dans le jeu). Vers n°3 : faire la liste des particularités des membres de l'équipe. Vers n°4 : se décrire collectivement.

du quartier.





## PLEYEL UN JOUR, PLEYEL TOUJOURS

Nous sommes QLF, † papi, mamie, belles-sœurs, beaux-frères, frères et sœurs, enfants, neveux et nièces, † Mus, Mamie Kat, Djam, Far, Nord, Mat, Ben, Charnou, Lind, Ak, Riri, Issa, Many, Lina. † Nous sommes une famille soudée.

Pleyel un jour, Pleyel toujours. † Au final pour nous quel changement ? † Pleyel un jour, Pleyel toujours.

Nés rue Jules Genovesi, † de l'autre côté de l'A86, on appelle ça le quartier. † Un petit village, tout le monde se connaît † des maisons anciennes d'une zone industrielle.

Ici on n'est pas réellement touchés par le projet urbain † mais les travaux vont changer notre quotidien. † C'est le renouveau, on sera moins à Saint-Ouen. † Peut-être des commerces et des espaces verts, † et la piscine c'est vraiment bien.

Pleyel un jour, Pleyel toujours. † Au final pour nous quel changement ? † Pleyel un jour, Pleyel toujours.





## Fabriquer des MAILLOTS

23

**l'équipe Mission Publique ▯ détruit des espaces paysagers classés. ▯ Le brouhaha du monde, une circulation chaotique, ▯ de tout cela nos yeux sont lassés.**

**La santé des enfants aspirée par le « Triangle des Bermudes », ▯ révélé entre les boulevards Anatole France et Libération, ▯ canalise**

31



## RASSEMBLONS-NOUS, REJOIGNEZ-NOUS

Nous sommes Les Défenseurs de la Butte : † Rosa la porte-parole, Marc et ses abeilles, † Yves le joueur de piano, Anna la belle, † Ben le guitariste, Juju le VTTiste, † Mouna, Fifi sans oublier tous les autres. † Tous, nous défendons la rue et notre talus !

Rassemblons-nous, rejoignez-nous, † que faudrait-il que nous fassions ? † Rassemblons-nous, rejoignez-nous, † reportons la concertation !

Aujourd'hui nous habitons rue du Docteur Poiré, † une des rares rues pavillonnaires du quartier. † D'un côté le 93, de l'autre la campagne. † On se connaît tous, on s'entraide et on y gagne !

La variante proposée par l'équipe Mission Publique † détruit des espaces paysagers classés. † Le brouhaha du monde, une circulation chaotique, † de tout cela nos yeux sont lassés.

La santé des enfants aspirée par le « Triangle des Bermudes », † révélé entre les boulevards Anatole France et Libération, † canalise



- 1 — Relire tous les HYMNES.
- 2 — Identifier les éléments récurrents.
- 3 — Identifier les éléments singuliers.
- 4 — Faire une sélection d'une dizaine d'éléments.
- 5 — Choisir des formes de BLASONS (stylées).
- 6 — Dessiner BLASONS et éléments sur des sets de table.
- 7 — Dessiner aussi des numéros de 0 à 9.
- 8 — Dessiner le nom des équipes.
- 9 — Dessiner les slogans.

- 10 — Les découper pour réaliser des pochoirs.
- 11 — Réunir une équipe.
- 12 — Mettre de la musique.
- 13 — Choisir la couleur de l'équipe.
- 14 — Choisir le numéro de chaque joueur.
- 15 — Dessiner des repères sur les maillots.
- 16 — Placer les pochoirs.
- 17 — Tapoter sans mettre trop de peinture.
- 18 — Au besoin, discuter du quartier, de l'équipe, de son organisation.



**incessamment toutes nos inquiétudes, ¶ ainsi que les risques de cambriolage et d'illégales occupations !**

**Notre variante conserve les espaces paysagers, ¶ crée d'autres espaces verts et des zones piétonnes, ¶ protégeant nos enfants d'éventuels accidents. ¶ C'est la fin du stationnement sauvage, ¶ et les piétons gagnent en qualité d'existence !**

**Rassemblons-nous, rejoignez-nous, ¶ que faudrait-il que nous fassions ? ¶ Rassemblons-nous, rejoignez-nous, ¶ reportons la concertation ! ¶ C'est l'avenir qui le dira !**

- 1 — Relire tous les HYMNES.
- 2 — Identifier les éléments récurrents.
- 3 — Identifier les éléments singuliers.
- 4 — Faire une sélection d'une dizaine d'éléments.
- 5 — Choisir des formes de BLASONS (stylées).
- 6 — Dessiner BLASONS et éléments sur des sets de table.
- 7 — Dessiner aussi des numéros de 0 à 9.
- 8 — Dessiner le nom des équipes.
- 9 — Dessiner les slogans.



## Organiser un TO BUT OR NOT TO BUT

27

**Aux Bons Vivants c'est l'apéro. ¶ Métro, boulot, apéro, tel est notre créneau.**

**Notre idylle, c'est jouer au foot à domicile. ¶ Un terrain pour le quartier, avant qu'on devienne sénile, ¶ c'est pas si difficile.**

**Demain, on aimerait voir les transports se développer. ¶**

31



- 1 — Réunir deux équipes.
- 2 — Choisir un terrain (gymnase, synthétique, espace public).
- 3 — Un match = huit minutes.
- 4 — 6 contre 6.
- 5 — Pas d'arrêt de jeu sauf gros accident (blessures, chute).
- 6 — Pas de hors jeu.
- 7 — Pas de penalty.
- 8 — Partir du principe qu'il n'y a pas de fautes.
- 9 — En cas de faute en faveur de l'équipe qui a la balle, laisser l'avantage à l'autre équipe et reprendre le jeu. Si l'équipe victime de la faute n'a pas l'avantage, arrêt et réengagement à l'endroit de la faute.
- 10 — Siffler en cas de faute de main.
- 11 — Tirage au sort pour le premier engagement.

- 12 — Jouer au ralenti quand l'animateur dit « Ralenti ».
- 13 — Reprendre à la vitesse normale quand l'animateur dit « Vitesse normale ».
- 14 — Danser en cas de victoire ou de défaite, adapter la chorégraphie à la situation.
- 15 — Quand l'animateur dit « Prédiction équipe X » un joueur de cette équipe devient metteur en scène, il décrit la suite de la partie et les joueurs des deux équipes réalisent ses descriptions.
- 16 — Les équipes bénéficient de quinze minutes en début de partie pour préparer les danses de victoire, de défaite et les prédictions.
- 17 — Un jury attribue des points artistiques aux équipes qui s'ajoutent aux points sportifs.



## NOTRE IDYLLE : JOUER AU FOOT À DOMICILE

Nous sommes Ampère jamais. ¶ Tradeurs, optimiseurs, développeurs, manageurs, ¶ négociateurs. ¶ On travaille le matin, le jour, la nuit. Avec l'électricité, pas de répit! ¶ Tous nous avons un seul objectif: ¶ éclairer les chaumières au meilleur tarif.

Notre idylle, c'est jouer au foot à domicile. ¶ Un terrain pour le quartier, avant qu'on devienne sénile, ¶ c'est pas si difficile.

Aujourd'hui nous travaillons à Cap Ampère, ¶ 1, place Pleyel. ¶ On est censé bosser dans un bateau, ¶ personne ne l'a jamais vu sauf le mec en hélico. ¶ Tous les matins la galère dans le métro, ¶ on est serré comme des manchots. ¶ On passe notre journée au boulot, ¶ le soir Aux Bons Vivants c'est l'apéro. ¶ Métro, boulot, apéro, tel est notre créneau.

Notre idylle, c'est jouer au foot à domicile. ¶ Un terrain pour le quartier, avant qu'on devienne sénile, ¶ c'est pas si difficile.

Demain, on aimerait voir les transports se développer. ¶

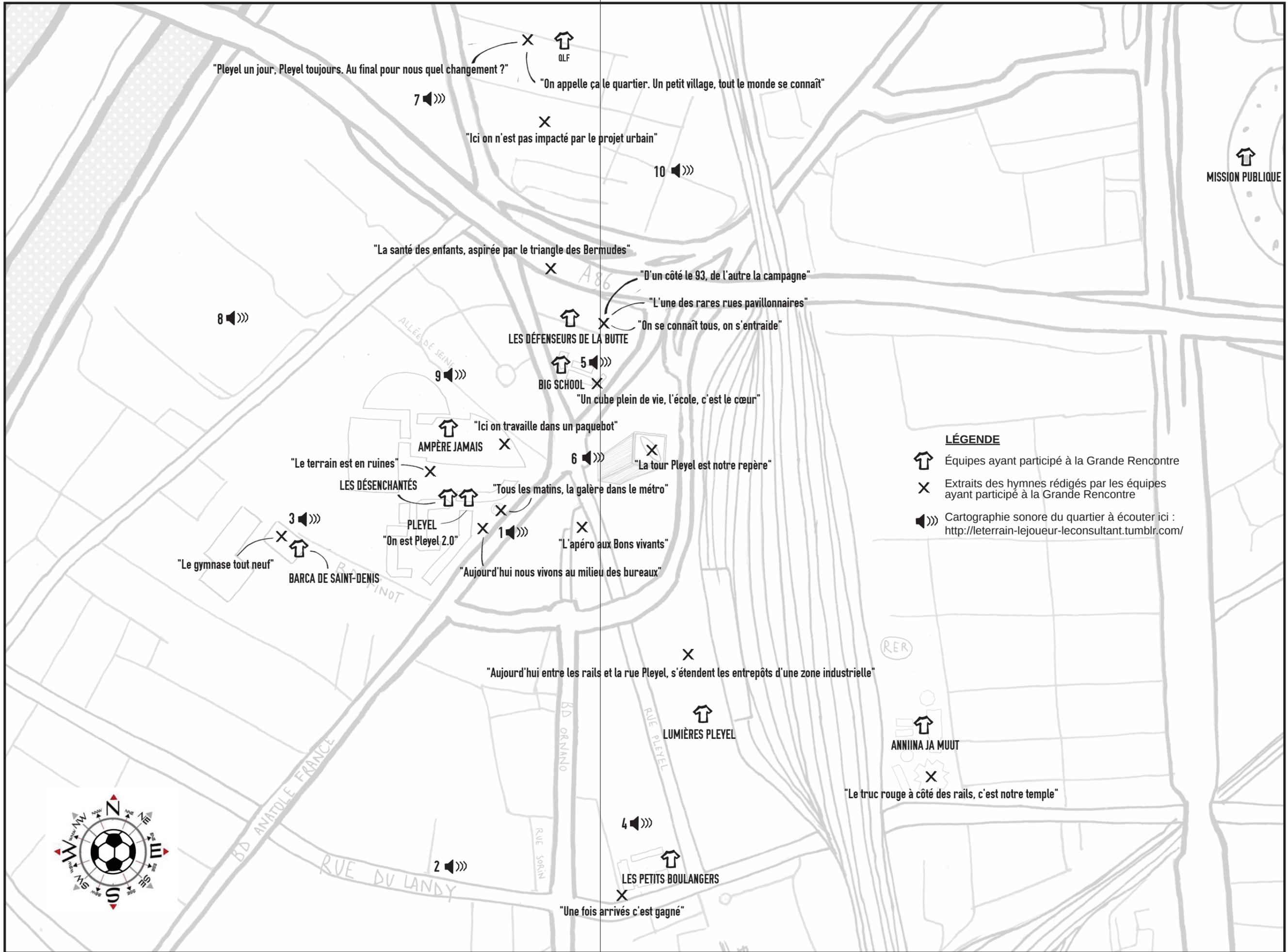


- 1 — Réunir deux équipes.
- 2 — Choisir un terrain (gymnase, synthétique, espace public).
- 3 — Un match = huit minutes.
- 4 — 6 contre 6.
- 5 — Pas d'arrêt de jeu sauf gros accident (blessures, chute).
- 6 — Pas de hors jeu.
- 7 — Pas de penalty.
- 8 — Partir du principe qu'il n'y a pas de fautes.
- 9 — En cas de faute en faveur de l'équipe qui a la balle, laisser l'avantage à l'autre équipe et reprendre le jeu. Si l'équipe victime de la faute n'a pas l'avantage, arrêt et réengagement à l'endroit de la faute.
- 10 — Siffler en cas de faute de main.
- 11 — Tirage au sort pour le premier engagement.

Ça nous permettrait de moins transpirer. ¶ Des lieux publics pour se rencontrer, ¶ des cafés pour se désaltérer ¶ et faire de Pleyel une vraie communauté.

Notre idylle, c'est jouer au foot à domicile. ¶ Un terrain pour le quartier, avant qu'on devienne sénile, ¶ c'est pas si difficile.





"Pleyel un jour, Pleyel toujours. Au final pour nous quel changement ?"

"On appelle ça le quartier. Un petit village, tout le monde se connaît"

7

"Ici on n'est pas impacté par le projet urbain"

10

"La santé des enfants, aspirée par le triangle des Bermudes"

"D'un côté le 93, de l'autre la campagne"

8

"L'une des rares rues pavillonnaires"

"On se connaît tous, on s'entraide"

LES DÉFENSEURS DE LA BUTTE

5

BIG SCHOOL

"Un cube plein de vie, l'école, c'est le cœur"

9

"Ici on travaille dans un paquebot"

AMPÈRE JAMAIS

"Le terrain est en ruines"

"La tour Pleyel est notre repère"

LES DÉSENCHANTÉS

"Tous les matins, la galère dans le métro"

3

PLEYEL

"On est Pleyel 2.0"

1

"L'apéro aux Bons vivants"

"Le gymnase tout neuf"

BARCA DE SAINT-DENIS

"Aujourd'hui nous vivons au milieu des bureaux"

"Aujourd'hui entre les rails et la rue Pleyel, s'étendent les entrepôts d'une zone industrielle"

LUMIÈRES PLEYEL

ANNIINA JA MUUT

"Le truc rouge à côté des rails, c'est notre temple"

4

LES PETITS BOULANGERS

"Une fois arrivés c'est gagné"

2

**LÉGENDE**



Équipes ayant participé à la Grande Rencontre



Extraits des hymnes rédigés par les équipes ayant participé à la Grande Rencontre



Cartographie sonore du quartier à écouter ici : <http://leterrain-lejoueur-leconsultant.tumblr.com/>



MISSION PUBLIQUE

## LE QUARTIER VA-T-IL SE RÉVEILLER ?

**Nous sommes Les Petits Boulangers, ¶ nous sommes toutes les parties prenantes de la vie de l'école. ¶ Que l'on soit parent, enseignant, agent d'accueil, animateur ou élève, ¶ chacun met sa petite graine pour pétrir au mieux la réussite de nos enfants.**

**Quand la verdure remplacera le bitume, ¶ le quartier va-t-il se réveiller ? ¶ Allons-nous cesser d'être de côté ?**

**Aujourd'hui nous allons à l'école Lili Boulanger. ¶ Nous ne sommes pas Audonniens et Saint-Denis c'est trop loin. ¶ Entre les travailleurs et les marteaux piqueurs, ¶ nous avons des difficultés à nous déplacer, même à pied, ¶ mais une fois arrivés c'est gagné. ¶ Pour l'instant spectateurs de notre territoire, ¶ demain nous espérons mieux nous mouvoir.**

**Quand la verdure remplacera le bitume, ¶ le quartier va-t-il se réveiller ? ¶ Allons-nous cesser d'être de côté ?**

**Demain, ce sera du solide, ¶ de meilleures infrastructures, plus de verdure. ¶ Dans**



la cour de récré, † plus d'espace pour se dépenser, † des paniers de baskets pour jouer † et une piscine olympique accessible à pied. † Si le métro passe à côté, † on aura plus de facilité pour se déplacer, † rejoindre le Grand Paris mais aussi le centre de Saint-Denis.

Quand la verdure remplacera le bitume, † le quartier va-t-il se réveiller ? † Allons-nous cesser d'être de côté ?



## Organiser une GRANDE RENCONTRE

35

faisceau. † On veut construire ce quartier à nouveau. † Vainqueurs d'un concours on travaille en équipe, † main dans la main avec Mission Publique.

Tout ce qu'on souhaite c'est que vous aimiez ce nouveau quartier. † N'hésitez pas à venir nous en parler.

43



- 1 — Trouver un lieu (gymnase, terrain, espace public).
- 2 — Réunir les meilleurs cuisiniers et cuisinières du quartier.
- 3 — Mobiliser les équipes (appeler les capitaines de nombreuses fois si nécessaire).
- 4 — Demander à chaque équipe de dédicacer des chansons aux autres équipes.
- 5 — Regrouper la liste des questions posées sur le projet urbain et le quartier Pleyel.
- 6 — Soumettre la liste des questions à l'équipe Mission Publique, tenir compte des modifications.
- 7 — Installer une sono pour les commentateurs.

- 8 — Décrire l'action sportive et l'exécution des figures du TO BUT OR NOT TO BUT (1<sup>er</sup> commentateur).
- 9 — Interviewer les équipes sur le bord de terrain, aborder les questions posées sur le projet urbain et le quartier Pleyel (2<sup>e</sup> commentateur).
- 10 — Prévoir des activités en extérieur avec les animateurs de l'école Anatole France pour les enfants.
- 11 — Compter les points.
- 12 — Faire le palmarès.
- 13 — Remettre des prix.
- 14 — Remettre les médailles réalisées par Pleyel en Herbe.
- 15 — Aller manger place des Pianos (miam !)



## QUE VOUS AIMIEZ CE NOUVEAU QUARTIER

**Nous sommes Les Lumières Pleyel : ¶ architectes, artistes, urbanistes et promoteurs, ¶ associations, sportifs, écoles d'art et constructeurs. ¶ On vient d'Oslo, Lyon, Montrouge, Bordeaux ou Paris, ¶ du Cameroun, du Texas, La Défense, Saint-Ouen ou Saint-Denis. ¶ Une équipe nombreuse et internationale ¶ qui travaille à un nouveau projet architectural.**

**Tout ce qu'on souhaite c'est que vous aimiez ce nouveau quartier. ¶ N'hésitez pas à venir nous en parler.**

**Aujourd'hui entre les rails et la rue Pleyel ¶ s'étendent les entrepôts d'une zone industrielle : ¶ peu de vie, peu de vert le long du faisceau. ¶ On veut construire ce quartier à nouveau. ¶ Vainqueurs d'un concours on travaille en équipe, ¶ main dans la main avec Mission Publique.**

**Tout ce qu'on souhaite c'est que vous aimiez ce nouveau quartier. ¶ N'hésitez pas à venir nous en parler.**





**Demain naîtra de ces vieux paquebots ¶ une double skyline de logements et de bureaux, ¶ les rez-de-chaussée ouverts sur le vert, ¶ des commerces, un cinéma, une ferme, des concerts. ¶ Venez cultiver vos projets à la Nouvelle Manufacture, ¶ pour apprendre le web, l'art et la couture.**

**Tout ce qu'on souhaite c'est que vous aimiez ce nouveau quartier. ¶ N'hésitez pas à venir nous en parler.**

- 1 — Trouver un lieu (gymnase, terrain, espace public).
- 2 — Réunir les meilleurs cuisiniers et cuisinières du quartier.
- 3 — Mobiliser les équipes (appeler les capitaines de nombreuses fois si nécessaire).
- 4 — Demander à chaque équipe de dédicacer des chansons aux autres équipes.
- 5 — Regrouper la liste des questions posées sur le projet urbain et le quartier Pleyel.
- 6 — Soumettre la liste des questions à l'équipe Mission Publique, tenir compte des modifications.
- 7 — Installer une sono pour les commentateurs.



## Organiser une BALADE SONORE

39

**courage luttons !**

**Demain, peut-être des commerces, ¶ plus de verdure mais moins d'herbe. ¶ Demain le quartier sera propre, ¶ le centre-ville à portée de pédales, ¶ pas comme aux Docks, des logements sans transports, ¶ pas comme à Rio, des transports que pour les JO. ¶**

43



- 1 — Télécharger le fichier\*.
- 2 — Noter la date de réalisation mentionnée en ligne.
- 3 — Regarder la carte\*\*.
- 4 — Repérer un parcours.
- 5 — Réunir un groupe ou décider de partir seul.
- 6 — Commencer la marche sur le quartier.
- 7 — S'arrêter aux points d'écoute.
- 8 — Noter les transformations et les similitudes entre les discours sur le quartier et sa physionomie au moment de la visite.
- 9 — Si vous êtes à plusieurs, profiter de la marche entre les différents points pour connaître plus en détail la perception du quartier par les autres membres du groupe.

\*<https://soundcloud.com/user-443668747/sets/cartographie-sonore-1>  
\*\*<http://leterrain-lejoueur-leconsultant.tumblr.com/cartographiesonore>

## COURAGE, LUTTONS !

**Nous sommes l'équipe des Désenchantés, ¶ membres du conseil citoyen de Pleyel-Confluence, ¶ des volontaires et des malgré-eux, ¶ des membres fantômes et le noyau dur, ¶ tous nous sommes les oubliés de la municipalité.**

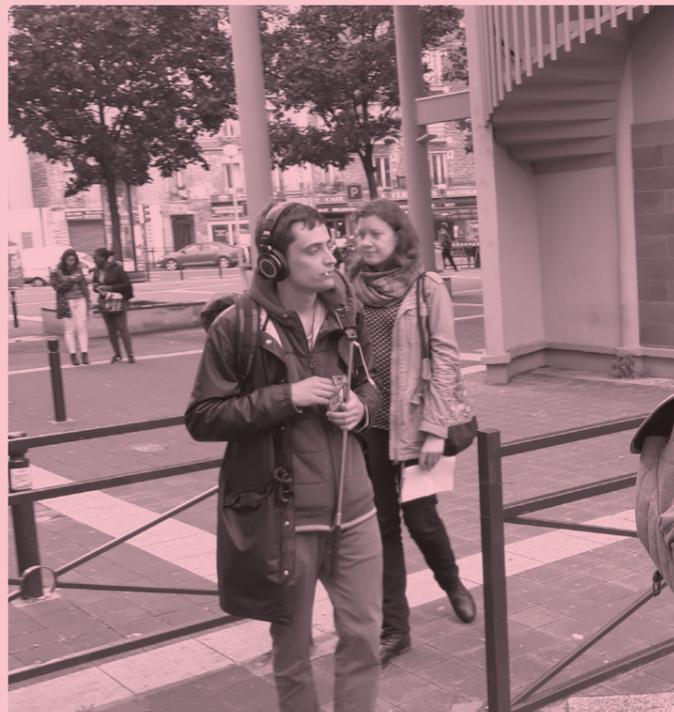
**Nous sommes le mariage de la carpe et du lapin, ¶ préparons les bulletins, courage luttons !**

**Aujourd'hui nous vivons au milieu des bureaux, ¶ l'autoroute nous barre l'horizon, ¶ la Tour Pleyel est notre repère, ¶ la circulation est à saturation, ¶ et les voitures ventouses font décoration.**

**Nous sommes le mariage de la carpe et du lapin, ¶ préparons les bulletins, courage luttons !**

**Demain, peut-être des commerces, ¶ plus de verdure mais moins d'herbe. ¶ Demain le quartier sera propre, ¶ le centre-ville à portée de pédales, ¶ pas comme aux Docks, des logements sans transports, ¶ pas comme à Rio, des transports que pour les JO. ¶**

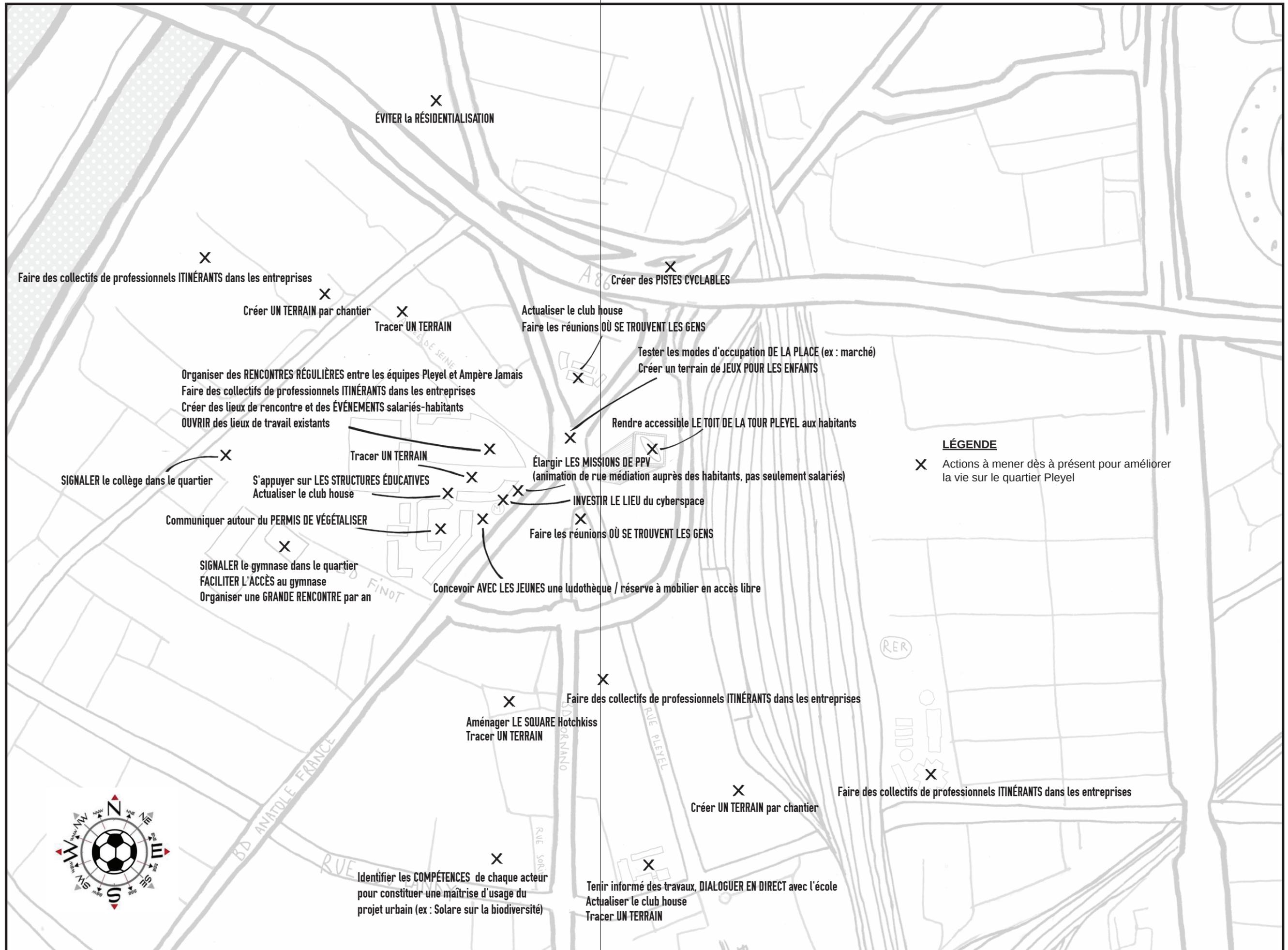




**Plus d'espaces publics après  
le village olympique.**

- 1 — Télécharger le fichier\*.
- 2 — Noter la date de réalisation mentionnée en ligne.
- 3 — Regarder la carte\*\*.
- 4 — Repérer un parcours.
- 5 — Réunir un groupe ou décider de partir seul.
- 6 — Commencer la marche sur le quartier.
- 7 — S'arrêter aux points d'écoute.
- 8 — Noter les transformations et les similitudes entre les discours sur le quartier et sa physionomie au moment de la visite.
- 9 — Si vous êtes à plusieurs, profiter de la marche entre les différents points pour connaître plus en détail la perception du quartier par les autres membres du groupe.





## ON VEUT FLÂNER PAS CONSOMMER

Nous sommes Anniina Ja Muut. ¶  
Nous sommes Ricardo,  
Peltovako, Gal, Bocha,  
les filles, Coup de pied de  
fer, Luky, Gabilou. ¶ Nous  
sommes italiens, finlandais,  
français, néo-calédoniens,  
argentins, israéliens. ¶  
Dans notre quotidien, nous  
sommes en équilibre, les  
mains sur un fil ou sur la  
tête, ¶ on fait des galipettes  
sur un mât ou dans les airs, ¶  
nous sommes suspendus  
à une corde, un cerceau ou  
des sangles.

On veut des endroits pour  
flâner pas pour consommer. ¶  
On veut des endroits pour  
flâner pas pour consommer.

Le truc rouge à côté des  
rails, ¶ c'est notre temple, ¶  
tous les jours on y travaille. ¶  
Et parfois, on contemple, ¶  
sirotant un cocktail, ¶ le  
quartier Pleyel.

On veut des endroits pour  
flâner pas pour consommer. ¶  
On veut des endroits pour  
flâner pas pour consommer.

Demain, on aimerait croire  
que les Parisiens viennent  
se balader à Pleyel, ¶ respirer  
sous les arbres rue des

les voix et les oreilles de la CARTOGRAPHIE SONORE  
avec Abdul, Abdulaye, Agathe, Albane,  
Alessia, Alexandra, Amidou, Benoît, Brian,  
Célia, Christine, Claudine, Cyril, Dalhia,  
Dylan, Dulce, Enzo, Evenel, Fatiha, Idrissa,  
Jacqueline, Jean-Claude, Haroun, Lamine,  
Liam, Luc, Malika, Mejdî, Monique, Mustapha,  
Mohamed, Nour, Paul, Omaima, Pierre,  
Rayane, Rebiha, Robert, Rosanna, Ryan,  
Sana, Sara, Soraya, Stéphane, Tony, Virginie ;

les chercheurs qui ont accompagné la 3<sup>e</sup>  
mi-temps : Léa Donguy, Joanne Clavel,  
Thomas Horeau, Ségolène Pruvot, Patrick  
Mignon, Lisa Stansbie et la MSH ;

toutes les équipes de GONGLE et CUESTA : Albane,  
Charlotte, Elise, Fabienne, Henriette, Fanny,  
Julie, Nil, Virginie et Béatrice ; Mathilde,  
Jordi, Aurélie, Laura, Léa, Agathe et  
Alexandra.



**Cheminots, 1 profiter des brochettes sur le nouveau pont. 1 On aimerait croire que les étudiants puissent habiter le quartier, 1 se baigner dans le lac entre Generali et la SNCF. 1 À pied ou à vélo, pas besoin de Navigo, 1 le chemin tout vert est ouvert.**



## REMERCIEMENTS

Nous remercions pour leur engagement, endurance et convivialité :

toutes les équipes du quartier Pleyel : l'équipe Ampère Jamais avec Alexis, Céline, Romain, Florent, Jérôme, Nama et Lassin ; l'équipe des Défenseurs de la Butte avec Rosa, Yves, Marc, Anna, Julien, Benjamin, Mouna, Fifi, Charalan, France, Mounir et Adem ; l'équipe des Lumières Pleyel avec Clarissa, Olivier, Laure, Frank, Olivier et Nicolas ; l'équipe Mission Publique avec Pierre, Marie-Sophie, Clara, Anne-Sophie, Christine, Valentine, Benoît, Marie et Amandine ; l'équipe du Barça de Saint-Denis avec Arno, Latifa, Saida, Nora, Hilel, Amjad, Sélim, Souhaïl, Sofia, Naël, Elias, Emilie, Nasser, Djelali, Nabila, Bilel, Farid et Kamel ; l'équipe du Conseil Citoyen avec Luc, Salah, Rébiha, Carole, Francis, Stéphane, Marie-Hélène, Philippe, Yannick, Françoise, Khaï-Dong ; l'équipe des Petits Boulangers avec Aurélien, Sarah, Marianne, Elodie, Mathieu, Marjorie, Salim, Eddy, Jean, Raphaël et Fanny ; l'équipe Anniina Ja Muut avec Camille, Ephraïm, Gal, Anniina, Pierre-Gaël, Rémi, Riccardo, Valentino ; l'équipe QLF avec Many, Nordine, Matouk, Chahinez, Akli, Ryad, Katia, Belaid, Issa, Mamie, Mustapha, Farah, Djamila, Linda, Ali et Lina ; les équipes Pleyel et Pleyel le quartier avec Harouna, Chime, Dialy-Mory, Adam, Haroun, Nabil, Mohammed, Schadrak, Djebril, Samuel, Oussama, Enzo, Ayoub, Adnan, Nama, Badara, Kapo, Amidou, Ryan, Yanis, Omar, Dylan, Mamadou, Dalil, Chesley, Younes, Mohssen, Cyril, Dabi, Alexis, Tony et Binta ; l'équipe Big School avec Orianne, Clémentine, Anouar, Sabrina, Rym, Djouza, Lina, Cloudy, François, Tadjieddine, Henrique, Samia, Marie, Sylvain, Lynda, Axel, Elodie, Lali, Fatima, Ahmed et Amine ; les arbitres Dramane et Abdoulaye ;

les associations et structures qui nous ont épaulés tout au long de ce projet : Yannick, Robert, Dulce, Jean-Claude, Claudine, Monique, Christine, Alessia et ses enfants, Céline, Marie-Hélène, Rebiha, Arnaud, Katell et Raphaela de Pleyel en herbe ; l'équipe de l'Antenne Jeunesse avec Malika, Tony, Dabi, Alexis et Binta ; toute l'équipe du centre de loisirs Anatole France autour d'Anouar et Sabrina ; l'école Anatole France ; l'équipe du groupe scolaire Petits Pianos Lili Boulanger, enseignants et animateurs ; Ouarda et Alexis de l'association CANAL ; les parents indépendants du quartier Pleyel ; toute l'équipe de Partenaires pour la Ville ; Stéphane, Brûna, Audrey et leurs collègues de l'Académie Fratellini ; la Radio \*DUUU ; toute l'équipe du Gymnase Aimée Lallement ; le collectif de professionnels du quartier Pleyel Confluence ; le café des Bons vivants ; la Maison de la Santé de Saint-Denis ; la ville de Saint-Denis ; Plaine Commune ;

les voix et les oreilles de la CARTOGRAPHIE SONORE avec Abdul, Abdulaye, Agathe, Albane, Alessia, Alexandra, Amidou, Benoît, Brian, Célia, Christine, Claudine, Cyril, Dalhia, Dylan, Dulce, Enzo, Evenel, Fatiha, Idrissa, Jacqueline, Jean-Claude, Haroun, Lamine, Liam, Luc, Malika, Mejdî, Monique, Mustapha, Mohamed, Nour, Paul, Omaira, Pierre, Rayane, Rebiha, Robert, Rosanna, Ryan, Sana, Sara, Soraya, Stéphane, Tony, Virginie ;

les chercheurs qui ont accompagné la 3<sup>e</sup> mi-temps : Léa Donguy, Joanne Clavel, Thomas Horeau, Ségolène Pruvot, Patrick Mignon, Lisa Stansbie et la MSH ;

toutes les équipes de GONGLE et CUESTA : Albane, Charlotte, Elise, Fabienne, Henriette, Fanny, Julie, Nil, Virginie et Béatrice ; Mathilde, Jordi, Aurélie, Laura, Léa, Agathe et Alexandra.



**LE TERRAIN, LE JOUEUR ET LE CONSULTANT est un projet d'accompagnement artistique des transformations urbaines du quartier Pleyel à Saint-Denis, initié par Plaine Commune et la Ville de Saint-Denis, mené par la coopérative culturelle CUESTA et le groupe d'artistes et de chercheurs GONGLE.**

**+ d'infos, + de détails, + de photos, + de sons :**

**<http://leterrain-lejoueur-leconsultant.tumblr.com>**

**Achévé d'imprimer en novembre 2018.**

**Compilation de textes écrits par les équipes de Pleyel : GONGLE & CUESTA**

**Conception éditoriale : GONGLE, CUESTA & EXPOSERPUBLIER**

**Conception graphique : EXPOSERPUBLIER**