

*Suggestion : accepter que tous les moyens sont bons pour atteindre l'objectif et suivre le mouvement spontané du groupe.*

### POINTS SYMBOLIQUES DE CONTESTATION

Le Capitole  
La préfecture  
Les commissariats  
La Banque de France  
Le périphérique et les gros échangeurs  
Les palais de justice  
Les centres d'impôts  
Le quartier des Carmes  
...  
(liste non-exhaustive)

### CONSEILS ET ASTUCES

- Plus il y a de groupes, plus la tâche est difficile pour l'équipe bleue. Néanmoins, pour plus d'efficacité, il est conseillé aux groupes de moins de 100 personnes de rejoindre un autre groupe, par exemple le plus proche géographiquement, ou encore un groupe lançant un SOS. Utilisez la carte collaborative pour vous repérer.
- Venez équipé.e.s pour la marche et contre les intempéries et les petits bobos qui peuvent se produire dans un jeu grandeur nature. Prévoyez un peu large afin d'en faire profiter les moins bien équipés.
- La mise à jour de la carte collaborative nécessite internet : smartphone, tablette, mise en place de relais d'informations par sms, talkie-walkie, pigeons voyageurs, signaux de fumée...

Soyez créatifs.ves (mais anonymes).

- Soyez fair-play et évitez tout comportement discriminatoire au sein de votre équipe. C'est contre-productif et vous marquez des points pour les autres équipes.
- *Spoiler alert* : la violence gratuite, ce n'est jamais fair-play.
- Même si vous participez à une action collective, vous êtes à tout moment seul.e responsable de votre présence à cet endroit, de vos propos, de votre stratégie et de votre comportement. Ne faites que ce que vous êtes prêt.e.s à assumer !

- **Relayez les règles du jeu afin d'avoir le maximum de joueurs. Plus on est nombreux.ses, plus ça marche !**

### AUTRE VILLE ?

Adaptez-y librement le grand jeu !

#### POINTS DE DÉPART ET RÈGLES DU JEU SUR

manifestationlegrandjeu  
.noblogs.org  
twitter @ManifLeGrandJeu

#### CARTE INTERACTIVE

mediamanif.com

*Faites attention à vous  
et bon jeu !!*

# MANIFESTATION LE GRAND JEU



**JEU DE STRATÉGIE COLLABORATIF  
GRANDEUR NATURE**  
Version Toulouse

# RÈGLES DU JEU

*Le Grand Jeu a lieu tous les samedis à Toulouse. La partie commence à une heure donnée, mais il est possible de la rejoindre à tout moment.*

## LES JOUEURS

Vous êtes l'équipe **JAUNE** : les manifestant.e.s. Votre but : faire tourner la contestation en faveur de votre équipe. Pour cela, vous devez faire entendre votre voix et vos revendications tout en essayant de rallier un point symbolique de contestation, où celle-ci aura plus d'impact. L'équipe jaune est autonome, bruyante, nombreuse et inventive. Son fonctionnement est non-hiérarchique. Le port du maillot jaune y est très répandu, mais pas obligatoire.

*Ses points forts* : le nombre, l'autonomie, la diversité des stratégies personnelles, la mobilité, l'imagination.

## LES ADVERSAIRES

L'équipe **POURPRE** règne sur l'intégralité du plateau. Votre contestation ne lui plaît pas, elle essaie donc de la museler et fait la sourde oreille tout en prétendant être de votre côté. L'équipe pourpre dispose d'une force considérable qui la protège et vous maintient à distance : l'équipe bleue. C'est elle que vous croiserez principalement sur le plateau.

L'équipe **BLEUE** a pour but de contrer votre action. Pour cela, elle essaie d'empêcher vos déplacements sur le plateau et vos revendications d'être entendues. Elle est mieux équipée que l'équipe jaune, et peut même tenter de

vous sortir du jeu. L'équipe bleue est fortement hiérarchisée et ne peut agir que sur ordre de ses supérieurs, eux mêmes pilotés par l'équipe pourpre.

*Leur point fort* : disposent d'une large palette de moyens humains, technologiques et administratifs pour vous arrêter, vous punir, vous diviser, vous discréditer et vous faire croire que vous êtes seul et que votre revendication n'est pas légitime.

## DÉBUTER LA PARTIE

L'équipe jaune est répartie en groupes. Vous pouvez rejoindre n'importe quel groupe. Les groupes ne sont déterminés que par leur point de départ. Les points de départ sont donnés 30min avant le début de la partie. Le départ à lieu si possible à l'heure dite, tout retard favorisant une intervention de l'équipe bleue. Rien ne vous empêche de créer votre propre point de départ et de rallier ensuite un autre groupe, ou de former votre propre groupe.

En tant que groupe, vous devez progresser vers un point symbolique de contestation tout en faisant entendre au maximum vos revendications.

## LA CARTE COLLABORATIVE

C'est l'outil de stratégie central du Grand Jeu. Elle est accessible sur

**[mediamanif.com](http://mediamanif.com)**

Vous devez la mettre à jour le plus régulièrement possible. Elle permet aux joueurs isolés de rejoindre un groupe et aux groupes de se rejoindre. Elle permet également de signaler

la présence de l'équipe bleue et les points de confrontation entre équipes.

Gardez à l'esprit que l'équipe bleue, parfaitement équipée en dispositifs de surveillance, vous retrouvera toujours même si vous ne mettez pas la carte à jour. L'équipe jaune est donc la seule désavantagée quand la carte n'est pas mise à jour.

La carte utilise la géolocalisation de votre smartphone mais n'enregistre aucune donnée personnelle.

## LES DÉPLACEMENTS

Chaque groupe progresse dans la direction générale d'un point symbolique de contestation, ou simplement sur un axe de circulation important afin d'en perturber le bon fonctionnement. Plus le mouvement du groupe est spontané et rapide, plus il est efficace.

## VOS ATOUTS

**FAIRE BLOC** : Vous rencontrerez chez certains membres de votre équipe des stratégies et opinions personnelles qui seront différentes des vôtres : essayez néanmoins de les respecter et gardez à l'esprit que l'union fait la force.

**ÊTRE MOBILES** : L'équipe bleue doit souvent déplacer ses véhicules et équipements, et perd du temps à coordonner ses déplacements. Étant à pieds, l'équipe jaune peut se montrer plus agile et plus mobile. Cet atout peut être une faiblesse (vous êtes moins rapides qu'un véhicule), à vous d'en tirer parti.

**LA CARTE** : Ne tergivez pas pendant des heures sur la direction. Regardez la carte et improvisez en fonction des positions de votre équipe et de celles de l'équipe bleue. Si vous repérez un groupe qui s'approche d'un point symbolique de contestation, il peut être pertinent d'essayer de le rejoindre même si ce n'est pas le plus proche de vous.

**DIFFUSER L'INFO** : Par tous les moyens à votre portée, relayez au maximum votre action afin que la visibilité soit maximale.

## STRATÉGIE EN CAS DE BARRAGE DE L'ÉQUIPE BLEUE

Plusieurs possibilités. Dans tous les cas, il est important que le groupe ne se scinde pas et ne perde pas (trop) de temps à étudier les différentes possibilités.

- S'il en a le temps et la possibilité, le groupe peut changer de direction pour éviter le barrage et continuer à avancer.
- Le groupe peut garder le cap et essayer de passer le barrage. Si une confrontation s'engage, il peut :
- Choisir de tenir la position et ainsi mobiliser une partie du dispositif de l'équipe bleue pour faciliter la progression d'autres groupes.
- Émettre un SOS à l'intention des autres groupes, qui peuvent converger dans cette direction.
- Repartir d'un bloc dans une autre direction (attention à ne laisser personne derrière !)
- Se disperser pour rejoindre d'autres groupes.