



Programme – Villers-Cotterêts

21 juin 2024

Le 4 juillet, le Livrodrome fait étape à la Cité internationale de la langue française, à Villers-Cotterêts, pour la 5e étape de son Tour de France 2024 !

1 journée et 20 attractions littéraires, interactives, insolites et inédites pour stimuler, nourrir et (re)donner le goût des mots, de la lecture et de l'écriture aux adolescents, qui pourront, en outre, repartir du Livrodrome avec des livres à lire cet été, grâce notamment aux centaines de chèques-lire qui seront offerts ce jour-là.

Au programme, de 9h à 18h :

1. La Machine à écrire

Bertrand Puard, Claudine Desmarteau, Timothée de Fombelle, Murielle Szac s'y relaieront tout au long de la journée pour proposer des ateliers d'écriture ludiques et originaux.

2. La Fabrique à bulles

4 illustrateurs et/ou scénaristes - **Marguerite Abouet, Olivier Balez, Dav Guedin et Kid Toussaint** - offriront des ateliers permettant de découvrir les techniques et les processus de création spécifiques à la bande-dessinée.

3. La Manufacture

Y sont associés des professionnels et artisans du livre - **Valérie Carrière, la Bibliothèque départementale de l'Aisne, France TV...**- pour des ateliers de découverte de tous les métiers du livre, des plus rares aux plus récents.

4. La Radio

Une journée dédiée à la littérature et à la jeunesse, construite avec **P'tit Média et animée par les élèves du Collège Saint Just**, au cours de laquelle ils intervieweront les auteurs et illustrateurs invités, débattront des livres qu'ils aiment (ou pas) et vous proposeront des blind tests et autres jeux pour gagner des chèques-lire.

5. La Cabine d'ordonnances littéraires

Bénéficier d'une consultation littéraire inédite avec un auteur, un libraire, un bibliothécaire, pour se faire prescrire le livre ou l'album qui est fait pour soi, c'est ce que propose la Cabine d'ordonnances littéraires.

6. Le Salon numérique

Dans le Salon numérique, le public peut lire ou regarder des ouvrages en 3D pour découvrir les expérimentations les plus innovantes en matière de lecture.

7. Tattoo Manga

D'abord, un jeu de questions-réponses, prenant la forme d'un quiz, pour découvrir quel personnage de manga vous êtes. En fonction des réponses, le tatouage éphémère correspondant sera réalisé.

8. Le Livre sonore

Imaginée par **Jérôme Hoffmann**, cette installation propose au public de s'asseoir dans un livre géant et de bénéficier d'une expérience de lecture immersive, au casque, autour des romans des auteurs invités, à partir des créations sonores faites spécifiquement par **Jean-Christophe Baudouin** pour chaque texte des auteurs invités.

9. La Grande Roue

En tournant cette Grande roue, les participants s'en remettent au destin pour découvrir et expérimenter des jeux de dessin, imaginés par l'illustratrice **Philippine Brenac** du **Collectif le Compost**, tous plus ludiques les uns que les autres !

10. Les Jeux du Livre : Trampoline

En préambule aux JO, le Livrodrome organise les premiers Jeux olympiques littéraires de l'histoire ! À Villers-Cotterêts, avec **l'Espace de Vie et d'Animation (EVA)**, les adolescents s'initieront à l'une des disciplines olympiques les plus spectaculaires : le trampoline ! Plus vous faites de figures, plus vous gagnez du temps pour ensuite remettre dans l'ordre les extraits poétiques et littéraires proposés.

11. Le Bookclub

Cette bibliothèque géante invite les adolescents à venir découvrir les coups de cœur littéraires des ados du Livrodrome, pré-enregistrés dans des livres sonores qui seront mis à disposition.

12. Le Scrabulle

Nouveauté 2024, construite avec l'association **On a marché sur la bulle** à Amiens et conçue par **Etienne Lecroart**, dans le cadre de sa résidence à la Cité internationale de la langue française, cette attraction fusionne la langue française avec l'art de la bande dessinée ! Les adolescents sont invités à composer une histoire, en partant des 7 cases qu'ils piochent à chaque tour. Armés de ces cases, ils s'affrontent alors en créant des strips BD de 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 cases, jouant avec le français et ses expressions, sur un plateau de jeu monumental. Drôles, décalées, subversives, ces histoires sont aussi un moyen de nous plonger dans la grande histoire de la langue française et de la francophonie.

13. Le Caviardage express

Imaginé par **Fabienne Yvert** à partir des expériences de Lucien Suel, ce jeu littéraire consiste, à partir d'un texte existant, à isoler les mots d'un texte pour lui donner un nouveau sens : le vôtre. Dessins, hachures, sélections, tous les moyens sont bons pour déconstruire et réécrire !

14. Le Forum

Le Forum réunit un auteur invité et un groupe de jeunes ayant travaillé sur ses textes avec leur professeur. L'occasion d'une discussion à bâtons rompus entre un artiste et ses lecteurs.

15. La Bibliothèque suspendue

Un espace où l'on peut lire des livres suspendus choisis parmi les coups de cœur de l'équipe du Livrodrome.

16. La Librairie

À côté de ces attractions, l'espace librairie, tenu par la librairie de la Cité, proposera une sélection de titres francophones, autour des invités, des attractions proposées, en lien avec la thématique de Partir en livre - Sport et jeux - et de leur propre sélection. Les adolescents pourront se les procurer notamment grâce aux chèques-lire gagnés dans les différentes attractions du Livrodrome.

le LIVRODROME

TOUR 2024

Parallèlement, et à l'image du Tour de France, l'étape de Villers-Cotterêts offrira plusieurs attractions spécifiques construites par et avec les acteurs du territoire :

17. Le Grand Quiz de la Maison des écrivains des Hauts-de-France et de l'association Paul Claudel

15 minutes de lecture de quelques-uns des plus beaux textes du patrimoine littéraire local choisis par **Madeleine Rondin** et **l'association Paul Claudel**, puis un grand quiz de 10 questions en équipe qui vous permettra, si vous le remportez (mais pour cela il faudra être attentif, un peu savant et stratégique), de repartir avec des chèques-lire !

18. L'Atelier des Artures

Dans cette petite imprimerie proposée par **les Artures**, expérimentez l'ensemble de la chaîne d'une imprimerie traditionnelle et diverses techniques d'impression. Allant du choix de papier jusqu'au façonnage en passant par l'étape d'imposition, d'encrage et d'impression, inventez la jaquette d'un livre avec lequel vous pourrez repartir.

19. La bande originale de la Cie Ballad

4 livres géants, 8 poèmes sélectionnés par **la Maison de la poésie des Hauts-de-France**. D'abord un choix, celui du poème sur lequel vous voudriez laisser votre empreinte... Puis, une scansion sonore, la vôtre, qui, comme par magie, viendra s'imprimer sur ces poèmes à taille humaine... et que vous pourrez ensuite découvrir à l'aide de... stéthoscopes littéraires !

20. L'Institut de beautés littéraires de Home Théâtre

Choisissez un « soin littéraire » et laissez-vous faire... L'institut de beautés littéraires et ses comédiens-esthéticiens vous accueillent individuellement dans une « cabine de soin » pour vous lire à l'oreille, rien que pour vous, un extrait de roman ébouriffant, un petit texte soyeux et ondulé... grâce auquel vous pourrez découvrir quelques-unes des plus belles pages de la littérature francophone.

Informations pratiques

21 juin, de 9h à 18h, à la Cité internationale de la langue française - château de Villers-Cotterêts, 1 place Aristide Briand

Entrée libre.

le LIVRODROME

TOUR
2024

Grâce au soutien du CNL, du Centre des monuments nationaux et du département de l'Aisne, plus de 800 chèques-lire seront à gagner tout au long de la journée pour s'offrir des livres de votre choix dans l'espace librairie du Livrodrome.

Pré-inscriptions uniquement, et sous réserve des places disponibles, pour les ateliers de La Machine à écrire, de La Fabrique à bulles et de La Manufacture.

Pour plus d'informations : contact@livrodrome.fr • www.livrodrome.com