



## DESCRIPTIF DES ATTRACTIONS 2024 COMMUNES À CHAQUE ÉTAPE

Chaque Livrodrome propose entre 16 à 17 attractions littéraires communes à toutes les étapes. Plusieurs d'entre elles sont co-construites avec les acteurs du territoire. Elles sont spécifiées ci-dessous.

### 1. La Machine à écrire

Un espace dédié à 4 écrivains de littérature, qui proposent tout au long de la journée des ateliers en lien avec l'écriture et l'univers des ados, dans des formats ludiques et inédits.

### 2. La Fabrique à bulles

4 illustrateurs et/ou scénaristes s'y relaient pour proposer des ateliers BD, manga etc. permettant de découvrir les techniques et les processus de création spécifiques à la bande-dessinée.

### 3. La Manufacture

Y sont associés 4 professionnels, artisans et/ou nouveaux prescripteurs du livre pour des ateliers ludiques et inédits de découverte de tous les métiers du livre, des plus rares aux plus récents.

### 4. La Radio (partenaire local)

Une journée d'antenne dédiée à la littérature et à la jeunesse, construite, dans chaque ville, avec une radio associative du territoire et animée par les ados du Livrodrome, qui permet ensuite de donner naissance à des clubs de lecture ado, des émissions littéraires animées par eux sur les ondes de la radio partenaire, etc...

### 5. La Cabine d'ordonnances littéraire (intervention d'acteurs locaux possible)

Bénéficier d'une consultation littéraire inédite avec un auteur, **un libraire, un bibliothécaire, un enseignant de français, un professeur-documentaliste** 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 (partenaire local possible si contenus littéraires et virtuels spécifiques)

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 (attraction autonome)

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 et l'œuvre disponible sur le stand du libraire BD partenaire.

### 8. Le Livre Sonore (attraction autonome)

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 pour chaque texte des auteurs invités.

### 9. La Grande Roue (partenaire local, le Livrodrome apporte la structure de la Grande roue)

En tournant cette Grande roue des mots, les participants s'en remettent au destin pour découvrir et expérimenter des jeux d'écriture, imaginés par un auteur invité, tous plus ludiques les uns que les autres !

## 10. Le Grand Quiz (partenaire local, le Livrodrome apporte 4 pupitres/buzzers pour les équipes et le maître du jeu)

3 équipes de 4 personnes, un texte court (BD, fable, poème, manga ou nouvelle...), 20 min de lecture en équipe, puis un grand quiz de 10 questions qui récompense, par des chèques-lire, les lecteurs les plus attentifs, observateurs et stratégiques... **En fonction du partenaire, le jeu peut prendre d'autres formes (burger quiz, questions littéraires pour un champion...).**

## 11. Les Jeux du livre (partenaire local)

En préambule aux JO, le Livrodrome organise les Jeux du livre ! Une épreuve sportive et littéraire, une par étape en 2024, pour se hisser en haut du podium et repartir avec l'équivalent de la médaille d'or en chèques-lire.

## 12. Le BookClub

Cet espace invite les adolescents à venir partager leurs coups de cœur littéraires et à découvrir ceux des festivaliers des étapes précédentes, au travers d'un mur sonore. Quand les ados deviennent eux-mêmes prescripteurs pour leurs pairs.

## 13. Le Case-tête (attraction autonome)

Avec le temps, toutes les pages se sont éparpillées et mélangées. Le Case-tête invite les participants à ce jeu hyper ludique à recréer un récit cohérent. Pour cela, il leur faudra se plonger dans les têtes des auteurs et de l'illustrateur pour associer textes et images et redonner du sens à l'ensemble.

## 14. Le Caviardage express (attraction autonome)

En partant d'une page de texte, déconstruisez les phrases et isolez des mots pour lui donner un nouveau sens : le vôtre ! Dessins, hachures, sélections, tous les moyens sont bons pour déconstruire et reconstruire !

## 15. Le Forum

Nouvel espace créé en 2023, 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.

## 16. La Bibliothèque suspendue (Réseau de lecture publique)

Un espace où l'on peut lire des livres suspendus choisis parmi les coups de cœur des médiathécaires, classiques ou contemporains, avant d'échanger avec eux autour de ces ouvrages.

## 17. La Librairie (libraires du territoire)

La Librairie, tenue par deux libraires indépendants – BD-album/ Littérature ado – propose les livres des auteurs invités, de leur sélection ou en lien avec la thématique de Partir en livre.

...

Par ailleurs, à l'image du Tour de France où chaque étape a sa particularité, **3 à 5 attractions spécifiques sont proposées dans chaque ville.** Elles sont construites par et avec les acteurs du territoire (artistes, graffeurs, plasticiens sonores, créateur d'escape game, compagnies, enseignants, associations sportives, ludothèques, ...) et donnent à chaque LIVRODROME une couleur singulière. Les Livres vivants, Institut de beautés littéraires, le Labo typographique, Escape game littéraire, Caravane sonore, Lecture contre-la-montre, Cabinet de voyance littéraire, Photomaton Topor, Pétanque littéraire, Graff'ta couv sont quelques-uns des projets les plus emblématiques qui ont été imaginés par les acteurs de tous les territoires depuis 2018.

Le cahier des charges de ces dispositifs figure dans le dossier Livrodrome.

Enfin des **activités ponctuelles peuvent être proposées et prennent place à l'intérieur d'un espace déjà existant** : émission de radio dans l'espace Radio, atelier dans la Manufacture, la Fabrique à bulles ou la Machine à écrire.