



Programme – Saint-Just-en-Chaussée

23 juin 2025

Le 23 juin, le Livrodrome fait étape au parc Jean-Pierre Braine, à Saint-Just-en-Chaussée, pour la 3e étape de son Tour de France 2025 !

1 journée et 22 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 de 11 à 18 ans, qui pourront, en outre, repartir du Livrodrome avec des livres plein les bras, grâce aux centaines de chèques-lire offerts ce jour-là. **Au programme, de 9h à 18h :**

1. La Machine à écrire

Les **Soeurs Ravilly, Maureen Desmailles, Karim Ouaffi, Marcella et Julie Scheibling**, s'y relaieront tout au long de la journée pour proposer des ateliers d'écriture ludiques et originaux. **Ateliers sur inscription**

2. La Fabrique à bulles

4 illustrateurs et scénaristes - **Gilles Rapaport, David Périmony, Dawid et Greg Blondin** - offriront des ateliers BD permettant de découvrir les techniques et les processus de création spécifiques au 9e art. **Ateliers sur inscription**

3. La Manufacture

Y sont associés des artisans du livre - **Vincent Guillier** et les **éditions Voix de Garage et l'association Paradigme** - pour des ateliers découverte des métiers du livre, des plus rares aux plus récents. **Ateliers sur inscription**

4. Les Livres vivants

4 conteurs **des éditions la Gouttière** s'installeront toute la journée dans ces livres géants pour venir parler des livres qu'ils aiment. À chaque session, les adolescents assis en face d'eux repartiront avec l'album qui les aura le plus convaincus.

5. La Cabine d'ordonnances littéraires

Bénéficier d'une consultation littéraire avec un auteur, un illustrateur, 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. Chaque patient repart ensuite avec son ordonnance personnalisée et une liste de titres qu'il pourra ensuite se procurer en librairie ou en bibliothèque.

le LIVRO TOUR 2025 DROME

6. La Radio

Une journée dédiée à la littérature et à la jeunesse, construite avec **Radio Graf'Hit** et animée par des **élèves du collège de Saint-Just-en-Chaussée**, 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.

7. La Bibliothèque suspendue

Une installation inédite, sous laquelle on vient s'asseoir confortablement pour lire des livres suspendus... choisis parmi les **coups de cœur des bibliothécaires de Saint-Just-en-Chaussée et du réseau de lecture publique de la communauté de communes du Plateau Picard**.

8. La Grande Roue

En tournant cette Grande roue, les participants s'en remettent au destin pour découvrir et expérimenter des jeux dessinés, tous plus ludiques les uns que les autres imaginés par **Marie Glaize et Louis Clais** et inspirés de leur jeu, Scritch.

9. Le Méli-Mélo

Une roulette de 30 cases, 8 joueurs, un "juge-arbitre", la partie peut commencer : à chaque tour de roulette, un mot récupéré... Chaque joueur doit ensuite redoubler d'imagination et de créativité pour réussir le défi imaginé par **les bibliothécaires de la médiathèque départementale de l'Oise (MDO)** : écrire chacun un texte autour d'un thème surprise dévoilé le jour j, en utilisant les 8 mots récoltés collectivement.

10. Le Scrabulle

Construite avec l'association On a Marché sur la Bulle à Amiens et conçue par Etienne Lécroart, dans le cadre d'une résidence à la Cité internationale de la langue française, cette attraction fusionne la langue française avec l'art de la bande dessinée ! Les adolescents s'affrontent 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. À Saint-Just, ce sont **les bibliothécaires de la MDO** qui mettront leur talent à disposition pour animer ce Scrabble BD unique au monde.

le LIVRODROME TOUR 2025

11. La Boîte à tatouages

D'abord, un jeu de questions-réponses, prenant la forme d'un quiz, pour découvrir quel animal des fables de la Fontaine vous êtes et quelle morale vous correspond le plus... En fonction des réponses, le tatouage éphémère correspondant sera réalisé et la fable offerte sous la forme d'une carte postale à envoyer à la personne de votre choix ou à garder précieusement avec vous.

12. 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 du recueil de nouvelles publié par le CNL à l'occasion de la 11e édition de Partir en livre, écrites par 10 des plus grands auteurs et autrices ado de notre époque sur le thème "Les animaux et nous".

13. 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 numérique.

14. Le Bookclub

Une bibliothèque sonore géante qui propose aux adolescents de découvrir 50 coups de cœur littéraires de leurs pairs, en espérant qu'à leur tour ils auront envie de les lire. **En partenariat avec le Bookclub du Pass Culture.**

15. Le Caviardage express

Imaginé par **Fabienne Yvert**, ce jeu littéraire consiste, à partir d'un texte existant - cette année ceux des auteurs invités - à en isoler 10 mots pour lui donner un nouveau sens : le vôtre ! Dessins, hachures, sélections, tous les moyens sont bons pour déconstruire et réécrire les pages proposées.

16. Le Forum

Le Forum réunit un auteur ou un illustrateur 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.

17. La Librairie

À côté de ces attractions, l'espace librairie tenu par **la Librairie des Signes**, proposera une sélection de livres autour des invités, en lien avec la thématique de la 11e édition de Partir en livre - les animaux et nous - et de leur propre sélection que l'on pourra se procurer notamment grâce aux chèques-lire gagnés dans les différentes attractions du Livrodrome.



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

18. À l'affiche

Un cinéma en plein air, trois salles, 6 à 7 films, la séance est ouverte... **Bibliothécaires, comédiens et comédiennes de l'association l'Art du hasard et de l'association Conte a Mi** vous accueillent pour vous lire, en toute intimité, quelques-unes des plus belles pages des films à l'affiche !

19. Le Bookball

2 équipes de 5 joueurs, des règles plus ludiques les unes que les autres - jouer en marche arrière, perdre un joueur à chaque but marqué... - et un match de 20 min pour remporter le livre que chaque joueur aura préalablement choisi dans l'espace Librairie - voilà ce qui vous attend dans ce premier Bookball de l'histoire, conçu et imaginé par **le service des sports et la médiathèque Saint-Just-en-Chaussée**.

20. La Bibliomancie

Dans la cabine de bibliomancie toutes vos questions trouvent réponse grâce à la magie des livres. Une interrogation sur votre avenir, des préoccupations personnelles ou simplement une curiosité insatiable, **Martin Granger** est là pour y répondre, en saisissant, avec vous, les livres de sa bibliothèque. Et incroyable, ça marche !

21. Les tables lumineuses

Avec ces tables lumineuses de **l'association On a marché sur la bulle**, vous pourrez reproduire avec la plus grande précision, mais en toute liberté, les dessins proposés et vous mettre, pour quelques minutes, dans la peau d'un illustrateur...

22. Qui est-ce XXL

À l'occasion de la sortie du 42e et dernier tome de My Hero Academia, la série phénomène de Kohei Horikoshi, une attraction exceptionnelle sera proposée par **l'éditeur Ki-oon** : un Qui est-ce XXL où vous pourrez retrouver les visages de vos héros préférés et tenter de remporter, grâce à votre sens de l'observation et votre esprit de déduction, un chèque-lire.



Informations pratiques

23 juin de 9h à 18h au parc Jean-Pierre Braine, à Saint-Just-en-Chaussée

Entrée libre.

Grâce au soutien du CNL, du Département de l'Oise, de la Communauté de communes du Plateau Picard et de la ville de Saint-Just-en-Chaussée, 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 dans la Machine à écrire, la Fabrique à bulles et la Manufacture.

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