



Le Livrodrome

FICHE-MISSIONS DES MÉDIATEUR•ICES

QU'EST-CE QUE LE LIVRODROME ?

Le Livrodrome, c'est un parc d'attractions littéraires itinérant unique en France, qui fêtera cette année sa 5ème édition, traversera le territoire du 11 juin au 11 juillet et s'installera dans 10 villes différentes pour 24 heures : Ermont (11 juin), Saint-Germain-en-Laye (14 juin), Lille (18 et 19 juin), Villers-Cotterêts (21 juin), Florange (25 juin), Belfort (27 juin), Lons-le-Saunier (28 juin), Angers (04 juillet), Marseille (09 juillet) et Montélimar (11 juillet). À chaque étape, il invite les adolescent•es de 11 à 18 ans à participer, autour des auteur•ices, des illustrateur•ices, des professionnel•les et des artisan•es du livre présents, à près de 20 attractions littéraires, ludiques et pluridisciplinaires, puis à repartir avec des livres grâce, notamment, aux chèques-lire offerts.

Au programme : BD en réalité virtuelle, Salon numérique, Tattoo manga, Cabine d'ordonnances littéraires, Grande roue des mots, Bibliothèque suspendue, Livre sonore, ateliers de création et de découvertes des métiers du livre, Radio live, Jeux du livre, Grand Quiz, Caviardage express, Scrabble BD, Bookclub...

Son objectif principal est de redonner le goût du livre, des mots et de la lecture aux adolescent•es.

BESOINS ET ENJEUX

Le Livrodrome recherche 12 à 16 médiateur•ices pour :

- accueillir le public dans les meilleures conditions possibles et l'orienter sur les différentes attractions proposées ;
- accompagner chaque adolescent•e participant à une attraction afin de stimuler et nourrir son goût du livre et de la lecture ;
- fluidifier la circulation des publics entre les différentes activités proposées en cas de forte affluence sur une attraction.

ORGANISATION

Un accueil café et une pause déjeuner sont prévus pour les médiateur•ices (et offerts !). La pause se prend en rotation d'équipes, afin que les attractions puissent être maintenues tout au long de la journée, sans interruption.

DISPONIBILITÉS

Veille du Livrodrome :

17h > 18h : réunion d'information avec Gauthier Morax (directeur du Livrodrome), présentation des attractions avec Maëva Evrard (directrice de production), répartition des missions de chacune, éventuellement accrochage de la signalétique, test des matériels et dispositifs...

Jour J :

8h > 9h : accueil café, remise des tee-shirts, dernier brief...

9h > 18h : médiation des attractions concernées et missions attribuées individuellement (avec pause déjeuner)

18h > 19h : rangement, nettoyage...

CONTACT

Maëva EVRARD - Directrice de production

maeva.evard@livrodrome.fr

06 05 20 00 06

DESCRIPTIF DÉTAILLÉ DES MISSIONS

L'ACCUEIL : 1 À 2 MÉDIATEUR•ICES

Point d'entrée obligatoire du Livrodrome, l'accueil est un espace pivot du déroulement du festival. Le/les médiateur-ices présent-es seront encadré-es par Pascaline Meunier, la directrice des publics.

Les missions :

- présentation du parc et de ses attractions, mise en relation du public et des invité-es avec l'équipe référente en cas de besoin ;
- orientation vers les différents espaces d'ateliers pour les adolescent-es pré-inscrit-es ;
- inscription des publics dans les ateliers encore disponibles.

ESPACE D'ATELIERS : 1 MÉDIATEUR•ICE (OPTIONNEL)

Les trois espaces d'ateliers, **La Machine à écrire**, **La Fabrique à bulles** et **La Manufacture**, sont conduits par les auteur-ices, illustrateur-ices et professionnel·les du livre invité-es à la manifestation. La participation des adolescent-es à ces ateliers se fait sur inscription préalable, et le jour J, s'il reste des places, auprès de l'accueil. La directrice artistique, Chloé Marot, pilote ces espaces, mais un soutien est possible.

Les missions :

- s'assurer du bon fonctionnement des ateliers tout au long de la journée (matériel nécessaire présent, bouteilles d'eau...) ;
- trouver des adolescent-es curieux·ses et intéressé-es dans le cas où il reste des places disponibles dans les ateliers.

LE SALON NUMÉRIQUE : 2 MÉDIATEUR•ICES

Le public (+13 ans) peut lire des BD en 3D ou utiliser son téléphone mobile pour découvrir les expérimentations les plus innovantes en matière de lecture immersive.

Les missions :

- accueil du public, présentation de l'attraction et de son fonctionnement ;
- médiation auprès des œuvres numériques et leur lien à la littérature ;
- accompagnement du public au fil des découvertes numériques (guider les jeunes pendant leur partie de jeu en VR), veiller au respect de la limite d'âge (+13 ans) ;
- gestion de l'espace (nécessité de garder une zone dégagée et calme) et de l'affluence du public (création d'une liste d'attente si besoin, par exemple) ;
- veiller au respect du matériel et à leur bon fonctionnement (casques VR/manettes, téléphones...).

LA GRANDE ROUE DES MOTS : 1 MÉDIATEUR•ICE (OPTIONNEL)

En tournant cette Grande roue des mots, les participant-es s'en remettent au destin pour découvrir et expérimenter des jeux d'écriture, imaginés par un partenaire culturel et/ou un-e auteur-ice invité-e, tous plus ludiques les uns que les autres. Le partenaire sur l'attraction s'occupe d'animer ces mini ateliers d'écriture tout au long de la journée. Toutefois, compte tenu du nombre de participant-es, il/elle pourra être accompagné-e par un-e médiateur-ice.

Les missions :

- accueil du public et présentation de l'attraction ;
- explication des jeux d'écriture et accompagnement des adolescent-es dans la rédaction.

LE TATTOO MANGA : 2 MÉDIATEUR•ICES

C'est un jeu de questions - réponses prenant la forme d'un quiz de personnalité en ligne, sur une borne interactive, pour découvrir quel personnage de manga vous êtes. En fonction des réponses, un tatouage éphémère correspondant sera réalisé. Les adolescent-es doivent être incité-es à lire et découvrir les 6 mangas concernés présents sur les tables autour du dispositif.

Les missions :

- accueil du public et présentation de l'attraction, de son fonctionnement ;
- encadrement des participant-es pendant le quiz si besoin, gestion de l'affluence ;
- présentation et médiation des œuvres manga en lien auprès du public présent dans la file d'attente ;
- réalisation des tatouages éphémères correspondants aux résultats du test ;
- veiller au respect du matériel et au stock de tatouages utilisés sur la journée.

LE LIVRE SONORE : 1 MÉDIATEUR•ICE

Cette installation propose au public de s'asseoir dans un livre géant et de bénéficier d'une expérience de lecture immersive, au casque, autour de romans des auteur-ices invité-es.

Les missions :

- accueil du public, présentation de l'attraction et des œuvres littéraires ;
- accompagnement du public dans son installation pour une écoute immersive optimale ;
- veiller au respect du matériel et à son bon fonctionnement (matériel chargé).

LA CABINE D'ORDONNANCES LITTÉRAIRES : 1 MÉDIATEUR•ICE

Des auteur-ices, illustrateur-ices et professionnel·les du livre (libraires et bibliothécaires) se relaient dans une cabine de consultation littéraire. Les « patient-es » adolescents les rencontrent, discutent et se voient prescrire un livre en fonction de leur rapport au livre et de leurs intérêts personnels.

Les missions :

- accueil du public, présentation et explication du concept aux participant-es ;
- veiller au bon déroulement de l'attraction dans le calme et la confiance ;
- présentation des auteur-ices, illustrateur-ices et professionnel·les intervenants aux participant-es dans la file d'attente ;
- accueil des intervenant-es professionnel·les, vérification du matériel nécessaire (stocks d'ordonnances vierges, crayons, bouteilles d'eau...).

LE FORUM : 1 MÉDIATEUR•ICE (OPTIONNEL)

Le Forum réunit un-e auteur-ice invitée et un groupe de jeunes ayant travaillé sur ses textes en amont avec leur professeur-e ou encadrant-e. L'occasion d'une discussion à bâtons rompus entre un-e artiste et ses lecteur-ices. La directrice artistique, Chloé Marot, accompagne chaque auteur-ice au forum. Néanmoins, s'il s'avère qu'elle est retenue ailleurs, un-e médiateur-ice sera nécessaire.

Les missions :

- accueil du public, placement des jeunes dans l'espace dédié, soutien aux encadrant-es pour le bon déroulement de l'attraction (faire passer le micro...) ;
- accueil de l'auteur-ice sur l'attraction et veiller à son confort (ombre, bouteilles d'eau...) ;
- remise de l'espace en ordre entre deux sessions.

LE CAVIARDAGE EXPRESS : 1 MÉDIATEUR•ICE

Nouveauté 2024, en partant d'une page de texte, les participant-es déconstruisent les phrases et isolent des mots pour leur donner un nouveau sens : le leur ! Dessins, hachures, sélections, tous les moyens sont bons pour déconstruire et réécrire !

Les missions :

- accueil du public et présentation de l'attraction ;
- accompagnement des jeunes dans la réalisation (au besoin) ;
- accrochage des réalisations sur le dispositif mis à disposition ;
- remise de l'espace en ordre entre deux sessions.

LE SCRABBLE BD : 1 MÉDIATEUR•ICE

Nouveauté 2024, cette attraction innovante fusionne la langue française avec l'art de la bande dessinée ! Les adolescent-es sont invité-es à composer une histoire à partir de cases piochées. 4 participant-es s'affrontent alors en créant des strips BD (de 2, 3, 4, 5, 6 ou 7 cases) captivants sur un plateau de jeu monumental. Armé-es de 7 cases, ils/elles ont pour défi de narrer leurs histoires, jouant avec le français et ses expressions.

Les missions :

- accueil du public, présentation de l'attraction et de son fonctionnement ;
- vérification et explication du sens des strips réalisés et des locutions francophones utilisées ;
- remise de l'espace en ordre entre deux sessions (décrochage des strips réalisés, effaçage des cases jokers...).

LE BOOKCLUB : 1 MÉDIATEUR•ICE

Cet espace invite les adolescents à venir découvrir les coups de cœur littéraires de leurs pairs grâce à un dispositif de bibliothèque sonore.

Les missions :

- accueil du public et présentation du dispositif.

ET AUSSI : 2 MÉDIATEUR•ICES « VOLANTS »

Réactif-ves et polyvalent-es, ces médiateur-ices seront amené-es à circuler dans le Livrodrome afin d'intervenir là où un besoin se fait sentir (régulation des flux sur les différentes attractions, aller chercher du matériel dans la zone de stockage/à l'accueil en cas de besoin, venir en aide à d'autres médiateur-ices/auteur-ices en cas de forte affluence, nettoyage du site, etc.).

Les autres attractions (Radio, Bibliothèque suspendue, Jeux du Livre...) et les attraction spécifiques à chaque l'étape ne nécessitent a priori pas de médiateur-ices dans la mesure où elles sont co-construites avec les acteur-ices du territoire.

La MEL recevra cette année à la Gare Saint-Sauveur les 18 et 19 juin 2024 : Le Livrodrome – Premier parcs d'attractions littéraires de France.

Le Livrodrome c'est un parc d'attractions littéraires itinérant spécialement conçu pour les adolescents de 11 à 18 ans. Pendant un mois chaque été, il fait étape dans 10 villes en France et invite le public à participer à près de 20 attractions ludiques, excentriques, participatives et sportives puis à repartir avec des livres grâce aux chèques-lire offerts.

Durant deux jours, une vingtaine d'attractions littéraires (dont vous pouvez trouver les détails ci-joints ainsi que les missions du médiateur-trice) seront proposées à 3000 jeunes par jour de 9h à 18h :

Au programme : BD en réalité virtuelle, Salon numérique, Tattoo manga, Cabine d'ordonnances littéraires, Grande roue des mots, Bibliothèque suspendue, Livre sonore, ateliers de création et de découvertes des métiers du livre, Radio live, Jeux du livre, Grand Quiz, Caviardage express, Scrabble BD, Bookclub...

Pour organiser au mieux ces deux jours, le Livrodrome, structure porteuse, recherche une vingtaine de médiateurs-bénévoles par jour. J'ai pensé que vos étudiants pouvaient être intéressés pour s'investir une ou deux journées sur cet évènement et je me demandais s'il était possible que vous les informiez du projet.

Les missions de la médiation :

- accueillir le public dans les meilleures conditions possibles et l'orienter sur les différentes attractions proposées ;
- accompagner chaque adolescent-e participant à une attraction afin de stimuler et nourrir son goût du livre et de la lecture ;
- fluidifier la circulation des publics entre les différentes activités proposées en cas de forte affluence sur une attraction.

Modalités d'organisation :

Veille du Livrodrome :

17h > 18h : réunion d'information avec Gauthier Morax (directeur du Livrodrome), présentation des attractions avec Maëva Evrard (directrice de production), répartition des missions de chacun-e, éventuellement accrochage de la signalétique, test des matériels et dispositifs...

Jour J :

8h > 9h : accueil café, remise des tee-shirts, dernier brief...

9h > 18h : médiation des attractions concernées et missions

attribuées individuellement (avec pause déjeuner)

18h > 19h : rangement, nettoyage...

Contacts : Maëva Evrard maeva.evrard@livrodrome.fr / Antoinette Silvestri asilvestri@lillemetropole.fr

[Formulaire d'inscription à transmettre aux étudiants](#)

METROPOLE EUROPEENNE DE LILLE

Antoinette SILVESTRI

Chargée de développement des bibliothèques

Culture

Culture et tourisme

Développement territorial et social

2, Boulevard des cités Unies – CS 70043 – 59040 Lille Cedex