

Le **25 juin**, le Livrodrome s'installe à **Baccarat** pour sa 4^e étape !

1 journée et 17 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, notamment, **aux 650 chèques-lire offerts** ce jour-là **par le Centre National du Livre, la Communauté de Communes du Territoire de Lunéville à Baccarat et le Département de Meurthe-et-Moselle.**

Informations pratiques

Le **25 juin**, de 9h à 18h au **Place du Général de Gaulle**, Baccarat.

En cas de pluie, rendez-vous au Pôle sportif Josette Renaux à Baccarat.

Entrée libre et gratuite. Pré-inscriptions uniquement, et sous réserve des places disponibles, pour les ateliers (Machine à écrire, Fabrique à bulles).

Au programme, de 9h à 18h :

1. La Machine à écrire - sur inscription

Hervé Giraud (*La Cabane de la fin du monde*, Thierry Magnier), **Mabrouck Rachedi** (*Very Bad Romance*, Muscadier), **Natacha Didry** (*Les Dévoreurs de nuages*, Talents Hauts) et **Kinexpo** s'y relayeront tout au long de la journée pour proposer des ateliers littéraires ludiques et originaux.

2. La Fabrique à bulles - sur inscription

La librairie Quantin, **Elise Harou**, éditrice aux éditions **Le Lombard**, **Manon Debaye** (*Des filles normales*, Sarbacane), **Souky** (*La Petite fille oubliée*, Bubble) et le calligraphe **Bruno Koltz** offriront des ateliers d'illustration ainsi que des ateliers découverte des métiers du livre, des plus rares aux plus récents.

3. La Cabine d'ordonnances littéraires

Dans cette cabine, auteurs, illustrateurs, libraires, éditeurs et bibliothécaires se relaient pour dialoguer avec le public. À l'issue de ces consultations, chaque "patient" se voit prescrire une ordonnance personnalisée comprenant une liste de titres choisis pour lui donner envie de lire, qu'il pourra ensuite se procurer en librairie ou en bibliothèque.

4. La Radio

Une journée radiophonique dédiée à la littérature et à la jeunesse, construite avec **Radio RMC et les élèves du collège de Baccarat**, au cours de laquelle ils intervieweront les auteurs et illustrateurs invités, la maison d'édition mise à l'honneur : **Le Lombard**, débattront des livres qu'ils aiment (ou pas), proposeront des blind tests et autres émissions inédites...

5. Le Case-tête

12 couvertures, 12 textes. Saurez-vous former les bonnes paires pour gagner la partie et repartir avec l'album de votre choix ?, le Case-tête vous invite à explorer les liens qui unissent les scénaristes à leurs illustrateurs en revisitant le principe du Memory !

6. Le Méli-Mélo

Le Méli-Mélo est une roulette d'écriture créative où les adolescents sont invités à expérimenter la rédaction sous contrainte. En explorant collectivement les diverses possibilités qu'offrent les mots tirés au sort, et en étant accompagnés par **Sandrine Campese**, comédienne, autrice et spécialiste des jeux d'orthographe..., les adolescents deviennent tout à tour auteur puis lecteur et découvrent, grâce à ce jeu, les secrets de fabrication d'un texte.

7. La Boîte à tatouages

Cette boîte interactive propose aux adolescents un quiz de personnalité leur permettant de découvrir le manga français dont ils sont les héros. En fonction du résultat, un tatouage éphémère est réalisé. Il ne reste plus qu'à découvrir l'album qui les représente !

8. Le Livre sonore

Imaginée par **Jérôme Hoffmann**, cette installation invite le public à venir s'asseoir dans un livre géant et à bénéficier d'une expérience de lecture immersive, au casque, autour du recueil de nouvelles publié par le CNL à l'occasion de la 12^e édition de Partir en livre, écrites par 6 des plus grands auteurs et autrices ado de notre époque sur le thème "Nos petits et grands héros".

9. La Cabine d'essayage

Une bibliothèque sonore immersive qui propose aux adolescents de découvrir 25 coups de cœur littéraires de leurs pairs, pour leur donner envie, à leur tour, de les lire. En partenariat avec le **Bookclub du Pass Culture**.

10. Le Caviardage express

Ce dispositif vous propose de vous livrer une expérience de déconstruction et de réécriture d'un texte donné. Inauguré par Lucien Suel et réinventé par **Fabienne Yvert**, ce jeu littéraire consiste ainsi à isoler certains mots d'un texte existant pour en produire un nouveau, original et créatif (ou pas)...

11. Le Cercle - sur inscription

Conçue par l'association *Peuple et Culture*, cette attraction propose au public de découvrir l'une des expériences de lecture parmi les plus singulières et les plus riches qui soit : l'arpentage. En groupe et à la manière d'une enquête, 10 adolescents et adolescentes ont une heure pour explorer ensemble un livre et les thématiques qu'il aborde avant de retrouver l'auteur qui viendra répondre à toutes leurs questions ! Avec **Hervé Giraud, Souky, Natacha Didry, Mabrouck Rachedi**.

12. La Librairie

L'espace librairie, tenu par **la librairie Quantin de Lunéville**, proposera une sélection de livres autour des invités et de la programmation, en lien avec la thématique de la 12^e édition de Partir en livre - Nos petits et grands héros - de leur propre sélection, et autour des éditions du **Lombard**, que l'on pourra se procurer notamment grâce aux chèques-lire gagnés dans les différentes attractions.

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

13. Le Booktroc

Avancez sur le tapis rouge jusqu'à vous retrouver face à face avec votre compagne ou votre compagnon de route du jour, chacun devant "sa" bibliothèque. Vous avez ensuite quelques minutes pour vous offrir le livre ou l'album qui vous correspond parmi la sélection proposée par **l'association Les Amis du livre** qui, chaque année, fait vivre ce projet unique en France : **le Village du livre de Fontenoy-la-Joûte**.

14. Mille milliards de poèmes

Imaginée par la **librairie Quantin**, inspirée des jeux de poésie combinatoire de Raymond Queneau, cette attraction invite les adolescents, à partir d'un texte que le hasard (et une grande roue) leur auront réservé, à composer mille milliards de poèmes et à combiner leur talent poétique pour explorer, ensemble, l'infinité des possibles en matière littéraire.

15. Le Salon numérique

Dans le Salon numérique, le public vient découvrir les expérimentations les plus innovantes en matière de lecture numérique proposées par le **réseau de lecture public de la Communauté de communes du territoire de Lunéville à Baccarat**.

16. Kinexpo

Kinexpo vous invite à vous approcher des planches grand format tirées de l'album Écoute les oiseaux : chaque illustration vous invite à lever les yeux et à tendre l'oreille. Pointez votre téléphone sur la page, et écoutez les chants d'oiseaux. Une façon immersive et interactive de découvrir un livre !

17. Les Jeux du Livre

Quand Baccarat accueille la première version littéraire de Fort Boyard... Une attraction qui associe **la Micro-Folie, le service des sports et la médiathèque de la ville de Baccarat** et qui mêle sport, écriture, chasse au trésor et peinture. Pour remporter un chèque-lire, il faudra gagner chaque défi, récupérer le plus d'indices possible et faire preuve de perspicacité et d'inventivité. Médiathèque Elise Fischer, ouvre-toi !

RENDEZ-VOUS LE 25 JUIN DÈS 9H PLACE GÉNÉRAL DE GAULLE, POUR DÉCOUVRIR CE PARC D'ATTRACTIONS LITTÉRAIRES UNIQUE EN FRANCE ET EN EUROPE !

Le Livrodrome est un projet porté par l'association Plateforme Culture. Il est l'un des événements nationaux de Partir en Livre, le grand festival du livre pour la jeunesse organisé par le Centre National du Livre (CNL), qui fêtera en 2026 sa 12^e édition.

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