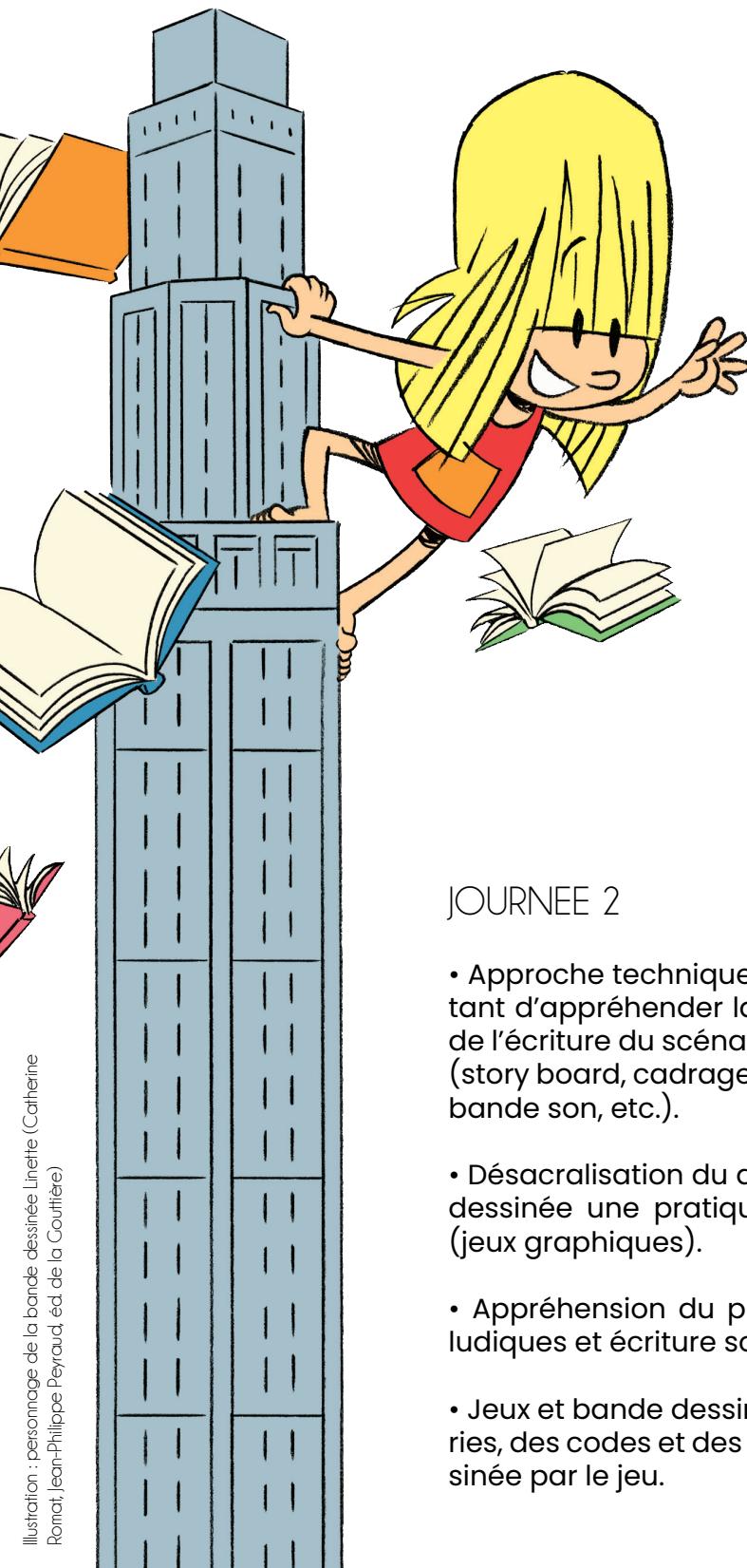


STAGE D'INITIATION À LA BD JEUNESSE

PROGRAMME



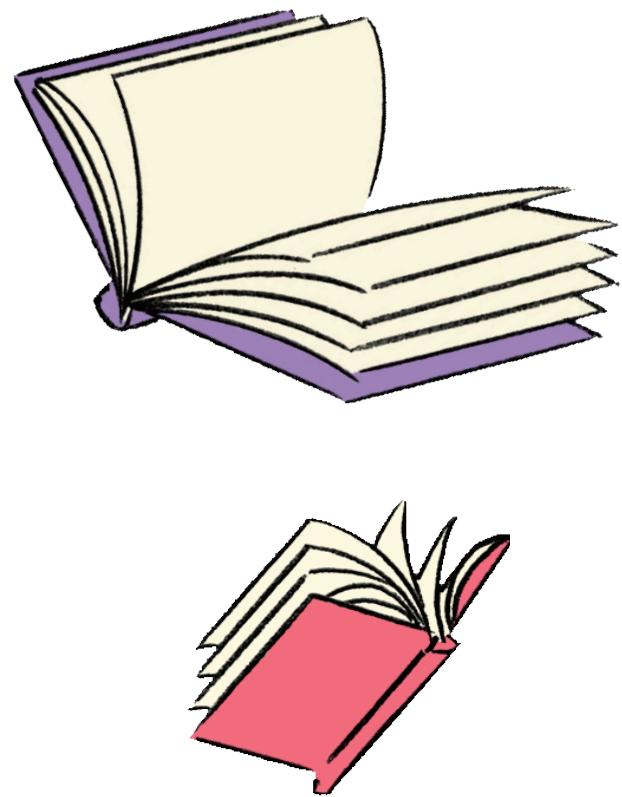
JOURNÉE 1

- Préambule : La Bande Dessinée : un lien à l'enfance. Le document utilisé en préambule sera envoyé aux bénéficiaires avant le début de la formation.
- Découverte par la manipulation d'ouvrages d'un panorama de l'édition de bande dessinée jeunesse à partir d'une sélection variée. Le corpus d'albums choisi permettra d'approcher l'importante diversité éditoriale de la bande dessinée jeune public.
- Se repérer sur le marché de la bande dessinée en France : Quelles publications, pour quels publics ? Quelle place pour la BD sur le marché du livre ? Et la bande dessinée jeunesse ? Quels éditeurs ?
- L'histoire de la bande dessinée, des origines aux héros d'aujourd'hui. (Re)découverte des héros d'hier de façon ludique (en passant par de petits exercices graphiques).

JOURNÉE 2

- Approche technique et jeux graphiques permettant d'appréhender la technicité bande dessinée, de l'écriture du scénario à la réalisation graphique (story board, cadrages, mouvements, expressions, bande son, etc.).
- Désacralisation du dessin pour faire de la bande dessinée une pratique artistique ouverte à tous (jeux graphiques).
- Appréhension du processus narratif : exercices ludiques et écriture sous contrainte.
- Jeux et bande dessinée : à la découverte des séries, des codes et des technicités de la bande dessinée par le jeu.

JOURNÉE 3



- Présentation de différents projets et outils de médiation permettant d'appréhender le livre de bande dessinée et sa technicité, à destination de publics variés. Accent mis sur 4 grands types de projets : l'atelier strip, l'adaptation d'un texte court en bande dessinée, les rallyes lecture, les jeux de découverte d'une sélection, et l'initiation aux mangas (son histoire, ses spécificités et sa diversité).
- Ateliers au choix en après-midi (après choix préalable pour chaque stagiaire d'un outil et d'un corpus) :
 - Cas pratique : animer un atelier strip
 - Cas pratique : adaptation d'un texte court en bande dessinée
 - Cas pratique : composer une sélection pour un rallye lecture ou un jury bande dessinée et créer des jeux pour accompagner la découverte d'albums
 - Cas pratique : faire découvrir le manga par la lecture, la pratique et par le jeu
- Mise en commun des retours sur les ateliers.
- Questions / réponses.
- Évaluation de la formation.