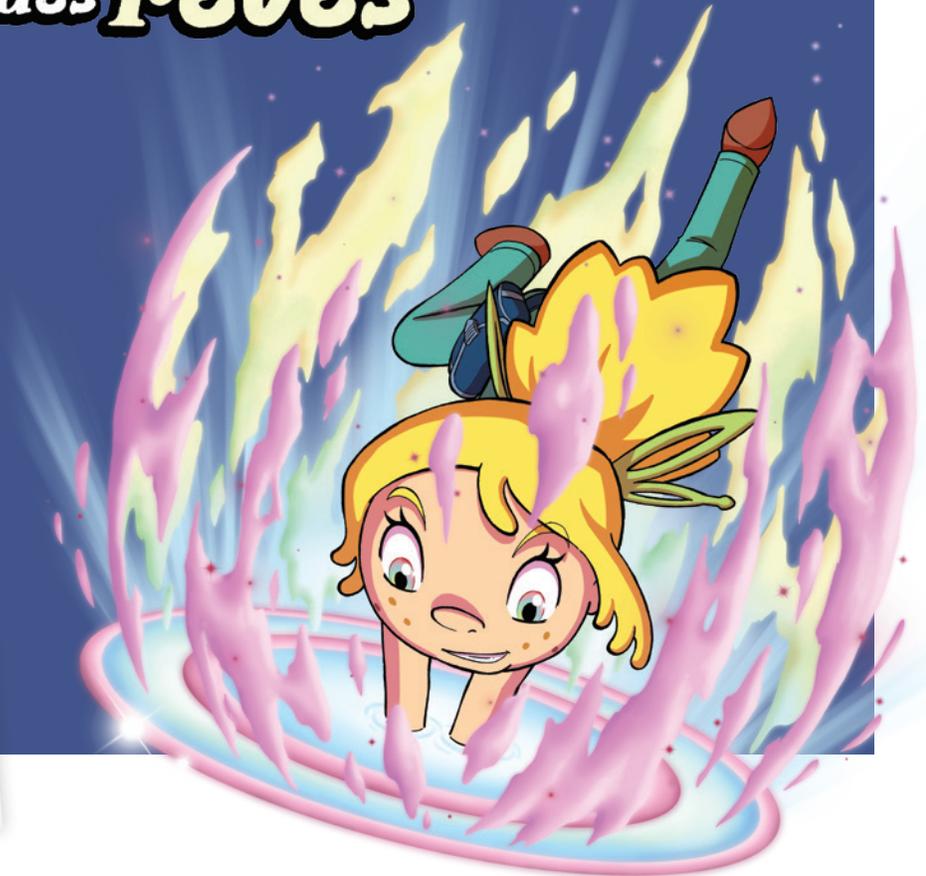


Aube

du monde des rêves

UNE SÉRIE BD
CAPTIVANTE
ET FANTASTIQUE
À DÉCOUVRIR!

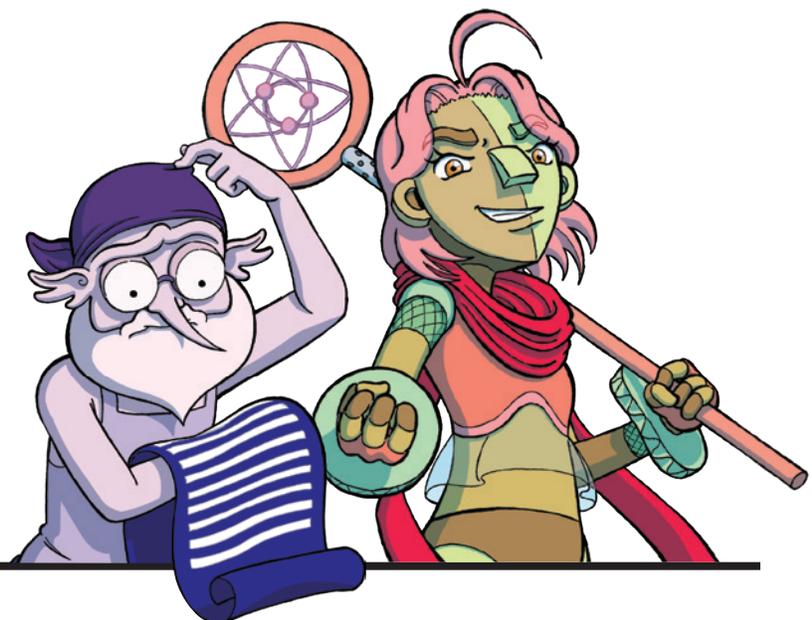


PATRICK BLANCHETTE

auteur et illustrateur

PARTICIPANT AU PROGRAMME LA CULTURE À L'ÉCOLE

Natif de Baie-Comeau, **PATRICK** apprend très jeune à créer des bandes dessinées en imitant son grand frère. Quand ce dernier décide de se tourner vers l'altérophilie, Patrick, lui, préfère continuer à muscler son coup de crayon. Il découvre l'animation japonaise à la télévision, puis s'initie aux *cartoons* américains alors qu'il étudie au cégep : ces deux influences forgeront définitivement son style. C'est aussi à cette époque que l'histoire d'Aube voit le jour.



ANIMATION 1

DESSINEZ VOS PERSONNAGES DE RÊVE

► Vous rêvez de créer des personnages de toutes sortes ?

En partageant ses trucs, Patrick vous enseignera une technique qui vous permettra de dessiner tout ce que vous avez en tête. Avec l'aide des spectateurs et spectatrices, Patrick créera en direct de nouveaux personnages tout droit sortis de l'imagination des enfants. L'auteur en profitera pour parler de sa série, expliquer son processus créatif et répondre à toutes les questions !

Un atelier créatif qui stimulera l'inventivité des élèves !

PUBLIC CIBLE : 2^e et 3^e cycles du primaire

TYPE DE RENCONTRE : En personne (jusqu'à 2 classes ou 60 élèves) ou virtuelle

ANIMATION 2

BD, TÉLÉ ET MÉTIERS !

► Patrick inventera une petite histoire inédite devant les

enfants, qu'il présentera sous la forme d'un scénarimage (type de document ressemblant à une BD utilisé dans le processus de création d'un dessin animé). Patrick en profitera pour parler de ses deux carrières, celle d'auteur et celle d'artiste de scénarimage ainsi que de leur interaction avec les divers métiers de l'univers du dessin et de l'animation.

Avant tout ludique et créatif, cet atelier vise aussi à faire prendre conscience aux enfants que leur intérêt pour le dessin et l'écriture pourra leur servir dans une grande variété de métiers, certains dont ils ignorent même l'existence !

PUBLIC CIBLE : 2^e, 3^e cycle du primaire et 1^{er} cycle du secondaire (adapté selon le cycle)

TYPE DE RENCONTRE : Virtuelle

ANIMATION 3

SECRETS DE BÉDÉISTE : DES TRUCS POUR AMÉLIORER SES BD

► Un atelier consacré à la narration et au découpage d'une

bande dessinée. On y parle de mise en scène, de composition de l'image, de dialogue et de perspective. Ici, ce n'est pas la beauté du dessin qui importe, c'est son efficacité, sa capacité à bien communiquer des idées et à bien raconter son histoire. Avec des trucs simples à la portée de tous, Patrick explique comment les élèves peuvent dynamiser leurs images. Visuel à l'appui, il leur explique les raisons derrière les différents choix de cases, de bulles ou de cadrages et l'effet que ceux-ci peuvent avoir sur le lecteur. À la fin de l'activité, Patrick démontre les notions enseignées en créant une courte BD avec l'aide des élèves.

PUBLIC CIBLE : 3^e à 6^e année du primaire

TYPE DE RENCONTRE : En personne (1 classe ou 40 élèves) ou virtuelle

DURÉE DES ANIMATIONS : Environ 1 heure

MATÉRIEL REQUIS / ANIMATION

EN PERSONNE : Écran pour mettre un PDF, chevalet, tablette ou tableau effaçable.

Pour les élèves: feuilles blanches et crayons de plomb

POUR PLUS D'INFORMATIONS,

veuillez contacter Patrick Blanchette au patrickblanchette.storyboard@gmail.com



ANIMATION SCOLAIRE



UNE ANIMATION
REPLIE DE BD,
D'AVENTURES ET
DE DINOSAURES!

AVENTUROSAURE

JULIEN PARÉ-SOREL

auteur et illustrateur

JULIEN PARÉ-SOREL a étudié l'art de la bande dessinée à l'UQO. Il partage sa passion pour le 9^e art en offrant depuis maintenant quinze ans des ateliers créatifs, des rencontres et même des improvisations BD ! Connu des jeunes grâce à divers projets, dont *Étienne et Charlot* dans le magazine *Les Débrouillards*, il est l'auteur d'*Aventurosaure*, une série qui réunit deux de ses plus grandes passions : les mondes fantastiques médiévaux et les dinosaures. Votre classe est-elle prête pour cette quête épique ?



ANIMATION 1

DESSINER UN DINOSAURE... À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE !

► Avec l'aide du public, Julien improvise un tout nouveau personnage ! Comme la création collective se fera sur un support numérique, cette animation est une excellente façon d'apprendre aux jeunes à dessiner à l'aide d'un ordinateur.

MATÉRIEL REQUIS : Projecteur ou écran, câble HDMI, prise de courant, table et chaise

ANIMATION 2

CRÉER UNE BD : QUELLE ÉPOPÉE !

► Vous avez envie d'en apprendre plus sur les dessous du métier d'auteur de bandes dessinées ? Julien vous parlera avec passion de toutes les étapes de la création d'une BD, visuels à l'appui. Une activité dynamique parfaite pour les futurs artistes du 9^e art où toutes les questions sont permises !

MATÉRIEL REQUIS : Projecteur ou écran, câble HDMI et prise de courant ou ordinateur branché au projecteur/écran, table et chaise

ANIMATION 3

À VOS CRAYONS ! PRÊTS ? DESSINEZ !

► Comment inventer un personnage tellement intéressant et charismatique que l'on aura envie de le suivre dans ses aventures ? À l'aide d'exemples et de conseils, Julien guidera les jeunes étape par étape dans la création de leur propre protagoniste. Une animation interactive et sans prétention pour libérer l'imagination !

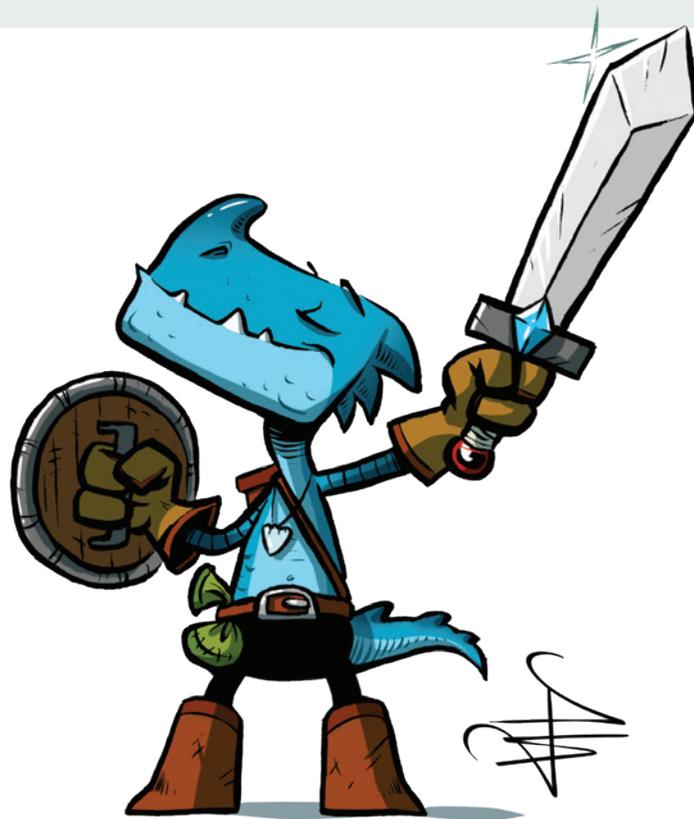
MATÉRIEL REQUIS : Chevalet et grands papiers (*flipchart*), tables et chaises, feuilles blanches 8,5 po x 11 po, crayons de plomb, aiguisoirs et gommes à effacer pour tous les participants et participantes

DURÉE DES ANIMATIONS 1, 2 ET 3 : Environ 1 heure

PUBLIC CIBLE : 2^e cycle du primaire (3^e et 4^e années), mais l'auteur peut adapter son animation aux besoins pédagogiques de la classe (jusqu'en secondaire 5)

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 2 classes

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle



Des fiches pédagogiques sont téléchargeables au groupemodus.com/enseignants afin de préparer et de motiver les élèves à l'approche de l'animation !

POUR PLUS D'INFORMATIONS, veuillez contacter Julien Paré-Sorel au julienparesorel@gmail.com



**PLONGEZ DANS
L'UNIVERS
D'ANNIE GROOVIE
ET DE LÉON!**

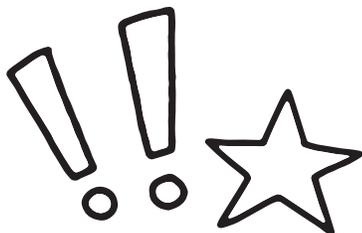


ANNIE GROOVIE

auteure et illustratrice

PARTICIPANTE AU PROGRAMME LA CULTURE À L'ÉCOLE

De nature enjouée et créative, **ANNIE GROOVIE** a toujours eu des idées plein la tête! Avec son style graphique épuré, ses illustrations minimalistes, son humour absurde et ses jeux de mots, elle divertit petits et grands tout en cherchant à instruire et à faire réfléchir ses lecteurs et lectrices.



ANIMATION COMPLÈTEMENT LÉON!

► Annie Groovie commence par présenter Léon et ses amis, puis entre dans le vif du sujet: par exemple, elle raconte comment elle est devenue auteure, comment sont nés ses personnages (dessins à l'appui!), comment et où elle trouve ses idées, quelles sont les étapes de création d'un livre, etc. Avant de clore la rencontre, elle prend le temps de répondre à toutes vos questions! L'animation est dynamique et interactive, car les élèves sont invités à participer à plusieurs reprises.

Pour les plus petits, le contenu est moins dense et plus ludique.

DURÉE : 50 à 60 minutes (ou 30 à 45 minutes pour les petits)

PUBLIC CIBLE : Classes régulières de 1^{re} à 4^e année

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 classes ou 50 élèves

MATÉRIEL REQUIS : Un support pour dessiner (tableau traditionnel, TNI ou tablette de papier sur chevalet, à vous de voir ce qui convient le mieux selon l'endroit), petite table ou pupitre pour déposer le matériel d'animation

Notez qu'il revient aux enseignants de voir à la discipline durant l'animation.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

IDÉES D'ACTIVITÉS À FAIRE EN CLASSE

Avant la venue de l'auteure, il est fortement conseillé de présenter au moins un des livres de Léon aux élèves, peu importe la collection, et de les inviter à préparer quelques questions. Vous pouvez également visionner quelques capsules animées de Léon dans la zone jeunesse du site ici.radio-canada.ca.

- Des fiches pédagogiques sont téléchargeables au groupemodus.com/enseignants.
- En lien avec le livre *Léon et les expressions*, proposez aux élèves de trouver leurs propres expressions et de les illustrer à la façon d'Annie Groovie, en respectant le style graphique épuré et en jouant avec les sens propres et figurés.
- Remplir les bulles vides d'une page de bande dessinée de Léon (pages à imprimer sur demande).

Si vous avez d'autres questions, visitez le site **ANNIEGROOVIE.COM** ou n'hésitez pas à contacter Annie au annie@anniegroovie.com

ANIMATION SCOLAIRE

LES MÉGAVENTURES DE MADDOX

UNE RENCONTRE
POUR LIBÉRER
L'IMAGINATION!



CLAUDE DESROSIERS

scénariste

FÉLIX LAFLAMME

illustrateur

PARTICIPANTS AU PROGRAMME LA CULTURE À L'ÉCOLE

CLAUDE DESROSIERS ET FÉLIX LAFLAMME vous invitent dans l'univers des *Mégaaventures de Maddox*, une série où l'extraordinaire et le fantastique se mêlent au quotidien de deux écoliers bien ordinaires: Maddox et Aurore. Bigfoot, vampires, machine à cloner, extraterrestres... les auteurs ont de l'imagination à revendre et leurs animations sont conçues pour stimuler la créativité des jeunes et les encourager à entreprendre des projets qui les allument !

INVITEZ DES AUTEURS DE BD DANS VOTRE CLASSE!



FÉLIX ET CLAUDE PARTAGENT LEUR PASSION POUR LA BANDE DESSINÉE LORS D'ANIMATIONS DIVERTISSANTES ET ENRICHISSANTES. ILS VOUS PROPOSENT DIFFÉRENTES RENCONTRES.

ANIMATION 1

RENCONTRE DE BÉDÉISTES

► Découvrez le métier de bédéiste à quatre mains et posez toutes vos questions aux auteurs. Ensuite, telle une pièce de théâtre, une petite histoire exclusive de Maddox sera lue en classe. La rencontre se termine avec une performance où Félix crée un personnage loufoque à partir des idées lancées par les jeunes.

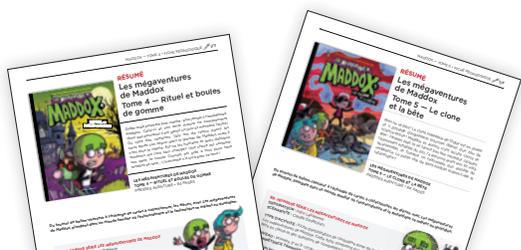
TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

ANIMATION 2

S'ÉCLATER AVEC LES ONOMATOPÉES

► Le temps d'un atelier, plongez dans l'univers sonore de la BD. Félix et Claude proposent de vous initier aux onomatopées en les décortiquant dans tous les sens. Ensuite, les élèves seront amenés à illustrer un bruit et/ou leur prénom à la manière d'une onomatopée.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle



Des fiches pédagogiques sont téléchargeables au groupemodus.com/enseignants afin de préparer et de motiver les élèves à l'approche de l'animation !

ANIMATION 3

PERSONNAGES ET BD

► Atelier qui plonge les jeunes au cœur d'une histoire de bande dessinée. Les idées sont mises en commun afin de créer un personnage étrange ainsi que la suite d'une petite mégaventure de Maddox.

TYPE DE RENCONTRE : En personne

ANIMATION 4

DESSINONS AVEC FLAFLAM STUDIO

► Atelier où les jeunes reproduisent un dessin en suivant les consignes d'un dessinateur chevronné. Les résultats sont franchement impressionnants et procurent une bonne dose de confiance en soi aux jeunes.

TYPE DE RENCONTRE : Virtuelle

DURÉE DES ANIMATIONS : 1 h à 1 h 15 min

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 à 2 classes

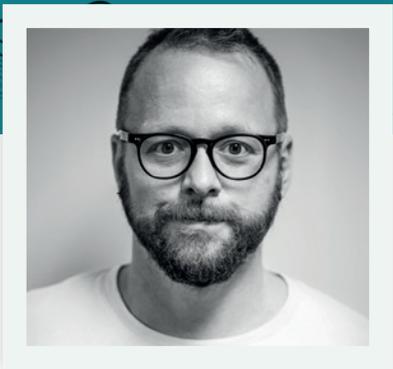
PUBLIC CIBLE : 2^e à 6^e année du primaire et 1^{er} cycle du secondaire

MATÉRIEL REQUIS : Projecteur multimédia (type TBI/TNI). Pour les jeunes: feuilles blanches 8,5 po × 11 po, crayons de plomb, gommages à effacer et crayons-feutres

POUR PLUS D'INFORMATIONS

sur les animations, visitez le site flaflam.com ou écrivez à studio@flaflam.com

VINYASA NINJA



OLIVIER HAMEL
AUTEUR

Bibliothécaire scolaire, aventurier, boxeur et passionné de yoga et de méditation, **OLIVIER HAMEL** est convaincu que la littérature et le yoga ont le pouvoir de changer la vie des enfants et des adultes. Spécialiste du manga, conférencier et animateur, féru de science-fiction, de roman d'aventures et de bande dessinée, il a reçu plusieurs prix du ministère de l'Éducation pour son travail de promotion de la lecture. On raconte que sa principale occupation serait de jouer aux cartes Pokémon avec les élèves des écoles qu'il visite...



OLIVIER CARPENTIER
ILLUSTRATEUR

Illustrateur et bédéiste depuis plus de dix ans, **OLIVIER CARPENTIER** est le cocréateur et l'illustrateur de la série space western *Far Out* (scénario de Gautier Langevin) en plus d'être l'illustrateur de la série jeunesse *Vinyasa ninja* (scénario d'Olivier Hamel). En plus de ses projets de bande dessinée, Olivier a aussi travaillé à la création des visuels pour le jeu éducatif *La Constellation de l'Ours*, tout en continuant de trouver le temps de transmettre son amour de la BD aux jeunes et moins jeunes lors d'ateliers et de conférences.

ANIMATION 1

LE POUVOIR DU YOGA (Olivier Hamel)

► **Quel secret les héros les plus puissants des séries manga partagent-ils? La méditation!** Le biblioyogi et scénariste de *Vinyasa ninja* Olivier Hamel vous invite à une rencontre différente! Découvrez une nouvelle manière de penser le yoga et comment les auteurs de mangas et de BD traitent de méditation et de yoga. À travers les origines de la série, l'auteur vous fera découvrir le vrai pouvoir du yoga d'une manière inédite et rafraîchissante : sa capacité à réduire l'anxiété, son influence sur la concentration et son caractère guerrier.

C'est à travers l'histoire des personnages principaux que les jeunes seront amenés à apprendre le flow du ninja. Ils pourront ensuite réaliser des défis acrobatiques lancés par Olivier avant de focaliser leur énergie tels de véritables ninjas.

PUBLIC CIBLE : 1^{er}, 2^e ou 3^e cycle du primaire

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 1 ou 2 classes

DURÉE : 45 minutes (ou plus, sur demande)

ANIMATION 2

ÉTAPES DE CRÉATION D'UNE BANDE DESSINÉE (Olivier Carpentier)

► **Vous vous demandez comment prend forme un projet de BD?** Après une brève présentation de son parcours, Olivier Carpentier présente sa méthode de travail lorsqu'il crée une BD. De l'idée à la mise en couleurs, en passant par le scénario et l'encrage, l'illustrateur démystifie les diverses étapes de la création d'une BD.

Par la suite, les élèves seront invité-e-s à créer leur propre ninja en réalisant une feuille modèle, telle que vue dans la présentation. (Offert dans la version longue de l'animation)

PUBLIC CIBLE : 2^e, 3^e cycle du primaire ou secondaire (adapté en fonction du groupe)

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 classes ou 60 élèves

DURÉE : 1 heure ou 2 heures



ANIMATION 3

DÉCOUVREZ LE FLOW DU NINJA ET LE POUVOIR DU DESSIN !

► **Rencontre unique et musclée autour du yoga, du dessin et de la série.** Dégourdissez-vous en apprenant le flow du ninja, une série de poses uniques et acrobatiques qui forment une véritable danse. Les auteurs vous feront découvrir le secret de vos héros préférés : le yoga et la méditation, mais d'une manière unique et différente qui vous surprendra à coup sûr!

Les élèves pourront, pendant une session de yoga-ninja, créer un personnage unique réalisé en direct par Olivier Carpentier. Les thèmes de l'anxiété, de la concentration et du dépassement de soi émergent de la rencontre. C'est un rendez-vous à la fois apaisant et énergisant à ne pas manquer!

PUBLIC CIBLE : 1^{er}, 2^e ou 3^e cycle du primaire

NOMBRE DE PARTICIPANTS : 2 classes ou 60 élèves

DURÉE : 1 heure (ou plus, sur demande)

TYPE DE RENCONTRE : En mode présentiel ou virtuel

MATÉRIEL REQUIS : Projecteur ou écran, câble HDMI et prise de courant ou ordinateur branché au projecteur/écran, table et chaise

POUR LES ACTIVITÉS 1 ET 3 : Tapis de yoga utiles mais non obligatoires. Les élèves auront besoin d'espace pour faire les mouvements.

POUR PLUS D'INFORMATIONS, CONTACTEZ :

Olivier Hamel – Olivier.Hamel@csmb.qc.ca

Olivier Carpentier – oli.illustrateur@gmail.com