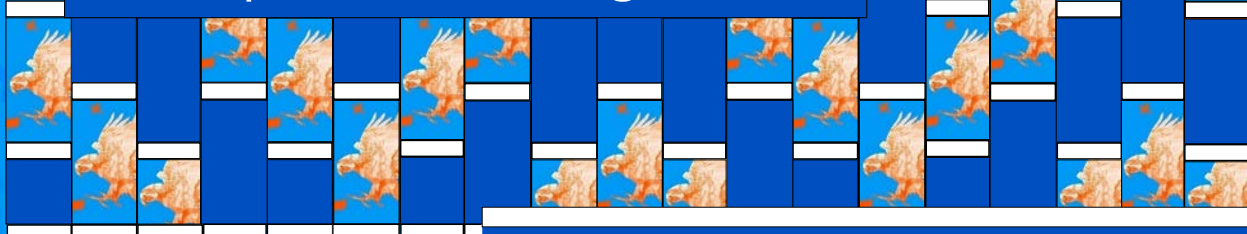




Dossier pédagogique

Les Expéditions imaginaires



**Bibliothèque départementale
des Bouches-du-Rhône**
Du 12 octobre 2013 au 11 janvier 2014

ABD Gaston-Defferre
18-20, rue Mirès 13003 Marseille
04 13 31 82 00
www.biblio13.fr



À l’abordage !

Embarque sur le bateau d’un pirate ! Ta mission : aider **Long John Silver** à reconstituer la carte qui conduira jusqu’au trésor... Assis dans la coque du navire ou devant sa grand-voile-écran, viens à la rencontre d’aventuriers de tous les temps.

Lire, écouter, voir, et jouer : tu sillonneras les mers. Le module multimédia itinérant propose un jeu interactif destiné à des enfants de 6 à 12 ans, jouable en groupe – classes notamment – ou individuellement.

Cahier de l’enseignement

1. *L’Île au trésor* – Robert Louis Stevenson p 1

Un roman devenu culte

Le temps et les lieux de la narration

La piraterie

2. Long John Silver, archétype du pirate..... p 2 – p 5

Construire un archétype de la littérature

Long John Silver

Autres exemples dans le livre de Stevenson

3. De la littérature au cinéma..... p 6

Un archétype littéraire dans la création cinématographique

De Long John Silver à Jack Sparrow

Deux modes de réception très différents : la lecture et le cinéma

4. Code de la piraterie et démocratie..... p 7 – p 8

Le code de l’honneur

La chasse-partie

Un fonctionnement démocratique

5. Annexes..... p 9 – 12

Exposition itinérante dans les communes de Rousset, Velaux, Saint-Martin-de-Crau, Meyreuil et Châteauneuf-les-Martigues.

Une initiative de l’Agence régionale du Livre Provence-Alpes-Côte d’Azur, en partenariat avec la BMVR de Marseille.

Exposition coproduite par la Ville de Marseille/l’Alcazar-Bibliothèque municipale à vocation régionale, la Ville de Vitrolles/

Les Médiathèques de Vitrolles, le Conseil Général des Bouches-du-Rhône/Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône,

l’Agence régionale du Livre Paca et Marseille-Provence 2013. Avec le soutien du Centre national du Livre et de la Sofia.



I. L'île au trésor – Robert Louis Stevenson

1

• Un roman devenu culte

L'Île au Trésor est un des plus célèbres romans d'aventures, aujourd'hui devenu un roman culte. L'œuvre de Robert Louis Stevenson, écrivain écossais et grand voyageur, paraît dans un premier temps sous forme d'épisodes dans le magazine anglais pour adolescents *Young Folks* avant d'être publiée en volume en 1883 après de nombreuses modifications de l'auteur. C'est alors la période de l'âge d'or du roman d'aventures qui débute en 1850 et s'achève en 1950 principalement en France, en Angleterre et aux États-Unis.

Un jeune garçon, Jim Hawkins découvre la carte au trésor du Capitaine Flint dans le coffre du pirate Billy Bones dans de tragiques circonstances. C'est alors le début des aventures à travers les océans à bord de l'*Hispaniola*, à la recherche du plus fabuleux des trésors : pirates, mutineries, tempêtes, batailles, trahisons, code de l'honneur et inattendus vont être le nouveau quotidien de Jim au côté du célèbre pirate Long John Silver.

• Le temps et les lieux de la narration

La narration se déroule au 18^{ème} siècle, entre l'Angleterre et les Caraïbes en plein Âge d'or de la piraterie. Deux faits majeurs qualifient ainsi de la période des 17^{ème} et 18^{ème} siècles : la découverte d'une route maritime entre l'Europe et l'Inde et la découverte de l'Amérique.

Ces événements permettent en effet un essor considérable du commerce européen. De nombreux bateaux font alors le voyage jusqu'en Inde et en Amérique et reviennent les cales pleines de marchandises tels que le tabac, la soie et les épices. Les pirates voient là l'opportunité de s'enrichir, ils augmentent considérablement en nombre et s'organisent pour perturber ce commerce en pillant les bateaux. Les attaques ont lieu le long des côtes et notamment dans des endroits stratégiques et reculés comme les Caraïbes ou Madagascar dans les Antilles ou l'Océan Indien.

De plus, à la fin de la guerre de la reine Anne en 1713, de nombreux marins se retrouvent au chômage et la piraterie se présente comme le seul moyen de subsistance pour ces marins sans ressource.

• La piraterie

En 1982, la Convention des Nations Unies sur le droit de la mer redéfinit le terme de pirate : « le pirate est selon le droit international, un criminel de droit commun intervenant en haute mer à partir d'un bâtiment ».

Aujourd'hui, la capitale de la piraterie est la Somalie dans le Golf d'Aden. Les attaques de pirates en eaux somaliennes sont de plus en plus fréquentes depuis 1990. C'est une situation économique, politique et même écologique très complexe qui pousse les Somaliens à de telles pratiques. Cependant, si avec le temps les pirates du 18^{ème} siècle ont réussi par leurs exploits et leurs aventures à fasciner les populations qui leur octroient bien souvent de la sympathie et les considèrent comme des *héros des 7 mers*, c'est bien loin d'être le cas pour les actuels pirates, de la mer mais également pirates informatiques, pirates de l'air et bio-pirates, qui manipulent le vivant en dehors de tout cadre légal.

➔ Robert Louis Stevenson écrit *L'Île au trésor* qui traite de la période de l'Âge d'or de la piraterie au 19^{ème} siècle, période forte du roman d'aventure.

2. Long John Silver, archétype du pirate

2

• Construire un archétype de la littérature

C'est la littérature du 19^{ème} siècle et notamment *L'Île au trésor* de Stevenson qui met en place les stéréotypes actuels du pirate en fabriquant un archétype.

Selon la définition du dictionnaire Larousse, un archétype est un modèle original ou idéal sur lequel est fait un ouvrage ou une œuvre.

L'archétype renvoie à ce qui est original et sert de modèle ou d'exemple en fixant les traits caractéristiques d'une représentation.

Les romans d'aventures du 19^{ème} siècle, et en tête le roman de Robert Louis Stevenson, participent donc à la construction de ce modèle du pirate qui s'éloigne en partie de la réalité historique mais à partir duquel une grande production artistique et culturelle va voir le jour. En imaginant Long John Silver, Stevenson a créé un archétype car ce personnage incarne désormais l'idée que l'on se fait d'un pirate.

En outre, l'unique source narrative du 18^{ème} siècle sur le sujet nous provient de *L'Histoire générale des plus fameux pirates* (1724), d'un certain capitaine Charles Johnson aujourd'hui généralement attribué à Daniel Defoe.

Séréotypes actuels du pirate construits à partir de romans d'aventures et de ce dernier ouvrage à prétention historique :

- Le sabre marin
- Le rhum
- L'œil borgne caché par un bandeau noir
- Perroquet sur l'épaule
- Crochet à la main
- Jambe de bois
- Anneau dans l'oreille
- Pratiquant la torture
- Ile au trésor
- Rire effrayant
- Morale ambigüe



Nous pouvons également considérer *L'Île au trésor* comme un archétype du roman d'aventures et de piraterie car il en invente les motifs et règles d'écriture qui seront repris ultérieurement.



• Long John Silver

Long John Silver, le héros de Stevenson né de son imagination, est un pirate irlandais, extrêmement malin et manipulateur. Il incarne l'image typique du pirate.

Lorsque l'on crée un personnage, il faut le caractériser, lui donner vie ! Cette caractérisation peut être explicite lors de descriptions physiques par exemple, ou implicite lorsque le personnage se révèle par ses actions et comportements, la manière dont il s'exprime ou encore par le point de vue des autres personnages.

Stevenson nous offre une description très fournie de son personnage.

« Et aujourd'hui encore j'ai de l'admiration pour ce formidable aventurier si éloquent » - Robert Louis Stevenson à propos de Long John Silver in *Essays in the art of writing*, 1905.

Long John Silver a été quartier-maître sur le Walrus, bateau pirate du capitaine Flint quelques années avant le début du récit. Il se fait nommer Maître-coq (cuisinier) sur l'Hispaniola afin de faire partie de l'aventure de la chasse au trésor de ce même capitaine prévoyant une mutinerie. C'est lui qui choisit l'équipage pour la traversée.

C'est un pirate unijambiste blessé lors d'une bataille avec un perroquet perché sur son épaule. Colérique, mais excellent orateur, il inspire la sympathie malgré son côté effrayant. C'est un pirate droit qui respecte le code d'honneur des pirates et s'en sert pour arriver à ses fins.

Un roman de Björn Larsson lui est entièrement consacré : *Long John Silver : la relation véridique et mouvementée de ma vie et de mes aventures d'homme libre, de gentilhomme de fortune et d'ennemi de l'humanité*, trad. de Philippe Bouquet, Paris, Grasset, 1995

Extraits de *L'Île au trésor*, Robert Louis Stevenson, Ed. l'école des loisirs, Coll. Classiques abrégés, Paris 2013 :

Description de Long John Silver, point de vue de Jim Hawkins narrateur principal :

p 60 :

« Durant mon hésitation, un homme surgit d'une pièce intérieure, et un coup d'œil suffit à me persuader que c'était Long John. Il avait la jambe coupée au niveau de la hanche, et il portait sous l'aisselle gauche une béquille, dont il usait avec une merveilleuse habileté, sautillant dessus comme un oiseau. Il était très grand et robuste, avec une figure aussi grosse qu'un jambon – une vilaine figure blême, mais spirituelle et souriante. »



Long John Silver a un perroquet sur l'épaule :

p 73 :

« - Tu es le bienvenu, fils. Voici Cap'taine Flint – je l'appelle ainsi, en souvenir du fameux pirate -, et Cap'taine Flint prédit la réussite à notre voyage. Pas vrai, Cap'taine ?

Et le perroquet de prononcer, volubile : « Pièces de huit ! pièces de huit ! pièces de huit ! » jusqu'à ce que John couvre la cage de son mouchoir.

- Vois-tu, Hawkins, me disait-il, cet oiseau a peut-être deux cents ans. Ils vivent parfois plus que cela, et le diable seul a vu plus de crimes que lui »

• Autres exemples dans l'œuvre de Stevenson

Les autres personnages de pirates du roman participent également à la construction de cet archétype.

Extraits de *L'Île au trésor*, Robert Louis Stevenson, Ed. l'école des loisirs, Coll. Classiques abrégés, Paris 2013 :

Portrait Billy Bones

p 11-12 :

« Je me le rappelle comme si c'était hier, alors qu'il arrivait d'un pas lourd à la porte de l'auberge, suivi de sa cantine transportée sur une brouette ; un grand gaillard solide, aux cheveux bruns tordus en une queue poisseuse qui retombait sur le col d'un habit bleu malpropre. Il avait les mains couturées de cicatrices, les ongles noirs et déchiquetés. Tout en sifflotant, il parcourut la crique du regard, puis, de sa voix stridente et chevrotante, cassée par les manœuvres du cabestan, il entonna cette vieille chanson de matelot qu'il devait si souvent nous chanter par la suite : *On était quinze sur le coffre du mort ... Yo_ho_ho ! et une bouteille de rhum !*

Après quoi, de son bâton, une sorte d'aspect, il heurta contre la porte et commanda brutalement à mon père, lorsqu'il apparut, un verre de rhum. »



Chien-Noir

p 19 :

« Son teint avait une pâleur de cire ; il lui manquait deux doigts à la main gauche et, bien qu'il fût armé d'un coutelas, il semblait peu combatif. »

Pew :

p 28-29 :

« Il devait être aveugle car il tapotait devant lui avec son bâton et portait sur les yeux et le nez une grande visière verte. Son vaste caban de marin, tout loqueteux, le faisait paraître difforme. De ma vie je n'ai vu plus sinistre personnage.

[...]

Je lui tendis la main, et le hideux aveugle aux paroles mielleuses l'agrippa sur-le-champ comme dans des tenailles.

Tout effrayé, je voulus me dégager, mais l'aveugle d'un simple effort m'attira contre lui :

- Maintenant, petit mène-moi auprès du capitaine, sinon je te casse le bras.

Et, tout en parlant, il me tordit le bras si fort que je poussai un cri.

Jamais je n'entendis voix plus cruelle, plus odieuse, que celle de cet aveugle. Elle m'intimida plus que la douleur, et je me mis aussitôt en devoir de lui obéir. »

Ben Gunn :

p 106 :

« Ce Ben Gunn avait la peau brûlée par le soleil ; ses lèvres mêmes étaient noircies, et ses yeux clairs surprenaient dans un visage si sombre. Il était vêtu de lambeaux de vieille toile à voile et de vieux cirés. Autour de sa taille, un vieux ceinturon de cuir à boucle de cuivre constituait la seule partie solide de son accoutrement. »



3. De la littérature au cinéma

• Un archétype dans la création cinématographique

Une très grande production cinématographique et littéraire a été réalisée à partir de l'œuvre de Stevenson.

En premier lieu, le roman a été de très nombreuses fois adapté au cinéma depuis 1934 jusqu'à 2013.

Mais il est également très intéressant de voir comment l'archétype de ce personnage de pirate du 19^{ème} siècle a été réutilisé comme modèle pour de nouvelles créations artistiques et notamment cinématographiques.

C'est le cas notamment de la production cinématographique très grand public, *Pirates des Caraïbes* produite par Jerry Bruckheimer et Walt Disney Pictures sur la piraterie, actuellement composée de quatre films.

• De Long John Silver à Jack Sparrow

Le capitaine Jack Sparrow est un pirate fictif de la série cinématographique *Pirates des Caraïbes*. C'est un personnage qui se rapproche en de nombreux points de Long John Silver. Il incarne l'archétype même du pirate. Il apprécie la liberté que lui apporte son mode de vie, boit du rhum, séduit des femmes et pille des navires tout en cherchant des trésors.

Sa morale également ambiguë, son arrogance et son éloquence en font un personnage attachant qui préfère les pourparlers et la manipulation aux armes pour survivre.

Jack Sparrow, interprété par Johnny Depp, est aujourd'hui une icône des anti-héros. Il est le seigneur pirate de la mer des Caraïbes. Le personnage est également incarné dans plusieurs jeux vidéo.

• Deux modes de réception très différents : la lecture et le cinéma

Il est également très intéressant de prêter attention aux différents modes de réception des œuvres par les publics jeunes qui proposent ces deux médias : le livre et le film.

Dans un livre, un personnage est caractérisé par écrit et une très grande part de sa construction est laissée au lecteur.

Chacun est invité à créer sa propre image mentale des personnages et de l'environnement dans lequel se déroule l'action. L'imagination du lecteur est convoquée pour la réception de l'œuvre.

Un bémol est cependant apporté à ce phénomène par le rôle des illustrations lorsqu'elles sont présentes. Ces images étant elles-mêmes le fruit de l'imagination de l'illustrateur, elles peuvent pourtant être fixées dans la mémoire des lecteurs tout comme un personnage de dessin animé peut l'être, empêchant ainsi la création de leur propre imagerie mentale.

De manière très différente, dans le cas d'une réalisation cinématographique, l'image s'impose aux spectateurs. C'est-à-dire que les personnages sont figés dans une image qui va être la même pour chacun. L'imagination est mise au repos puisque l'image est donnée. Jack Sparrow revêt le même visage et le même sourire narquois pour chaque spectateur alors qu'à la lecture du roman de Stevenson, Long John Silver possède autant de visages qu'il existe de lecteurs !

Cependant, la réception d'un film reste bien sûr quelque chose d'individuel puisque chaque spectateur, enfant ou adulte, regarde un film avec ce qu'il est, son bagage d'expériences et ses références propres.





4. Code de la piraterie et démocratie

7

• Le code de l'honneur

Les pirates suivent un code de conduite auquel il est régulièrement fait allusion dans *L'Île au trésor*. Respecter ce code de pirate semble une question d'honneur avant tout mais de vie ou de mort également.

p 137 : « Tout ce que je vous demande, capitaine Smollett, c'est votre parole de me laisser sortir sain et sauf de ce fortin et de me donner une minute pour me mettre hors de portée, avant d'ouvrir le feu.

- Mon garçon, dit le capitaine Smollett, je n'ai pas la moindre envie de causer avec vous. Si vous désirez me parler, vous pouvez venir, voilà tout. S'il y a quelque trahison elle viendra de votre côté.

- Cela me suffit, le capitaine, lança gaiement Long John. Un mot de vous me suffit. Je sais reconnaître un honnête homme, vous pouvez en être sûr. »¹

p 139 : « Je prends l'engagement, sur ma parole d'honneur, de vous déposer à terre quelque part sains et saufs. »²

• La chasse partie

Un contrat réglait la vie des pirates sur un navire, c'était une convention qui servait de code de conduite : la chasse-partie.

Toutes les décisions sur la destination, l'objet de l'expédition et les prises étaient collectives et quelques jours avant le départ ce contrat chasse-partie était conclu entre l'équipage et le capitaine. Il y était également prévu, le mode de partage des bénéfices et les punitions en cas de manquement à la discipline. Cette charte était signée en jurant sur la bible ou sur une hache.

(Un des codes de pirates les plus connus est la chasse-partie du célèbre boucanier Bartholomew Roberts en 1720 -> cf. annexe 1)

Dans *L'Île au trésor* il est régulièrement fait allusion à ce contrat de manière plus ou moins implicite.

p 189 : « -Fais excuse, capitaine, répliqua l'un des hommes, mais tu en prends trop à ton aise avec le règlement. Cet équipage est mécontent ; cet équipage a ses droits comme tous les équipages, je prends la liberté de le dire ; et, suivent tes propres règles, on a le droit de causer entre nous. »

p 107 : « Vous êtes naufragés ? – Non, camarade, répondit-il. Maronné.

Je connaissais le terme et savais qu'il désignait l'un des horribles châtiments en usage chez les pirates et consistant à déposer un coupable, avec un peu de poudre et quelques balles, sur une île déserte et lointaine. »

La « marque noire » ou « tache noire » dans le monde des pirates est le signe d'annonciation de la mort qui est remis à un des pirates une fois qu'il a été décidé que c'est le châtiment qu'il mérite.

p 25 : Chap.3 : *La tache noire* + p.192 - chap.29 : *Encore la tache noire*³

¹Extraits de *L'Île au trésor*, Robert Louis Stevenson, Ed. l'école des loisirs, Coll. Classiques abrégés, Paris 2013

²Ibid.

³Ibid.



Le capitaine était élu ainsi que le quartier-maître qui détenait un contre-pouvoir à bord et secondait le chef auprès de l'équipage. Il était le seul à pouvoir convoquer l'Assemblée. Dans cette Assemblée, chaque homme avait droit à la parole et chaque équipage avait une voix dans le vote tout comme le capitaine. Le quartier-maître pouvait même faire entamer un procès contre le capitaine.

La couleur de la peau ou la religion ne portait aucun préjudice sur un bateau pirate.

Le partage des butins était également réalisé sur un mode égalitaire avec une répartition des parts prévue en amont et acceptée par chacun.

Les valeurs privilégiées par la société pirate sont l'égalité, le mérite, le courage et le libre consentement.

Selon la définition du dictionnaire français Larousse, la démocratie est un système de rapports établis à l'intérieur d'une institution, d'un groupe, etc., où il est tenu compte, aux divers niveaux hiérarchiques, des avis de ceux qui ont à exécuter les tâches commandées.

C'est également bien sur, un système politique, forme de gouvernement, dans lequel la souveraineté émane du peuple.

➔ Ainsi il est reconnu que la vie à bord d'un bateau pirate était plus aisée que sur un bateau marchand. L'équipage, nombreux, avait moins de contraintes de hiérarchie car il obéissait à un code d'honneur et à des règles démocratiques.

En quoi le code de l'honneur des pirates se rapproche t-il et s'éloigne t-il de notre système démocratique à nous ?



La chasse-partie de Bartholomew Roberts – Extrait de Daniel Defoe, *Histoire des plus fameux pirates*, Phébus, 2002.

Un des codes de pirates le plus connus est celui créé par le célèbre boucanier Bartholomew Roberts en 1720 :

I. Chaque pirate pourra donner sa voix dans les affaires d'importances et aura un pouvoir de se servir quand il voudra des provisions et des liqueurs fortes nouvellement prises, à moins que la disette n'oblige le public d'en disposer autrement, la décision étant prise par vote.

II. Les pirates iront tour à tour, suivant la liste qui en sera faite, à bord des prises et recevront pour récompense, outre leur portion ordinaire de butin : une chemise de toile. Mais, s'ils cherchent à dérober à la compagnie de l'argenterie, des bijoux ou de l'argent d'une valeur d'un dollar, ils seront abandonnés sur une île déserte. Si un homme en vole un autre, on lui coupera le nez et les oreilles et on le déposera à terre en quelques endroits inhabités et déserts.

III. Il est interdit de jouer de l'argent aux dés ou aux cartes.

VI. Les lumières et les chandelles doivent être éteintes à huit heures du soir. Ceux qui veulent boire, passé cette heure, doivent rester sur le pont sans lumière.

V. Les hommes doivent avoir leur fusil, leur sabre et leurs pistolets toujours propres et en état de marche.

VI. La présence de jeunes garçons ou de femmes est interdite. Celui que l'on trouvera en train de séduire une personne de l'autre sexe et de la faire naviguer déguisée sera puni de mort.

VII. Quiconque déserterait le navire ou son poste d'équipage pendant un combat serait puni de mort ou abandonné sur une île déserte.

VIII. Personne ne doit frapper quelqu'un d'autre à bord du navire ; les querelles seront vidées à terre de la manière qui suit, à l'épée ou au pistolet. Les hommes étant préalablement placés dos à dos feront volte-face au commandement du quartier-maître et feront feu aussitôt. Si l'un d'eux ne tire pas, le quartier-maître fera tomber son arme. Si tous deux manquent leur cible, ils prendront leur sabre et celui qui fait couler le sang le premier sera déclaré vainqueur.

IX. Nul ne parlera de changer de vie avant que la part de chacun ait atteint 1000 livres. Celui qui devient infirme ou perd un membre en service recevra 800 pièces de huit sur la caisse commune et, en cas de blessure moins grave, touchera une somme proportionnelle.

X. Le capitaine et le quartier-maître recevront chacun deux parts de butin, le canonnier et le maître d'équipage, une part et demie, les autres officiers une part et un quart, les flibustiers une part chacun.

XI. Les musiciens auront le droit de se reposer le jour du sabbat. Les autres jours de repos ne leur seront accordés que par faveur.



- **Un voyage en 6 étapes**

- **Marseille, Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône** : 12 - 26 octobre 2013

Tous les jours (sauf le dimanche) : 9h-18h et jusqu'à 20h les 14, 15, 17, 18, 21 et 24 octobre

Renseignements sur biblio13.fr et culture-13.fr

- **Rousset**, médiathèque municipale : 29 octobre - 8 novembre 2013

Mardi, jeudi et vendredi : 14h-18h30. Mercredi : 10h-18h30. Samedi : 10h-12h

- **Velaux**, médiathèque des Quatre Tours : 12 - 23 novembre 2013

Mardi et vendredi : 14h30-18h30. Mercredi : 9h30-12h30 et 14h-18h. Samedi : 9h30-12h30

- **Saint-Martin-de-Crau**, médiathèque municipale. 26 novembre - 7 décembre 2013

Mardi, mercredi et vendredi : 9h30-12h30 et 13h30-18h30. Samedi : 9h30-12h30 et 14h-17h

- **Meyreuil**, médiathèque Municipale. 10 - 21 décembre 2013

Mardi : 9h-11h30 et 16h30-17h30. Mercredi : 9h30-12h et 15h-17h30. Vendredi : 16h-18h30. Samedi : 9h30-12h

- **Châteauneuf-les-Martigues**, pôle culturel Jean-Claude Izzo. 31 déc. 2013 - 11 janvier 2014

Mardi, jeudi et vendredi : 10h-12h et 13h-18h. Mercredi et samedi : 10h-18h

- **Ateliers à destination des familles, des groupes scolaires et centres sociaux**

Des ateliers sont proposés avec les auteurs-illustrateurs, Arno, Vincent Bourgeau, Ghislaine Herbera, Amélie Jackowski, Hélène Riff. Et les trésors des fonds patrimoniaux de l'Alcazar, partenaires des projets à la Bibliothèque départementale, les lundi 21 et mercredi 23 octobre.

Renseignements au 04 13 31 82 00

Bibliothèque départementale des Bouches-du-Rhône

Lundi 21 octobre : Arno Célérier

Mercredi 23 octobre : Ghislaine Herbera

Rousset

Mercredi 30 octobre : Vincent Bourgeau

Mercredi 6 novembre : Arno Célérier

Velaux

Mercredi 13 novembre : Amélie Jackowski

Mercredi 20 novembre : Roberto Iacono

Saint-Martin-De-Crau

Mercredi 27 novembre : Hélène Riff

Samedi 30 novembre : Roberto Iacono

Meyreuil

Samedi 14 décembre : Vincent Bourgeau

Mercredi 18 décembre : Hélène Riff

Châteauneuf-Les-Martigues

Jeudi 9 janvier : Vincent Bourgeau

Samedi 11 janvier : Amélie Jackowski



- **Contacts pour les médiations**

Marseille:

Alcazar, BMVR.

Inscription: dgac-jeunesse-bmvr@mairie-marseille.fr

Renseignements : ileauxlivres-bmvr@mairie-marseille.fr

Tél : 04 91 55 91 16/17

www.bmvr.marseille.fr

Vitrolles : Médiathèque Georges Sand.

Inscription et renseignements : 04 42 77 90 40 / lecture.publique@ville-vitrolles13.fr

Module multimédia itinérant :

- **Marseille, Bibliothèque départementale.**

Inscription et renseignements : 04 13 31 83 72 / service.mediation.bdp@cg13.fr

- **Rousset, Médiathèque municipale.**

Inscription et renseignements: 04 42 29 82 50 / mediatheque@rousset-fr.com

- **Velaux, Médiathèque des Quatre Tours.**

Inscription et renseignements: 04 42 46 34 00 / mediatheque@mairie-de-velaux.fr

- **Saint-Martin-de-Crau, Médiathèque municipale.**

Inscription et renseignements: 04.90.47.27.49 / mediatheque@stmartindecrau.fr

- **Meyreuil, Médiathèque Municipale.**

Inscription et renseignements : 04 42 58 10 47 / meyreuil.bibliotheque@wanadoo.fr

- **Châteauneuf-les-Martigues, Pôle culturel Jean Claude Izzo.**

Inscription et renseignements : 04.42.09.22.83 / direction@mediatheque-chateauneuf-les-martigues.fr





• Médiations des groupes scolaires à la Bibliothèque

