

Prix Chimère 2020

10^{ème} édition

Dossier de présentation

Le prix Chimère est organisé par la librairie l'ange bleu à Périgny (Loir et Cher) en partenariat avec Morgane Vasta (doctorante en littérature jeunesse), les collèges, les lycées, les médiathèques, les bibliothèques et les éditeurs

Périgny, le 2 septembre 2019

Contacts : Thierry Lequenne - courriel : librairielangebleu@orange.fr

Librairie l'ange bleu - Le Coudray - 41100 Périgny

courriel : librairielangebleu@orange.fr

Site du Prix Chimère : www.prixchimere.com

site livre papier : www.librairielangebleu.com

site livre numérique : <http://numerique.librairielangebleu.com>

Le prix CHIMÈRE est un prix littéraire qui distingue un roman lié à l'imaginaire (fantasie, fantastique, horreur, SF). Il est destiné aux jeunes de 11 à 18 ans. Il en est à sa dixième édition.

L'objectif du prix est de :

1/ Orienter les jeunes lecteurs de romans liés à l'imaginaire vers la découverte de romans de qualité

La production de romans liés à l'imaginaire tend à exploser ces dernières années avec des succès planétaires comme *Harry Potter*, la quadrilogie *Twilight*, *Eragon* ou encore *Le monde de Narnia* sans compter les ancêtres vénérables et modèles du genre que sont *Conan le Barbare*, *Le seigneur des anneaux*, *Le meilleur des mondes*, *1984*, *Dracula*, ...

Explosion également des catégories : fantasy classique, heroic fantasy, new weird, médiéval-fantastique, hard science, politique fiction, space opera, planet opera, steampunk, utopie, dystopie, uchronie, cyberpunk, anticipation, fantasy urbaine, post-apocalypse, voyage temporel, dark fantasy, high fantasy, sword and sorcery, light fantasy, ...

Enfin, profusion des créatures : elfes, nains, gobelins, orques, dragons, magiciens, sorciers, barbares, vampires, loup-garous, fantômes, monstres, extra-terrestres ou anges,...

La sélection des romans liés à l'imaginaire qui concourent au prix permet d'orienter les lectures des jeunes vers des romans dont le style, l'histoire, les personnages et les dialogues sont particulièrement exigeants.

2/ Amener les lecteurs amateurs de romans liés à l'imaginaire à fréquenter les Centres de Documentation et d'information (CDI) ainsi que les bibliothèques et médiathèques

Les animateurs de ce prix dans les établissements sont les responsables des Centres de Documentation et d'Information (CDI) ou des bibliothèques et médiathèques. L'ensemble de l'animation se réalise en leur sein :

- Transmission de l'information
- Lecture ou prêt des ouvrages
- Centralisation des fiches de lecture
- Echanges
- Vote

3/ Permettre aux jeunes d'acquérir un statut de lecteur de littérature

Il y a un avant et un après la participation à un prix littéraire. Cette participation permet aux jeunes lecteurs :

- d'émettre un avis structuré sur chaque ouvrage lu,
- d'améliorer leur expression orale et d'apprendre à convaincre les autres jurés

- lors des échanges et débats sur les ouvrages sélectionnés,
- d'avoir confiance en eux,
 - d'être valorisés de participer à l'élection d'un prix littéraire international,
 - d'être reconnu par les adultes.

4/ Mettre en place ou compléter un fonds de « romans liés à l'imaginaire »

Les 5 titres¹ acquis par l'établissement peuvent débiter ou compléter un fonds de romans liés à l'imaginaire.

Les cycles les plus appréciés par les lecteurs pourront ensuite être suivis.

5/ Organiser d'autres animations autour du prix et établir des partenariats avec d'autres établissements

Les **animations autour du prix** peuvent prendre la forme de : club lecture, exposition, défi lecture, émission radio, blog, journal, ateliers critique/dessin, venue animateur, visite librairie spécialisé, participation festival, ... (cf. détails page 6)

Le **partenariat avec d'autres établissements** participants peut prendre la forme d'organisation commune de la venue d'animateur, du vote final avec débat préalable, etc ...

La librairie l'ange bleu mettra à la disposition des établissements participants les coordonnées d'établissements proches qui organisent également le prix.

¹ Les ouvrages sont facturés au prix public de vente moins 9% de remise. Les frais de port sont en sus. Le coût de la sélection pour la France métropolitaine est de 70,43 € pour les 11-14 ans et de 74,98 € pour les 15-18 ans, les frais de port de 14,60 €. Pour les DOM, les COM, et les pays étrangers, le coût de la sélection est de 66,76 € pour les 11-14 ans et de 71,07 € pour les 15-18 ans. Les frais de port sont respectivement de 30,60 € et de 51,80 € et au tarif du colissimo international pour l'étranger.

I – Organisation du prix

Jury

Jeunes lecteurs de 11 à 18 ans.

Sélection

Le choix des romans liés à l'imaginaire appelés à concourir est fait par Morgane Vasta, médiatrice en littérature jeunesse, spécialiste de la littérature liée à l'imaginaire, sur les titres dont le premier tome est paru entre le 1^{er} septembre 2018 et le 31 août 2019 en France parmi les maisons d'édition suivantes :

- Actes Sud junior
- Albin Michel Jeunesse
- Alice
- Atalante
- Au diable Vauvert
- Auzou
- Balivernes
- Bayard jeunesse
- Bulles de savon
- Castelmore
- Casterman
- Des Grandes Personnes
- Didier Jeunesse
- Ecole des Loisirs
- Eveil et découvertes
- Flammarion Jeunesse
- Gallimard Jeunesse
- Grasset Jeunesse
- Gründ
- Gulf Stream
- Hachette Jeunesse
- Helium
- Hongfei Cultures
- Hugo & Cie
- J'ai lu Jeunesse
- La Joie de lire
- La Martinière Jeunesse
- Magnard Jeunesse
- Mango jeunesse
- Michel Lafon
- Milan
- Nathan Jeunesse
- Offelbe
- Picquier Jeunesse
- Pika
- Pocket Jeunesse
- Rageot
- Robert Laffont Jeunesse
- Rouergue
- Rue du Monde
- Sarbacane
- Scrineo

- Seuil Jeunesse
- Syros
- Talents Hauts
- Thierry Magnier
- XO Edition

La sélection se compose de 5 titres pour les 11/14 ans et 5 titres pour les 15/18 ans.

Un concours de critique, de dessin et vidéo sont proposés en option aux établissements participants au prix :

Concours de critique

Le règlement du concours est affiché dans l'établissement (cf. ci-après).

L'objectif est de rédiger une critique argumentée d'un ouvrage de la sélection.

Concours de dessin

Le règlement du concours est affiché dans l'établissement (cf. ci-après).

Deux dessins sont retenus, un niveau collège (11-14 ans), un niveau lycée (15-18 ans).

Ces dessins servent d'illustration à l'affiche de l'édition suivante.

Concours vidéo

Le règlement du concours est affiché dans l'établissement (cf. ci-après).

L'objectif est de réaliser une bande-annonce de deux minutes maximum présentant un des titres de la sélection.

Les films pourront prendre la forme de témoignages, de reportages, de fictions, d'animations, etc.

Le groupe de jeunes intéressés peut constituer un club vidéo.

Inscription et lancement

Une affiche et un [dossier pédagogique](#) permettront à l'animateur du prix, de le lancer de façon dynamique, donnant ainsi l'envie d'y participer.

Le [dossier pédagogique](#) contiendra :

- des clés pour apprécier un ouvrage,
- les résumés,
- un jeu de lancement,
- une fiche de lecture,
- une bibliographie,
- des liens vers des vidéos, les auteurs et des critiques.

Les jeunes intéressés sont invités par voie d'affiche à s'inscrire au prix directement auprès des responsables des CDI ou des bibliothèques. Un même lecteur ne peut s'inscrire à la fois auprès de son établissement scolaire et de sa bibliothèque.

Lecture

Chaque inscrit est incité par l'animateur du prix à remplir une fiche de lecture par ouvrage. **Cela doit avoir un caractère ludique.** C'est un document où s'exprime le jeune qui lui servira à classer ses impressions, de pense-bête pour les échanges en cours d'année et lors du vote final. Un cahier de lecture peut contenir ses fiches ainsi que d'autres informations et comptes rendus d'événements ayant trait au prix.

Un **deuxième jeu** sera mis à la disposition des animateurs une fois la lecture bien engagée, afin de maintenir, si besoin, la motivation de lecture.

Animations liées au prix

Afin de donner la pleine mesure de cette animation, nous conseillons de créer un club de lecture ou club « Chimère » qui se réunira à date régulière tout au long de l'année. Ces réunions peuvent prendre la forme d'un « goûter littéraire ».

L'organisation du prix littéraire dans un établissement peut donner l'idée de lancer des animations autour du prix :

- Défi lecture,
- Emission de radio ou article dans le journal local
- Rédaction articles Blog ou journal de l'établissement,
- Atelier rédaction de critiques,
- Atelier dessin avec professeur d'arts plastiques,
- Création d'une exposition des dessins du concours,
- Solliciter les jeunes pour suggérer des titres pour développer le fond des romans liés à l'imaginaire,
- Faire venir un animateur spécialisé sur les romans liés à l'imaginaire - conférence, atelier d'écriture. Voir notre plaquette animation,
- Rencontre avec autres établissements participants,
- Visite de librairie,
- Participation à un festival ou un salon jeunesse.

Des romans, des chèques lire ou bons d'achat peuvent récompenser les jeunes qui se sont particulièrement investis dans une ou l'autre de ces animations.

Vote

Voter est une bonne éducation à la citoyenneté !

Pour pouvoir voter, il faut avoir lu au moins trois ouvrages :

- Les jeunes qui ont lu 3 ouvrages ont droit à 1 voix
- Les jeunes qui ont lu 4 ouvrages ont droit à 2 voix
- Les jeunes qui ont lu 5 ouvrages ont droit à 3 voix

Le vote est réalisé fin mars au CDI ou à la bibliothèque à bulletin secret à l'issue d'un débat qui permet l'expression de chacun.

Un modèle de bulletin et une urne à monter seront fournis par la librairie l'ange bleu.

Les animateurs seront appelés, s'ils le souhaitent, à voter. Leur vote sera compté à part des jeunes jurés.

Remise des prix

La remise des prix a lieu début avril lors d'une cérémonie organisée à Paris en présence des éditeurs et des auteurs dans la mesure du possible.

Les professeurs documentalistes et les bibliothécaires de chaque établissement participant sont invités à venir² accompagnés de deux jurés.

Un quizz organisé sur place permet aux lauréats de gagner des bons d'achat de livre.

Si le déplacement n'est pas possible, il est proposé d'organiser une petite cérémonie en interne, à l'occasion du vote par exemple. C'est l'occasion de mettre en avant les jeunes jurés auprès des autres professeurs ou collègues bibliothécaires et direction de l'établissement.

Un diplôme personnalisé, téléchargeable sur le site du prix, pourra être remis à chaque votant au prix.

II - Communication

Une campagne de communication grand public est prévue à travers l'envoi de deux communiqués de presse (lancement, résultat) et la mise à disposition d'un dossier de presse.

Médias visés :

- médias régionaux (PQR, télévision, radio)
- médias nationaux spécialisés liés à l'imaginaire
- médias nationaux spécialisés « livre »
- rubrique livre autres médias nationaux

² Les frais de déplacement sont à la charge de l'établissement.

III - Calendrier

dates	Ce que doit faire la librairie	Ce que doit faire l'établissement
à partir du 2 septembre 2019	envoi des identifiants permettant l'accès à l'espace personnel : liste des titres sélectionnés, résumés, fiche de lecture et affiche	inscription au Prix Chimère en ligne sur le site internet www.prixchimere.com et lancement des concours de dessin, critique et vidéo
A partir du 23 septembre 2019	Mise à disposition du dossier pédagogique sur l'espace personnel du site internet	
à partir du 8 octobre 2019	envoi des livres	
D'octobre 2019 à mi-mars 2020		lecture par les lecteurs inscrits et lancement des animations liées au prix
à partir d'octobre 2019	envoi de la facture par courriel	
14 décembre 2019		date limite de saisie de la liste des inscrits sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com
31 janvier 2020		date limite de saisie des dessins sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com
29 février 2020		date limite de dépôt des vidéos et des critiques sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com
Du 2 au 14 mars 2020 à minuit		vote individuel organisé dans chaque établissement puis saisie des votes, titre par titre, sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com par les responsables du prix
14 mars 2020 à minuit		Date limite de réponse à l'invitation à la remise des prix
31 mars 2020	remise des prix à Paris et inscription des résultats sur le site internet www.prixchimere.com	

GLOSSAIRE

Fantasie : genre présentant un ou plusieurs éléments irrationnels qui relèvent généralement d'un aspect mythique et qui sont souvent incarnés par l'irruption ou l'utilisation de la magie

Fantastique : genre où le surnaturel s'introduit dans le cadre réaliste d'un récit

Horreur : genre s'inscrivant dans le registre de la peur. Le roman d'horreur cherche à susciter chez le lecteur l'angoisse et l'effroi, ou à tout le moins le mettre mal à l'aise

SF : genre narratif structuré par des hypothèses sur ce que pourrait être le futur et/ou les univers inconnus en partant des connaissances actuelles

Prix Chimère 2020

Concours de critique

Règlement

L'objectif

Ecrire une critique argumentée sur un des ouvrages de la sélection (positive ou négative).

Les conditions de participation

Ce concours est ouvert uniquement aux participants au prix littéraire Chimère. Les candidats s'inscrivent au CDI ou à la bibliothèque.

Moyens

La critique ne doit pas résumer l'histoire.

Elle devra être rédigée sur une page A5 (21 cm x 14,8 cm), taille de police 12, interligne de 1.

Chaque candidat remettra une seule critique au CDI ou à la bibliothèque.

Dépôt des critiques

Les critiques devront être déposées sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com avant le 29 février 2020 minuit, par l'animateur dans son espace personnel.

Prix, jury et sélection

Deux prix sont attribués : Un prix niveau collège (11-14 ans) et un prix niveau lycée (15-18 ans).

Les récompenses : diffusion de la critique sur le site et le blog Chimère + bon d'achat de livres d'une valeur de 25 euros + invitation à la remise du prix Chimère à Paris*

Un jury composé de libraires, d'éditeurs et de journalistes élira les lauréats.

* les frais de déplacement sont pris en charge par la librairie l'ange bleu

Prix Chimère 2020

Concours de dessin

Règlement

Ce concours est ouvert uniquement aux participants du prix littéraire Chimère.

Les dessins lauréats du concours servent d'illustration aux affiches du prix Chimère 2021.

Deux prix sont attribués :

- Le prix niveau collège (11-14 ans) : illustration de l'affiche Chimère 2021 + bon d'achat de livres d'une valeur de 25 euros + invitation à la remise du prix Chimère à Paris*
- Le prix niveau lycée (15-18 ans) : illustration de l'affiche Chimère 2021 + bon d'achat d'une valeur de 25 euros+ invitation à la remise du prix Chimère à Paris*

Les candidats s'inscrivent au CDI ou à la bibliothèque.

Chaque candidat remettra un seul dessin au CDI ou à la bibliothèque.

Le dessin, de **format portrait A4 en couleur**, devra être une œuvre de création, sans aide de logiciels informatiques, ayant trait au monde de l'imaginaire (fantasie, fantastique, SF, horreur) et/ou au prix Chimère. Toute copie/plagiat d'une œuvre existante sera écartée sans information préalable ni justification.

Chaque dessin devra être scanné en format jpeg par le CDI ou la bibliothèque et saisi sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com.

Date limite d'envoi des dessins : 31 janvier 2020.

Une première sélection écarte tous les dessins qui ne répondent pas au règlement ainsi que ceux dont la qualité graphique est jugée insuffisante. C'est sur cette sélection que les membres du jury composé de libraires et d'éditeurs votent.

* les frais de déplacement sont pris en charge par la librairie l'ange bleu

Prix Chimère 2020

Concours de bande-annonce vidéo Imaginaire

Règlement

L'objectif

Réaliser une bande-annonce de moins de deux minutes sur un des titres du prix Chimère.

La bande annonce doit donner l'envie de lire le roman choisi.

Les films pourront prendre la forme de témoignages, de reportages, de fictions, d'animations, etc.

Les conditions de participation

Ce concours est ouvert uniquement aux participants au prix littéraire Chimère. Les candidats s'inscrivent au CDI ou à la bibliothèque.

Les participants peuvent concourir seuls ou en équipe. Une même personne ne peut se porter candidate à la fois seule et en équipe.

Les vidéos doivent être illustrées et sonorisées avec des éléments dont la provenance est clairement affichée (cf. fiche conseils ci-après).

Matériel autorisé et contraintes techniques

Tout matériel est autorisé, les participants ont donc la possibilité de tourner leur vidéo à l'aide de téléphones portables, caméras ou appareils photos. La vidéo ne doit pas dépasser 2 minutes (hors générique).

Ne pas oublier d'optimiser l'encodage et la compression pour faciliter la projection sur grand écran du film.

Dépôt des vidéos

Les vidéos devront être déposées sur les plateformes [Youtube](https://www.youtube.com) ou [Dailymotion](https://www.dailymotion.com) et le lien ainsi créé saisi sur l'espace personnel du site internet www.prixchimere.com avant le 29 février 2020 minuit.

Prix, jury et sélection

Deux prix sont attribués : Un prix niveau collège (11-14 ans) et Un prix niveau lycée (15-18 ans).

Les récompenses : diffusion de la vidéo sur le site Chimère + bon d'achat de livres d'une valeur de 50 euros + 2 films en format DVD + invitation à la remise du prix Chimère à Paris*

Un jury composé de professionnels du cinéma et de l'audiovisuel, de libraires et d'éditeurs élira les lauréats.

* pour le lauréat ou le représentant de l'équipe lauréate

Concours de vidéo Imaginaire (suite)

Conseils techniques

Écriture du scénario

Cliquer sur <http://ecolecinevideo.free.fr/Ecriture/scenario.html>

Réalisation

Cliquer sur <http://passeursdimages.premiersplans.org/telechargements/realiser-un-court-metrage.pdf>

Pense-bête du tournage : <http://www.f3-frivaud.ch/vitrine/documents/module3/reportage/Conseils%20tech.%20tourn.htm>

Que faire avec sa caméra de poche ? - <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/que-faire-avec-sa-camera-de-poche>

Post-production

Organiser le montage

C'est lui qui crée l'ambiance, donne le rythme et raconte l'histoire finale.

Avant de procéder au montage, il faut sélectionner les plans et les séquences préférées qui racontent le mieux l'histoire.

Garder les rushes (c'est-à-dire tous les plans tournés), ils pourront toujours être utiles pour raccorder deux scènes ou combler des vides.

Au moment de passer au montage, utiliser le scénario ou le storyboard de départ pour ne pas perdre le fil.

Logiciel gratuit pour aider à monter la vidéo

Deux logiciels gratuits pourront aider à monter la vidéo :

- Sur PC (Windows) : [Movie Maker](#)
- Sur Mac (Mac os x) : [iMovie](#)

Cinéma d'animation

Initiation au cinéma d'animation - <http://upopi.ciclic.fr/transmettre/parcours-pedagogiques/initiation-au-cinema-d-animation>

Concours de vidéo Imaginaire (suite)

Trouver de la musique libre de droit

Il y a quelques règles qu'on ne peut contourner. Il n'est pas autorisé d'utiliser librement sans autorisation et gratuitement les créations musicales. Mais, il existe des musiques gratuites et libres de droit (attention, libre de droit ne veut pas dire gratuit) :

- musicscreen.be
- auboutdufil.com
- jamendo
- dogmazic
- Club Linux Atomic

Bruitage

universal-soundbank.com est un site qui met à votre disposition gratuitement des effets sonores et bruitages (bruits humains, d'animaux, ambiances, etc.) libres de droit.

Les autorisations préalables

Faire participer des amis à la vidéo

Lorsque l'on filme une personne ou un lieu, il faut des autorisations de droit à l'image (cf. doc ci-après). Chaque lieu ou individu a une image protégée : on ne peut donc pas représenter quelqu'un ou quelque chose sans autorisation, même pour un film amateur.

Obtenir une autorisation de filmer dans un lieu public

Pour filmer dans un lieu public, contacter la mairie ou le commissariat de la ville. Pour filmer dans un lieu privé, il faut l'autorisation du propriétaire.

Pour en savoir plus : <http://www.apprendre-le-cinema.fr/demander-une-autorisation-de-tournage>

Une fois obtenues, garder précieusement ces autorisations. Elles pourront être demandées plus tard.

Lexique du cinéma

Cliquer sur <http://devenir-realisateur.com/lexique/>

Concours de vidéo Imaginaire (suite)

Demande d'autorisation d'utilisation de l'image d'une personne au sein d'un film

Je soussigné(e) :

Demeurant :

Autorise à utiliser et diffuser à titre gratuit et non exclusif mon image et ma prestation réalisée àle pour les besoins de la réalisation d'un film intitulé «.....» d'une durée respective de minutes sur support internet et de leur exploitation sur tout support.

Le film ci-dessus mentionné a vocation à faire l'objet de représentations publiques et de reproductions.

La représentation publique du film précité comporte notamment la communication de l'œuvre au public par internet.

Cette autorisation est valable pour toute la durée de l'exploitation du film.

Fait à _____, le _____
en deux exemplaires

Signature

Lauréats Prix Chimère

Année 2011

Catégorie	Titre	Auteur	Editeur
11-14 ans	Les étranges soeurs Wilcox - Les vampires de Londres	Fabrice Colin	Gallimard
15-18 ans	Hunger Games	Suzanne Collins	Pocket

Année 2012

Catégorie	Titre	Auteur	Editeur
11-14 ans	Numéro 4	Pittacus Lore	Baam
15-18 ans	Terrienne	Jean-Claude Mourlevat	Gallimard Jeunesse

Année 2013

Catégorie	Titre	Auteur	Editeur
11-14 ans	La Cité T1	Karim Ressouni-Demigneux	Rue du Monde
15-18 ans	Divergente T1	Veronica Roth	Nathan

Année 2014

Catégorie	Titre	Auteur	Editeur
11/14ans	Zoanthropes	Matthias Rouage	Scrineo Jeunesse
15/18ans	La 5e vague	Rick Yancey	Robert Laffont

Année 2015

catégorie	Titre	Auteurs	Editeur
11-14 ans	Le Pari T. 1 ; Le noir est ma couleur	Olivier Gay	Rageot
15-18 ans	KELEANA T.1 ; L'ASSASSINEUSE	Sarah J. Maas	La Martinière

Année 2016

Catégorie	Titre	Auteurs	éditeurs
11/14 ans	Lockwood & co T1	Jonathan Stroud	Albin Michel
15/18 ans	Phobos	Victor Dixen	Robert Laffont

Année 2017

Catégorie	Titre	Auteurs	éditeurs
11/14 ans	Une histoire de sable	Benjamin Desmares	Rouergue
15/18 ans	Six of Crows	Leigh Barugo	Milan

Année 2018

Catégorie	Titre	Auteurs	éditeurs
11/14 ans	Power club	Alain Gagnol	Syros
15/18 ans	Illuminae T.1	Amie Kaufman	Casterman

Année 2019

Catégorie	Titre	Auteurs	éditeurs
11/14 ans	Interfeel	Antonin Ather	Pocket Jeunesse
	Shadow Magic	Joshua Khan	Seuil Jeunesse
15/18 ans	Warcross T.1	Marie Lu	Pocket Jeunesse