



RÉPERTOIRE  
CULTURE-ÉDUCATION

## Catalogue d'animations

### **makina** AUTEURE ET SCÉNARISTE

Makina est originaire de Montréal. Elle fait d'abord des études en cinéma avant de se tourner vers l'enseignement. Elle enseigne au primaire depuis plus de quinze ans. Sa carrière d'auteure démarre en 2013, avec la parution du premier tome des aventures de La bande à Smikee. Elle co-scénarise, avec son frère Freg, les sept tomes de cette série de bandes dessinées. Elle écrit aussi l'histoire du livre jeu Smikee Mission ninja. Elle participe à des dizaines de Salons du livre et des tournées scolaires au Québec, en Ontario et au Nouveau-Brunswick. Elle a aussi la chance de s'envoler pour La fête de la bd de Bruxelles (2016) et le festival de la BD d'Angoulême (2024) Elle fait partie des auteurs inscrits au programme La culture à l'école. Elle écrit plusieurs séries de bandes dessinées, de romans jeunesse ainsi que des livres dont vous faites les bêtises. Elle travaille présentement à l'écriture de d'autres projets...



### **Rig** AUTEUR ET BÉDÉISTE

Dans un univers de bulles de BD et de petits personnages animés, Rig était destiné à devenir un grand illustrateur! Mais voilà, la croissance s'est faite plus en largeur qu'en hauteur... Il est donc un petit illustrateur au grand talent.

Même s'il a plus de quarante ans, Rig est resté un grand enfant. Il passe ses journées à dessiner et collectionner des BDs, il ne manque jamais de projets. Entre romans jeunesse qu'il illustre et écrit, BD déjantées et ses couvertures de livres aux couleurs éclatées, il en a tout un tas sous le crayon! Malgré des journées bien remplies, il a toujours le temps pour manger un tas de sucreries et quelques pâtisseries.



# Rig & Makina

## ANIMATIONS en duo

Ensemble, ils brûlent les planches ou du moins ils déplacent de l'air. Depuis 2019, Rig et Makina font des animations en duo drôles et éducatives où le bonheur d'apprendre se mêle aux blagues et aux histoires rocambolesques. Une expérience unique, visuelle et dynamique qui ne laissera personne indifférent.

ANIMATION  
**A**

### LA MAGIE DE L'ÉQUIPE

Tous les cycles du primaire



Le livre des records, les livres sur les informations bizarres et les livres jeux sont souvent des alliés de taille pour écrire et dessiner. Rig et Makina offrent à vos élèves une vision différente du métier d'auteur et d'illustrateur et du travail d'équipe. Une animation dynamique et tout en humour qui met en lumière le processus derrière la création d'œuvres littéraires et les moyens d'augmenter sa créativité.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 1 heure (ou plus si demandé)

ANIMATION  
**B**

### LA MACHINE À DESSIN

2e et 3e cycle du primaire



Les élèves aiment particulièrement les bandes dessinées, mais lorsque vient le temps d'en créer une par quoi faut-il commencer ? Comment faut-il procéder ? Comment écrit-on le scénario ? Et comment le met-on en dessin ? Rig et Makina offrent la chance à vos élèves de découvrir les trucs derrière la scénarisation et l'illustration du 9e art. Dans cet atelier de deux heures, les élèves apprennent les codes de la bd, et tentent de mettre en pratique les différentes techniques pour créer une bande dessinée.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 2 heures





## Rig animations en solo

Même sans sa partenaire, Rig offre une série d'animations parfaites pour vos classes. Un mélange d'apprentissages de dessin par ici, de mathématiques par là... Il adore rendre accessible son métier et rencontrer les passionnés. Attention, il est lui-même tout une bibitte de passions!!!

ANIMATION  
AA

### ET SI DESSINER ÉTAIT ÉLÉMENTAIRE ?

1er et 2e cycle du primaire



«Je sais pas quoi dessiner !» «Je suis pas capable !» «C'est trop difficile!» «Je sais pas comment faire !» Lorsque vient le temps de trouver des idées originales et de les mettre en dessin, ce sont souvent les phrases que l'on entend le plus, même par les adultes. Pourtant, dessiner n'est pas plus difficile qu'autre chose. Faites découvrir à vos élèves les trucs et les joies du dessin à l'aide des bases tout droit sorties...des mathématiques ! Un atelier dynamique où les élèves peuvent expérimenter des techniques qu'ils pourront remettre facilement en pratique.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 1 heure

ANIMATION  
BB

### LA BD, C'EST PLUS QU'UN DESSIN

2e et 3e cycle du primaire



La bande dessinée est un style littéraire qui possède ses codes et ses secrets. En compagnie de Rig, faites vivre à vos élèves la découverte de ce milieu fantastique ainsi que les techniques pour transformer un schéma narratif en œuvre du 9e art. Créer un personnage original, le mettre en action et lui inventer un monde bien à lui, c'est ce que vous propose l'artiste dans cet atelier où les élèves sont au cœur de l'action.

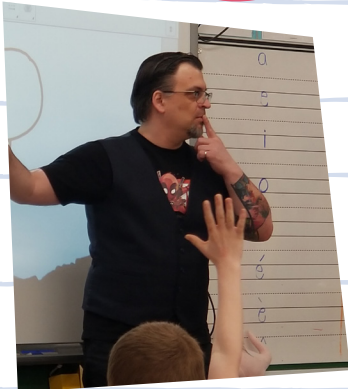
TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 1 heure



## LA BIBITTE INTÉRIEURE

1er et 2e cycle du primaire



Ce n'est pas toujours facile de se connaître à 6, 8 ou 10 ans. Dans un monde où les élèves sont parfois un peu trop connectés, voici un atelier créatif où ils pourront expérimenter des techniques de dessin tout en allant à la rencontre de leurs forces et de l'incroyable personne qu'ils sont au fond d'eux. Une façon de faire découvrir que l'art et les livres sont parfois des outils réconfortants et remplis de surprises.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 1 heure



## LA COUR DES GRANDS

1er et 2e cycle du primaire



«Je sais pas quoi dessiner !» «Je suis pas capable !» «C'est trop difficile!» «Je sais pas comment faire !» Lorsque vient le temps de trouver des idées originales et de les mettre en dessin, ce sont souvent les phrases que l'on entend le plus, même par les adultes. Pourtant, dessiner n'est pas plus difficile qu'autre chose. Faites découvrir à vos élèves les trucs et les joies du dessin à l'aide des bases tout droit sorties...des mathématiques ! Un atelier dynamique où les élèves peuvent expérimenter des techniques qu'ils pourront remettre facilement en pratique.

TYPE DE RENCONTRE : En personne ou virtuelle

DURÉE DE L'ANIMATION : 1 heure



# La foire aux QUESTIONS

## COMBIEN FAITES VOUS D'ANIMATIONS DANS UNE JOURNÉE?

3 animations d'une durée d'une heure ou 2 animations d'une durée de 2 heures.

## ÊTES-VOUS MEMBRES DE LA CULTURE À L'ÉCOLE ET ÊTES-VOUS DANS LE RÉPERTOIRE CULTURE ET ÉDUCATION?

C'est un gros oui aux deux questions. Rig et Makina y sont tous les deux.

Voici comment les trouver:

RIG - <https://cultureeducation.mcc.gouv.qc.ca/repertoire/47172>

MAKINA - <https://cultureeducation.mcc.gouv.qc.ca/repertoire/10298>

## COMBIEN DE GROUPES RENCONTREZ-VOUS À LA FOIS?

L'idéal est toujours de rencontrer une classe à la fois. Mais il est toujours possible de faire des jumelages. L'important est que le ratio soit de 35 élèves maximum.

## ÊTES-VOUS DISPONIBLES POUR ANIMER PARTOUT AU QUÉBEC OU AILLEURS?

Oui. Les animations sont disponibles en présentiel et en virtuel. Cela nous permet donc de rencontrer les élèves de partout!

## ADAPTEZ-VOUS LE CONTENU DE VOS ANIMATIONS AUX DIFFÉRENTS GROUPES?

Oui et on adore cela... Nous pouvons même vous bâtir une animation sur mesure selon vos besoins. Il suffit simplement de nous contacter

## EST-CE POSSIBLE D'AVOIR UNE SOUMISSION POUR PRÉSENTER LE PROJET À MON ÉQUIPE, MA DIRECTION OU AU COMITÉ DÉCISIONNEL?

Bien sûr! Nous tenons les mêmes modalités que le programme "Culture à l'école" en ce qui a trait aux coûts. Faites-nous simplement la demande par courriel et il nous fera plaisir de vous parvenir la soumission.

