

Bienvenue dans la gazette du dedans, une gazette spécialement conçue pour toi ! Oui, oui, juste pour toi ! A chaque numéro tu trouveras des tutos pour apprendre à dessiner des personnages de BD, des jeux, des interviews, des histoires mais aussi des défis ... afin de gagner quelques cadeaux !



L'HIPPOCAMPE EST-IL UN MAGICIEN ?

Le seul tour de magie que nous savons faire, nous les hippocampes, est de nous rendre quasiment invisibles parmi les herbiers dans lesquels nous vivons, mais il y en a qui sont beaucoup plus doués que nous. Le crabe-fantôme, par exemple, est capable de disparaître en un claquement de nageoire ! Pof, comme ça ! Une seconde avant, il est sur le sable en train de chercher sa nourriture, et la seconde qui suit, il n'est plus là ! Un jour, il m'a révélé le secret de ce tour de magie ! Tout est dans sa vitesse de course. Ce petit crabe peut parcourir trois mètres en une seconde pour aller se cacher dans son abri sous le sable, d'où cette impression qu'il donne d'être le plus doué des magiciens ! Sa vitesse, plus la couleur parfois très pâle de sa carapace, lui ont valu ce nom de crabe-fantôme !



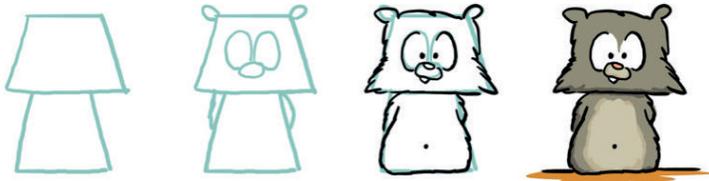
ET TOI, TE SENS-TU L'ÂME D'UN MAGICIEN ?

FAIS UN DESSIN OU ÉCRIS UN TEXTE POUR ME LE RACONTER. (TU PEUX ME L'ENVOYER AVEC TON PRÉNOM À L'ADRESSE MAIL QUE TU TROUVERAS À LA FIN DE LA GAZETTE)

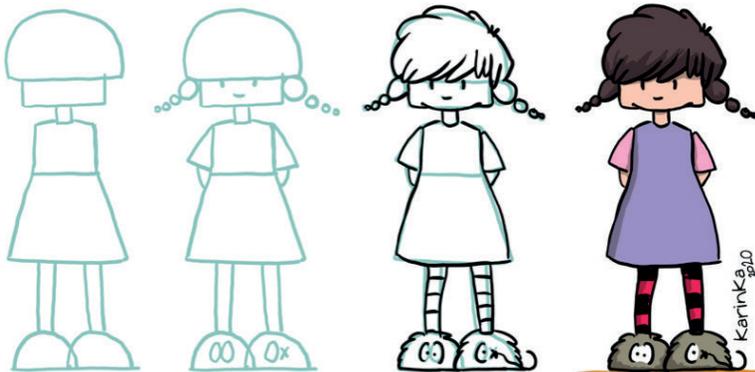
Le tuto de Karinka



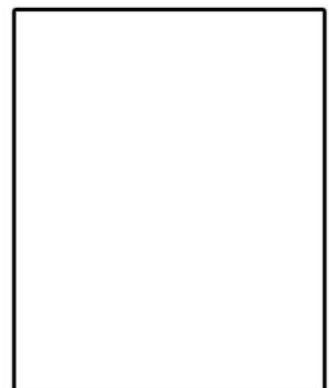
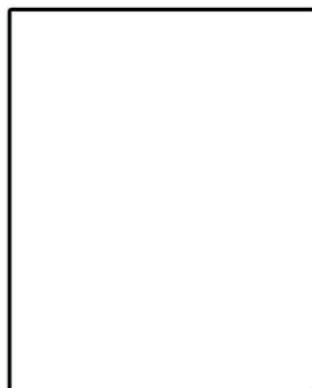
UNE LAMPE DE CHEVET ET UN ROBOT ?
NON, CHLOÉ ET SON HAMSTER !



KARINKA TE DÉVOILE COMMENT DESSINER SES PERSONNAGES À PARTIR DE FORMES SIMPLES. REPRODUIS LES PREMIÈRES ÉTAPES AU CRAYON SANS APPUYER, ET QUAND CHLOÉ ET SON HAMSTER COMMENCENT À APPARAÎTRE, TU PEUX LES REPASSER AU FEUTRE ET LES COLORIER.



MAINTENANT QUE TU SAIS DESSINER LES PERSONNAGES, TU PEUX RACONTER LEUR HISTOIRE EN IMAGINANT LA SUITE DE LA PREMIÈRE CASE...



Tu peux nous envoyer tous tes dessins à l'adresse mail qui se trouve à la fin de la gazette. N'oublie pas d'ajouter ton nom et ton âge lorsque tu envoies ton dessin !

L'INVITÉ DU BOCAL

Tu as sûrement déjà vu le magicien Eric Antoine à la télé, c'est d'ailleurs déjà un exploit qu'il y tienne en entier puisqu'il mesure 2,07 mètres !! Ce qui lui vaut le titre de « plus grand magicien du monde » ! Et aujourd'hui il se plie en 5 (questions) pour te parler dans la Gazette du Dedans

1/ QUAND ET COMMENT AS-TU COMMENCÉ LA MAGIE ?

À l'âge de 13 ans, au cours d'une balade à Paris, je me suis un peu perdu, par hasard ou par magie, j'ai découvert la plus ancienne boutique de magie au monde. Il s'agit de Mayette Magie Moderne, rue des Carmes dans le quartier de Saint-Germain.

J'y ai acheté mon premier livre sur la magie

2/ EST-CE QUE TU CROIS QUE L'ON PEUT DEVENIR MAGICIEN PROFESSIONNEL EN ÉTANT HANDICAPÉ ?

Oui j'en suis sûr!

Il y a un exemple d'un magicien très connu dans notre métier, René Lavand, qui n'avait qu'une main. J'ai entendu parler aussi d'un magicien canadien sans mains Madhi Gilbert. L'handicap quel qu'il soit n'arrête pas l'artiste que l'on a en soi

3/ TU ES MAGICIEN ET TU DÉVOILES DES SECRETS DE MAGIE ... TU VAS PAS FINIR PAR TE RETROUVER AU CHÔMAGE SI TOUT LE MONDE CONNAIT LES TRUCS ?

Hahaha! La magie comme tous les métiers demande beaucoup de temps et de pratique. Expliquer des tours est une manière d'intéresser le plus grand nombre à cet art merveilleux.

Plus il y aura de magiciens amateurs,

meilleurs seront les professionnels. C'est comme une fédération sportive, plus il y a de pratiquants plus il y a de chance de voir naître de grands champions

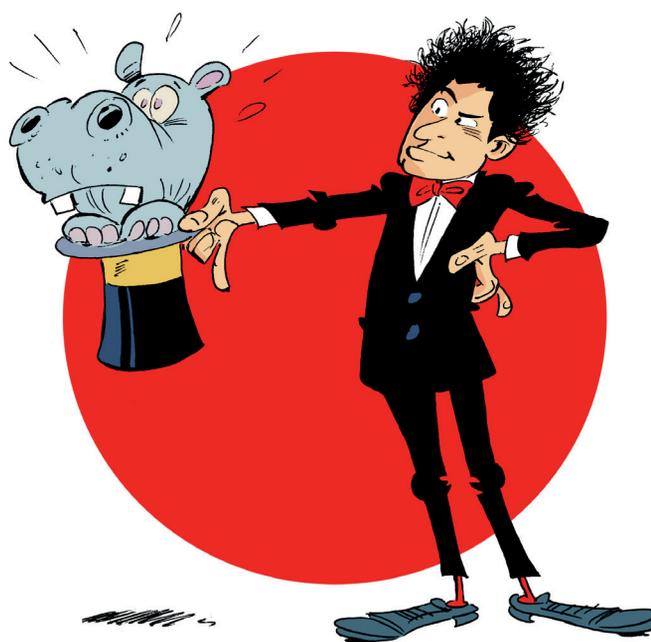
4/ ET LE CONFINEMENT TU L'AS BIEN VÉCU TOI ?

Des hauts et des bas. Inquiet pour l'avenir mais heureux d'avoir beaucoup plus de temps avec mes enfants.

5/ TU AS UNE ASTUCE À NOUS DONNER POUR METTRE DE LA MAGIE DANS NOS VIES ?

Oh oui! La curiosité !

Plus tu es curieux, plus tu découvres, plus tu te rends compte des merveilles magiques de notre monde !



Pour le prochain numéro, l'invité du bocal sera Alex Ramirès !

Éric Antoine, le plus sympa des magiciens, nous donne un truc pour réaliser un super tour de magie !

Mis en image par Yann Madé & Domas

**FAIS CROIRE
À TON AMOUREUSE
(OU TON AMOUREUX)
QUE VOUS ÊTES
CONNECTÉ(E)S**



Fais mélanger un jeu de cartes par celle que tu veux impressionner



Récupère le jeu en t'arrangeant pour voir discrètement la DERNIÈRE carte (ici, 6 de coeur)

Étale le jeu n'importe comment devant toi en retenant juste là où se trouve cette dernière carte (le 6 de coeur)

Demande à ton amoureuse de désigner l'endroit où elle pense que se trouve cette carte (le 6 de coeur, donc)

Récupère alors la carte désignée en t'arrangeant discrètement pour la voir (ici, le 4 de trèfle)



Demande à ton amoureuse de te désigner l'endroit où elle pense que se trouve cette carte (le 4 de trèfle).

Récupère la carte désignée en t'arrangeant discrètement pour la voir (ici, le 10 de pique)

Et comme nous sommes connectés, je pense que cette carte est le 10 de pique



HA HA ! Tu commences à comprendre ?



Et en fait tu récupères le 6 de coeur du départ, HA HA !

Et maintenant de ton regard le plus séducteur regarde l'être aimé et dis lui:



Oui, toi et moi on ne fait qu'un, baby, regarde...

Et là, bim, sous ses yeux ébahis et sans la quitter du regard, tu retournes les 3 cartes !



Là normalement elle se jette sur toi en te criant des mots d'amour !

Merci qui ?

UN TOUR DE MAGIE
DE ÉRIC ANTOINE,
MIS EN IMAGE
PAR YANN MADÉ

Les histoires de l'hippocampe

Anna est une petite fille chouette avec des couettes, une petite fille normale qui vit dans une maison normale dans la campagne normale. Anna aime beaucoup ses parents, sa maison et son chat.

Mais ce qu'elle préfère, c'est passer tout son temps à jouer dehors avec ses potes. Dans sa bande, comme elle dit, elle a six amis, Claire, Kana, Alma, Bastien, Kaleb et Marie.

Ils jouent toujours tous ensemble, tous les jours après l'école et même le samedi et le dimanche. Ils se connaissent depuis qu'ils sont petits et depuis qu'ils sont petits ils ont toujours joué tous les jours ensemble. C'est comme ça, qu'il vente, qu'il pleuve ou qu'il fasse beau.

Mais depuis quelques temps il pleut très fort et sans arrêt. L'école a fermé, il paraît que des rivières ont débordé. Depuis, tout le monde à la maison a l'air très inquiet. Les parents ne parlent plus que de partir et maman chuchote tout le temps au téléphone.

Anna ne peut même plus sortir voir ses amis, et ça, ça l'agace, ça l'énerve, elle enrage. Pour qui se prend-t-il cet orage pour l'empêcher de passer du temps avec sa bande ?! Ce soir-là, Anna peste et rumine dans son lit, elle tourne d'un côté puis de l'autre, le visage tout chiffonné.

Le vent souffle très fort dehors, elle a peur que le toit s'envole. Quand tout à coup ! Sa fenêtre s'ouvre violemment ! Le vent et la pluie s'engouffrent, la frappent au visage comme une gifle gelée. Elle crie et se précipite pour fermer la fenêtre, elle pèse de tout son poids contre la vitre et finit par entendre le clic du loquet.

Elle se retourne, sa chambre est dévastée, il y a de l'eau et des feuilles mouillées partout, de la boue sur ses cahiers et elle est presque sûre qu'elle a une branche accrochée dans les cheveux.



Les histoires de l'hippocampe

Trop trop trop c'en est trop, elle s'assied et se met à pleurer. Entre deux sanglots, elle dit tout bas : « Faites que la pluie s'arrête. »

C'est alors qu'elle entend une voix qui sonne comme une botte dans une flaque d'eau et qui lui dit « Si c'est tout ce que tu souhaites, je peux l'exaucer, moi ton vœu. »

Anna relève la tête et voit une grenouille, verte, presque fluorescente qui la regarde, la tête penchée sur le côté. Elle continue : « Si tu veux, dès demain la pluie aura disparu. » Anna n'en croit pas ses oreilles. Une grenouille qui parle ? Maintenant c'est sûr qu'elle rêve.



La grenouille lui tend sa patte qu'Anna regarde avant de la prendre mollement dans sa main. La grenouille lui sourit et Anna se sent soudain épuisée, elle remonte dans son lit et s'endort presque immédiatement. Le lendemain, Anna est réveillée par le soleil qui lui chauffe la joue, mais lorsqu'elle se précipite à sa fenêtre, ce qu'elle voit la stupéfie. Le soleil lui brûle les yeux, les géraniums de maman sont complètement fanés, la terre semble dure comme du bois, la pelouse est en train de jaunir !

Cette satanée grenouille l'a trompée ! Elle compte bien lui faire sa fête ! Elle va chercher sa bande, et tous ensemble, ils retrouvent ce maudit batracien !

**Quel sort attend cette maligne grenouille ?
A toi d'imaginer la suite...**

Une histoire de Tam Jouvray

DEFI
BD

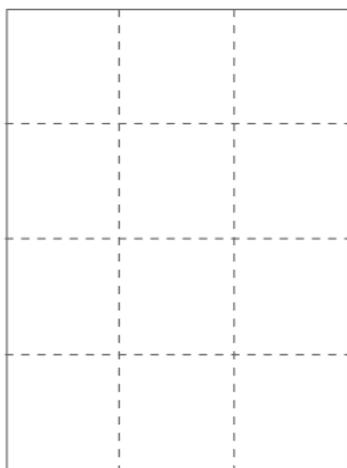
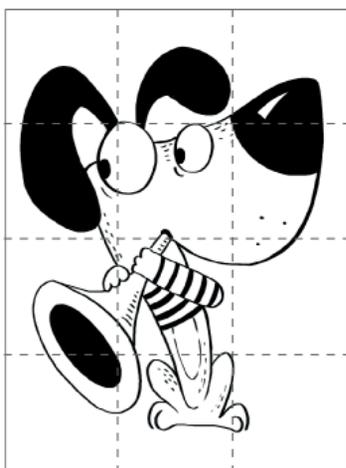
À toi d'imaginer la fin de l'histoire en réalisant un beau dessin, avec un titre pour résumer l'histoire. Un cadeau sera offert à celui ou celle qui aura trouvé la fin la plus rigolote, jolie, ou surprenante, etc... N'oublie pas d'ajouter ton nom et ton âge lorsque tu envoies ton dessin !

JEUX
RÉFLEXION

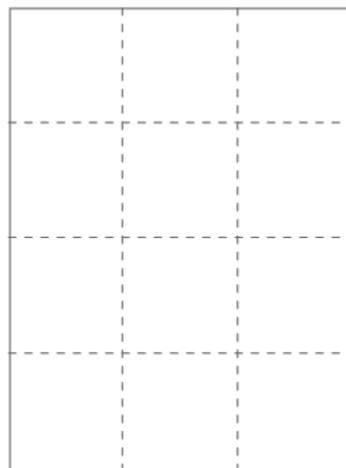
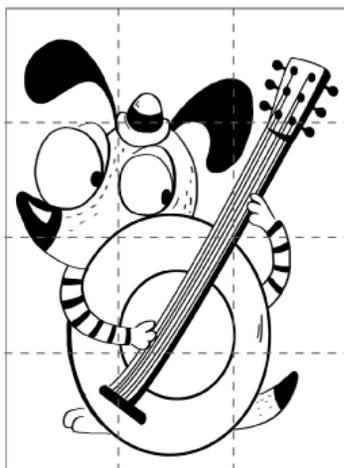
POUR REJOINDRE LA SALLE DE SPECTACLE, NOTRE HIPPOCAMPE A BESOIN DE TOI POUR ÉVITER DE SE FAIRE CROQUER EN ROUTE ! LE SPECTACLE AURA-T-IL LIEU CE SOIR ?

JEUX
OBSERVATION

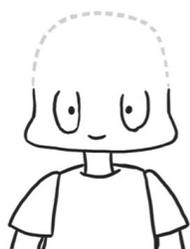
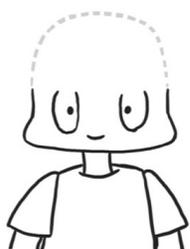
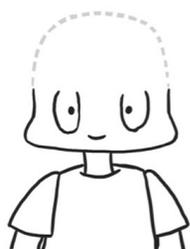
REDESSINE ET COLORIE NOS AMIS MUCISIENS



JEUX
CRÉATIVITÉ



RAS LE BOL DES NATTES ! ESSAYE DE NOUVELLES COIFFURES À CHLOÉ



Karinka 2020

DEFI
BD

VOICI UN STRIP EN
4 CASES POUR
RACONTER UNE
HISTOIRE !

LE TITRE EST
DÉJÀ DONNÉ !

IL PEUT TE
DONNER DES
IDÉES !!



--	--	--	--

CETTE SCÈNE DE LA PRÉHISTOIRE MANQUE UN
PEU DE COULEUR, NE TROUVES-TU PAS ?

JEUX
COLORIAGE



Envoie nous tes dessins ou histoires à l'adresse mail suivante :
lagazettedudedans@gmail.com

Les gagnants des Défis BD recevront chacun une bande dessinée dédiée. Des surprises sont également prévues pour les participants qui nous auront le plus surpris ou épatés par leur talent

N'oublie pas de préciser ton nom, ton âge et d'envoyer ton fichier en pièce jointe au format jpeg.

À TRÈS BIENTÔT POUR LE PROCHAIN NUMÉRO DE LA GAZETTE DU DEDANS
QUE TU POURRAS RÉCUPÉRER SUR LE SITE WWW.HIPPOCAMPE-CULTURE.FR
DÈS LE MARDI 2 JUIN



LE SAVAIS-TU ? L'ours, dans le domaine de l'édition de la presse et de l'imprimerie est un pavé, un encadré ou un espace situé généralement à la fin ou au début d'un ouvrage qui regroupe les noms et adresses des personnes ayant participé à la fabrication de l'ouvrage.

Direction de la publication : Association L'Hippocampe. 4 allée des Aubépines. 37250 VEIGNÉ - Siret 490107323 - Code APE : 9499Z

Rédacteurs en chef : Mireille Malot, Pilau, Domas, Christophe Cazenove

Contact Presse : Grâce Ferreira

Maquette : Manon Pennacchi Design

Webmaster : JAO Communication

Ont collaboré à ce numéro : Fred, Clem, KarinKa, Domas, Yann Madé, Tam Jouvray, Lili Meyer, Jérôme Derache, Christophe Cazenove, Pilau, Bloz, Nathalie Janer, Fred Coicault

La gazette du dedans remercie les Éditions Bamboo

Illustrations de la gazette : ©Bamboo édition © Yann Madé ©Domas ©Lili Meyer ©Clem ©Fred ©KarinKa © Bloz © Nathalie Janer © Fred Coicault

citô

la **citô** internationale
de la bande dessinée
et de l'image

BAMBOO
ÉDITION

Association L'Hippocampe - Association Loi 1901- Reconnue d'intérêt général
Développement d'actions culturelles et artistiques en faveur de l'insertion
sociale et professionnelle des personnes handicapées ou de leur accès aux arts
et à la culture