

# REGLEMENT COMPLET DU JEU CONCOURS

## « La malle aux écritures »

### Article 1 : Organisation du jeu-concours

La Bibliothèque nationale de France, 11 quai François Mauriac, 75013 Paris ;  
Le Café Pédagogique, 105 rue Bobillot, 75013 Paris ;  
Les Editions l'École des Loisirs, 11 rue de Sèvres, 75006 Paris ;  
La Ligue de l'Enseignement, 3 rue Récamier, 75341 Paris cedex 07 ;  
le Réseau des Villes Educatrices, Mairie de Lyon, 69205 Lyon Cedex 01, le SNUipp, 128 bd Blanqui, 75013 Paris, la Ville de Lyon, Mairie de Lyon, 69205 Lyon Cedex 01, la Ville de Paris, Hôtel de Ville 75004 Paris, organisent, à partir du 1er septembre et jusqu'au 30 novembre 2010 inclus, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.

### Article 2 : Le jeu-concours

**L'aventure des écritures** a commencé il y a seulement quelques milliers d'années, alors que le langage articulé existe sans doute depuis 100 000 ans. L'écriture a été inventée plusieurs fois et a pris des formes d'une infinie diversité. Chaque écriture exprime l'âme d'un peuple et plonger au cœur d'une écriture, c'est plonger au cœur d'une civilisation. Tout à la fois support de mémoire, outil de communication ou figure de la langue, l'écriture, tour à tour, dévoile les messages ou les cache. Elle organise la pensée et, dans ses formes les plus abouties, elle atteint l'art ou le sacré. Chaque homme s'inscrit dans cette histoire et est invité, en recevant l'écriture, à la réinventer.

**Chaque enfant** fait avec l'écriture une rencontre qui lui est propre et débute une aventure personnelle qui rejoint la grande aventure des écritures.

**Au moment où la BnF** met en ligne un nouveau site consacré à l'aventure des écritures et accueille les classes autour de grandes malles pédagogiques pour des ateliers autour du livre et de l'écrit, **la malle aux écritures** est, cette année, le thème de notre concours.

**Chaque classe est invitée à concevoir une malle destinée à faire découvrir l'aventure des écritures à une autre classe.**

### Quelle malle ?

Boîte, coffre, mallette... la malle est un objet en volume qui peut être consacrée à une seule écriture ou, au contraire, constituer une entrée dans la diversité des systèmes d'écriture. Elle rassemble une palette d'outils permettant de partager ses découvertes avec d'autres enfants : échantillons de supports de l'écrit et d'instruments d'écriture, fiches, ressources iconographiques et documentaires, jeux... Tous les dispositifs interactifs ménageant des surprises et incitant à la curiosité sont bienvenus : livres ou fiches « à pop up », petits programmes multimédias, procédés ludiques, invitations à des démarches créatives...

### Echanger, pourquoi ?

La classe échangera sa réalisation avec une malle conçue par une autre classe. En effet, la malle qui sera adressée au SNUipp pour le concours ne sera pas retournée à l'expéditeur mais adressée à une autre classe de niveau proche. Il n'est donc pas interdit de la produire en double exemplaire pour en garder une trace. L'échange interviendra le plus rapidement possible pour laisser à chacun le temps de découvrir le travail de la classe partenaire et de prolonger les recherches de la classe par les nouvelles pistes ouvertes par d'autres enfants.

### Des ressources :

Les enseignants trouveront sur le site de la BnF des ressources importantes regroupées à l'adresse suivante : [classes.bnf.fr/malleauxecritures.htm](http://classes.bnf.fr/malleauxecritures.htm). Elles pourront être étoffées au fur et à mesure des semaines : n'hésitez pas à les consulter régulièrement.

### Des contraintes :

Chaque classe inscrite au concours adressera sa malle aux écritures, accompagnée d'une fiche A4 résumant la démarche pédagogique, au SNUipp, **avant le vendredi 18 mars 2011**. L'ambition du projet sera bien entendu variable selon l'âge des enfants et le niveau de la classe.

Le jury examinera les productions selon 4 critères :

- L'intérêt et la richesse de la malle pour la classe destinataire.
- L'inventivité, l'imagination dont les enfants auront fait preuve, et/ou la richesse de la recherche documentaire.
- La richesse du projet pédagogique réalisé avec les élèves.
- La qualité esthétique de l'objet produit.

### Article 3 : Conditions de participation

Ce jeu-concours gratuit est ouvert aux classes de maternelle et élémentaire de toute école située sur le territoire français (Corse et Dom-Tom inclus) ainsi qu'aux classes des écoles françaises à l'étranger, à l'exclusion des classes dont l'un des élèves ou l'un des enseignants serait de la famille d'un des collaborateurs permanents ou temporaires des sociétés organisatrices et partenaires du jeu-concours, mentionnées à l'article 1.

Les classes pourront s'inscrire du mardi 1er septembre au mardi 30 novembre 2010. Ces inscriptions se feront par internet sur le site du SNUipp à l'adresse :

<http://www.snuipp.fr/concours>

Pour jouer, les classes correspondantes doivent fournir leurs coordonnées complètes (nom et adresse de l'école, numéro de téléphone, nom de l'enseignant, niveau de la classe). L'exactitude de ces informations est une condition impérative de participation au jeu-concours ; toute inexactitude dans ces informations pourra entraîner l'annulation de la participation au jeu-concours. Les organisateurs ne pourront être tenus responsables des erreurs de saisie.

La dénomination « la classe » ci-après désigne la classe dirigée et représentée par l'enseignant qui a pris l'initiative de faire participer ses élèves au présent jeu-concours.

Chaque classe ne peut participer qu'une fois.

Au moment de leur inscription, les participants seront informés des droits relatifs à la Loi n°78-17 du 6 janvier 1978.

### Article 4 : Désignation des gagnants

Les travaux créatifs sont à renvoyer avant le 18 mars 2011 minuit, le cachet de la poste faisant foi au SNUipp, Jeu-concours « La malle aux écritures », 128 bd Blanqui-75013 Paris.

La malle et la fiche A4 (démarche pédagogique) devront porter, chacune, le numéro attribué lors de l'inscription sur le site du SNUipp. Elles devront être accompagnées d'une étiquette apparente (de format environ 15X10 cm) comportant le numéro, le nom de l'enseignant, le niveau de la classe, l'adresse postale de l'école et un numéro de téléphone. La démarche pédagogique devra être aussi envoyée par voie électronique à l'adresse suivante : [concours-snuipp@snuipp.fr](mailto:concours-snuipp@snuipp.fr). Le numéro d'inscription devra apparaître en premier dans l'objet de chaque mail échangé au sujet du concours.

Un jury composé d'un représentant de chacun des partenaires devra désigner les classes gagnantes.

Le jury prendra en compte le respect des consignes de réalisation, l'originalité, la créativité et la présentation des travaux.

La liste des classes gagnantes sera disponible sur le site du SNUipp à compter du vendredi 8 avril 2011. Aucun résultat ne sera communiqué par téléphone.

### Article 5 : les dotations

- 1er prix : pour la classe gagnante, un séjour en classe découverte dans un centre de la Ligue de l'Enseignement
- 2ème prix : caméscope numérique
- 3ème prix : caméscope numérique
- 4ème prix : appareil photo numérique
- 5ème prix : appareil photo numérique
- 6ème prix : appareil photo numérique
- prix spéciaux du jury : des lots de livres pour la classe

Il ne sera accordé qu'un lot par classe pour une participation au jeu. Les lots seront envoyés aux classes gagnantes sous un délai de 3 mois à compter de la date de désignation des classes gagnantes.

En aucun cas, le lot ne pourra donner lieu à un échange contre espèces ou contre un autre lot.

Les sociétés organisatrices citées à l'article 1 ne seront pas tenues responsables des défaillances liées à l'acheminement postal des cadeaux envoyés aux gagnants.

### Article 6 : Remboursement des frais de participation

Les frais de participation au jeu-concours, au titre des frais postaux pour envoi des participations au titre du travail créatif, seront remboursés sur simple demande écrite accompagnée d'un justificatif de dépense.

Le remboursement sera effectué sous forme de timbres poste.

La demande est à adresser au SNUipp – jeu-concours « La malle aux écritures »- 128 bd Blanqui-75013 Paris. Une seule demande par classe sera traitée sous réserve de participation au jeu.

### Article 7 : Acceptation du règlement

La participation au jeu implique l'acceptation pure et simple du présent règlement et de ses annexes et additifs.

Tout litige concernant l'interprétation ou l'application du présent règlement sera tranché par la société organisatrice, sous contrôle de l'huissier et après son avis.

### Article 8 : Promotion

Les organisateurs se réservent la possibilité de publier le nom et la photographie de l'établissement et des classes gagnantes à des fins promotionnelles ou de relation publique sans rémunération autre que celle des lots gagnés.

De même, les organisateurs se réservent la possibilité de publier ou diffuser sur tous les supports le résultat du travail créatif de toutes les classes participantes.

La participation au présent jeu-concours implique donc l'acceptation sans limitation, ni réserve pour toute utilisation non commerciale, mais y compris à des fins promotionnelles, des recherches réalisées au titre du travail créatif.

Dans l'hypothèse où les travaux réalisés par la classe participante emprunteraient à une œuvre déjà existante, la classe participante est responsable du parfait respect de la législation applicable, et notamment des dispositions du Code de la Propriété Intellectuelle. Tout usage d'une œuvre préexistante appartenant à un tiers devra avoir été préalablement autorisé par l'ensemble des ayants droit sur cette œuvre et permettre la reproduction et représentation du travail créatif de la classe sur tous les supports.

### Article 9 : Dépôt et mise à disposition du règlement

Le présent règlement a été déposé chez Me Alain Buffet, Huissier de Justice, 45 rue de Lyon, 75012 Paris

Le règlement est disponible sur le site du SNUipp (<http://www.snuipp.fr>).

Il sera envoyé sur simple demande adressée au SNUipp – jeu-concours « La malle aux écritures »- 128 bd Blanqui-75013 Paris.

Les frais de poste seront remboursés au tarif lent s'il en est fait la demande.

### Article 10 :

Conformément à la loi Informatiques et Libertés n° 7817 du 6 janvier 1978, les participants disposent d'un droit d'accès, de rectification et de radiation des données collectées à l'occasion de leur participation au jeu-concours. Ce droit peut être exercé auprès du SNUipp – jeu-concours « La malle aux écritures »- 128 bd Blanqui-75013 Paris.