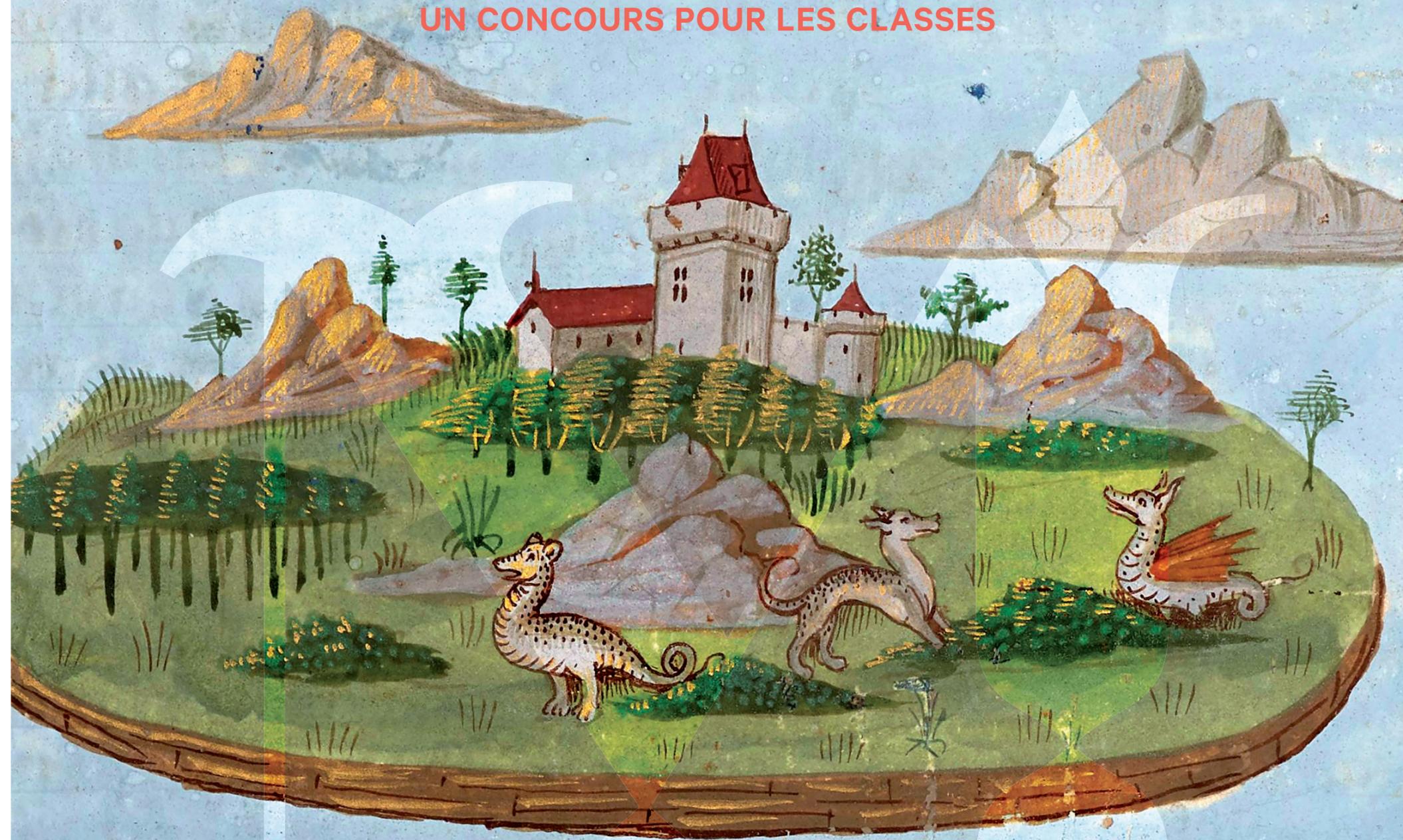


UN CONCOURS POUR LES CLASSES



ET SOUDAIN...
UN MONDE
MERVEILLEUX !

CONCOURS ORGANISÉ PAR

la Bibliothèque nationale de France, le SNUipp-FSU, la Ligue de l'enseignement,
le Café pédagogique, l'École des loisirs, les Éditions Fleurus, Rue du Monde,
les Éditions Thierry Magnier et les éditions Rouergue jeunesse.



MERVEILLEUX ! UN MONDE ET SOUDAIN...

UN CONCOURS POUR LES CLASSES

ARTICLE 1 : ORGANISATION DU JEU-CONCOURS

La Bibliothèque nationale de France (BnF), 11 quai François-Mauriac, 75013 Paris, le SNUipp-FSU, 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris, la Ligue de l'enseignement, 3 rue Récamier, 75341 Paris cedex 07, le Café pédagogique, 105 rue Bobillot, 75013 Paris, les Éditions Rue du Monde, 5 rue de Port-Royal 78960 Voisins-le-Bretonneux, les Éditions L'École des loisirs, 11 rue de Sèvres, 75006 Paris, les Éditions Thierry Magnier, 18 rue Séguier, 75006 Paris et les éditions Rouergue jeunesse, 18 rue Séguier, 75006 Paris, organisent un jeu concours gratuit, sans obligation d'achat. Les inscriptions auront lieu à partir du lundi 9 septembre et jusqu'au dimanche 20 octobre 2019 inclus.

ARTICLE 2 : LE JEU-CONCOURS

Et si notre monde devenait tout à coup étonnant, extravagant, extraordinaire, bizarre, fantastique, invraisemblable, sensationnel, admirable, chimérique, fabuleux, gigantesque, irréel, imaginaire, féérique, fantasmagorique, miraculeux, formidable et, prodigieux... en un mot : merveilleux !

Imaginez...

La fée Clochette frappe aux fenêtres de la salle de classe, un lapin blanc nous coupe la route, une fond de terre annonce notre admission à l'école des sorciers, au fond de l'armoire une porte secrète donne accès à un pays de glace... Un petit événement, et nous nous retrouvons dans un autre monde, un monde merveilleux.

Mais pourquoi bascule-t-on de l'univers réel à un monde merveilleux ?

Peut-être parce qu'on peut ainsi voir le monde réel sous un autre angle, mieux le comprendre, et même le rendre plus beau, plus juste, plus respectueux de la nature, plus inattendu. Créer un monde merveilleux, ce n'est pas fuir la réalité, au contraire ! C'est se donner la possibilité de la réinventer... en mieux !

Si on créait à notre tour notre monde merveilleux ?

La classe est invitée à partir de son environnement (la salle de classe, l'école, la ville, ou plus), à le réinventer, en imaginant quel événement déclenche la métamorphose. L'accent sera mis sur ses transformations les plus marquantes, ou celles qui tiennent le plus à cœur. Le nouveau monde merveilleux sera-t-il plus juste ? plus beau ? plus respectueux de la nature ?... À chacun de faire ses choix.

Pour faire vivre ce monde, quelques ingrédients qui pourront alimenter le récit :

- De la magie et encore de la magie : indispensable pour opérer la transformation et enchanter cet univers.
- Un événement déclencheur, qui fait avancer le récit

et provoque le basculement d'un monde à l'autre : une créature que l'on croise, une porte que l'on passe, un message que l'on reçoit... Les possibilités sont infinies.

- Un peuple imaginaire, qui ressemble à des humains, mais pas tout à fait. Par exemple des géants, des magiciens, des fées...

- Un petit peuple, difficilement visible pour des yeux humains, et qui peut avoir des capacités surnaturelles. Peut-être peuvent-ils vivre très longtemps, connaître l'avenir... Peut-être incarnent-ils et protègent-ils la nature, comme les créatures des films de Hayao Miyazaki, inspirées des mythes japonais.

- Pas de vraie histoire sans méchant ! Dans un monde merveilleux, il faut des héros courageux, et donc des monstres et des créatures maléfiques à combattre, comme des gobelins, des orques, des trolls, des cavaliers noirs, des dragons, ou toute autre créature terrifiante à imaginer. Les méchants peuvent avoir un chef, seigneur des Ténèbres qui incarne le Mal. Car ne l'oublions pas, dans un monde né de la magie, on a souvent peur... mais on adore ça !

- Des animaux. Alliés ou ennemis, domestiqués ou sauvages, ils font partie de ce monde. Peut-être sont-ils géants et terrifiants, peut-être sont-ils totalement imaginaires, comme les licornes, les griffons, ou autres chimères à imaginer.

- Une description du pays ou d'une partie du pays. Comment y accède-t-on ? À quoi ressemble-t-il ? Y a-t-il des fleuves, des mers, des montagnes, des villes ? Y fait-il très chaud ? ou très froid ? Où habitent les différents peuples ?

- Quelle(s) langue(s) parle-t-on dans ce monde ? Dispose-t-on d'une écriture ? Existe-t-il des dictionnaires ? Va-t-on à l'école pour apprendre ces langues ?...

Consigne formelle

Pour faire découvrir ce monde merveilleux ou l'un de ses aspects, toutes les formes sont envisageables : livre, album, jeu, récit, affiche, film, bande dessinée, création en volume, enregistrement sonore...

Le point commun incontournable à toutes ces créations reste la carte ou le plan de ce monde ou d'une partie de ce monde, qui pourra être déclinée sous forme de planisphère, atlas, globe, dispositif multimédia ou maquette en volume. Sur cette carte, on retrouvera le lieu magique où l'on passe du réel au merveilleux, mais aussi les territoires des différents peuples, les lieux des batailles les plus féroces, ou de fraternisation les plus inoubliables, la grotte du magicien, le terrier du lapin, les écrits des ancêtres gravés dans la pierre, la dernière source d'eau pure...

Selon les dimensions du monde inventé, toutes les échelles sont possibles, de la maquette en volume d'un espace restreint à la carte d'un pays complet. Cette représentation pourra constituer le point de départ de la découverte du

monde merveilleux, ou venir s'insérer dans une création privilégiant une autre forme.

Des ressources

Les enseignants trouveront à la BnF de multiples ressources autour des littératures de l'imaginaire, des mondes merveilleux et des représentations du monde :

Des ressources en ligne (expositions virtuelles, dossiers, albums, vidéos...) sur les grands textes merveilleux, les représentations du monde et les cartes, regroupées à l'adresse suivante : <http://classes.bnf.fr/merveilleux.htm>. Ces ressources sont aussi disponibles et téléchargeables sur Edutèque.

Visite à la BnF

Le service de l'Éducation artistique et culturelle propose « À la découverte du monde merveilleux de J.R.R. Tolkien », visite guidée de l'exposition consacrée à cet auteur (du CP au CM2). Pour en savoir plus :

<https://www.bnf.fr/fr/avec-ma-classe>

Des règles à respecter

Chaque classe inscrite au concours adressera son œuvre au SNUipp-FSU pour le dimanche 15 mars 2020. L'œuvre sera accompagnée d'une fiche A4 (recto verso maximum) résumant la démarche pédagogique (fiche type envoyée lors de l'inscription) : elle mettra en valeur la richesse du projet, l'implication des élèves, les éventuels échanges avec un ou des partenaires ou intervenants ou correspondants. La durée des œuvres numériques ne devra pas dépasser 5 minutes.

Le jury examinera les productions selon 4 critères :

- L'inventivité, l'imagination dont les enfants auront fait preuve tant dans les écrits que dans les productions graphiques.

- L'intérêt des propositions développées dans la cohérence entre la carte ou le plan de ce monde et le ou les récits merveilleux développés.

- La richesse du projet pédagogique réalisé avec les élèves.

- La qualité esthétique de l'objet produit.

Le jury tiendra compte de l'adéquation entre le niveau de la classe et l'œuvre produite.

ARTICLE 3 : CONDITIONS DE PARTICIPATION

Ce jeu concours gratuit est ouvert aux classes maternelles, élémentaires et spécialisées de toute école située sur le territoire français (Corse et DOM-TOM inclus), 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 à partir du lundi 9 septembre et jusqu'au dimanche 20 octobre 2019 inclus. Ces inscriptions se feront par internet sur le site du SNUipp-FSU à l'adresse : <http://concours.snuipp.fr>

Pour participer, les classes concernées doivent fournir leurs coordonnées complètes (nom et adresse de l'école, numéro de téléphone, adresse électronique valide et régulièrement consultée, 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 pour responsables des erreurs de saisie.

La dénomination « la classe » désigne ci-après 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 envoyer avant le dimanche 15 mars 2020 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à : SNUipp-FSU – Jeu concours « Et soudain... un monde merveilleux ! », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris. Les œuvres numériques doivent pouvoir être lues par des logiciels standards et peuvent être envoyées soit par voie postale sur clé USB soit par Internet à l'adresse mail suivante : concours-snuipp@snuipp.fr

La production et la fiche pédagogique devront porter impérativement, chacune, le numéro attribué lors de l'inscription. Elles devront être accompagnées d'une étiquette apparente comportant le numéro d'inscription de la classe, 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

Un jury composé d'au moins 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 uniquement disponible sur le site du SNUipp-FSU à compter du lundi 30 mars 2020. Aucun résultat ne sera communiqué par téléphone ou par mail.

ARTICLE 5 : LES DOTATIONS

- 1^{er} prix : un séjour en classe découverte offert à l'ensemble de la classe gagnante par la Ligue de l'enseignement de l'Aude, dans son centre d'accueil à Port Leucate (11370), pour une valeur approximative de 8000 €. (avec prise en charge des transports aller et retour entre l'école et le lieu

du séjour par le SNUipp-FSU).

- Du 2^e au 10^e prix, les prix « sélection du jury » : une tablette tactile 10 pouces (le tout pour une valeur approximative de 2000 €).
- Du 11^e au 20^e prix, les prix « coups de cœur » du jury : un lot de livres pour la classe.

Il ne sera accordé qu'un lot par classe pour une participation au jeu. Les lots seront envoyés par Colissimo aux classes gagnantes dans un délai de 2 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.

Toutes les créations seront stockées dans les locaux du SNUipp-FSU jusqu'au 3 juillet 2020. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours-snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2020.

Les sociétés organisatrices citées à l'article 1 ne seront pas tenues pour responsables des défaillances liées à l'acheminement postal des créations à l'adresse du SNUipp-FSU ni des cadeaux envoyés aux gagnants.

ARTICLE 6 : 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 7 : 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 relations publiques 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, de toute utilisation non commerciale, mais y compris à des fins promotionnelles, de l'enquête et des recherches réalisées au titre du travail créatif.

Dans l'hypothèse où la production réalisée par la classe participante emprunterait à une œuvre déjà existante, la classe participante est responsable du parfait respect de la législation applicable, 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 8 : DÉPÔT ET MISE À DISPOSITION DU RÈGLEMENT

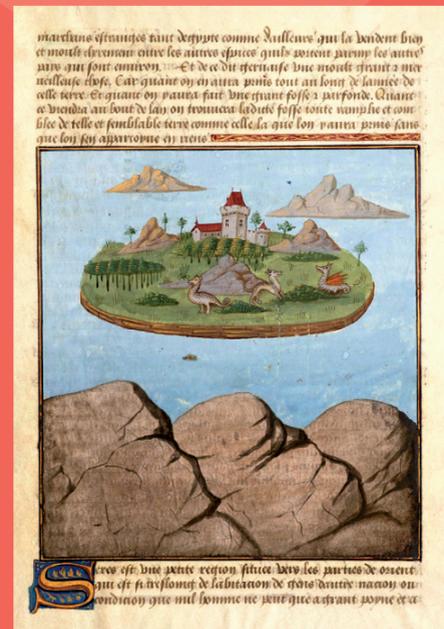
Le présent règlement a été déposé chez Me Bruno GABIN, Huissier de Justice, 57 Boulevard de Picpus, 75012 Paris. Le règlement est disponible sur le site du SNUipp-FSU :

<http://concours.snuipp.fr>

Il sera envoyé sur simple demande adressée par mail à concours-snuipp@snuipp.fr

ARTICLE 9

Conformément à la loi Informatique 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-FSU – Jeu-concours « Et soudain... un monde merveilleux ! », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.



Livre des merveilles du monde, Français 22971 / Collections BnF