

« Vivons le paysage »

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, la Ville de Paris, place de l'Hôtel-de-Ville, 75004 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 Actes Sud Junior, 18 rue Séguier, 75006 Paris, les Éditions Thierry Magnier, 18 rue Séguier, 75006 Paris et les Éditions Le Rouergue jeunesse, 18 rue Séguier 75006 Paris organisent, à partir du lundi 11 septembre et jusqu'au jeudi 30 novembre 2017 inclus, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.

ARTICLE 2

Le jeu-concours

Au moment où la BnF consacre une exposition au paysage en mutation « *Paysages français - Une aventure photographique, 1984-2017* » (du 24 octobre 2017 au 4 février 2018, BnF, site François-Mitterrand), l'édition 2017-2018 de notre concours sera consacrée à ce thème.

Le paysage nous environne. Les humains s'y inscrivent, ils le transforment. Ils le représentent aussi, par la peinture, la photographie, le dessin... Et, ce faisant, ils y apposent encore leur marque.

Au fil des époques, le paysage évolue, et avec lui son modèle iconographique : absent des représentations antiques, le paysage apparaît progressivement avec le développement de la perspective. Plus récemment, le modèle romantique de la campagne vallonnée avec son clocher fait une place au paysage urbain, voire industriel.

Nous vous proposons d'explorer à votre tour le paysage, qu'il vous soit proche ou plus lointain, réel ou totalement imaginaire, urbain, rural ou naturel. Au terme d'une démarche adaptée à l'âge des enfants, il sera proposé à la classe de réaliser une œuvre : toutes les formes, graphiques, photographiques, audiovisuelles, sonores, olfactives, multimédia... sont possibles.

Cinq approches vous sont proposées : mixez-les et déclinez-les à votre convenance pour composer votre création de classe.

« Transformons le paysage » : une approche poétique

À la manière des artistes du Land Art, faites entrer l'insolite dans le paysage, introduisez des objets imprévus, jouez sur les changements d'échelle, inventez des paysages purement imaginaires par dessins, peintures, collages... Accompagnez vos créations de textes poétiques, de haïkus, d'aphorismes...

« Démultiplions le paysage » : une approche en série

Un même paysage au fil des mois et des saisons, un même cadre à diverses heures de la journée ou des années plus tard. On peut aussi rendre compte des variations du paysage au fil d'un itinéraire : le long d'une route, d'un fleuve, du trajet en train, ou jouer sur les séries thématiques...

« Racontons le paysage » : une approche narrative

Introduisons des personnages dans un paysage, ajoutons-y quelques péripéties, que se passe-t-il ? De quelle manière le cadre influence-t-il le scénario ? Le résultat pourra prendre la forme d'une bande dessinée, d'un roman-photo, d'un film d'animation...

« Ressentons le paysage » : une approche sensible

Regarder un paysage provoque à coup sûr des émotions. Et l'explorer, c'est entendre ses musiques, ses bruits, ses silences... C'est aussi le sentir avec tous ses éventails d'odeurs. C'est également le toucher dans toutes ses matérialités douces, âpres, rugueuses, froides... Et puis, un paysage se goûte en 1001 saveurs en fonction de sa géographie. Les réalisations multi-sensorielles, proposant des matières, des sons ou des odeurs, sont donc les bienvenues.

« Habitons le paysage » : une approche corporelle

Puisque l'homme s'inscrit dans le paysage et le transforme, jouons le jeu jusqu'au bout ! Projeter son corps dans le paysage, photographier son ombre comme une partie intégrante de la composition, laisser sa trace dans le sable, c'est encore une manière de s'inscrire corporellement dans le paysage. Une démarche qui peut aller jusqu'au point où,

en jouant sur les zooms et les jeux d'échelles, le corps devient lui-même paysage.

Des ressources

Les enseignants trouveront à la BnF de multiples ressources autour du paysage :

- Des ressources en ligne (expositions virtuelles, dossiers, albums, vidéos...) autour du paysage, de son histoire et ses différentes représentations, regroupées à l'adresse suivante : <http://classes.bnf.fr/paysage>
- Le service de l'Action pédagogique propose des ateliers « Quand les paysages s'animent » avec la création d'un petit film d'animation (du CE2 à la 5^e), des visites commentées de l'exposition *Paysages français*, certaines par l'un des artistes exposés. <http://classes.bnf.fr/rendezvous/>

Des règles à respecter

Chaque classe inscrite au concours adressera son œuvre au SNUipp-FSU pour le vendredi 23 mars 2018. L'œuvre sera accompagnée d'une fiche A4 (recto-verso maximum) résumant la démarche pédagogique (*pas de modèle prédéfini*) : elle mettra en valeur la richesse du projet, l'implication des élèves, les éventuels échanges avec un ou des partenaires ou intervenants ou correspondants...

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'inventivité, l'imagination dont les enfants auront fait preuve tant dans les écrits que dans les productions graphiques.
- L'intérêt des propositions développées en termes de réflexion sur le paysage, sur la relation de l'individu à celui-ci, sur ce qui peut le constituer jusqu'à sa représentation.
- 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 maternelles, élémentaires et spécialisées 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 à partir du lundi 11 septembre et jusqu'au jeudi 30 novembre 2017 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 e-mail 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 (y compris les œuvres numériques obligatoirement envoyées sur clés USB, CD ou DVD gravés et pouvant être lues par des logiciels standards) sont à envoyer avant le vendredi 23 mars 2018 minuit, le cachet de la poste faisant foi, au : *SNUipp-FSU - Jeu-concours « Vivons le paysage », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.*

La production et la fiche A4 (démarche pédagogique) devront porter impérativement, chacune, le numéro attribué lors de l'inscription sur le site du SNUipp-FSU. 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 vendredi 6 avril 2018. Aucun résultat ne sera communiqué par téléphone ou par mail.

ARTICLE 5

Les dotations

- 1^{er} prix : Pour la classe gagnante, un séjour en classe découverte dans un centre de la Ligue de l'enseignement (pour une valeur approximative de 8000 €), avec prise en charge des transports aller et retour entre l'école et le lieu du séjour.
- Du 2^e au 9^e prix : un caméscope numérique ou un appareil photo numérique ou une GoPro (le tout pour une valeur approximative de 2000 €).
- Des prix « Coups de cœur » 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 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 6 juillet 2018. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours-snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2018.

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 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, 2 rue de Lyon, 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 « Vivons le paysage », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.*



1. © Gustave Le Gray/Musée d'Orsay 2. © Hokusai/BnF
3. © William Gell/BnF 4. © Thibaut Cuisset/Conservatoire du littoral