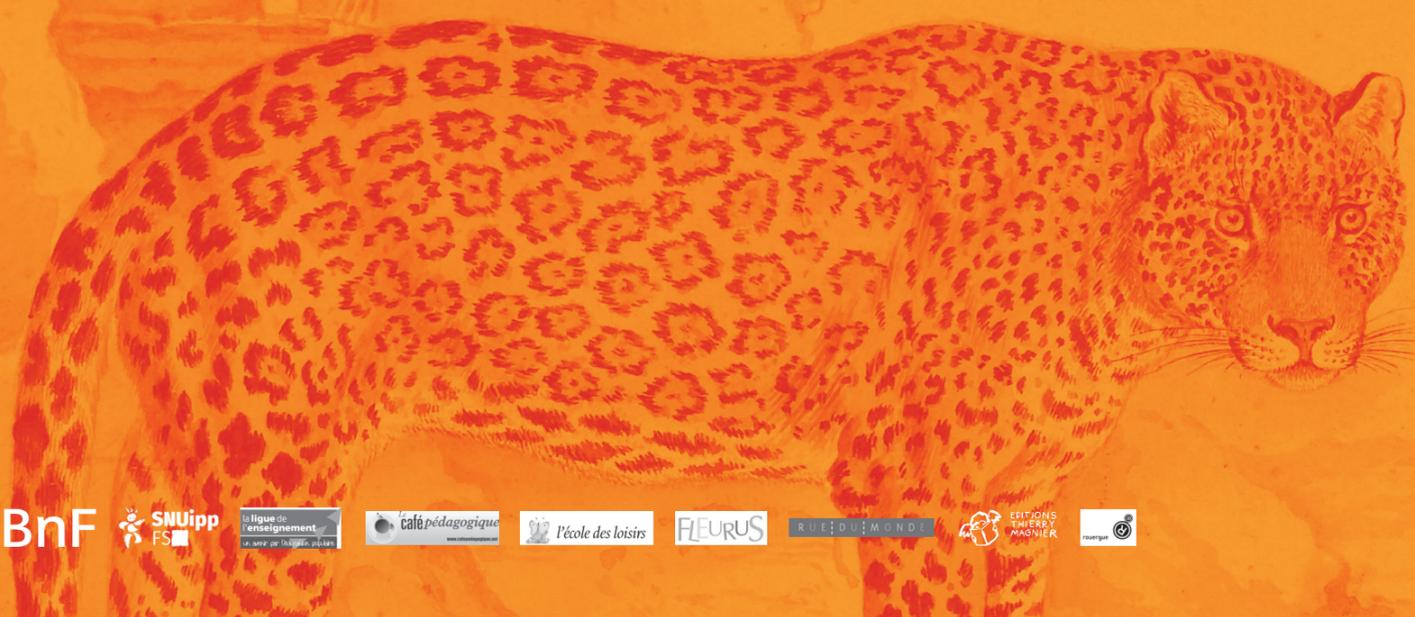


CONCOURS

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.

l'animal

DANS TOUS SES ÉTATS



L'animal DANS TOUTS SES ÉTATS

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, Fleurus Éditions, 57 rue Gaston Tessier, CS 50061, 75166 PARIS Cedex 19 et les éditions Rouergue jeunesse, 18 rue Séguier, 75006 Paris organisent, à partir du lundi 10 septembre et jusqu'au dimanche 21 octobre 2018 inclus, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.

ARTICLE 2 : LE JEU-CONCOURS

Au Moyen Âge, l'ours était l'animal royal. Jusqu'à ce que, détrôné par le lion, il devienne la bête pataude que les montreurs exhibent dans les foires. Quant à la licorne, si populaire aujourd'hui, elle est alors vue comme une créature féroce et sanguinaire. Sur les cartes des découvreurs, les animaux fantastiques donnent corps aux terreurs que les voyageurs ressentent devant l'inconnu, tandis que les fables animalières mettent en scène des animaux familiers, plus humains que les hommes...

Le sujet de cette édition vous invite à explorer la figure de l'animal à travers les âges et les représentations, et dans ses relations complexes avec l'être humain. Car, à la fois étranger et familier, repoussoir et miroir, l'animal nous parle aussi et surtout de nous !

• **L'animal inconnu**, étranger, vu comme l'opposé de l'homme. Il est celui que l'on imagine, que l'on fantasme, que l'on craint parfois, donnant naissance aux monstres et aux chimères, ou celui que l'on traque et dont il faut déchiffrer les traces (fossiles, traces sur le sol, mais aussi sonores, olfactives...) comme on décrypte une énigme. Il est aussi celui dont on reconnaît la figure symbolique jusque dans les étoiles, comme en témoigne la tradition des globes célestes et des horoscopes depuis l'Antiquité.

• **L'animal familier**, celui qui vit aux côtés de l'homme. Il se glisse dans les expressions les plus courantes (« une faim de loup », « prendre la mouche », « têtue comme une mule »), dans les dessins grotesques en marge des manuscrits médiévaux, dans les albums pour enfants, la bande dessinée...

• **L'animal humanisé**, celui qui nous ressemble. Il prend notre place quand cela nous arrange : le lion de la fable est plus facile à railler que le monarque ! Au siècle de La Fontaine, Charles Le Brun réalise le portait des êtres hybrides, mi-homme-mi animal. Au XIX^e siècle, Nadar fait poser un chien à l'image de ses modèles bourgeois. Mais jusqu'où va cette parenté ? Une question qui prend aussi son sens à l'heure où la cause animale devient un sujet de société.

Il est proposé à la classe de réaliser une création explorant la figure de l'animal dans ses relations avec l'être humain. Toutes les formes sont possibles : récits, contes, fables illustrées, mais aussi bandes dessinées, albums de portraits croisés, romans graphiques, récits sonores, romans photos, vidéos animées, etc. ou toute combinaison de ces modes d'expression.

Des ressources

Les enseignants trouveront à la BnF de multiples ressources autour des animaux :

- Des ressources en ligne (expositions virtuelles, dossiers, albums, vidéos...) autour des animaux et de leurs multiples représentations à travers les âges, regroupées à l'adresse suivante : <http://classes.bnf.fr/animal.htm>. Ces ressources sont aussi disponibles et téléchargeables sur Eduthèque.
- Des visites et ateliers à la BnF. Le service de l'Action pédagogique propose des visites et des ateliers pour les classes autour du thème des animaux (dans les contes, les manuscrits médiévaux, les globes de Coronelli, le dessin de presse...). Pour en savoir plus : <http://classes.bnf.fr/rendezvous/>

Des règles à respecter

Chaque classe inscrite au concours adressera son œuvre au SNUipp-FSU pour le dimanche 10 mars 2019. 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 en termes de réflexion sur la figure de l'animal, ses rapports avec l'être

humain et ses différentes représentations.

- 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 10 septembre et jusqu'au dimanche 21 octobre 2018 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 sont à envoyer avant le dimanche 10 mars 2019 minuit, le cachet de la poste faisant foi, au : SNUipp-FSU – Jeu-concours « L'animal dans tous ses états », 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 vendredi 22 mars 2019. 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 offert 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^{ème} au 10^{ème} prix, les prix « sélection du jury » : une tablette tactile 10 pouces (le tout pour une valeur approximative de 2000 €).
- Du 11^{ème} au 20^{ème} 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 5 juillet 2019. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours-snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2019.

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, 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 « L'animal dans tous ses états », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.



Jean-Baptiste Audebert / Collections BnF



Georges-Louis Leclerc Buffon / Collections BnF



Benjamin Rabier / Collections BnF



Gustave Doré / Collections BnF