

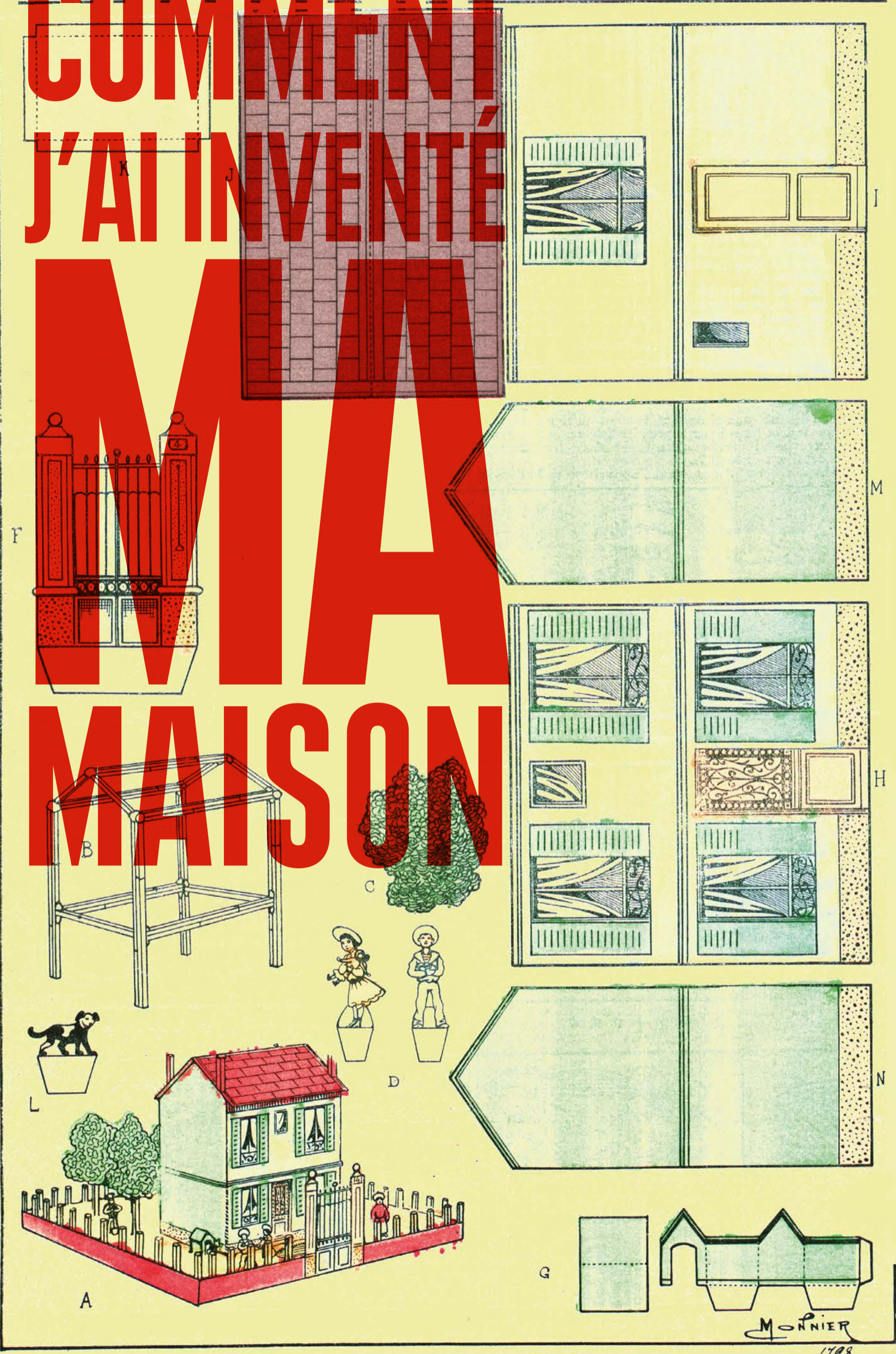
UN CONCOURS POUR LES CLASSES

Concours organisé par
la Bibliothèque nationale de France, le SNUipp-FSU, la Ligue de l'enseignement,
le Café pédagogique, les éditions Rue du Monde, L'École des loisirs, Glénat,
Grasset, Didier jeunesse, Amatterra, Père Fouettard.

COMMENT
J'AI INVENTÉ

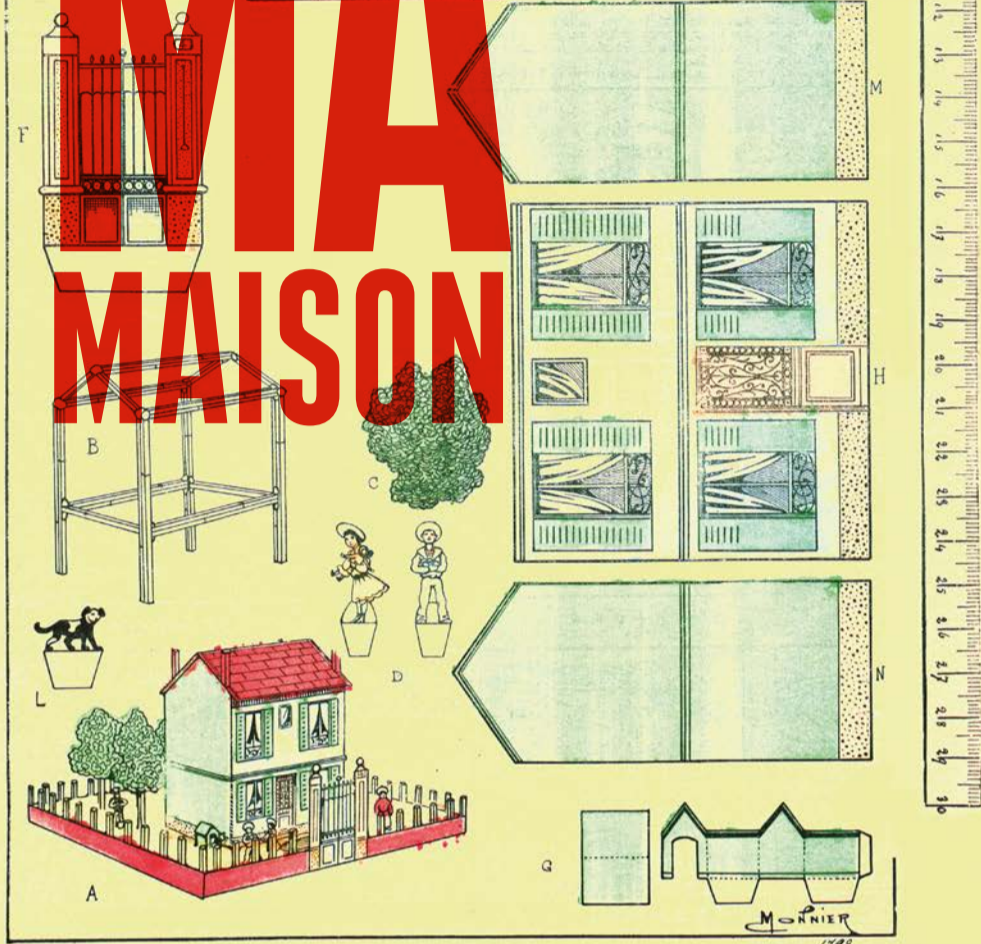
MA

MAISON



UN CONCOURS POUR LES CLASSES

COMMENT J'AI INVENTÉ MA MAISON



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 Glénat, 39 rue du Gouverneur-Général Eboué, 92130 Issy Les Moulineaux, les Éditions Grasset, 61 Rue des Saints-Pères, 75006 Paris, les Éditions Didier jeunesse, 60-62 rue St-André des Arts, 75006 Paris, les Éditions Amaterre, 6 rue des Capucins, 69001 Lyon, les éditions Père Fouettard, 172 place pasteur Albert Kiefer, 67310 Balbronn, organisent un jeu concours gratuit, sans obligation d'achat. Les inscriptions auront lieu à partir du lundi 7 septembre et jusqu'au dimanche 25 octobre 2020 inclus.

ARTICLE 2 : LE JEU-CONCOURS

Au printemps 2020, nous avons pour la plupart passé beaucoup de temps chez nous, dans nos maisons ou nos appartements, dans de grands ou de petits espaces, à la campagne ou dans les villes. Un moment inédit et particulier qui a été plus ou moins facile à vivre selon les situations individuelles. Durant cette période, nous avons réalisé ô combien être bien chez soi est essentiel. Mais cette vie confinée, sans lien avec l'extérieur, loin de l'école, des amis, des salles de sport ou des lieux publics s'est révélée aussi bien incomplète.

Pour ce nouveau concours, nous invitons les classes à se transformer en architectes et bâtisseurs de demain : à elles de concevoir ou de rêver des habitations différentes, plus faciles à vivre, plus ouvertes, mieux adaptées aux évolutions futures. En bref, imaginer un domicile pour l'avenir, tout en s'inspirant du passé.

Plusieurs pistes possibles :

• Des maisons animales.

Nids de guêpes ou d'oiseaux, fourmilières, termitières, tanières... les animaux aussi créent leurs habitats. D'ailleurs, certains architectes s'y intéressent aujourd'hui de près. Alors, pourquoi ne pas inventer sa maison en observant celles de certaines espèces ? À moins de s'inspirer des animaux eux-mêmes pour esquisser une maison en forme d'étoile de mer ou de papillon. Le principe vaut bien sûr aussi pour les arbres et autres plantes.

Mais une maison animale, c'est peut-être aussi une maison où l'on vit mieux avec les animaux, où chacun trouve sa place. Comme dans les maisons au Moyen Âge où humains et troupeaux cohabitaient et partageaient espace et chaleur, nos maisons de demain feront peut-être une place plus large aux animaux.

• **Des maisons mobiles.** Une maison pour voyager, quel rêve ! À l'opposé des modèles occidentaux, où pourtant les rois d'antan se déplaçaient de château en château, transportant avec eux leur mobilier, il existe des peuples nomades. Si demain on redevenait nomade, à quoi ressemblerait notre habitation ? Serait-elle démontable ? Véhiculée à dos d'animaux ? Entièrement recyclable ?

• **Des maisons insolites.** Réhabiliter des bâtiments désaffectés plutôt que les détruire, dans un souci d'économie mais aussi écologique, est une tendance récente. Un phénomène qui invite à rêver d'occuper les lieux les plus inattendus : un château d'eau, un pont, une usine... Et si demain on habitait dans un théâtre ? Ou dans une bibliothèque ? À quoi ressemblerait cette maison pas comme les autres ?

Des ingrédients indispensables à votre projet

Pour faire découvrir votre projet d'habitation de demain, toutes les formes sont envisageables : livre, album, jeu, récit, affiche, film, bande dessinée, création en volume, enregistrement sonore... Ces réalisations devront néanmoins intégrer, de la manière choisie par les candidats, la dimension humaine, le vocabulaire de la construction et les questions environnementales. De plus, si la réalisation d'une maquette en volume est tout à fait possible (mais pas obligatoire), c'est le processus, autant que le résultat, qui importe. On attend donc aussi un récit, romancé ou documentaire, autour des idées, des pistes, des envies qui ont mené à cette réalisation. Pour raconter cette histoire, on pourra explorer trois pistes de travail :

1/ Pas de maison sans bâtisseur ! Ceux qui construisent nos maisons, élèvent nos toits, peignent nos murs, ont un savoir-faire et une histoire très riches. Comment ces corps de métier interviennent-ils dans votre projet ? Qui sont-ils ? Comment s'appellent-ils ? Constituent-ils l'un des éléments ou les héros principaux du récit ? La découverte de l'histoire et des techniques des métiers du bâtiment et des travaux publics sur le site Passerelle(s) (passerelles.bnf.fr) vous aidera à intégrer cette dimension humaine à votre projet d'habitation pour demain.

2/ Le vocabulaire de la construction est un univers à part entière. Le découvrir, l'explorer peut faire surgir des images, des idées nouvelles. Mais au-delà de la pure signification technique, ce lexique est aussi porteur d'un imaginaire qui peut servir de point de départ à la création. Une façade « harmonique », est-ce que ce serait aussi une façade qui fait de la musique ? Puisque l'on parle de la « peau » d'un bâtiment, celui-ci est-il vivant ? etc. Le domaine de la construction, qui nous touche de si près, est aussi fertile en expressions populaires (« cage à poules », « dents creuses », « ne pas casser des briques » ...), à employer, à illustrer, à détourner sans modération.

3/ La dimension environnementale. On ne construit pas de la même manière en Bretagne ou en Corse, en Italie ou en Norvège, en Afrique ou en Asie... Parce que les matériaux à disposition ne sont pas les mêmes, mais aussi parce que le climat, sec ou pluvieux, froid ou torride, exige des techniques différentes. Alors, avis aux petits inventeurs pour imaginer des systèmes ingénieux permettant d'isoler, chauffer, récupérer l'eau ou produire de l'énergie !

Des ressources

Les enseignants trouveront de nombreuses ressources permettant de nourrir leur projet.

- Des ressources en ligne (expositions virtuelles, dossiers, albums, vidéos...) regroupées à l'adresse suivante : <http://classes.bnf.fr/maisondemain.htm>

Ces ressources sont aussi disponibles et téléchargeables sur Edutèque.

- Une liste d'ouvrages des maisons d'édition partenaires disponible sur le site du SNUipp-FSU : <https://www.snuipp.fr/>

Des règles à respecter

Chaque classe inscrite au concours adressera son œuvre au SNUipp-FSU pour le dimanche 21 mars 2021. 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.
- La richesse du projet pédagogique réalisé avec les élèves.
- La qualité esthétique de l'objet produit.
- La prise en compte des consignes.

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 7 septembre et jusqu'au dimanche 25 octobre 2020 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 21 mars 2021 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à : SNUipp-FSU - Jeu concours « Comment j'ai inventé ma maison », 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 29 mars 2021. 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 5 juillet 2021. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours-snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2021.

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

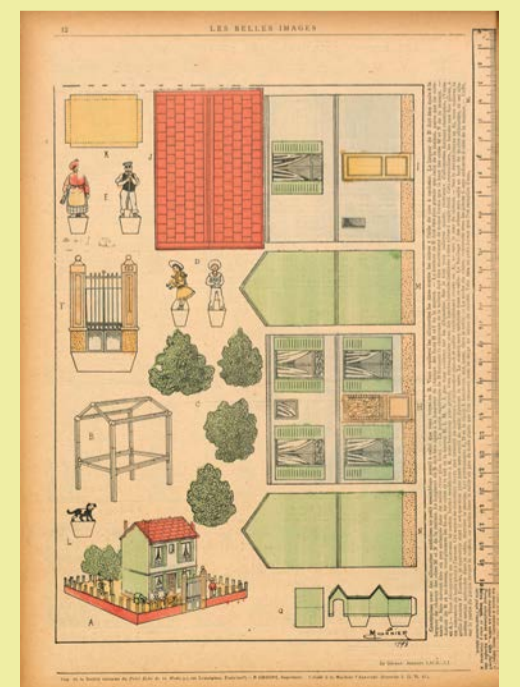
Le présent règlement a été déposé chez M^e Bruno GABIN, Huissier de Justice, 57 boulevard Picpus, 75012 Paris.

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 « Comment j'ai inventé ma maison », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.



Les Belles Images, 1905, collections BnF