

Jeu concours de la FSU-SNUipp 2023-24, en partenariat avec la BnF

Faites vos jeux !

Article 1 : Organisation du jeu concours

La Bibliothèque nationale de France (BnF), 11 quai François-Mauriac, 75013 Paris, la FSU-SNUipp, 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 Editions Didier jeunesse, 60-62 rue St André des Arts, 75006 Paris organisent un jeu concours gratuit, sans obligation d'achat. Les inscriptions auront lieu à partir du lundi 11 septembre et jusqu'au dimanche 12 novembre 2023 inclus.

Article 2 : Le jeu concours

Faites vos jeux !

Quelle activité est si essentielle qu'elle a été reconnue par l'ONU dans la Déclaration des droits de l'enfant en 1959 ? Une activité qui favorise l'échange et la collaboration, invite à réfléchir et à s'impliquer, rend actif et éveille la curiosité...

Vous avez trouvé ? Le jeu, bien sûr !

Nous jouons tous, à tous les âges, dans toutes les cultures. Et cela ne date pas d'hier. Les recherches historiques nous ouvrent la porte de scènes familières : dans l'Égypte antique, de nobles aristocrates déplacent les pions sur le plateau du *senet* ; accroupis dans les rues d'Athènes, des enfants jouent aux osselets ; des siècles plus tard, des amoureux s'affrontent de part et d'autre d'un échiquier d'ivoire... Encore aujourd'hui, le jeu tient une place importante dans toutes les sphères de la société : alors que des créateurs rivalisent chaque jour d'inventivité pour créer des plateaux ou des jeux de rôle toujours plus originaux, les e-sportifs rassemblent des millions de spectateurs autour de leurs parties de jeux vidéos...

Même les animaux jouent ! Mais pourquoi ? Sans doute parce qu'il se passe beaucoup de chose durant le jeu : seul ou à plusieurs, on s'interroge, on s'amuse, on mène l'enquête, on échange. Bref, on se divertit, mais pas seulement. Le jeu tient une place importante dans le développement de l'enfant, lui offrant un lieu pour tester « pour de faux » ses comportements, ses a-priori, ses relations aux autres. Il lui permet de se confronter au hasard, à la compétition, à la frustration de perdre et à la joie de gagner. Le jeu est aussi un moyen de se concentrer, de réfléchir et d'apprendre, souvent sans en avoir conscience.

Cette année, nous vous proposons donc de devenir le maître du jeu ! Soyez celui qui imagine, invente, orchestre, conçoit un univers ludique de A à Z, avec ses règles, son graphisme, son plateau, ses cartes, ses pièces...

Concevoir

Comment imaginer le scénario d'un jeu ? Jeu de cartes, jeu de l'oie, jeu de rôles, jeu de plateau, jeu de hasard, jeu de connaissances, jeu-vidéo, *escape game*, quiz... Grâce à ces jeux familiers aux règles bien connues, nous partageons les mêmes codes ludiques, sur

lesquels s'appuyer pour inventer ses propres règles. L'occasion de mettre en commun ses idées, même les plus farfelues, tout en veillant à concevoir des règles facilement compréhensibles par tous.

À qui est destiné le jeu ? Les joueurs vont-ils coopérer ou au contraire jouer en compétition ? Quel est l'enjeu ? Le but est-il seulement ludique, ou doit-il être éducatif ? Combien de temps dure la partie ? Combien de personnes peuvent jouer en même temps ? Quel sort est réservé aux tricheurs ? Que gagne(nt) le(s) vainqueur(s) ?

Réinventer / Détourner

Si les règles de certains jeux sont bien connues, pourquoi ne pas les détourner pour mieux les réinventer ? Saviez-vous qu'à l'origine, le jeu d'échecs ne comportait pas de dame, mais un ministre, et qu'il pouvait impliquer quatre joueurs ? Qu'au Moyen Âge, il existait plus de six cents manières de jouer aux dés ? Que la bataille peut utiliser 32 ou de 52 cartes ?

Au fil du temps, les jeux évoluent, se métamorphosent, et les pistes de formes nouvelles ne manquent pas. Quelques exemples ? Un jeu de plate-forme, mais en volume, avec des étages, des passages secrets et des chausse-trappes ; un memory, mais dont il faut dévoiler les contraires ; un quiz sonore ; un jeu d'échecs ou de petits chevaux avec de nouvelles figurines inspirées d'une œuvre fétiche ou tout droit sortie de l'imagination des participants. Ou même... un jeu où tricher est non seulement permis mais encouragé ! La partie peut commencer !

Fabriquer

Pas si vite ! Après la conception, place à la fabrication du jeu. Toutes les techniques, tous les matériaux peuvent être employés, et chaque âge y trouvera son bonheur : découpage et mise en couleur de papier et carton pour un jeu de plateau, modelage de figurines, de pions ou de dés, collage pour un jeu des 7 familles original, dessin de personnages ou de décors... Pourquoi ne pas utiliser les ressources du numérique ? Enregistrements sonores, ou même programmation d'un jeu vidéo... À moins que les mots ne soient la matière première de votre jeu, en concevant par exemple un livre dont le lecteur sera le héros... ou que vous ne voyez les choses en grand, en investissant tout l'espace de la classe ou de l'école pour mettre sur pied un *escape game*, un jeu de l'oie géant ou les décors et personnages d'un jeu de rôle.

Des consignes formelles

Pour concevoir votre jeu, il vous faut des règles... du jeu ! Sur quelles bases reposera votre jeu ? Collaboratif, il met tous les joueurs dans le même camp. Compétitif, il leur propose de s'affronter les uns les autres. Individuel, il oppose le joueur à des cadres préétablis. Ce choix va être déterminant pour le parcours des joueurs. Enfin, il faudra évidemment rédiger de façon précise les règles de votre jeu, de manière à ce que chacun puisse s'en emparer et s'amuser de façon autonome. Les règles peuvent être présentées dans un texte, mais aussi en images, en vidéo, en son... Ou pourquoi ne pas inventer un jeu dans lequel il faudra deviner les règles au fur et à mesure ?

Des ressources pour trouver l'inspiration

- Déclaration des droits de l'enfant (ONU), article 31 :
<https://www.ohchr.org/fr/instruments-mechanisms/instruments/convention-rights-child>
- Jeux de princes, jeux de vilains, une exposition virtuelle sur les jeux dans l'histoire :
<http://expositions.bnf.fr/jeux/index.htm>
- Tout savoir que le jeu d'échecs sur le portail *Les Essentiels de la BnF* :
<https://essentiels.bnf.fr/fr/societe/jeux-et-divertissements/e518d680-fb5b-4e9e-93bf-3b7c766a529f-jeu-echecs>
- Des jeux à découper, à colorier, à construire et à imaginer sur Gallica :
<https://gallica.bnf.fr/conseils/content/jeux>
- Des exemples de jeux de rôle sur Homère, le roi Arthur ou les super-héros :
<https://essentiels.bnf.fr/fr/jeunesse/jouer>
- Une bibliographie jeunesse autour des jeux :
https://cnlj.bnf.fr/sites/default/files/bibliographies/lectures_pour_tous_jeu.pdf
- L'application BDnF, la fabrique à BD, et ses corpus d'images propres à découper et à coller : <https://bdnf.bnf.fr>
- Jouer et apprendre sur Eduscol : <https://eduscol.education.fr/120/jouer-et-apprendre>

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 DROM 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 11 septembre et jusqu'au dimanche 12 novembre 2023 inclus. Ces inscriptions se feront par internet sur le site de la FSU-SNUipp 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-e, 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 organisateur-trices 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-e 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 participantes et participants seront informés des droits relatifs à la loi n° 78 17 du 6 janvier 1978.

Article 4 : Désignation des gagnant-es

Les travaux créatifs sont à envoyer avant le dimanche 10 mars 2024 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à : FSU-SNUipp Jeu concours « Faites vos jeux ! », 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·e, 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·e représentant·e 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 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.

La liste des classes gagnantes sera uniquement disponible sur le site de la FSU-SNUipp à compter du lundi 25 mars 2024. Aucun résultat ne sera communiqué par téléphone ou par mail.

Article 5 : Les dotations

- 1^{er} prix : venue d'un auteur·trice, illustrateur·trice de Rue du Monde, de l'École des loisirs ou un·e représentant·e de la BNF pour un atelier en classe.

- Du 2^e au 15^e prix, les prix « sélection 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 de la FSU-SNUipp jusqu'au 5 juillet 2024. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours.snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2024.

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 de la FSU-SNUipp 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 organisateur·trices 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 organisateur·trices 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 SELARL LEGATHUISS, Huissiers de Justice, 57 boulevard Picpus, 75012 Paris.

Le règlement est disponible sur le site de la FSU-SNUipp : <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 de la FSU-SNUipp – Jeu concours « Faites vos jeux ! », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.