



« Mille et une nuits, mille et un récits »

Article 1 : Organisation du jeu-concours

La Bibliothèque nationale de France, 11 quai François Mauriac, 75 013 Paris ; Le Café Pédagogique, 105 rue Bobillot, 75 013 Paris ; Les Éditions L'École des loisirs, 11 rue de Sèvres, 75006 Paris, La Ligue de l'Enseignement, 3 rue Récamier, 75 341 Paris cedex 07 ; le Réseau des Villes Éducatrices, Mairie de Lyon, 69 205 Lyon Cedex 01, le SNUipp-FSU, 128 bd Blanqui, 75 013 Paris, la Ville de Paris, Hôtel de Ville 75004 Paris, organisent, à partir du 1^{er} septembre et jusqu'au 30 novembre 2011 inclus, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.

Article 2 : Le jeu-concours

Les Mille et une nuits : Chacun connaît l'histoire de Shéhérazade, fille du grand vizir, qui raconte chaque nuit au sultan, son époux, une histoire dont la suite est toujours reportée au lendemain : c'est le moyen qu'elle a trouvé pour échapper à la mort. En effet, déçu par l'infidélité de sa première épouse, le sultan a décidé d'assassiner chaque matin la femme qu'il aura épousée la veille. Grâce au stratagème qu'elle a imaginé, Shéhérazade est épargnée car son époux est impatient de connaître la suite du récit commencé la nuit précédente. Au bout de mille et une nuits, le sultan, qui finit par tomber amoureux, renonce définitivement à tuer sa jeune femme.

Les Mille et une nuits sont constituées de contes enchâssés, mettant en scène des personnages qui se répondent les uns aux autres. Transmis par voie orale de l'Inde à l'Iran, puis au monde arabe, les contes n'ont été transcrits que tardivement et sont le résultat de la fusion de nombreuses traditions.

Au moment où la BnF numérise l'ensemble de ses manuscrits arabes, turcs et persans et consacre une exposition à la place de l'image en terre d'Islam, l'imaginaire des mille et une nuits est le thème de l'édition 2012 de notre concours.

Chaque classe est invitée à imaginer une intrigue qui, comme dans la légende des Mille et une nuits, mettra en scène un ou des personnages qui devront raconter une histoire qui ne s'arrête jamais, en utilisant quelques contes connus ou inventés. La classe concevra un recueil illustré de ces contes enchâssés.

Quel scénario ?

Quelle intrigue peut aujourd'hui conduire de jeunes enfants ou les personnages qu'ils imagineront à vouloir maintenir en haleine leur public durant mille et une nuits ?

Quel fil conducteur permettra aux histoires de s'enchaîner les unes aux autres, même si elles n'ont aucun rapport ?

La liberté est totale dans la limite de deux contraintes : le scénario et les récits doivent garder un rapport avec l'imaginaire de l'Orient et celui de la nuit.

Le recueil :

Il s'agit d'un livre illustré qui pourra prendre toutes les formes possibles : livre objet, livre en accordéon, livre à *pop-up*, livre accompagné d'un CD-rom ou d'un site Web, livre jeu...

Des ressources :

Les enseignants trouveront sur le site de la BnF des ressources importantes qui seront regroupées à l'adresse suivante : classes.bnf.fr/milleetunenuits.htm. Elles pourront être étoffées au fur et à mesure des semaines : n'hésitez pas à les consulter régulièrement !

Des contraintes :

Chaque classe inscrite au concours adressera son recueil, accompagné d'une fiche A4 résumant la démarche pédagogique, au SNUipp **pour le lundi 19 mars 2012**.

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'intérêt et l'originalité du scénario et des récits enchâssés ;
- ◆ L'inventivité, l'imagination dont les enfants auront fait preuve tant dans les textes que dans l'illustration ;
- ◆ 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 du lundi 5 septembre au mercredi 30 novembre 2011.

Ces inscriptions se feront par internet sur le site du SNUipp à l'adresse :

<http://www.snuipp.fr/concours>

Pour jouer, les classes correspondantes 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 » ci-après désigne 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 renvoyer avant le 19 mars 2012 minuit, le cachet de la poste faisant foi, au SNUipp/Jeu-concours « Mille et une nuits, mille et un récits », 128 bd Blanqui, 75 013 Paris.

Le recueil et la fiche A4 (démarche pédagogique) devront porter, chacune, le numéro attribué lors de l'inscription sur le site du SNUipp. Ils devront être accompagnés d'une étiquette apparente (de format environ 15X10 cm) comportant le numéro, 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. Le numéro d'inscription devra apparaître en premier dans l'objet de chaque mail échangé au sujet du concours.

Un jury composé d'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 disponible sur le site du SNUipp à compter du vendredi 6 avril 2012. Aucun résultat ne sera communiqué par téléphone.

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 ;	4 ^{ème} prix : Appareil photo numérique ;
2 ^{ème} prix : Caméscope numérique ;	5 ^{ème} prix : Appareil photo numérique ;
3 ^{ème} prix : Caméscope numérique ;	6 ^{ème} prix : Appareil photo numérique ;
	des prix spéciaux 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 aux classes gagnantes sous 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.

Les sociétés organisatrices citées à l'article 1 ne seront pas tenues pour responsables des défaillances liées à l'acheminement postal des cadeaux envoyés aux gagnants.

Article 6 : Remboursement des frais de participation

Les frais de participation au jeu-concours seront remboursés sur simple demande écrite accompagnée d'un justificatif de dépense.

Le remboursement sera effectué par virement bancaire ; il convient donc de joindre un RIB ou un RIP à la demande, à adresser au SNUipp/Jeu-concours « Mille et une nuits, mille et un récits » 128, bd Blanqui, 75 013 Paris. Une seule demande par classe sera traitée sous réserve de participation au jeu.

Article 7 : 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 8 : 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 pour 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 l'enquête réalisée par la classe participante emprunterait à une œuvre déjà existante, la classe participante est responsable du parfait respect de la législation applicable, et 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 9 : Dépôt et mise à disposition du règlement

Le présent règlement a été déposé chez Me Alain Buffet, Huissier de Justice, 45 rue de Lyon, 75012 Paris.

Le règlement est disponible sur le site du SNUipp (<http://www.snuipp.fr>).

Il sera envoyé sur simple demande adressée au SNUipp/Jeu-concours « Mille et une nuits, mille et un récits » - 128, bd Blanqui, 5013 Paris.

Les frais de poste seront remboursés au tarif lent s'il en est fait la demande.

Article 10

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/Jeu-concours « Mille et une nuits, mille et un récits » - 128, bd Blanqui, 75 013 Paris.