



« DES CASES ET DES BULLES...

HISTOIRES ANIMÉES »

Article 1 : Organisation du jeu-concours

La Bibliothèque nationale de France, 11 quai François-Mauriac, 75013 Paris ; Le Café pédagogique, 105 rue Bobillot, 75013 Paris ; La Cité internationale de la bande dessinée et de l'image, 121 rue de Bordeaux, BP 72308 F-16023 Angoulême Cedex ; Les Éditions L'École des loisirs, 11 rue de Sèvres, 75006 Paris ; Les Éditions Rue de Sèvres, 11 rue de Sèvres, 75006 Paris ; La Ligue de l'enseignement, 3 rue Récamier, 75341 Paris cedex 07 ; le SNUipp-FSU, 128 bd Blanqui, 75013 Paris et La Ville de Paris, Hôtel-de-Ville 75004 Paris, organisent, à partir du 1^{er} septembre et jusqu'au 30 novembre 2013 inclus, un jeu-concours gratuit, sans obligation d'achat.

Article 2 : Le jeu-concours

Des cases et des bulles... histoires animées : La bande dessinée est un art narratif fondé sur une succession d'images qui offre une richesse expressive dont la dimension artistique est aujourd'hui reconnue. Comme le réalisateur de cinéma, le dessinateur, une fois son scénario découpé en vignettes, choisit des plans et angles de vue pour que l'image, bien que fixe, anime le récit. Alliance du visuel et du verbal, la bande dessinée a recours à de nombreux procédés pour rendre "sonore" l'espace de l'image et graphique l'espace du son. Au-delà du discours direct utilisé dans les bulles, qui reste du texte, le lettrage, les pictogrammes, les onomatopées introduisent un fond sonore directement perceptible. Le rôle graphique de la bulle évolue en fonction de la tonalité du discours : elle explose sous la colère, se décompose avec la tristesse, déborde de la case... À travers la planche, l'enchaînement des vignettes insufflé à l'histoire son dynamisme. Le rythme s'accélère avec le nombre des cases. Comme au cinéma, le choix de certains plans et angles de vue offre de nombreuses perspectives au récit.

À côté de la bande dessinée, le roman-photo ou la bande dessinée interactive proposent des formes variées de mises en scène d'histoires animées.

La Bibliothèque nationale de France organise une grande exposition consacrée à Astérix qui se tiendra du 16 octobre 2013 au 19 janvier 2014 dans la Grande Galerie du site François-Mitterrand. En écho à cette exposition, « Des cases et des bulles... histoires animées » est le thème de l'édition 2013 de notre concours.

Chaque classe est invitée à imaginer une histoire et à l'animer en utilisant toutes les techniques de la bande dessinée. La classe concevra une bande dessinée, un roman-photo ou une bande dessinée interactive.

Que recevra le jury ?

Il s'agit d'une bande dessinée ou d'un roman-photo sous forme d'un recueil sur papier ou d'un produit numérique lisible avec les formats standard des navigateurs web.

Comment travailler le scénario ?

Qu'il s'agisse d'une fiction ou d'un récit documentaire, la liberté est totale dans le choix du thème abordé. L'important va se situer dans le découpage de l'histoire. Pour parvenir à une harmonie entre texte et image, les scénaristes en herbe devront découper la narration en plusieurs parties : d'un côté, les textes du récit (dialogues des bulles et récitatif) et de l'autre, toutes les indications concernant la description, le point de vue et le cadrage (plans, décors, atmosphère, couleurs). Ainsi sera défini le nombre de cases par séquence. Il s'agit d'être à la fois écrivain, metteur en scène et technicien.

Quelles techniques ?

À côté des techniques de bande dessinée décrites plus haut, le roman-photo offre une variante qui peut permettre aux plus jeunes d'animer leurs histoires malgré une maîtrise encore balbutiante du dessin et de l'écriture. Les plus à l'aise dans les techniques multimédia se lanceront dans la bande dessinée interactive.

Des ressources :

Les enseignants trouveront sur le site de la BnF des ressources importantes qui seront regroupées à l'adresse suivante : classes.bnf.fr/casesetbulles.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 histoire animée, accompagnée d'une fiche A4 résumant la démarche pédagogique, au SNUipp pour le **vendredi 21 mars 2014**.

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 5 critères :

- ◆ L'intérêt et l'originalité du scénario et des histoires animées ;
- ◆ L'utilisation des techniques de la BD et du roman-photo au service de l'histoire ;
- ◆ 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 de maternelle et élémentaires 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 mardi 3 septembre au samedi 30 novembre 2014.

Ces inscriptions se feront par internet sur le site du SNUipp-FSU à l'adresse :
<http://www.snuipp.fr/concours>

Pour participer, 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 » 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 renvoyer **avant le 21 mars 2014 minuit**, le cachet de la poste faisant foi, au **SNUipp – Jeu-concours « Des cases et des bulles... histoires animées »**, 128 bd Blanqui, 75013 Paris.

La production et la fiche A4 (démarche pédagogique) devront porter, chacune, le numéro attribué lors de l'inscription sur le site du SNUipp. Elles devront être accompagnées 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-FSU à compter du vendredi 11 avril 2014. 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 (pour une valeur approximative de 22 000 euros) ;

Du 2^e au 5^e prix, un caméscope numérique ; Du 6^e au 9^e prix, un appareil photo numérique (le tout pour une valeur approximative de 5 000 euros)

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 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.

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 d'envoi

Le coût des frais de l'expédition des documents nécessaires à la participation au 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, et de l'adresser au **SNUipp – Jeu-concours « Des cases et des bulles... histoires animées »**, 128 bd Blanqui, 75013 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, 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 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, 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 M^e Alain Buffet, Huissier de Justice, 45 rue de Lyon, 75012 Paris.

Le règlement est disponible sur le site du SNUipp-FSU :
<http://www.snuipp.fr/concours>

Il sera envoyé sur simple demande adressée au **SNUipp – Jeu-concours « Des cases et des bulles... histoires animées »**, 128 bd Blanqui, 75013 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 « Des cases et des bulles... histoires animées »**, 128 bd Blanqui, 75013 Paris.