

UN CONCOURS POUR LES CLASSES

Quel Cirque!

Concours organisé par la **Bibliothèque nationale de France**, le **SNUipp-FSU**,
la **Ligue de l'enseignement**, le **Café pédagogique**, **Rue du monde**,
l'**Ecole des loisirs**, **Didier Jeunesse**

(BnF)



UN CONCOURS POUR LES CLASSES



Concours organisé par la Bibliothèque nationale de France, le SNUipp-FSU, la Ligue de l'enseignement, le Café pédagogique, Rue du monde, l'École des loisirs, Didier Jeunesse

(BnF

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 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 13 septembre et jusqu'au dimanche 7 novembre 2021 inclus.

ARTICLE 2 : LE JEU-CONCOURS

Paillettes, lumières, roulements de tambours : nous voilà au cirque ! Monde de l'exploit, de l'extraordinaire, du rêve, la piste aux étoiles semble parfois un peu démodée dans nos vies sédentaires. Cette année, le concours propose donc d'en revisiter les codes, en permettant à chacun d'imaginer son propre cirque.

Quelques pistes :

- **Le lieu du cirque.** Où a lieu le spectacle ? Sous un chapiteau, dans un bâtiment en dur ? Et pourquoi pas en plein air, sur une place, dans une prairie, dans un moulin abandonné... voire dans un cirque naturel ? L'itinérance est souvent une norme pour les circassiens, qui définit un rapport à l'environnement et aux périphéries. Le cirque marque l'incursion d'une forme de marginalité dans la ville ou le village. L'espace du spectacle peut également être questionné. Si circus signifie « le cercle » en latin, la piste doit-elle pour autant être forcément être ronde ? Faut-il l'allonger, à la manière des anciens romains ? Et pourquoi pas l'imaginer carrée, ou en étoile ?

- **Un spectacle qui émerveille.** Acrobates, jongleurs, clowns, funambules, dresseurs, magiciens, tous ensemble, ces artistes créent un spectacle, unique, qui sollicite aussi bien la vue que l'ouïe, l'odorat et même le toucher. Mais quel spectacle exactement ? Entre la succession traditionnelle de numéros et l'atmosphère épurée des chevaux libres de Bartabas, la palette est large. Qui s'empare de la piste ? Quelles émotions veut-on faire ressentir au spectateur : la peur, la surprise, l'admiration, le rire ? Comment solliciter tous ses sens ? Les animaux sauvages ont-ils leur place sur la piste ?

- **Des corps mis en scène.** Des peintures faciales du clown aux torsions improbables des contortionnistes, en passant par les envolées des trapézistes, le corps est au centre du spectacle de cirque. Libre comme l'air ou contraint par la boîte du magicien, puissant pour l'Hercule de foire, mais menu pour l'écuyère, effacé par le costume bouffant de l'Auguste ou dévoilé par un justaucorps : il existe mille manières de le mettre en scène, seul ou en groupes.

- **Une activité foraine.** Un jour le chapiteau se dresse ; le lendemain, il est parti. Les forains sont l'âme du cirque ambulancier. Un mode de vie qui étonne parfois, et qui semble souvent étrange. Comment faire vivre un cirque au jour le jour ? Comment déplacer les hommes et les accessoires ? En camion, ce n'est pas très écologique... en train, ce n'est pas très pratique... et pourquoi pas en roulotte ? à dos d'éléphant ? Ou en tapis volant !

Des ingrédients indispensables pour votre projet :

Pour faire découvrir votre projet de cirque du futur, toutes les formes sont envisageables : livre, album, jeu, récit, image, film, bande dessinée, création en volume, enregistrement sonore... L'imaginaire peut être mis à contribution pour raconter l'histoire d'un personnage de cirque – clown triste ou apprenti acrobate ? Les affiches, qui jouent sur les couleurs, les formes, les mots mais aussi les matériaux, sont également riches de potentialités. Quel que soit le support choisi, les réalisations devront intégrer trois éléments : l'imagerie, la dimension humaine et le vocabulaire du cirque. Le processus de création importe autant que le résultat. 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, quelques pistes de travail :

- **Les gens du cirque.** Acrobates, clowns, mais aussi musiciens, valets de piste... les métiers du cirque sont multiples, exigeants et porteurs d'une longue tradition. Qui sont les artistes circassiens ? Comment se forment-ils, entre tradition familiale et apprentissage scolaire ? Quelles sont leurs spécialités ? Quelles sont les diverses traditions de par le monde ? La consultation du site « Les arts du cirque, l'encyclopédie » (<https://cirque-cnac.bnf.fr/fr>) permettra d'explorer le riche éventail des métiers du cirque.

- **L'imagerie du cirque.** Monde codé, le cirque se signale par ses couleurs bariolées, et ses motifs exubérants. Des symboles visuels et sonores, sensibles dans des affiches, des films, des décors, des costumes... Ils créent une image singulière, qu'il convient de déchiffrer... et de réinterpréter. Quid d'un cirque tout en triangles ? Pourquoi pas un rideau de feuillages en guise d'entrée ? Et si l'on pensait le cirque en vert ?

- **Le vocabulaire circassien.** Saltimbanque, écuyer, trapèze, charivari... autant de mots qui désignent des espaces, des moments, des gens du cirque, mais dont les consonances sont parfois étranges et prêtent à imaginer. D'autant que beaucoup d'entre eux sont à l'origine d'images et d'expressions populaires : faire le clown, entrer en piste, travailler sans filet... L'exagération, l'hyperbole sont également des constantes, du plus grand chapiteau du monde à l'exclusivité mondiale d'un numéro. Un matériau rêvé à détourner, retourner et contourner, dans des voies poétiques, provocatrices ou encore humoristiques.

Des idées de ressources :

En ligne

- Le site « Les arts du cirque, l'encyclopédie » regroupe des informations et des documents (films et images) sur les métiers du cirque, mais aussi sur son histoire, son esthétique et son imaginaire. Ne pas hésiter à cliquer sur l'onglet « Autour du cirque » ! : <https://cirque-cnac.bnf.fr/fr>

- La vidéothèque du CNAC (<https://www.cnac.tv>) propose un ensemble de vidéos autour des arts du cirque.

- Un lien spécifique qui rassemble toutes nos ressources autour du cirque : classes.bnf.fr/cirque.htm

- Liste d'ouvrages des partenaires au jeu concours « Quel cirque ! » à retrouver sur le site snuipp.fr

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 13 septembre et jusqu'au dimanche 7 novembre 2021 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 13 mars 2022 minuit, le cachet de la poste faisant foi, à : SNUipp-FSU – Jeu concours « Quel cirque ! », 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 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 du SNUipp-FSU à compter du lundi 28 mars 2022. 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 une prise en charge du transport « aller et retour » entre l'école et

le lieu du séjour par le SNUipp-FSU, à hauteur de 1000 euros).

- Du 2^e au 10^e prix, les prix « sélection du jury » : une tablette tactile (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 4 juillet 2022. Elles seront retournées aux classes participantes sur simple demande écrite de la part des enseignants à concours-snuipp@snuipp.fr avant le 31 mai 2022.

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 SELARL LEGATHUISS, Huissiers 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 « Et soudain... un monde merveilleux ! », 128 boulevard Blanqui, 75013 Paris.



© BnF, Estampes et photographie