

Semaine du français | Du 26 au 30 mars 2012

3<sup>e</sup> cycle du primaire

# Concours À vos plumes...

Organisé par les bibliothécaires de la CSDM



## Soyez ludiques !

**Créez** un jeu-questionnaire inspiré de la collection *Savais-tu ?*

et

**Gagnez** une rencontre avec l'auteur Alain M. Bergeron!



# Concours À vos plumes avec... Alain M. Bergeron et Sampar



À qui s'adresse le concours et comment y participer ?

Le concours est destiné aux classes de niveau 3<sup>e</sup> cycle du primaire de la CSDM, incluant les élèves EHDA et de l'Accueil.

Pour participer, il suffit de remplir le coupon de participation qui se trouve sur ADAGIO à l'adresse suivante :

<http://adagio/Bibliotheque/> sous les onglets *Animation/Concours*

## Quelles sont les dates importantes ?

Les classes désirant participer doivent faire parvenir leur coupon de participation à Serge Turcotte, [turcottesecsdm.qc.ca](mailto:turcottesecsdm.qc.ca), avant le **21 décembre 2011**.

Les productions finales doivent être acheminées par courrier interne (301-000), accompagnées de la fiche de présentation du projet, à l'attention de : Concours À vos plumes, Bibliothécaires du Bureau des services éducatifs complémentaires, **au plus tard le 24 février 2012**. Les productions reçues après cette date ne seront pas acceptées.

## Quand connaîtra-t-on le nom de la classe gagnante ?

Les 5 classes finalistes seront annoncées dans la semaine du **19 mars 2012** sur Adagio, dans la rubrique Quoi de neuf! La classe gagnante sera dévoilée durant la Semaine du français qui se tiendra du 26 au 30 mars 2012. Qui sait, peut-être serez-vous la classe gagnante!

## Quels sont les prix ?

Les élèves de la classe gagnante auront la chance unique de recevoir :

- la visite de l'auteur Alain M. Bergeron. N'oubliez pas de réserver la journée du **5 avril 2012**
- un jeu de société par élève
- une illustration originale de Sampar pour leur école
- un lot de livres pour la bibliothèque de l'école
- une plaque commémorative pour l'école en l'honneur de la classe gagnante

Plusieurs autres prix :

- prix de participation à chacune des classes
- prix tiré au hasard dans chacun des réseaux
- prix spécial aux cinq classes finalistes

**Et autres surprises à venir!**

## Quelle forme doit prendre les productions ?

Chaque classe doit concevoir et fabriquer collectivement un jeu-questionnaire inspiré de la collection Savais-tu? Pour ce faire, la classe doit lire et analyser un minimum de 25 livres de la collection, ou l'équivalent d'un minimum d'un livre par élève. À la suite de ces lectures, les élèves auront découvert une multitude d'informations surprenantes, loufoques, véridiques qui les inspireront pour composer un minimum de 4 à 5 questions par élève pour un total minimum de 100 questions par classe. Les questions devront être de types variés. La référence au livre (titre et numéro de page) pour chacune des questions sera présente dans le jeu. Ces questions seront évidemment intégrées au concept du jeu. Il va de soi que les réponses aux questions doivent se retrouver dans le jeu.

**L'imagination doit être un ami tout au long du processus de création.**

**N'oubliez pas de donner un nom à votre jeu!**

Le jeu remis doit comprendre :

- un contenant pour le jeu
- les éléments du jeu tels que dés, cartes, planche, roulette, etc.
- une feuille de règlements (1-2 pages)
- une liste des ouvrages de la série Savais-tu? utilisés pour réaliser le jeu
- une bibliographie des autres sources consultées s'il y a lieu
- un glossaire des mots difficiles contenus dans le jeu

Ne pas oublier de prendre en considération que le jeu doit pouvoir être acheminé par courrier interne et suffisamment solide pour être manipulé par plusieurs participants!

## Quels sont les critères de sélection de la production gagnante ?

Une présélection des jeux reçus sera faite par l'équipe des bibliothécaires selon les critères de sélection du concours.

Les jeux retenus seront ensuite soumis à un jury composé de différentes personnes du milieu littéraire.

**Critères de sélection :**

- qualité du français
- respect de l'univers de la collection *Savais-tu?*
- diversité des questions (choix multiple, vrai ou faux, etc.)
- originalité du jeu
- qualité des dessins
- présentation visuelle générale du jeu
- exactitude des informations contenues dans le jeu
- bon fonctionnement du jeu selon les règles présentées

**Ne pas oublier que les jeux des 5 finalistes seront conservés à nos bureaux pour concevoir une trousse qui sera déposée au CEE pour le prêt aux enseignants. Les autres jeux seront retournés aux écoles participantes seulement en septembre 2012.**

## Boîte à outils

Afin de vous aider dans la réalisation de ce projet, l'équipe des bibliothécaires a préparé quelques outils disponibles sur ADAGIO à l'adresse suivante :

<http://adagio/Bibliotheque/>  
sous les onglets *Animation/Concours*

**Vous y trouverez :**

- le coupon de participation
- la fiche de présentation du projet qui doit accompagner le jeu
- la grille de la situation d'apprentissage (incluant une proposition d'échéancier)
- une biographie de l'auteur et de l'illustrateur
- une bibliographie de l'auteur et de l'illustrateur
- une bibliographie de ressources variées sur le thème des jeux.

**Bonne chance à tous!**

**Un grand merci à...**

**Alain M. Bergeron**, auteur  
**Sampar**, illustrateur  
Éditions Michel Quintin

Pour plus d'informations, veuillez communiquer avec : [turcottesecsdm.qc.ca](mailto:turcottesecsdm.qc.ca)