REGLEMENT DU JEU-CONCOURS Plumes en herbe CP/CE1

Edition 2023-2024

(EDITIONS NATHAN)

ARTICLE 1 – ORGANISATION

Les éditions Nathan (ci-après dénommées « Nathan »), une maison d'édition de SEJER, SEJER société par actions simplifiée au capital de 9.898.330 euros, dont le siège social est situé au 92 avenue de France, 75013 PARIS, immatriculée au RCS de Paris sous le numéro 393291042, organise **du 6 novembre 2023 au 7 mars 2024** un jeu-concours (ci-après dénommé le « Jeu »). Le Jeu sera notamment annoncé sur le site Internet https://plumesenherbe.nathan.fr (ci-après dénommé le « Site »), Nathan se réservant le droit de l'annoncer sur tout autre support.

ARTICLE 2 – CONDITIONS DE PARTICIPATION

Le concours est ouvert aux classes de CP/CE1 scolarisées en France métropolitaine, en Belgique et en Suisse.

Une (1) seule participation sera acceptée par classe, l'inscription devant être faite par et au nom de l'enseignant de la classe.

Nous attirons votre attention sur le fait que l'inscription et la participation au Jeu impliquent l'acceptation totale du Règlement et du déroulement du Jeu (notamment la mise en ligne des histoires écrites par les participants sur le Site,

La Participation des élèves s'exerce sous la responsabilité de leur enseignant. À tout moment du Jeu, Nathan peut exiger la présentation d'une autorisation écrite.

Sont exclus les salariés et représentants de Nathan ainsi que les membres de leur famille et de toute personne ayant directement ou indirectement participé à la conception, la réalisation ou la gestion du Jeu.

ARTICLE 3 – MODALITES DE PARTICIPATION AU JEU

La description et les modalités de participation au Jeu seront publiées sur le Site, à partir du 6 novembre 2023.

Pour participer au Jeu, l'enseignant doit s'inscrire sur le Site, rubrique « Je participe », remplir le formulaire en communiquant toutes les informations concernant la classe participante (nom et adresse de l'établissement, niveau de la classe, nom de l'enseignant, email de l'enseignant, nombre d'élèves par niveau, académie).

Les élèves des classes participantes sont invités, avec l'aide de leur enseignant, à imaginer et écrire une histoire à partir des illustrations de Marion Piffaretti. Les illustrations doivent être utilisées dans l'ordre imposé par Nathan (planches numérotées par page).

Les illustrations seront visibles sur le site https://plumesenherbe.nathan.fr à partir du 6 novembre 2023, date de début du Jeu.

Chaque histoire doit être rédigée sous forme de bulles et de textes (dont l'emplacement est prédéfini sur les illustrations), sur le principe de la collection Premières lectures, c'est-à-dire :

- Le texte des phylactères doit être rédigé avec un vocabulaire et une syntaxe simple ;

- Le texte « courant » de l'histoire doit utiliser des mots, des sons et des constructions un peu plus élaborées.

Les élèves devront également donner un titre à leur histoire et en dessiner la couverture.

L'enseignant devra faire parvenir l'histoire de sa classe à Nathan avant le 7 mars 2024 avant minuit, via le site https://plumesenherbe.nathan.fr, rubrique « Je participe »

Tout envoi non conforme sera considéré comme nul.

Tout formulaire de participation illisible, incomplet, incompréhensible, présentant une anomalie (notamment une adresse électronique non valable), non conforme au Règlement ou manifestement frauduleux ne sera pas pris en considération.

ARTICLE 4 – DESIGNATION DES GAGNANTS

Le jury désignera (France métropolitaine, Suisse, Belgique) :

- Trois (3) classes gagnantes pour le niveau CP, classées de la 1ère à la 3ème place ;
- Trois (3) classes gagnantes pour le niveau CE1, classées de la 1ère à la 3ème place ;

Le jury désignera (DOM-TOM, étranger) :

- Une (1) classes gagnante pour le niveau CP
- Une (1) classes gagnante pour le niveau CE1

Le jury sera composé de membres de Nathan, d'un professeur de primaire, de l'autrice Eva Grynszpan, de l'illustratrice Marion Piffaretti et d'Anne Parisot, rédactrice en cheffe du magazine *Je lis déjà !*.

Nathan se réserve le droit de modifier la composition du jury si nécessaire, notamment en cas de défection d'un de ses participants.

Le jury déterminera les gagnants en fonction de l'originalité et de la qualité de l'histoire rédigée, ainsi que la cohérence avec le titre et le dessin de couverture.

ARTICLE 5 – PRIX / PUBLICATION DES RESULTATS

5.1 Les prix suivants sont mis en jeu dans la limite des stocks disponibles :

Pour les enseignants des six (6) classes gagnantes (trois (3) classes de CP et trois (3) classes de CE1)

1ère classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1)

- Un (1) abonnement d'un (1) an à la version papier du magazine *Je lis déjà !*
  Valeur : 47,50 € TTC,
- Dix (10) titres de la collection Lune Bleue (au choix de Nathan)
  Valeur totale : 56 € TTC,
- Cinq (5) exemplaires imprimés de l'histoire écrite par la classe pour l'enseignant
  Valeur totale : 30 € TTC,
- Une (1) illustration personnalisée par l'illustratrice Marion Piffaretti par classe, 500€ TTC
- Un (1) lot d'affiches (Valeur 3 € TTC) et un (1) lot de marque-pages (Valeur 2,5 € TTC).
  Valeur totale : 5,5 € TTC.

Valeur totale estimée du lot par enseignant : 698 € TTC.

2ème et 3ème classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1)

- Dix (10) titres de la collection Premières lectures (au choix de Nathan)
  Valeur totale : 56 € TTC, plus
- Un (1) lot d'affiches (Valeur 3 € TTC) et un (1) lot de marque-pages (Valeur 2,5 € TTC).
  Valeur totale : 5,5 € TTC.
  Valeur totale estimée du lot par enseignant : 109 € TTC.

Pour les élèves des six (6) classes gagnantes (trois (3) classes de CP et trois (3) classes de CE1)

1ère classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1)

- Un (1) chèque « UpChèque Lire » (Chèque Lire, tous les livres en cadeau à lire - Employeurs - Up) par élève, d'une valeur de 30€ TTC.
- Trois (3) exemplaires imprimés de l'histoire écrite par la classe pour chaque élève de la classe
- Valeur maximale estimée pour l'ensemble de la classe : 500 € TTC (valeur pour un élève : 16 € TTC maximum), plus
- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur www.plumesenherbe.nathan.fr
- Trois (3) livres Nathan Jeunesse pour chaque élève de la classe (au choix de l'éditeur)
- Valeur maximale estimée pour l'ensemble de la classe : 500 € TTC (valeur pour un élève : 17 € TTC maximum)
- Valeur totale maximale estimée du lot pour l'ensemble de la classe : 1900€ TTC.

2ème classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1) France métropolitaine, Suisse, Belgique

Et 1ère classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1) DOM-TOM et étranger

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur www.plumesenherbe.nathan.fr, plus
- Deux (2) livres Nathan Jeunesse pour chaque élève de la classe (au choix de l'éditeur)
  Valeur estimative pour l'ensemble de la classe : 330 € TTC maximum (valeur pour un élève : 12 € maximum), plus
- Un (1) lot d'affiches (Valeur 3 € TTC) et un (1) lot de marque-pages (Valeur 2,5 € TTC).
  Valeur totale : 5,5 € TTC.
  Valeur totale maximale estimée du lot pour l'ensemble de la classe : 335,50 € TTC.

3ème classe de chaque niveau (une (1) classe de CP et une (1) classe de CE1)

- Mise en ligne de l'histoire des élèves sur www.plumesenherbe.nathan.fr, plus
- Un (1) livre Nathan Jeunesse pour chaque élève de la classe (au choix de l'éditeur)
  Valeur estimée pour l'ensemble de la classe : 170 € TTC maximum (valeur pour un élève : 6 € TTC maximum), plus
- Un (1) lot d'affiches (Valeur 3 € TTC) et un (1) lot de marque-pages (Valeur 2,5 € TTC).
  Valeur totale : 5,5 € TTC.
  Valeur totale maximale estimée du lot pour l'ensemble de la classe : 175,50 € TTC.

Pour toutes les classes participantes mais non gagnantes

- Un (1) lot d'affiches (Valeur 3 € TTC) et un (1) lot de marque-pages (Valeur 2,5 € TTC).
- Valeur totale : 5,5 € TTC.

5.2 Les résultats seront annoncés le 12 avril 2024 aux gagnants sur le Site par e-mail à l'adresse renseignée par l'enseignant dans le formulaire lors de son inscription...

Les gagnants seront contactés par courrier électronique à l'adresse indiquée dans le formulaire d'inscription, uniquement pour une confirmation de leur gain dans un délai de huit (8) jours qui suit la sélection du jury.

ARTICLE 6 – CONDITIONS DE REMISE DES PRIX

Les gagnants recevront leur prix, à l'adresse postale de leur établissement indiquée dans le formulaire de participation au Jeu.

Nathan ne pourra en aucun cas être tenue responsable en cas de perte ou de détérioration des prix par la Poste ou le transporteur ainsi que des dysfonctionnements des services postaux.

Les prix ne pourront en aucun cas être repris ou échangés contre leur valeur en espèce ou contre toute autre prix, ni transmis à des tiers. **Cependant, en cas de force majeure ou si les circonstances l'exigent, Nathan se réserve la possibilité de substituer à tout moment aux prix proposés d'autres prix d'une valeur équivalente.**

Les prix retournés pour toute difficulté ne seront ni réattribués ni renvoyés et resteront la propriété de Nathan. Le gagnant perd alors le bénéfice de son prix sans que la responsabilité de Nathan ne puisse être engagée.

Les gagnants renoncent à réclamer à Nathan tout dédommagement résultant d'un préjudice occasionné par l'acceptation et/ou l'utilisation du prix. Nathan se réserve le droit de remplacer les prix indiqués ci-dessus, en tout ou partie, par d'autres prix de valeur équivalente.

ARTICLE 7 – PUBLICATION DES HISTOIRES

En participant au Jeu, les gagnants autorisent expressément et gracieusement la publication des histoires sur le Site Les gagnants autorisent également à titre gracieux l'utilisation et la diffusion des noms des établissements et des classes gagnantes dans toute campagne publicitaire ou promotionnelle liée au Jeu, sans que cette utilisation ne puisse ouvrir d'autres droits que les prix gagnés, et ceci pour une durée maximale d'un (1) an à compter de la clôture du Jeu.

Du fait de leur participation au Jeu, les participants cèdent à Nathan, à titre exclusif et gracieux, les droits de reproduction et de représentation relatifs à leurs histoires qui pourront être exploités par Nathan ou par un tiers autorisé ou cessionnaire dans le cadre de la publication de l'ouvrage d'Arnaud Alméras et Gaëlle Duhazé , pour le monde entier et pour toute la durée de la propriété littéraire et artistique, sous toute forme, sur tout support, par tout procédé communication et sur tout réseau de diffusion. Les participants autorisent notamment la publication de leurs histoires et de tout extrait sur tout support de communication et de promotion, par exemple sur le Site.

ARTICLE 8 : RESPONSABILITE

En participant à ce Jeu, chaque gagnant accepte et s'engage à supporter seul les frais de connexion à Internet, ainsi que tous dommages ou pertes occasionnées ou subies par lui du fait de la mise en possession de la dotation et de son utilisation. Nathan dégage notamment toute responsabilité lors du séjour en classe verte.

Nathan ne pourra en aucun cas être tenue responsable des participations non reçues ou arrivées trop tardivement. Les coordonnées incomplètes ou inexactes ne seront pas prises en considération.

Nathan ne saurait encourir une quelconque responsabilité si, en cas de force majeure ou d'événements indépendants de sa volonté, elle était amenée à annuler, écourter, prolonger, reporter ou modifier les conditions de participation ou les modalités de fonctionnement du Jeu.

Elle ne saurait être tenue responsable d'un quelconque incident relatif aux perturbations téléphoniques et/ou de réseau, au maniement de l'Internet, aux coupures de courant empêchant un participant de participer au Jeu avant l'heure limite.

Nathan ne saurait être tenue pour responsable en cas de problèmes de livraison des prix.

La participation au Jeu implique la connaissance et l'acceptation des caractéristiques et des limites de l'Internet, l'absence de protection de certaines données contre des détournements éventuels ou piratage et risques de contamination par des éventuels virus circulants sur le réseau.

ARTICLE 9 : DONNEES PERSONNELLES

Les informations recueillies dans le cadre du Jeu font l'objet d'un traitement informatique destiné à Nathan et son entité juridique de rattachement, en vue de permettre aux enseignants de participer au Jeu et de recevoir leur prix.

Par ailleurs, les enseignants seront susceptibles de recevoir des informations de la part de Nathan, s'ils l'ont expressément accepté. Dans ce cas, leurs données seront conservées pour une durée de 3 ans.
Toutefois, conformément à la Loi Informatique et Liberté de 1978 modifiée, au Règlement Européen 2016/679 et à la Loi pour une République numérique du 7 octobre 2016, les participants au Jeu, , disposent des droits d'accès, de rectification, d'opposition, de limitation, de portabilité, d'effacement de leurs données, et de la possibilité de donner des directives relatives à la conservation, à l'effacement et à la communication de leurs données à caractère personnel après leur décès. Pour exercer ses droits, les participants devront adresser une demande par courrier électronique à contact-donnees@sejer.fr.

ARTICLE 10 : MODIFICATION DU REGLEMENT

Le Règlement peut être modifié à tout moment sous la forme d'un avenant par Nathan, dans le respect des conditions énoncées, et publié par annonce en ligne sur le Site. Il entrera en vigueur à compter de sa mise en ligne et tout participant sera réputé l'avoir accepté du simple fait de sa participation au Jeu, à compter de la date d'entrée en vigueur de la modification. Tout participant refusant la ou les modifications intervenues devra cesser de participer au Jeu.

Nathan se réserve le droit de prolonger, écourter, modifier ou annuler le Jeu à tout moment, notamment en cas de force majeure, sans qu'il puisse être prétendu à aucune indemnité par les participants.

ARTICLE 11 : LITIGES ET RECLAMATIONS

Le Règlement est régi par la loi française.

Nathan se réserve le droit de trancher sans appel toute difficulté pouvant survenir quant à l'interprétation ou à l'application du Règlement, étant entendu qu'aucune contestation ne sera admise notamment sur les modalités du Jeu, sur les résultats, sur les gains ou leur réception, un (1) mois après la fin du Jeu.

ARTICLE 12 : PROPRIETE INTELLECTUELLE

La reproduction, la représentation ou l'exploitation de tout ou partie des éléments composant le Jeu, le Règlement compris, sont strictement interdites.

Les marques, logos, textes, images, vidéos et autres signes distinctifs reproduits sur le Site sont la propriété exclusive de leurs titulaires respectifs. Toute reproduction, totale ou partielle, non autorisée de ces marques, logos et signes distinctifs constitue une contrefaçon passible de sanctions pénales.

Mis en ligne le 6 novembre 2023