

## GRAND JEU-CONCOURS : « LES MYSTÈRES DE FANTASIA »

1) **PARTICIPANTS** : Le jeu est ouvert à tout élève<sup>1</sup> ou parent d'élève du collège Claude Monet de Mohammedia.

2) **PRIX À GAGNER** : grâce à la participation du Foyer Socio-Educatif, des histoires de la mythologie grecque, des romans d'héroïc-fantasy, des romans et mangas d'aventures et d'évasion ainsi que des jeux de société imaginatifs seront offerts, après tirage au sort, aux participants les plus actifs. Le tirage au sort et la remise des prix aura lieu à la fin du mois de juin. La date précise du tirage et les résultats seront communiqués via le site du groupe scolaire Claude Monet.

3) **PRINCIPE DU JEU** : il s'agit d'accompagner les élèves de 5<sup>ème</sup> dans leur « *quête de Fantasia* », qu'ils effectuent dans le cadre de l'EPI « *Le Tournoi des Légendes* » (Voir [l'article sur ce projet](#) pour plus de précisions.) Cela peut se faire de différentes manières :

- En trouvant sur la carte toutes les énigmes, tous les monstres et tous les défis qui y seront cachés (de nouveaux éléments apparaîtront régulièrement), puis en proposant des solutions à ces énigmes ou en essayant de relever certains de ces défis.
- ET/OU en proposant soi-même des énigmes ou des défis littéraires ou mathématiques, si possible en rapport avec la géographie de Fantasia : par exemple : « *Je vis dans le désert Sudérien de Fantasia, mais je viens d'une autre planète et ma meilleure amie est une rose. Qui suis-je ?* » (Réponse : « *Le Petit Prince* » de Saint -Exupéry.) Les meilleures énigmes ou défis seront proposés aux cinquièmes et apparaîtront sur la carte interactive.
- ET/OU en inventant de nouveaux monstres originaux, qu'il faudra décrire précisément en français ou en anglais, puis illustrer à l'aide d'une image ou, mieux encore, d'un dessin personnel. Les monstres les plus beaux, les plus originaux ou les plus terribles viendront infester la carte et barrer la route aux cinquièmes.
- ET/OU en votant pour vos 3 monstres préférés (avec une petite justification) parmi tous ceux inventés par les élèves de 5<sup>ème</sup> qui sont déjà apparus ou qui apparaîtront bientôt sur la carte. Les meilleurs monstres élus démocratiquement gagneront ainsi le droit de prolonger leur bail sur Fantasia l'année prochaine, pour pouvoir y terroriser les futurs cinquièmes. Tous Les autres monstres seront systématiquement et impitoyablement jetés dans la Mer de l'Oubli à la fin du projet.



#### 4) **COMMENT PARTICIPER ?**

Que ce soit pour proposer la solution d'une énigme ou d'un défi, inventer une nouvelle énigme ou un nouveau monstre, ou encore voter pour sauver un monstre, il suffit simplement d'adresser un mail à l'adresse suivante : [jeu.fantasia@gmail.com](mailto:jeu.fantasia@gmail.com). Tous les envois seront comptabilisés et les participants les plus actifs augmenteront leurs chances d'être tirés au sort à la fin : chaque nouvelle contribution pertinente (une réponse juste à une énigme, une bonne justification pour un vote de monstre, la proposition d'une nouvelle énigme ou d'un nouveau monstre de qualité) = un « ticket de loterie » de gagné en plus. A la fin du mois, les solutions de toutes les énigmes seront publiées sur le site de Claude Monet, ainsi que les résultats du tirage au sort et le nom des gagnants.

**Bonne chance à toutes et à tous !!**

---

<sup>1</sup> A l'exception des élèves de 5<sup>ème</sup> qui participent déjà à un autre concours avec récompenses à travers le projet du *Tournoi des Légendes*.