



**ACADÉMIE
D'AIX-MARSEILLE**

*Liberté
Égalité
Fraternité*

**DEMAIN
C'EST
LOIN**



APPEL À PROJETS ÉDUCATIFS

DEMAIN C'EST LOIN VENDÉE GLOBE 2028

**À destination des écoles et établissements
du 1^{er} et du 2nd degré**



Préambule

L'académie d'Aix-Marseille s'engage dans une dynamique éducative visant à articuler les apprentissages fondamentaux, les enjeux contemporains et les valeurs citoyennes avec des projets culturels, scientifiques et sportifs ambitieux. Le projet « Demain c'est loin – Vendée Globe 2028 », porté par le skipper et aventurier Nicolas Rouger, constitue un support pédagogique majeur en ce qu'il associe une aventure humaine et sportive de très haut niveau à des préoccupations environnementales, sociétales et culturelles. Il se structure autour de sa participation au Vendée Globe 2028 et au défi des « 7 sommets », et promeut l'engagement, le dépassement de soi, la culture sportive partagée, la créativité, la transmission, l'inclusion, la conscience écologique et la prise de conscience des enjeux environnementaux.

Cet appel à projets vise à encourager des démarches pédagogiques ambitieuses, interdisciplinaires et citoyennes, impliquant les élèves du premier et du second degré dans des productions créatives et réflexives.

Les projets s'inscriront dans les parcours éducatifs (parcours citoyen, parcours d'éducation artistique et culturelle, parcours d'éducation à la santé, parcours avenir), valoriseront la créativité et l'engagement, et sensibiliseront les élèves aux grands défis contemporains (climat, océan, montagne, inclusion, égalité filles-garçons).



Principes directeurs

Les projets proposés devront s'appuyer sur les objectifs pédagogiques généraux du programme « Demain c'est loin – Vendée Globe 2028 » tels que définis dans son cahier des charges :

- Relier objectifs pédagogiques, cohérence du projet et expériences concrètes et inspirantes ;
- Développer une culture de l'engagement collectif et du dépassement de soi ;
- Sensibiliser les élèves à l'écologie, aux océans, aux environnements naturels et à la montagne ;
- Favoriser la créativité et l'intention artistique, l'ouverture culturelle, artistique et scientifique ;
- Promouvoir l'inclusion, l'égalité des chances, l'accès à la culture et aux métiers du sport et de l'environnement ;
- Encourager les projets collaboratifs et interdisciplinaires, la diversité des contextes et des approches.

Cahier des charges

Quatre types de projets sont éligibles dans le cadre de cet appel. Les établissements peuvent concourir dans une ou plusieurs catégories.

1. Concours d'écriture : nouvelles ou récits d'aventure

Niveaux concernés : écoles élémentaires (cycle 2 et 3), collèges.

Objectifs

- Développer les compétences d'écriture, de narration, d'imagination et de structuration du récit.
- Initier les élèves aux codes du récit d'aventure (mer, montagne, exploration, temporalité, tension narrative).
- Articuler écriture créative et découverte des enjeux du projet : environnement, dépassement de soi, risques, solidarité, culture maritime et montagnarde.
- Promouvoir la lecture, l'analyse de récits d'exploration et la maîtrise de la langue.

Contraintes et attendus

- Texte individuel ou collectif (selon choix de l'enseignant).
- Longueur indicative :
 - 1er degré : 1 à 2 pages selon niveau ;
 - Collège : 3 à 6 pages.

- Le récit doit intégrer une dimension liée au projet : navigation au large, défis climatiques, exploration, rencontre, résilience, engagement écologique.
- Possibilité d'articulation avec un carnet de bord, un blog de classe ou une ressource numérique, en cohérence avec les activités proposées dans le projet pédagogique (journal de bord, correspondance, récit d'exploration)
- Possibilité de mettre en voix le récit (récitation)

2. Concours de dessin (1er degré) et d'arts plastiques (2nd degré)

Niveaux concernés : écoles élémentaires, collèges, lycées.

Objectifs

- Développer l'expression artistique et l'imaginaire visuel.
- Travailler la représentation du réel (bateau, milieux naturels, paysages, éléments climatiques) et du sensible (émotions de l'aventure, solitude, engagement).
- Mobiliser des références culturelles et artistiques, en particulier l'œuvre d'Hervé Di Rosa, partenaire artistique du projet.
- Favoriser la créativité, la composition, l'usage de techniques variées.

Contraintes et attendus

- Format libre (dessin, collage, peinture, photographie, création numérique).
- Productions individuelles ou collectives transférées sous format numérique.
- Attendus par niveau :
 - 1er degré : illustration d'une scène liée au Vendée Globe, au bateau, à la mer, à la montagne, aux animaux marins, aux émotions du voyage.
 - 2nd degré : proposition artistique plus conceptualisée intégrant une réflexion esthétique, symbolique ou environnementale (paysages extrêmes, confrontation aux éléments, engagement humain face au climat).
- Possibilité de travailler en interdisciplinarité avec français, SVT, physique-chimie, géographie, arts plastiques, EMI.

3. Concours de création et d'interprétation d'une chanson originale

Niveaux concernés : écoles élémentaires, collèges, lycées.

Objectifs

Intégré au cadre des apprentissages, le projet vise notamment à :

- Permettre aux élèves de s'engager dans un projet de long terme en lien avec un évènement majeur ;

- Favoriser une pratique artistique à dimension citoyenne ;
- Stimuler la créativité, l'imagination et l'expression sensible des élèves à travers des choix artistiques ;
- Mettre la musique en relation avec des thématiques culturelles, géographiques humaines et environnementales ;
- Sensibiliser les élèves aux usages raisonnés du numérique.

Contraintes et attendus

- Nature de la production : Les élèves sont invités à créer, interpréter et mettre en scène une chanson originale, associée à une vidéo sous la forme d'un clip musical, en lien avec l'univers du Vendée Globe. La création pourra s'inspirer, à titre indicatif, des thèmes suivants :
 - Le voyage et la traversée ;
 - Les océans et les grands espaces du monde ;
 - Les conditions de navigation ;
 - L'attente, le temps long et l'effort ;
 - Les cultures liées aux territoires traversés ;
 - Les valeurs de solidarité, d'engagement et de respect du vivant.

Aucun style musical n'est imposé.

- Caractéristiques musicales de la production
 - Durée maximale de 4 minutes ;
 - Création originale texte et musique (la musique doit être libre de droits) ;
 - Texte chanté en français ;
 - Interprétation collective, a cappella ou accompagnée (instruments et/ou supports sonores).

Le clip est envisagé comme un support de médiation au service du projet musical et de l'expression artistique.

- Format et modalités de transmission

La production prendra la forme d'un clip musical, transmis via une URL de consultation de préférence hébergée sur le portail tubes à partir Apps education.

Un tutoriel est disponible pour accompagner les équipes : https://www.pedagogie.ac-aix-marseille.fr/jcms/c_11252212/fr/webradio-comment-publier-un-fichier-audio-sur-portail-tubes-ou-tubes-ou-peertube

Les équipes s'assureront, avant toute transmission, du respect des droits à l'image et à la voix des élèves. <https://eduscol.education.fr/398/protection-des-donnees-personnelles-et-assistance#summary-item-1>

La vidéo devra comporter un générique de début et de fin avec les informations suivantes :

- Le titre de la chanson
- Le nom de l'établissement
- Le ou les niveaux de classe concernés
- Le nom du professeur porteur du projet et/ou des personnes associées.

Sans attendre une vidéo professionnelle, il est demandé de veiller à une captation de qualité (image et son) qui mette en valeur le travail des élèves.

La production réalisée sera accompagnée d'une note d'intention pédagogique de présentation du projet (10 lignes maximum).

4. Concours interdisciplinaire : « Demain c'est loin »

Niveaux concernés : écoles, collèges, lycées.

Objectifs

- Mobiliser plusieurs disciplines pour aborder un enjeu environnemental ou sociétal.
- Développer la capacité des élèves à analyser, comprendre, proposer, argumenter.
- Valoriser les dimensions écologiques et citoyennes de l'aventure de Nicolas Rouger (océan, montagne, climat, biodiversité, sobriété, impacts environnementaux des expéditions).
- Articuler les projets avec les démarches E3D, les actions d'écocitoyenneté et les valeurs portées par Génération 2030 (mobilités actives, gestion des déchets, inclusion, sport-santé)

Formats possibles

- Capsule vidéo ou podcast.
- Exposition ou installation artistique ou scientifique.
- Projet scientifique (maquette, étude, bilan carbone, observation environnementale).
- Projet citoyen ou d'engagement (actions écoresponsables dans l'établissement).
- Projet numérique (site, blog, carte interactive).
- Web radio

Contraintes et attendus

- Travail collectif privilégié.
- Production accompagnée d'un court dossier explicatif (1er degré : 1 page ; 2nd degré : 2 à 4 pages).
- Présence explicite d'une dimension interdisciplinaire.



Modalités de participation

Éligibilité

- Toute école ou établissement public ou privé sous contrat de l'académie.
- Participation possible pour une classe, un niveau, un cycle ou un établissement entier.

Calendrier prévisionnel : *Campagne 1 : « Route du Rhum Nov 2026 ».*

- Publication de l'appel : Janvier 2026
- Inscription des établissements : avril 2026
- Période de production : avril 2026 – décembre 2026
- Jury académique : 1^{er} trimestre 2027
- Valorisation et exposition académique : 1^{er} semestre 2027

Accompagnement

Les enseignants pourront s'appuyer sur :

- les ressources pédagogiques du Vendée Globe : <https://vendee-globe-junior.vendee.fr/espace-educatif/les-ressources-pedagogiques>
- les ressources nationales (Génération 2030, citoyenneté, santé, EAC, Développement Durable, site pédagogique de la course Vendée Globe) ;
- des interventions possibles du skipper ou de son équipe, en présentiel ou en visioconférence ;
- les ressources artistiques associées au projet (dont l'œuvre d'Hervé Di Rosa).

Critères de sélection des projets

1. Pertinence pédagogique et cohérence avec les objectifs du projet.
2. Qualité de la démarche d'apprentissage et de la progression.
3. Intégration d'une dimension culturelle, scientifique, citoyenne ou environnementale.
4. Originalité, créativité, intention artistique, niveau d'engagement collectifs des élèves.
5. Prise en compte des valeurs d'inclusion, d'égalité et de coopération.
6. Diversité des contextes et des approches.
7. Qualité de la production finale et de sa présentation.

Valorisation

L'ensemble des équipes participantes est invité à valoriser leurs réalisations au sein de leur établissement ou de leur territoire, notamment par des temps de restitution, de diffusion ou de présentation du projet.

Les projets se verront offrir la possibilité de faire naviguer le bateau Imoca « *Demain c'est loin* » sur la plateforme Virtual Regatta pendant les courses (Route du Rhum, Transat Café l'Or, Vendée globe...) et de la possibilité de venir visiter le bateau à quai en méditerranée accompagné par Nicolas Rouger (semestre 2).

D'autres valorisations seront également proposées :

- Entrée gratuite au salon nautique de La Ciotat du 13 au 19 avril.
- Participation à des actions de ramassage de déchets avec Nicolas Rouger et des associations partenaires.

Les productions sélectionnées feront l'objet :

- d'une exposition académique (physique et/ou numérique) ; Journée académique de la pédagogie.
- d'une mise en valeur sur les supports institutionnels ;
- d'une présentation lors d'un événement académique associant les partenaires du projet ;
- d'une transmission à l'équipe du skipper pour une valorisation nationale pendant les épreuves auxquelles il participe (lecture de nouvelles écrites par les élèves au cours des directs pendant les courses, au sommet des ascensions, dessins sur la voile du bateau).

Les projets les plus innovants et audacieux seront valorisés par le skipper et mis en avant par les services académiques.



APPEL À PROJETS « Demain c'est loin - Vendée Globe 2028 »

Académie d'Aix-Marseille - Année scolaire 2025-2026

1. Identification de l'école / établissement

- Nom :
- Code UAI :
- Adresse :
- Commune / Département :
- Nom du directeur / chef d'établissement :
- Courriel établissement :
- Téléphone :

2. Identification de l'équipe pédagogique porteuse du projet

- Coordonnateur du projet (nom, fonction, courriel) :
- Liste des enseignants impliqués :
- Disciplines concernées :

3. Catégorie du concours

Cocher la ou les catégories :

- ☐ Concours d'écriture (1er degré et collège)
- ☐ Concours de dessin (1er degré)
- ☐ Concours d'arts plastiques (2nd degré)
- ☐ Concours de création musicale (tous niveaux)
- ☐ Concours interdisciplinaire « Demain c'est loin » (tous niveaux)

4. Niveau(x) de classe concerné(s)

- Cycles / classes :
- Nombre d'élèves participants :

5. Résumé du projet (10–15 lignes)

Objectifs pédagogiques, articulation avec les programmes, liens interdisciplinaires, actions prévues.

6. Modalités prévues de restitution

- Type de production :
- Exposition interne : oui / non
- Participation à un événement local ou académique : oui / non

7. Engagement de l'établissement

Je soussigné(e), directeur(trice)/chef d'établissement, certifie l'engagement de l'équipe et l'inscription du projet dans la dynamique éducative de l'établissement.
Signature et cachet

Exemple de fiche projet pour les équipes pédagogiques

1. Titre du projet

...

2. Établissement, équipe et classes impliquées

- École / établissement :
- Enseignants référents :
- Disciplines associées :
- Effectifs concernés :

3. Problématique / intention pédagogique

Décrire la question directrice ou l'angle de travail choisi.

4. Objectifs d'apprentissage

- Compétences disciplinaires :
- Compétences transversales :
- Liens avec les parcours éducatifs (EAC, citoyen, santé, avenir, E3D) :

5. Déroulé du projet

- Séances prévues ;
- Activités interdisciplinaires ;
- Interventions possibles (visioconférences, partenaires) ;
- Productions attendues.

6. Modalités d'évaluation

- Critères ;
- Instruments (grille, autoévaluation, carnet de bord).

7. Besoins spécifiques ou partenariats

- Matériel ;
- Ressources numériques ou documentaires ;
- Liaison inter degrés éventuelle ;
- Partenariats extérieurs.

8. Modalités de valorisation

- Exposition interne ;
- Restitution orale ;
- Participation aux concours ;
- Publication numérique.

9. Calendrier prévisionnel

...

Règlement détaillé des concours

Article 1. Objet

L'appel à projets « Demain c'est loin – Vendée Globe 2028 » a pour objectif de valoriser la créativité, l'engagement citoyen et la réflexion des élèves autour des enjeux liés à l'aventure maritime, de montagne et écologique.

Article 2. Publics concernés

Le concours est ouvert :

- aux écoles publiques et privées sous contrat (cycles 2 et 3) ;
- aux collèges ;
- aux lycées généraux, technologiques et professionnels.

Article 3. Catégories

1. Concours d'écriture :
 - Nouvelles ou récits d'aventure.
 - Productions individuelles ou collectives.
2. Concours de dessin / arts plastiques :
 - Dessins (1er degré) ou créations plastiques / numériques (2nd degré).
3. Concours de création et d'interprétation musicale :
 - Création d'une chanson originale présentée sous forme d'un clip musical.
4. Concours interdisciplinaire :
 - Projet collectif intégrant au moins deux disciplines.
 - Production libre : vidéo, installation, exposition, carnet de recherche, dossier scientifique, action citoyenne.

Article 4. Thématiques

Les productions doivent s'inspirer au choix :

- de l'aventure maritime (voyage et traversée, Océan, Vendée Globe) ;
- de l'aventure en haute montagne et des grands espaces ;
- des enjeux climatiques et environnementaux ;

- des valeurs : engagement, inclusion, dépassement de soi, solidarité, créativité, responsabilité, respect du vivant.

Article 5. Contraintes de production

- **Écriture** : longueur indicative selon niveau ; format numérique ou papier.
- **Arts visuels** : formats libres ; photographies acceptées pour les productions volumétriques.
- **Arts musicaux** : production d'un clip musical.
- **Projet interdisciplinaire** : production + note explicative (1 à 4 pages selon niveau).
- Toutes les productions doivent être originales.

Article 6. Calendrier

- Publication de l'appel : Janvier 2026
- Inscription des établissements : avril 2026
- Période de production : avril 2026 – décembre 2026
- Jury académique : 1^{er} trimestre 2027
- Valorisation et exposition académique : 1^{er} semestre 2027

Article 7. Modalités d'envoi

Toutes les productions doivent être envoyées en version numérique à : DemainCLoin@ac-aix-marseille.fr

Article 8. Jury

Le jury académique sera composé de :

- membres des corps d'inspection ;
- enseignants experts dans les disciplines concernées ;
- représentants DAAC, partenaires du projet ;
- Nicolas Rouger et son équipe.

Article 9. Critères d'évaluation

1. Pertinence pédagogique et cohérence avec les objectifs du projet.
2. Qualité de la démarche d'apprentissage et de la progression.
3. Intégration d'une dimension culturelle, scientifique, citoyenne ou environnementale.
4. Originalité, créativité, intention artistique, niveau d'engagement collectifs des élèves.
5. Prise en compte des valeurs d'inclusion, d'égalité et de coopération.
6. Diversité des contextes et des approches.
7. Qualité de la production finale et de sa présentation.

Article 10. Droits de diffusion

Les productions peuvent être valorisées dans le cadre d'expositions académiques, locales, nationales ou numériques. Les établissements garantissent l'autorisation de diffusion des œuvres et des enregistrements impliquant des élèves.

Article 11. Récompenses

Les projets sélectionnés feront l'objet d'une valorisation officielle, d'une exposition académique, d'un retour personnalisé aux équipes, d'une transmission au skipper et à son équipe.

