

Ta mission ?

**Concevoir un jeu original, pour faire découvrir
et surtout faire aimer les héroïnes et héros**



DES HÉROÏDES D'OVIDE.

**Nous savons que toi et ta classe êtes prêts
à relever le défi ! Alors, c'est parti !**

INSCRIPTIONS ET PAIEMENT SUR LE SITE WWW.LECALAMEDOR.FR

AVANT LE 27/11/2026 - 22.00

ET DÉPÔT DES TRAVAUX

AVANT LE 15/01/2026 - 12.00

**Pas d'envoi postal du jeu en janvier, mais les gagnants s'engagent
à apporter ou à envoyer un exemplaire à la remise des prix,
qui aura lieu au Musée LUGDUNUM à Lyon le 20 mars 2027.**

Cet exemplaire sera donné au Calame d'Or.

**Primum :**

- Installe-toi confortablement pour lire au moins 5 des 8 lettres : **1, 3, 4, 7, 9, 10, 12, 17** des **Héroïdes** d'Ovide (collection conseillée : éditions Babel, traduction de Danièle Robert).
- Arme-toi d'un bic, d'un bloc et active ton sens de l'observation pour repérer un maximum de renseignements utiles : profils des héroïnes et héros, thèmes dominants, tournures latines frappantes, références mythologiques, codes de la lettre...
- Sois curieux, pose des questions, plonge-toi dans des cartes et des dictionnaires !

Chaque découverte t'aidera à réussir la phase suivante de cette mission.

Deinde : partage tes notes avec les autres membres de ton groupe. Avec cette base d'informations, mobilisez vos connaissances **pour concevoir un jeu original**, destiné à des joueurs de votre âge. Tous les jeux sont permis : jeu de cartes, de plateau, en ligne, de rôle, d'enquête, de stratégie, escape game, quiz interactif ou tout autre concept original !

Cave !

- N'utilise pas un jeu existant, sans y mettre ta touche personnelle : ta mission exige de l'originalité, pas du copier-coller.
- Ne construis pas une règle trop longue ou trop complexe.
- N'oublie pas le latin, n'utilise pas seulement le français ! **Sois malin pour mettre en valeur la langue d'Ovide !** (chacun est libre de mettre autant de mots latins qu'il souhaite 😊).
- Ne dépasse pas les délais fixés : le respect du timing fait partie intégrante de la réussite de ta mission.

Experimenta : mets ton jeu à l'épreuve, en le faisant tester par d'autres élèves, pour voir comment les joueurs interprètent les règles, progressent dans le jeu et réagissent au fur et à mesure. L'objectif ? **Transformer votre prototype en un jeu maîtrisé, fluide et cohérent.**

In fine : avec ton professeur, **avant le 15 janvier 2027 - 12.00**, dépose, sur notre plateforme, un document format PDF de 3 pages, comportant :

- **1^{ère} page :**
 - Le nom de ton jeu et de ta classe.
 - Un lien Youtube^A (**visibilité privée recommandée**) vers une vidéo montrant le début d'une partie (**2 mn maximum**) ou un lien pour les jeux en ligne avec son code source.
 - Un texte de présentation expliquant le principe du jeu (10 lignes maximum).
- **2^{ème} page :**
 - Une règle du jeu claire et complète
 - 3 photos ou captures d'écran des outils nécessaires pour jouer
- **3^{ème} page :**
 - Une courte explication racontant comment toi et ta classe avez travaillé, quelles difficultés, pièges, joies vous avez rencontrés (15 lignes maximum).

^A L'utilisation d'un seul outil nous permettra une lecture et une correction plus faciles.



Nota Bene :

- Le concours est accessible aux élèves de 4^e ou 2^e secondaire en Belgique et implique la participation du groupe classe entier.
- Un professeur peut inscrire plusieurs classes.
- Pour que l'inscription soit validée, **une adhésion de 10€ au Calame** par collège ou professeur et une participation d'**1€20 par élève** participant sont **à régler avant le 27/11/2026**.
- Les professeurs doivent demander à leurs élèves de signer une autorisation au droit à l'image ([à télécharger ici](#)).
- Pour les jeux en ligne, merci de fournir le code d'intégration, format html, sur le pdf.
- Pour les classes primées, un exemplaire du jeu devra être remis à l'association du Calame d'Or, le jour de **la remise des prix à Lyon, Musée LUGDUNUM, le 20 mars 2027**. Notez bien la date dès l'inscription ! Pour ceux qui ne pourront pas se déplacer à la remise des prix, il leur sera demandé d'envoyer leur jeu par la poste.