



NUMÉRO 3 - JUIN 2024

La Gazette de Matisse

*AVEC LE SOUTIEN DE
L'ASSOCIATION POV
(EX-SKYZO MÉDIA)*



REPORTAGES :

**Zoom sur l'Égypte
Que visiter au Japon ?**

SONDAGE :

Les ados et leur téléphone

INTERVIEW EXCLUSIVE :

Maëlys Camus



Édito

Nouvelle maquette pour ce numéro 3 de la Gazette, qui a été réalisé avec le concours de deux professionnels du journalisme, membres de l'association POV : Ambrine Ziani et Sofiane Zekri. Nous les remercions chaleureusement pour l'aide qu'ils nous ont apportée tout au long de l'année.

Combien de temps occupe le téléphone dans votre journée ? Vous trouverez un sondage effectué au collège Matisse... Je vous laisse découvrir le résultat ! Pour continuer avec la technologie, allez ensuite voir un peu du côté des hackers, à moins que vous ne préféreriez des conseils pour vous en sortir avec un Rubik's cube ?

Pour ceux qui aiment les animaux, vous apprendrez toutes sortes de choses sur les serpents, et découvrirez quels sont les différents niveaux de danger possibles pour les animaux dans le monde actuel.

Vous trouverez aussi des idées de voyages ou sorties culturels (Grèce, Égypte, Japon, Paris), ainsi que des rubriques sportives pour en savoir davantage sur le horse-ball ou le twirling bâton.

Si le cinéma vous intéresse, vous trouverez la réponse à certaines questions que vous vous posez peut-être au sujet des effets spéciaux. Et enfin, côté jeux vidéo, une comparaison détaillée entre *Monster Hunter* et *Monster Hunter Stories*.

Bonne lecture,
Mme Carrière

Sommaire

La vie au collège

3 – Sondage : Combien de temps passe un ado sur son téléphone ?

Technologie

4.-. Trois hackers qui ont marqué l'histoire

8 – Comment fonctionne un Rubik's cube ?

Animaux

10 – Les serpents dans leur vraie nature

12 – Les différents niveaux de danger pour les animaux dans le monde

Voyages et sorties

17 – Les différentes légendes sur la déesse Athéna

18 – Zoom sur l'Égypte

21 – Que visiter au Japon ?

23 – Paris, la ville qui ne dort jamais

Sports

25 – Début de saison prometteur pour l'équipe de Txiki

27 – A la découverte du twirling bâton : Maëlys Camus

Cinéma

29 – Le secret des effets spéciaux

Jeux vidéo

31 – Différences entre *Monster Hunter* et *M. H. Stories*

Combien de temps passe un ado sur son téléphone ?

En ce lundi 12 janvier 2024 dans la cour du collège Henri Matisse, nous allons faire un sondage pour savoir combien de temps les élèves passent en moyenne sur leur téléphone.

Par Sacha de Lapparent



Adolescent consultant son téléphone dans une pièce sombre / Pexels

En France, un ado entre 11 et 15 ans passe en moyenne 2h30 par jour sur son téléphone. Idéalement il devrait n'y passer que 2h00 maximum (d'après le Ministère de l'Éducation Nationale).

Nous avons fait un sondage auprès de 30 élèves de 6ème, 30 élèves de 5ème, 30 élèves de 4ème et 30 élèves de 3ème de notre collège (dont 50 % de filles et 50 % de garçons).



Pour précision, nous rappelons que ce sondage a bien été fait auprès des élèves.

Voici les résultats : Un élève du collège Henri Matisse passe en moyenne 3h13 sur son téléphone.

Classe	Temps passé	Garçons	Filles
6ème	2h30	3h26	1h43
5ème	3h49	3h25	4h14
4ème	3h37	3h24	3h51
3ème	2h55	3h22	2h40

Comme on peut le constater, les ados du collège Matisse passent trop de temps sur leur téléphone.

Trois hackers qui ont marqué l'histoire

De Grace Murray Hopper, scientifique et mathématicienne américaine du XX^{ème} siècle, au mouvement des Anonymous sur Internet, en passant par Adrian Lamo, mort en 2018, ces diverses personnalités ont exercé, chacune à leur façon, une influence importante sur le monde de l'informatique.

Par Lina SAINZ

Grace Hopper, créatrice du hacking



Grace Hopper, 1984 / britannica.com

Grace Murray Hopper (9 décembre 1906 - 1er janvier 1992) est une scientifique et mathématicienne américaine, pionnière de l'informatique. Elle a réalisé le premier compilateur en 1951, et a conçu l'un des premiers langages de programmation évolués, le COBOL.

Grace Hopper, également connue sous le nom d' «Amazing Grace», était une légende dans le domaine de l'informatique. Elle était une mathématicienne et une informaticienne visionnaire dont les contributions ont eu un impact profond sur l'industrie informatique moderne.

Hopper est souvent créditée pour avoir développé un programme qui traduit le code source écrit par les humains en langage machine compréhensible par l'ordinateur. Cela a énormément facilité la programmation et a ouvert la voie à l'essor de l'informatique en tant que discipline.

Pendant la Seconde Guerre mondiale, Hopper a servi dans la marine américaine, où elle a été impliquée dans la programmation du Mark I, l'un des premiers calculateurs électroniques.

Son héritage se perpétue aujourd'hui à travers diverses initiatives éducatives et des prix portant son nom, qui honorent l'excellence dans le domaine de l'informatique et encouragent les femmes à poursuivre des carrières dans les sciences informatiques.

Grace Hopper est décédée en 1992, mais son impact sur l'informatique et son héritage en tant que modèle et source d'inspiration pour les générations futures restent indélébiles.

Adrian Lamo, hacker de génie



Patrick Semanski

Ce hacker exceptionnel est connu pour avoir infiltré le réseau de grandes entreprises comme Yahoo, New York Times, Google et même Microsoft ! Adrian Lamo était surnommé « le hacker sans abris » car il commettait ses méfaits depuis des points d'accès wifi comme dans les cafés ou dans des bibliothèques . Son activité de hacker avait été mise au jour quand il avait piraté le Times et s'était permis d'ajouter son nom à la base de données du journal.

Il avait été invité à la télévision, où l'on lui avait demandé de faire une démonstration. En moins de 5 minutes et en direct, il avait pris le contrôle de la chaîne avec facilité. En 2010, un nouveau scandale avait éclaté pour Adrian : il était impliqué dans l'affaire Wikileaks, une organisation et un site web qui dévoilent des informations confidentielles. Après avoir été attrapé, Adrian avait dénoncé les siens en dévoilant l'identité de Chelsea Manning, une hackeuse à l'origine de Wikileaks, et qui avait failli être condamnée à mort. Il meurt le 14 mars 2018, après une longue vie de pirate informatique.

Anonymous, des hackers de l'ombre



Logo d'Anonymous – Crédits : Anonymous

Anonymous (en français : les « Anonymes ») est un mouvement cyber activiste, se manifestant notamment sur Internet. Le nom de ce collectif est considéré comme un mot fourre-tout désignant des membres de certaines communautés d'internautes agissant de manière anonyme dans un but particulier, initialement la liberté d'expression. Il est ressorti de l'ombre après le meurtre de George Floyd, un africain tué par un policier blanc.

Bien que ce ne soit pas lié à une entité spécifique, plusieurs sites internet y sont fortement associés, notamment des systèmes de bulletins électroniques tels que 4chan et Futaba, leurs wikis respectifs. Le nom Anonymous est inspiré par l'anonymat d'utilisateurs postant des images et des commentaires sur Internet. L'utilisation du terme Anonymous, dans le sens d'identité partagée, a commencé sur les sites, où la mention « Anonymous » est attribuée aux visiteurs qui publient des commentaires sans identification.



themoviedb.org/Rocketguy

Les Anonymous n'agissent pas que sur le web, et des manifestations sont régulièrement organisées sous forme de « raids ». Les participants descendent alors dans la rue, la plupart du temps munis d'un masque inspiré du film *V pour Vendetta* du réalisateur James McTeigue.

Anonymous n'étant ni une organisation, ni un quelconque club, il est impossible de le rejoindre. Officiellement, il n'y a pas de chef, pas de frais, pas de classement, moyen de communication unique. Anonymous est réparti sur plusieurs médias en plusieurs langues.

The Matrix, la naissance d'une nouvelle ère



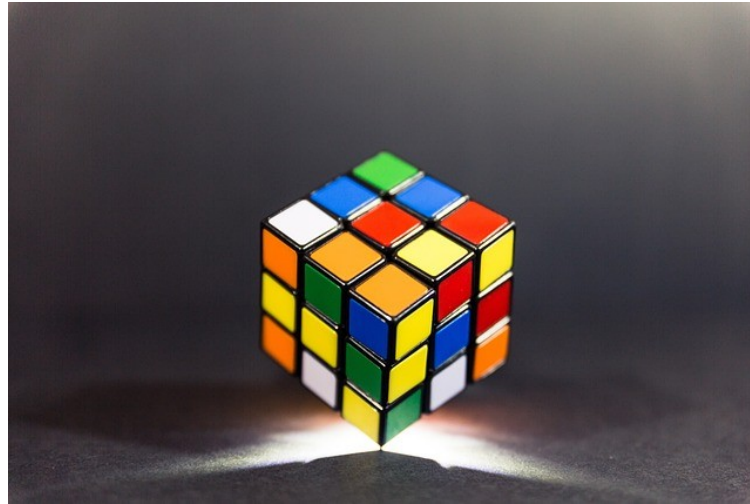
En résonance avec le sujet des hackers et de l'informatique, cette série de films de science-fiction écrits par les sœurs Wachowski et sorti en 1999 : Le premier film du Matrix raconte l'histoire de Thomas Anderson, un employé d'une entreprise de software. Connue dans le milieu des hackers sous le pseudonyme de Neo, il est réveillé de l'illusion et amené dans le monde réel par Morpheus. Ce dernier lui explique la situation réelle. Une communauté d'humains libres, basée dans la ville souterraine de Zion, résiste aux Machines et s'efforce de vaincre le système de la Matrice. Ces humains libres peuvent eux aussi s'introduire dans la Matrice, en se cachant dans les tunnels de service sous le monde de la surface à bord de leurs vaisseaux.

Cependant, lorsqu'ils se connectent à la Matrice ils sont traqués par les agents du monde des Machines. Des agents qui ont l'apparence d'agents des services secrets (costumes, oreillettes et lunettes de soleil). Les humains qui se connectent à la matrice peuvent améliorer leurs capacités (combat, conduite) en se transférant des données. Toutefois, les agents sont puissants et les humains peuvent mourir dans la matrice, car l'esprit croit que c'est réel.

Comment fonctionne un Rubik's Cube ?

Sept étapes pour résoudre le rubik's cube d'une manière méconnue.

Par Sofia Collenot-Duisit



Pixabay

Le Rubik's cube ou cube de Rubik est un casse-tête cubique qui porte le nom de son inventeur : Ernő Rubik, un architecte hongrois. Ce dernier le créa le 19 mai 1974, alors qu'il n'avait que 29 ans. Son hobby était de créer des objets créatifs en bois, uniquement en bois brut et sans couleur. Un jour il réalisa un cube, il le tourna dans tous les sens et là... il se rendit compte qu'il n'arrivait plus à lui rendre sa forme originale. Heureux de son invention, il alla déposer le brevet en Hongrie.

Avant de commencer les étapes il faut se familiariser avec le vocabulaire. Le rubik's cube est un cube constitué de 6 faces, donc de 6 couleurs et de 6 centres de faces unicolores, de 12 arêtes, bicolores, et de 8 coins tricolores, un rubik's cube est donc fait à partir de 26 petits cubes tous différents. Les couronnes sont « les étages » du rubik's cube. Chaque côté ou face de rubik's cube correspond à une lettre, quand on tient le cube dans un sens, la face en face du joueur se nomme F, celle à droite R, à gauche L, en bas D, en haut U et à l'arrière B. Lorsqu'il y a une apostrophe après la lettre cela signifie que l'on doit faire le mouvement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Étape 1 : faire la croix blanche

Trouver le centre blanc pour pouvoir commencer la croix. Trouver une arête avec du blanc, puis la connecter avec le centre blanc et le centre de la seconde couleur de l'arête. Si l'arête est au bon emplacement mais à l'envers il faut effectuer l'algorithme suivant : $R'.U.F'.U'$.

Étape 2 : faire la face blanche et la première couronne

Prendre la croix blanche face à soi. Localiser un coin avec du blanc pour l'emmener au bon endroit, c'est-à-dire dans la colonne passant par les trois couleurs du coin. Puis effectuer autant de fois que nécessaire cet algorithme : $R'.D'.R.D.$ et faire cela avec les autres coins.

Étape 3 : faire la deuxième couronne

Il faut d'abord mettre la face blanche en bas. Puis tourner la face supérieure du cube (U), afin qu'une des arêtes (sans jaune) soit alignée avec le centre de la deuxième couronne. Deux possibilités : soit la couleur supérieure de l'arête correspond à la couleur du centre de la face de droite (R) et il faut effectuer l'algorithme suivant : U.R.U'.R'.U'.F'.U'.F. soit elle correspond à celle de gauche et il faut effectuer l'algorithme suivant : U'.L'.U.L.U.F.U'.F'. Si une arête est au bon endroit mais à l'envers, effectuer une fois l'algorithme pour qu'une autre arête prenne sa place.

Étape 4 : construire la croix blanche

Pour l'instant les arêtes n'ont pas besoin de correspondre aux autres pièces centrales de la deuxième couronne. Trois cas de figure possibles :

- Il n'y a que le centre jaune
- Il y a une ligne horizontale jaune au centre de la face
- Il y a un «L» inversé jaune en haut à gauche de la face

Dans tous les cas, effectuer l'algorithme suivant : F.U.R.U'.R'.F'. Le répéter autant de fois que nécessaire pour obtenir la croix jaune.

Étape 5 : orientation des coins jaunes pour finir la face jaune

Trois cas s'offrent au joueur :

- Juste la croix jaune sans coins jaunes
- 1 seul coin jaune
- 2 coins jaunes

Peu importe le cas de figure que le joueur a, il devra dans tous les cas effectuer un seul et même algorithme, l'important est juste de bien positionner le rubik's cube avant de commencer. Si le joueur se trouve dans le cas n°1 sans coins, il ne doit pas y avoir de coin jaune sur la face à votre gauche. Si le joueur n'a qu'un seul coin jaune, il faudra que le coin jaune se situe en bas à gauche de la face jaune. Enfin si le joueur a 2 coins jaunes, il doit y avoir un coin jaune en haut à gauche de la face qui se trouve face à lui. Maintenant que le joueur a placé le cube correctement, il doit effectuer l'algorithme suivant : R.U.R'.U.R.U². Et le répéter autant de fois que nécessaire pour avoir la face jaune résolue en replaçant toujours le cube correctement.

Étape 6 : positionner les coins jaunes

Trouver une face dont les coins sont bien positionnés, puis positionner la face sous le cube pour avoir devant vous la face blanche et effectuer l'algorithme suivant : R'.U'.R'.D².R.U. R'.D².R². Si jamais vous n'avez pas les deux coins bien positionnés, il suffit d'effectuer deux fois l'algorithme.

Étape 7 : terminer le cube

Il y a sûrement une face avec une couleur unie. Si les arêtes doivent être déplacées vers la droite, effectuer l'algorithme suivant : R.U'.R.U.R.U.R.U'.R'.U'.R'². Si les arêtes doivent se déplacer à gauche, effectuer l'algorithme suivant : L.U.L.U'.L.U'.L.U.L'.U.L'². Pour finir il y a un dernier cas possible : il n'y a aucune face unicolore, et il faut effectuer deux fois l'algorithme.

Les serpents dans leur vraie nature

A quoi reconnaît-on un serpent venimeux, comment se passe la mue d'un serpent, quelle est sa morphologie, ou encore, quelles sont les espèces de serpents les plus connues ?

Par Elia Lemaire



© Getty - suebg1 photography

Tous les serpents ont un ancêtre commun, un ancêtre à pattes. De nos jours nous pouvons trouver des traces de ces pattes, on les appelle les ergots. Les serpents sans pattes apparaissent entre 150 et 120 millions d'années avant la disparition du dinosaure. Les serpents sont des reptiles squamates, tout comme les lézards. La loi autorise à tuer un serpent en cas de légitime défense et si l'espèce est venimeuse. Les serpents ne mordent que lorsqu'ils se sentent menacés. Ils forment tous ensemble le groupe des ophidiens. La famille des colubridés (couleuvres) est la plus nombreuse, elle contient 2500 espèces. Vipères et crotales appartiennent à la famille des vipéridés, boas et pythons à celle des boïdés. Les crotales, contrairement à ce que l'on pense, vivent aussi bien dans les régions sèches que les régions humides d'Amérique du Nord. On compte à l'intérieur de la famille des crotales une trentaine d'espèces. Les serpents les plus connus sont les pythons et les boas, mais aussi les vipères.

Le serpent venimeux

Les vipéridés peuvent être venimeux ou non, cela est très important. Comment le savoir, et ne pas succomber à une attaque ? Une fois sur dix, il y a quelque chose qui vous permettra de distinguer un serpent inoffensif d'un serpent dangereux, c'est son expression. Des expériences ont permis de savoir que les serpents venimeux ont une expression vicieuse, déplaisante, tandis qu'un serpent inoffensif aura une expression plutôt douce et innocente. Cette distinction très simpliste entre espèces dangereuses et espèces inoffensives a été faite par un herpétologue américain du nom de Hyatt Verrill en 1943.

La mue du serpent

Les serpents vivent quelque chose de particulier, spécifique aux reptiles : la mue. Cette sorte de peau qui s'enlève à un moment indéterminé. Cette période est souvent difficile pour un serpent, car le phénomène peut durer d'une à trois semaines. C'est aussi un moment douloureux, car il doit frotter son museau contre un objet dur. De plus, c'est compliqué car la mue peut rester accrochée au serpent. Au début de sa vie, un serpent va

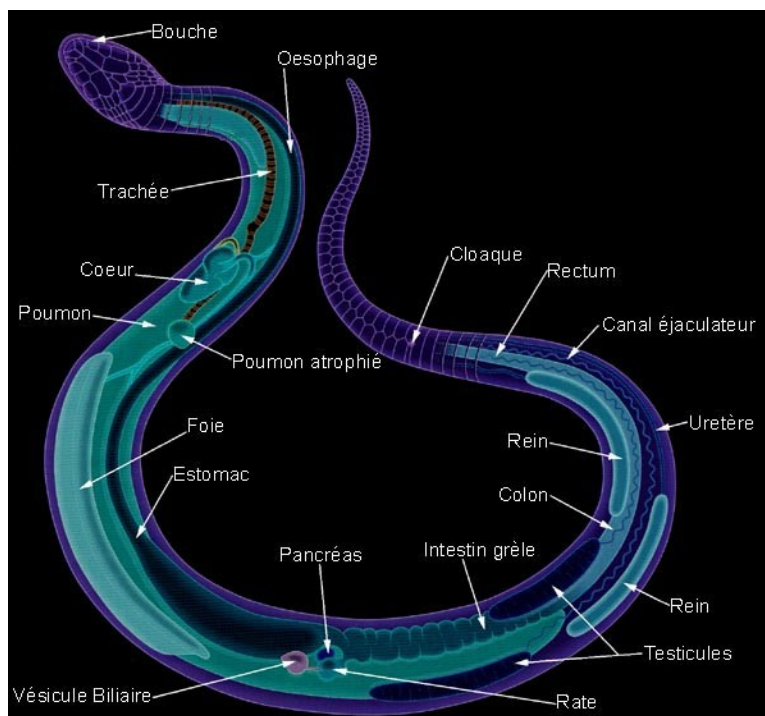
muer plusieurs fois par an. Heureusement il ne peut pas mourir de douleur à cause de sa mue.



www.aquasportail.com

La morphologie du serpent

Les serpents ont à peu près 200 à 400 vertèbres. Mais où sont donc les organes des serpents ? Avec leur petit corps tout fin, il n'y a pas vraiment de place... Eh bien, étonnamment tout rentre. Les organes sont un peu recroquevillés sur eux-mêmes, mais les serpents arrivent à vivre ainsi.



www.reptilic.com

Les différentes espèces de serpents

On trouve sur terre 3 400 espèces de serpents, dont seulement moins de 10 % sont venimeuses. Les espèces les plus connues sont :

– Les cobras. Cette espèce est la plus connue. Dès qu'on dit serpent, on pense tout de suite aux cobras royaux ou autres. Le cobra est un élapidé possédant des crochets fixes à l'avant de la mâchoire, et le cobra royal est le plus grand des serpents venimeux. Sa morsure peut tuer un éléphant. Lorsqu'il est en position de combat, une coiffe s'étend. Les cobras se rencontrent en Asie et en Afrique, depuis près de 20 millions d'années. Ils tuent beaucoup de gens en Asie du Sud-Est, car ils sont très intéressés par les cultures et les

rats qui s'y trouvent. Ils sont aussi beaux que dangereux et il vaut mieux ne pas les rencontrer.

– Les vipères. Comme les cobras, dès qu'on dit serpent, on pense tout de suite aux vipères. Ces serpents sont très petits et venimeux, ils sont vivipares, et vivaient autrefois dans les régions très chaudes ou très froides de l'ancien monde. Les vipères sont des serpents qu'on peut distinguer très facilement. Les vipères ont des queues très courtes, qui se rétrécissent brusquement, et une pupille en fente verticale. En France, il existe 4 espèces de vipères, surtout au sud de la Loire.

En danger, disparu...

Quels sont les différents niveaux de danger pour les animaux dans le monde ?

A l'heure actuelle il est plus important que jamais de se soucier des animaux en danger. Les causes de leur disparition varient d'une espèce à l'autre, et l'urgence est plus ou moins grande.

Par Marion Gaudière et Alice Martin





conservation-nature.fr

Le Harfang des neiges est une chouette des neiges nocturne. Elle vit en Russie, en Amérique du Nord et au Groenland. Elle se nourrit de campagnols, de lièvres et d'oiseaux. Elle est en danger à cause du réchauffement climatique. Son statut est *vulnérable*.



ensemblepourlesanimaux.org

Le tigre du Bengale est un des plus grands félins du monde. Il vit en Inde et se nourrit de viande : sanglier, cerf, buffle et grenouille. Il est en danger à cause du braconnage. Son statut est *en danger*.



wallhere.com

Le lynx boréal vit en France. Il reste en France moins de 200 individus de cette espèce. Ce lynx se nourrit de chevreuils, chamois, petits rongeurs, insectes et oiseaux. Il est en danger à cause du braconnage. Son statut est *en danger*.



bpzoo.org

Cet éléphant vit en Afrique. Il mange des feuilles d'arbres, du bambou et des fleurs. Il est herbivore. Il est en danger à cause du changement climatique et du braconnage. Son statut est *en danger critique*.



todayifoundout.com

Le panda roux, aussi appelé « renard de feu », vit en Himalaya et en Chine. Il a un régime omnivore. Il est en danger à cause de la destruction de son habitat et du braconnage. Son statut est *en danger critique*.



klook.com

Le koala vit en Australie. Il est herbivore et se nourrit principalement d'eucalyptus. Il est en danger à cause du réchauffement climatique, du braconnage et des feux de forêt. Son statut est *en danger*.



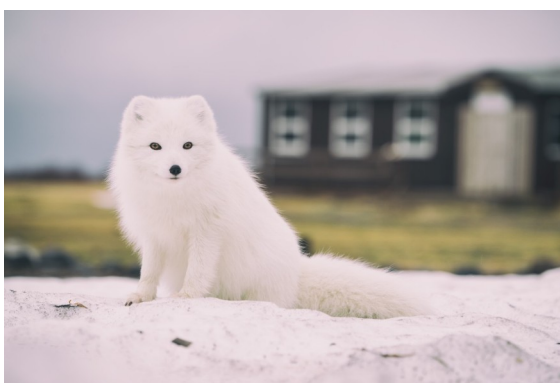
flickr.com

Le pinché à crête blanche vit en Amérique du Sud. Il se nourrit d'insectes et de fruits. Il est en danger à cause de la déforestation. Son statut est *en danger critique*.



ARDEA/Mary Evans/SIPA

La grenouille dorée de Panama vit en Amérique centrale, au Panama. Elle se nourrit principalement d'insectes, et elle est extrêmement toxique. Elle est en danger à cause du braconnage. Son statut est *presque disparu*, on estime qu'elle a disparu à l'état sauvage.



Creative Commons CCO

Le renard polaire vit en Arctique. Il se nourrit de viande (lapin...). Il est en danger à cause du braconnage. Son statut est *en danger*.



wwf.ca

L'ours polaire vit au Groenland. Il se nourrit de poisson. Il est en danger à cause du réchauffement climatique et du braconnage. Son statut est *vulnérable*.



Callas 11

Le narval vit dans les eaux froides de l'Arctique. Il se nourrit de mollusques, crustacés... Il est en danger à cause du braconnage de sa corne. Son statut est *en danger*.

Ordre d'extinction

- *Préoccupation mineure* : on ne se préoccupe pas de l'animal, il n'est pas en danger.
- *Quasi vulnérable* : on s'occupe peu de l'animal.
- *Vulnérable* : on s'occupe de l'animal.
- *En danger* : il faut s'occuper de l'animal.
- *En danger critique* : si l'on ne s'en occupe pas, l'animal va disparaître.
- *Presque disparu* : situation d'alerte, l'animal va bientôt disparaître.
- *Disparu* : l'animal est disparu, c'est trop tard.

En 2024, il y a environ 41 000 espèces en danger.

En 2024, 186 espèces ont disparues dans le monde.

En 2010, il y avait 2700 espèces en danger .

En 2010, il y avait 100 espèces disparues.

Quelles sont les différentes légendes sur la déesse Athéna ?

Naissance, origine du symbole de son bouclier, emblème ou encore le passé d'Athènes... Zoom sur la déesse Athéna en plongeant dans ses légendes.

Par Emma Lacroix



Aurore Billard

Athéna est la déesse de la sagesse et de la guerre. Son nom latin est Minerve. Ses parents sont Zeus (le dieu des dieux) et Métis (une mortelle). Avant sa naissance, un oracle révèle à Zeus qu'il serait détrôné par le fils de sa fille, alors l'oracle lui conseille d'avaler sa femme. Zeus fait ce que l'oracle lui dit, mais lors de la naissance, Zeus a des douleurs au crâne, alors il demande à Héphestos de lui frapper la tête avec un marteau. Héphestos le fait, et Athéna apparaît. Elle est la protectrice d'Athènes:

Le nom grec d'Athènes est Ἀθῆναι ou athênai. Athéna et Poséidon veulent chacun être le protecteur de cette ville. Cécrops* doit décider lequel des deux sera son dieu protecteur. Mais pour cela, ils doivent offrir aux habitants quelque chose qui serait intéressant. Poséidon frappe un rocher et de l'eau salée en jaillit, tous les hommes votent pour lui. Quant à Athéna, elle plante un olivier (symbole de paix), les femmes sont plus nombreuses que les hommes, et Athéna l'emporte.

Le symbole d'Athéna est le serpent, car un jour une personne nommée Méduse* se vante de sa chevelure devant elle. Alors, énervée, elle transforme les cheveux de Méduse en serpent. Plus tard, un jeune homme nommé Persée* lui coupe la tête avec l'aide d'Athéna. Puis Athéna l'enferme dans son bouclier.

Un jour, une femme nommée Arrachné prétend être la meilleure tisseuse, meilleure qu'Athéna. Puis Athéna arrive chez elle déguisée en vieille femme pour observer son travail. Arrachné n'ayant pas reconnu la déesse, se vante de son talent. Elle défie Athéna et

elle brode les scandales des dieux. Fâchée, Athéna lui dit « *Tu veux tisser toute ta vie? Très bien, alors tu tisseras toute ta vie !* » Et elle la transforme en araignée.

Athéna est souvent représentée avec une chouette, car c'est son symbole. On lui attribue ainsi la sagesse et l'intelligence de cet oiseau.

Athéna, Zeus et d'autres dieux combattent les géants car ceux-ci se rebellent. Lors d'une bataille contre eux, Athéna finit par tuer le géant Encelade. Puis elle l'enterre sous l'île de Sicile.

En Grèce, des monuments sont encore à l'effigie d'Athéna : la statue monumentale au Parthénon d'Athènes, la Tholos à Delphes (sanctuaire d'Athéna)...

Lexique :

Cécrops : ancien roi d'Athènes.

Méduse : gorgone mortelle avec des serpents sur la tête.

Persée : héros chargé de tuer Méduse.

Zoom sur l'Égypte

Située au Nord-est de l'Afrique, et avec Le Caire pour capitale, l'Égypte est connue pour ses spécialités culinaires et ses sites touristiques.

Par Anaïs Bonin Lanoë



voyagesmicheline.com



getwallpapers.com

Les spécialités culinaires

Le Carcadet



Anais Bonin Lanoë

Le Carcadet est une boisson sans alcool essentiellement composée d'hibiscus.

Le Koshari



A. B. L.

Le Koshari est un plat constitué de féculents, de pois chiches, et de sauce tomate.

Le pain Baladi



A. B. L.

Le pain Baladi est un pain plat avec de l'huile.

Le Kahk



A. B. L.

Le Kahk («gâteau» en français), est un biscuit brioché à base d'amandes et d'eau de fleurs d'oranger, ou bien une sorte de beignet aux dattes.

Les trois lieux en l'Égypte à visiter absolument

Le temple de Philae



A. B. L.



A. B. L.

Situé à côté du barrage d'Assouan en Haute-Egypte, le temple est situé sur une petite île où l'on peut se rendre en bateau. Il est nommé « perle d'Égypte » à juste titre : c'est un temple magnifique. Ce temple est dédié à la déesse Isis.

Abu Simbel



A. B. L.



A. B. L.

Situé en Haute-Egypte, ce temple est vraiment l'un des sites à visiter. Il a été entièrement reconstruit et il est vraiment splendide. Il faut deux heures pour y aller en car à partir d'Assouan.

Les pyramides et le sphinx



A. B. L.



A. B. L.

Situés à côté du Caire en Basse-Egypte, c'est LE lieu à visiter. La ville du Caire s'en rapproche de plus en plus, ce qui est vraiment dommage car cela apporte une couche de pollution à côté des pyramides.

Les sites historiques ci-dessus sont des lieux à découvrir, car leur histoire et leur beauté sont extraordinaires.

Que visiter au Japon ?

Les cerisiers en fleurs, la Tour de Tokyo, le parc Naruto, ou encore la ville de Nara : quatre manières de visiter ce pays.

Par Sophie Al Salem



© Getty Images / WLDavies

Si l'on cherche un endroit romantique, la courte période du Sakura (cerisier) est le meilleur moment. Au printemps, c'est l'éclosion des bourgeons, et les cerisiers sont recouverts de fleurs roses. C'est vraiment magnifique, beaucoup de personnes se déplacent pour les voir et amènent leur pique-nique. Cependant le réchauffement climatique perturbe la floraison, et il devient difficile de savoir au juste à quel moment elle va se produire.



Côté monuments, il y a par exemple la tour de Tokyo. C'est une tour qui ressemble à la tour Eiffel, mais elle est rouge et mesure 332,6 mètres de hauteur. Elle est aussi très connue, elle s'illumine et elle est très belle la nuit, on peut monter dessus.



dozodomo.com

Pour les fans d'animés, au Japon il y a le parc Naruto, avec des pièges. Il y a des labyrinthes, on fait de l'accrobranche, ils ont fait en sorte que le décor ressemble totalement à l'animé. Il faut aussi réaliser des missions, et lorsque l'on réussit, on peut gagner des bracelets ou garder certains objets.



Au Japon il y a aussi la ville de Nara. C'est la ville des cerfs, où les cerfs se promènent en toute liberté. Ils passent à côté des humains, et c'est vraiment mignon, on peut leur donner à manger, on peut les toucher.

Paris, la ville qui ne dort jamais

A l'approche des Jeux Olympiques 2024, promenade au cœur d'une des villes les plus connues au monde, la ville lumière.

Par Arthur Pesnin



La tour Eiffel

Les monuments les plus visités à Paris

1. La cathédrale Notre-Dame : 12 000 000 visiteurs
2. La basilique du Sacré-cœur : 10 000 000 visiteurs
3. Le musée du Louvre : 7 039 000 visiteurs
4. La tour Eiffel : 5 934 000 visiteurs
5. Le Centre national d'art et de culture George-Pompidou : 3 335 509 visiteurs
6. Le musée d'Orsay : 2 997 622 visiteurs
7. La Cité des Sciences et de l'Industrie : 2 196 194 visiteurs
8. La chapelle Notre-Dame-de-la-Médaille-Miraculeuse : 2 000 000 visiteurs
9. Le Jardin des plantes (avec le Muséum d'histoire naturelle et la Ménagerie) : 1 586 586 450 visiteurs
10. L'Arc de Triomphe : 1 342 361 visiteurs
11. La fondation d'entreprise Louis Vuitton : 1 205 063 visiteurs



La cathédrale Notre-Dame
www.thehistoryhub.com



La pyramide du Louvre

Paris, ce n'est pas que des monuments, c'est aussi, entre autres, de la gastronomie à toutes les rues, et ce n'est pas que de la baguette, du fromage et du bon vin, ce sont des plats élaborés comme dans les restaurants *Le Clarence*, dans le 8ème arrondissement, ou *Le Doyenné* (à 36 km de Paris).



stock.adobe.com by shockfactor.de

Mais il faut revenir dans le passé pour comprendre le présent et le futur de cette très belle ville. C'est au VIème siècle que Clovis décide d'installer le pouvoir politique du royaume dans la cité de Paris. Cette position en tant que capitale sera confirmée par les Capétiens, après une parenthèse de deux siècles, durant l'époque carolingienne. Paris est devenue par la suite un des premiers centres en Europe pour l'enseignement et les arts. Et que ce soit avec la Fronde, la Révolution française ou mai 1968, Paris a toujours été au cœur des événements qui ont marqué l'histoire de la France.

Début de saison prometteur pour l'équipe de Txiki

Le 28 janvier 2024 au haras de Jardy s'est déroulé un match de horse ball qui a opposé les équipes de Brimborion et de Txiki, catégorie minime deuxième année.

Par Benoît Morin à Marnes-la-Coquette (Hauts-de-Seine)



<http://wordpress.txikiponeys.fr/equifun/>



<https://www.horse-ball.org>

Le horse ball est un sport d'équipe qui se joue avec un ballon entouré d'anses, et à quatre sur le terrain. Le principe est simple, mettre le ballon dans le but adverse. Le horse ball comporte beaucoup de règles, car il ne faut pas que les chevaux ou les joueurs se blessent. Ce jeu a été inventé vers la fin des années 70. C'est une adaptation française du jeu de Pato argentin. La remise en jeu du ballon après un but s'effectue sur le milieu du terrain, dans le sens de la longueur. Chaque équipe forme un couloir vertical de deux chevaux, face au lanceur de l'équipe qui a reçu le but.

Nous avons rejoint le terrain où se produiront les équipes. Au bout de cinq minutes, l'équipe de Brimbo entre sur le terrain au galop suivi de l'équipe de Txiki, les joueurs prennent connaissance du terrain. L'engagement a été sifflé pour Brimborion (Brimbo), il doit pour rappel se faire au galop. C'est le début du match. L'engagement a été réussi par le numéro 5, Gustave de Brimbo. Ils se réorganisent au fond du terrain et partent en attaque, ils se font des passes et le numéro 1 tente de shooter, mais rate de peu. Puis c'est un ramassage de Brimbo, qui fait une passe à Gustave le numéro 5, lequel tente de marquer, mais se fait pousser sur l'aile droite par le numéro 1 de Txiki. La numéro 3 de l'équipe de Txiki arrive à arracher le ballon à Gustave le numéro 5. Puis elle lance une attaque contre la défense de Brimbo, elle faillit tomber mais réussit à rester sur son cheval. Elle ne se décourage pas et tente de lancer une nouvelle attaque, mais une fois de plus elle est contrainte de se replier sur l'aile gauche. Lorsqu'elle ressort de la défense, un temps mort est sifflé par l'arbitre. Pour l'instant le score est de 1-0 en faveur de Brimbo.

Une pénalité 3 a été sifflée par l'arbitre pour l'équipe de Brimbo. Ils se mettent donc en place, mais leur attaque est repoussée très rapidement par l'ensemble de l'équipe adverse. Ils rentrent donc au fond du terrain suivis du numéro 4 de Txiki qui réussit à faire un très bel arrachage. Il retourne avec son équipe et lance une attaque qui se passe très rapidement, le numéro 4 tente de marquer, mais cela tire de nouveau à côté. On peut observer que la tension monte du côté de l'équipe de Txiki, qui se précipite en attaque pour égaliser le score. Ils galopent, se font des passes, et marquent le but de l'égalisation sans même que l'équipe de Brimbo n'ait pu réagir.

Égalité avant la mi-temps

Les équipes se mettent en place pour une touche (action qui permet de remettre le ballon en jeu après un but), Joseph de l'équipe de Brimbo la récupère sans difficulté. Ils font leurs trois passes obligatoires et partent au petit galop vers la défense de l'autre équipe. La numéro 4 tire, mais son tir, qui était fait de trop loin pour pouvoir faire entrer le ballon dans le panier, est raté. À ce moment une pénalité 1 est sifflée pour l'équipe de Brimbo, la pénalité 1 est la faute la plus grave, car elle est très dangereuse pour le cavalier ou même le cheval. On peut aussi observer que la numéro 3 de Txiki est une joueuse déterminée qui est prête à tout pour gagner.

Après 10 minutes de match, la mi-temps est arrivée. Les joueurs sont amenés à respirer pendant trois minutes.

Une fois la mi-temps passée, l'équipe de Txiki se met en place pour l'engagement, et le numéro 4 de Txiki le ramasse. La mouche (défenseur allant chercher la balle du côté de l'équipe adverse) de Brimbo réussit à arracher la balle au numéro 4 de Txiki, et rentre de son côté du terrain. Ils se font les trois passes obligatoires et partent en étant très organisés au petit galop, mais font tomber la balle par terre à cause d'une mauvaise passe. On peut voir que la tension monte, dans les deux équipes. L'équipe de Brimbo réussit quand même à la ramasser. Et Gustave le numéro 5 shoote, mais une nouvelle fois vise à côté.

A ce moment une pénalité 3 est sifflée en faveur de l'équipe de Brimbo, car le numéro 1 de Txiki a gagné au ramassage Joseph le numéro 1 de Brimbo. Ce dernier se met en place, mais en allant au but perdre la balle, en la faisant tomber. Elle est récupérée par la numéro 3 de Txiki, qui fait un ramassage bluffant. Après avoir fait quelques passes, ils arrivent dans la défense adverse, mais à ce moment-là une fille de Txiki tombe et manque de se faire écraser par un autre cheval. Alors une P3 est signalée en faveur de Brimbo, car si une ou un joueur tombe, c'est considéré comme une faute. L'équipe de Brimbo ne perd pas espoir, et avec cet espoir elle réussit à mettre un but. Mais un temps mort est sifflé par l'arbitre. Une faute est sifflée pour l'équipe de Brimbo. Donc l'équipe de Txiki se met en place pour remettre ce ballon en jeu, et c'est un but, un magnifique but de la part du numéro 2. Les deux équipes se mettent en place pour une touche, et le ballon est récupéré par le numéro 1 de Brimborion. Il loupe son tir, ce qui marque la fin du match. Le score est donc de 4 à 3 en faveur de Txiki.

A la découverte du twirling bâton

Le twirling bâton est un mélange de gymnastique, de danse d'interprétation et bien entendu de maniement du bâton. Cette discipline est apparue aux États-Unis dans les années 1940, mais ce n'est qu'en 1953 qu'elle est officiellement reconnue comme un sport. Et elle n'est arrivée que très tard en Europe, grâce à Pierre Bel, maître en la matière. Pour la Gazette de Matisse, nous avons interviewé la championne Maëlys Camus.

Par Satine Dumez



sports-region.fr

Bonjour Maëlys, pouvez-vous vous présenter ?

Je m'appelle Maëlys, j'ai 24 ans et je suis ostéopathe, j'ai fait des compétitions de twirling pendant 15 ans, maintenant je pratique le crossfit* et la salsa !

Comment avez-vous découvert la discipline du twirling bâton ?

Quand je suis née, ma maman avait un club de majorettes et j'étais tout le temps dans le gymnase, ma sœur est partie dans un club de twirling et je l'ai suivie.

Parlez-nous un peu de votre palmarès.

J'ai été championne de France solo 2013, 2016 et 2017, après j'ai été championne d'Europe 2013 en solo, 6^{ème} au championnat du monde en solo, et 3^{ème} au championnat du monde en équipe.



Maëlys Camus / actu.fr

Pourquoi avez-vous décidé d'arrêter le twirling ?

J'ai arrêté car j'ai tout donné pour ce sport, je suis allée au maximum de mon objectif, je voulais arrêter de m'angoisser et de me stresser pour un sport qui ne m'apporte rien d'autre que de la reconnaissance.

Comment décririez-vous le twirling bâton ?

C'est un sport technique, mais aussi artistique, qui allie la danse, la gym et le maniement du bâton. C'est un sport très formateur pour la vie personnelle, et qui nous forge un caractère, surtout lorsque l'on fait de la compétition. Ce sport m'a beaucoup appris et j'ai passé de très belles années de rencontres et d'échanges à travers le monde grâce à ce sport.

Que pensez-vous du fait que le twirling ne soit pas une discipline olympique ?

Je pensais pouvoir y participer avant que j'arrête. Je ne pense pas que cette discipline sera bientôt olympique, car elle manque de professionnalisme et certains critères ne sont pas adéquats pour les J.O.

Pratiquer le twirling bâton à Issy-les-Moulineaux



Il existe un club à Issy les Moulineaux : *Issy Twirl*. Tu pourras en faire en compétition (en solo, duo, équipe, groupe) ou pour le loisir. Le club est dirigé par Frédérique (directrice) et Amélie (professeur), tu peux les trouver au forum des sports à Issy, à chaque début d'année scolaire.

*C'est un sport qui combine exercices d'haltérophilie, de gymnastique et d'endurance.

Le secret des effets spéciaux

Certains films font évoluer les personnages dans des décors surnaturels, et les personnages eux-mêmes sont parfois des créatures imaginaires bien étranges. Comment arrive-t-on à donner l'illusion que tout cela est réel ?

Par Damien Gaudière



lescrieursduweb.com

Le fond vert

Le fond vert est utilisé pour pouvoir rajouter un décor numérique (image ci-dessus), ou pour créer des personnages surnaturels.

La couleur verte est utilisée contrairement aux autres, car elle est la moins présente dans la peau humaine, ce qui permet d'incruster des décors bien distincts des personnages.

Comment faire disparaître le fond vert d'une vidéo : pour remplacer le fond vert par une autre image, il faut placer un tissu d'un vert spécial (voir l'image de présentation) sur le mur dans le fond de l'image ou de la vidéo, puis demander à un logiciel, sur un site fait pour, de supprimer tous les pixels de couleur verte.

Pourtant le fond vert, même s'il est le plus souvent utilisé, se fait rattraper par son temps : plus récemment, on a vu apparaître la technique du matte painting.

Le matte painting

Cette technique sert à rendre le décor de la scène plus intense, et nous plonge dans un tout autre univers, comme on peut le voir sur les images ci-dessous. Le matte painting

numérique n'est arrivé que récemment. Avant, un peintre devait dessiner tout le paysage sur une plaque de verre, et le poser par-dessus le décor filmé.



Technique matte-painting / Pinterest

Le maquillage



Ralph Fiennes / imdb.com



thedigitalfix.com

Le maquillage sert à rendre un acteur surréaliste (voir les photos ci-dessus).

Pour transformer l'acteur en Voldemort, les maquilleurs ont dû recouvrir de plâtre la tête de l'acteur pour en faire un moule et, ensuite, réaliser avec ce moule un masque en latex. Il suffisait ensuite de poser ce masque sur la tête de Ralph Fiennes, et de maquiller le masque.

Quelles sont les différences entre les jeux *Monster Hunter* et *Monster Hunter Stories* ?

Édités par Capcom, *Monster Hunter* et *Monster Hunter Stories* ne ciblent pas le même public et les règles du jeu sont différentes. Décryptage.

Par Aude Lagrange



Logo officiel de Capcom / crédits : Capcom

Ces jeux sont tous les deux de la firme Capcom, créée en 1983 par Kenzo Tsujimoto. Ce dernier a été à l'origine de l'apparition des jeux *Street Fighter* et *Mega Man* dans Capcom. En juin 2023, la marque Capcom a fêté ses 40 ans.

Le jeu *Monster Hunter* naît en 2004 sur la Playstation 2, puis la série se prolonge sur Playstation portable, Wii, Xbox 30, PS3, Wii U, Nintendo 3DS, PS4, Nintendo Switch, Xbox one, PC et aussi sur téléphone portable.

En 2016, Capcom propose une version différente de *Monster Hunter* : *Monster Hunter Stories*. Elle apparaît le 8 octobre 2016 au Japon, et le 8 septembre 2017 en Europe sur Nintendo 3DS.

Le jeu *Monster Hunter* est un jeu pouvant se jouer à partir de 12 ans seulement, car lors d'un combat on peut voir des tâches de sang : lorsque l'on combat des monstres ou quand on subit des attaques importantes. Cependant l'apparition du sang n'est pas exagérée au point que cela soit un jeu gore.

Le jeu *Monster Hunter Stories* est un jeu pouvant se jouer à partir de 7 ans. Ce jeu est donc proposé pour un public un peu plus jeune. Il a été créé par la marque Marvelous et publié par la marque Capcom.

Personnages principaux

Chasseurs et riders

Dans *Monster Hunter*, vous êtes un chasseur ou une chasseuse de monstres adultes, vous accomplissez des quêtes où l'on vous demande de tuer des monstres, capturer des monstres, pêcher des poissons ou récolter d'autres matériaux.

Dans la plupart des jeux de *Monster Hunter*, vous êtes aidé par des chasseurs expérimentés ainsi que par des personnages n'étant pas des chasseurs. Par exemple, le caravanier dans *Monster Hunter Ultimate* est un chasseur de trésors et aussi un colporteur.

Dans *Monster Hunter Stories*, vous êtes un Rider. Les Rider sont des personnages qui créent des liens avec des monstres (nommés les monsties). Au début du jeu vous êtes aidé et accompagné par des Riders expérimentés. Vous pouvez aussi faire des quêtes, mais elles sont facultatives, contrairement à *Monster Hunter*. (Dans *Monster Hunter*, les quêtes urgentes vous permettent d'augmenter votre rang en tant que chasseur.)



Chasseurs / crédits : Capcom



Riders / crédits : Capcom

Felynes et autres alliés

Les felynes sont des chats ayant la capacité de parler et marcher. Ils peuvent aussi vous aider à combattre, et sont vos meilleurs alliés dans l'aventure. Les felynes ont d'ailleurs de nombreuses capacités pour vous aider.

Les felynes dans *Monster Hunter* vous aident à combattre des monstres, et leur niveau évolue au cours du temps. Ces felynes ont plusieurs talents comme : être soigneur, bombardier... Il existe aussi des felynes cuisiniers qui sont chefs ou commis, et leur savoir-faire est représenté par de courtes animations. Leur cuisine améliore vos compétences !

Par contre, il existe des felynes et melynxs sauvages pouvant être vos ennemis... Pendant des expéditions ou quêtes, vous pouvez rencontrer un groupe de felynes équipés d'une pioche et d'un gland. Et si vous vous approchez de l'un d'eux, il se peut que certains vous volent...



Felyne voleur / crédits : Capcom

Dans *Monster Hunter Stories*, le felyne principal vous accompagnant dans le jeu c'est Navirou, et c'est l'un de vos meilleurs alliés dans l'histoire. Un peu plus tard, vous pouvez rencontrer d'autres felynes qui sont parfois des connaissances de Navirou.



Navirou / crédits : Capcom

Chumskys

C'est dans les jeux *Monster Hunter Stories 2 :Wings of ruin* ou encore dans *Monster Hunter Rise* qu'apparaît le chumsky. Tout comme les felynes, les chumskys vous aident à combattre, et vous pouvez les chevaucher pour aller plus vite. Ils figurent parmi les rares alliés permettant d'aller plus vite dans *Monster Hunter Rise*. Et comme les felynes, vous pouvez les personnaliser au début du jeu *Monster Hunter Rise*.

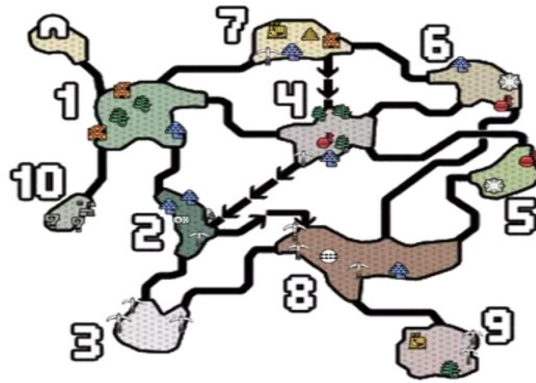


Chumsky / crédits : Capcom

Attaques

Dans les jeux *Monster Hunter*, vous lancez autant d'attaques que vous voulez. Ou bien vous pouvez aussi utiliser des objets pour attaquer le monstre ou vous soigner... Et vous pouvez même partir vers une autre zone, puis combattre à nouveau le monstre plus tard.

Sur la carte, il y a différents endroits numérotés, appelés « zones ». Ces zones sont reliées entre elles comme sur l'image en bas. (Par exemple, il peut y avoir une zone aquatique souterraine et de l'autre côté une zone à l'air libre...)



Carte de Monster Hunter / crédits : Capcom

Mais lorsque votre barre de vie est vide, vous vous évanouissez et retournez au camp de base (endroit où vous commencez la quête). Cependant, lors du troisième évanouissement la quête est échouée et vous retournez au village.

Pour *Monster Hunter Stories*, les combats se font tour à tour, un peu comme dans les jeux *Pokémon*. (Par exemple, vous attaquez, ensuite le monstre attaque, etc.) Il y a d'ailleurs trois types d'attaques principales, qui sont les attaques de type force, technique, ou vitesse. Lorsque vous vous évanouissez trois fois, vous retournez alors au dernier point de sauvegarde (hormis dans certains endroits isolés, et pas marqués sur la carte, malgré le fait que vous ayez fini l'histoire).

Avancer avec les monstres / monsties, Et les combats entre deux monstres

Dans *Monster Hunter*, vous pouvez chevaucher des monstres afin de les attaquer et pouvoir les mettre à terre plus facilement. Il vous est possible de laisser deux monstres se battre entre eux afin que la tâche soit plus facile (les attaques entre monstres sont souvent violentes), ou bien de chevaucher l'un pour attaquer l'autre. Par contre, cela se fait uniquement sur les jeux plus récents comme dans *Monster Hunter Rise* ou encore *Monster Hunter World*. Dans les jeux plus anciens, comme dans *Monster Hunter Ultimate*, s'il y a deux monstres, ils peuvent vous attaquer tous les deux... L'unique allié que vous pouvez chevaucher sans combats est le chumsky dans *Monster Hunter Rise*, permettant d'aller plus vite dans les villages ou en pleine nature.

Dans *Monster Hunter Stories*, vous pouvez rencontrer différents types de monstres, avec certains vous êtes lié d'amitié (les monsties), et ils vous aident à combattre d'autres monstres. De plus, ils peuvent vous aider aussi à surmonter certains obstacles (comme par exemple des lianes, des rochers...). Comme les chumskys dans *Monster Hunter*, les monsties peuvent vous permettre d'aller plus vite.

Accès aux villages ou aux milieux naturels

Vous pouvez vous déplacer librement dans n'importe quel village dans *Monster Hunter*. C'est en faisant une quête ou une expédition qu'il y a un libre accès à la nature. Les expéditions vous permettent de vous déplacer librement et pendant un temps illimité dans des milieux naturels de différents types (jungle, désert, toundra...).

Et dans *Monster Hunter Stories*, vous avez un accès libre aux villages ainsi qu'à l'extérieur, sans même être obligé de faire des quêtes pour se déplacer en pleine nature.



Combat de Monster Hunter Stories / kajjugaming.com

Tableau comparatif entre les deux jeux

	<i>Monster Hunter</i>	<i>Monster Hunter Stories</i>
Création	<i>Monster Hunter</i> apparaît en 2004 pour la première fois	<i>Monster Hunter Stories</i> apparaît en 2016 pour la première fois
Marque	Capcom	Édité par Capcom et créé par Marvelous
Plateformes	Playstation 2, Playstation portable, Wii, Xbox 30, PS3, Wii U, Nintendo 3DS, PS4, Nintendo Switch, Xbox one et aussi sur PC et sur téléphone (avec un jeu proche de <i>Pokémon Go</i>)	Nintendo 3DS, Nintendo Switch, téléphone, Playstation 4, Steam
Âge conseillé pour y jouer	12 ans et plus	7 ans et plus
Personnages principaux	Chasseurs	Riders
Alliés	Felynes, Chumskys, mentors...	Monsties, Felynes, Chumskys, mentors... (par une nouvelle mise à jour pour les Chumskys)
Combats	Libres	Combats tour à tour
Déplacements	Dans les villages, on peut se déplacer librement, et les déplacements dans les milieux naturels se font uniquement par le biais de quêtes ou d'expéditions	Déplacement libre dans les villages et milieux naturels



Journal du collège Henri Matisse

27, rue Ernest Renan
92130 Issy-les-Moulineaux

Directeurs de publication

M. BUTEAU, Principal
Mme LAKRATI-GAWLIK, Principale

Rédactrice en chef

Mme CARRIÈRE,
professeur-documentaliste

**Avec le soutien
de l'association POV**

Ambrine ZIANI
Sofiane ZEKRI

Rédacteurs

Sophie AL SALEM
Anaïs BONIN-LANOE
Benoît BOSSARD-MORIN
Sofia COLLENOT-DUISIT
Satine DUMEZ
Damien GAUDIERE
Marion GAUDIERE
Emma LACROIX
Aude LAGRANGE
Sacha de LAPPARENT
Elia LEMAIRE
Alice MARTIN
Arthur PESNIN
Lina SAINZ