

# DOSSIER PÉDAGOGIQUE

## PRIX HORS LES MURS 2018



### NORMANDIE BULLE

Festival de bande dessinée de Darnétal  
29 et 30 septembre 2018



MINISTÈRE DE LA JUSTICE

Normandie

Livre & Lecture

# Sommaire

- 3 La bande dessinée décortiquée**
- 8 La sélection Hors les murs**
- 12 Le déroulement du prix**

# La bande dessinée décortiquée

## 1- La naissance d'une BD

**Une bande dessinée, c'est d'abord une idée :** celle d'une bonne histoire à raconter, comme dans un film ou un roman. C'est le travail du scénariste. Il commence à jeter sur le papier tout ce qui lui passe par la tête : des mots clés, des bouts de phrase, des envies de personnages, des pistes d'intrigues à explorer... Puis il rédige le synopsis, ce court texte qui résume, en une page ou deux, les grandes lignes de son récit. Ensuite, il passe par l'écriture du scénario. Il étoffe son idée de départ, détaille les différentes scènes, écrit les dialogues, peaufine la psychologie de ses acteurs de papier. Il donne ainsi naissance à tout un univers que le dessinateur devra traduire en images.

Enfin, il **découpe les différentes séquences** en lui indiquant, planche après planche, et case après case, la progression de l'action jusqu'à la dernière page. Ensuite, c'est au dessinateur de jouer ! Mais une BD reste une œuvre collective : scénariste et réalisateur vont continuer à échanger des idées tout au long du processus de création de leur album.

Avant de dessiner, il faut se renseigner sur le contexte de l'histoire, le décor ou les personnages, c'est à dire se documenter. Ce travail de **recherche d'information** (photographies, films, catalogues, repérage sur des lieux pour s'inspirer...) est indispensable pour garantir une crédibilité et permettre au lecteur de rentrer dans le récit.

C'est seulement après ce travail que le dessinateur s'enferme dans son atelier pour réaliser quelques **dessins préparatoires**. Une fois le décor et les personnages bien en main, le voilà prêt à passer à l'action...

Le dessinateur commence par le **crayonné**, sorte de brouillon réalisé au crayon à papier. À ce stade, sa liberté est entière : il griffonne, répartit les scènes dans les cases, esquisse et précise des attitudes, gomme, corrige, recommence...

Puis il passe à l'**encrage**. Cette étape consiste à repasser sur le tracé du crayon avec une plume, un pinceau ou un feutre. L'encrage est essentiel : il donne son aspect définitif au trait du dessinateur et affirme son identité graphique aux yeux du lecteur.

La dernière phase est celle de la **mise en couleurs**. Cette tâche est le plus souvent confiée à un coloriste, qui travaille sur une photocopie de la planche originale (le « bleu ») ou, de plus en plus souvent, par ordinateur. Mais certains, adeptes de la couleur directe, posent les couleurs à même leur dessin : ils lui attribuent ainsi une véritable dimension picturale.

Pour qu'une bande dessinée arrive entre les mains des lecteurs, elle doit d'abord être **imprimée** et devenir un livre. Une fois la mise en couleurs réalisée, les planches originales (ou la disquette informatique si le dessinateur travaille sur ordinateur) sont envoyées chez le photograveur. Son rôle consiste à réaliser les films utilisés par l'imprimeur pour fabriquer un album. Avant, il était impossible de faire sans eux. Mais aujourd'hui, une BD peut être diffusée grâce à Internet.

Source : C. Quillien, *Fête de la BD. Faites de la BD !*, SNE, Paris, 2006

## 2- Lexique de la BD

**ALBUM** : livre contenant une bande dessinée.

**APLAT** : teinte plate appliquée de façon uniforme, sans ombre ni dégradé.

**BANDE DESSINÉE** : histoire comique ou réaliste racontée en images.

**BANDE OU STRIP** : bande horizontale composée d'une ou plusieurs cases. Le strip peut être une unité ou un « étage » au sein d'une planche.

**BLEU** : épreuve tirée au format de parution, où le dessin est reproduit dans un ton très pâle (souvent bleu). La mise en couleur est traditionnellement réalisée non pas sur une planche originale, mais sur cette épreuve.

**BULLE** : (ou ballon, ou phylactère) espace délimité par un trait, qui renferme les textes/ paroles que prononcent les personnages.

**CADRAGE** : choix d'un angle de vue et du plan définissant la disposition et la grosseur du sujet (décors, personnages...) dans la case (gros plan, plan moyen, plan large, etc.)

**CADRE** : c'est le pourtour d'une image, de la « case ».

**CASE OU VIGNETTE** : c'est la phrase de la bande dessinée. Elle constitue l'unité de base de la narration, et consiste en un dessin encadré, généralement isolé par du blanc et comprenant (ou non) des inscriptions verbales (bulle ou narratif).

**COLORISTE** : spécialiste assurant la mise en couleur définitive des « planches ».

**CRAYONNÉ** : état de la planche avant l'encre. Le dessinateur exécute d'abord ses dessins au crayon, les précisant et les corrigeant jusqu'à ce qu'il en soit satisfait. Il les repasse ensuite à l'encre de chine.

**COMIC** : généralement utilisé aux États-Unis pour désigner une bande dessinée. La bande dessinée ayant eu du mal à se faire reconnaître comme un art à part entière, le terme a une connotation d'illustrés pour enfant aux Etats-Unis.

**DÉCOUPAGE** : distribution du scénario dans une suite de cases qui forment une séquence narrative. Le découpage détermine le contenu de chaque image. C'est le travail du scénariste à l'intention du dessinateur.

**ELLIPSE** : moment plus ou moins long qui n'est pas montré entre deux cases.

**ENCRAGE** : étape de la réalisation d'une bande dessinée consistant à exécuter à l'encre de chine le dessin préalablement établi au crayon.

**FANZINE** : publication réalisée bénévolement par des auteurs amateurs. Les fanzines informent sur la bande dessinée et publient des auteurs débutants.

**GAG** : effet comique produit par l'arrivée dans le cours d'une histoire, d'un évènement totalement imprévu et inattendu.

**IDÉOGRAMME** : signe graphique qui symbolise une idée ou un sentiment.

**LETTRAGE** : forme des lettres composant le texte placé dans les bulles ou les narratifs. Action de tracer ces lettres, à la plume ou au Rotring. Ce travail est parfois assuré par un spécialiste, le « letteur ».

**MANGA** : nom donné à la bande dessinée au Japon, mais aussi au dessin d'humour et aux films d'animation. Le terme signifie à peu près « image grotesque », « dérisoire ».

**MISE EN PAGE** : organisation des cases dans la planche. Définit la forme, la superficie et l'emplacement de chacun des cadres.

**NARRATIF** (ou récitatif) : espace encadré accueillant un commentaire sur l'action ou une intervention du narrateur.

**ONOMATOPÉE** : assemblage de lettres imitant un bruit, un son (exemples : bang, clic-clac, splatch...).

**PLANCHE** : nom donné à une page de bande dessinée. Une planche comprend 2 à 4 bandes superposées. La planche originale est la feuille sur laquelle a travaillé le dessinateur.

**PLANS** : ce sont les différentes façons de présenter le sujet, vu à des distances diverses selon l'effet recherché (plan d'ensemble, moyen, gros plan...).

**SCÉNARISTE** : personne qui imagine l'histoire, et qui fournit au dessinateur le découpage ainsi que les dialogues. Le dessinateur peut être son propre scénariste.

**SCÉNARIO** : déroulement écrit d'une histoire, en quelques pages. C'est à partir de celui-ci que le scénariste établit le découpage à l'intention du dessinateur.

**SCÈNE** : suite d'images se présentant dans le même décor.

**SÉQUENCE** : suite d'images ou de scènes formant un ensemble, même si elles ne se présentent pas dans le même décor.

**SYNOPSIS** : résumé du scénario.

*Source : Cité internationale de la bande dessinée et de l'image [en ligne]*

*Disponible sur : [www.citebd.org](http://www.citebd.org)*

# 3- Clés de compréhension

## Le schéma narratif classique

Un tout petit peu de théorie : une histoire est une suite d'événements qui se déroulent généralement dans l'ordre chronologique. Le schéma narratif est constitué de cinq étapes :

- 1. LA SITUATION INITIALE** : c'est la situation dans laquelle se trouve(nt) le(s) personnage(s) avant que l'histoire ne commence. On y trouve tous les éléments dont le lecteur a besoin pour comprendre ce qui se passe...
- 2. L'ÉLÉMENT PERTURBATEUR (OU DÉCLENCHEUR)** : c'est ce qui vient déclencher l'histoire. C'est donc le début de l'histoire.
- 3. LES ACTIONS OU PÉRIPÉTIES** : elles développent le récit. Plus il y a de péripéties, plus l'histoire sera longue (pendant l'histoire).
- 4. L'ÉLÉMENT ÉQUILIBRANT (OU DE RÉSOLUTION)** : c'est ce qui vient rétablir la situation. Il apporte une solution positive ou négative. C'est la fin de l'histoire.
- 5. LA SITUATION FINALE** : c'est la situation dans laquelle on laisse le ou les personnage(s) à la fin de l'histoire. On est après l'histoire.



Source :

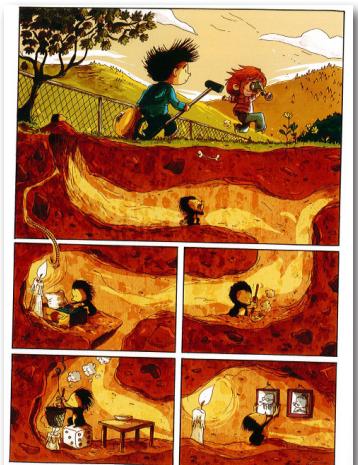
Cité internationale de la bande dessinée et de l'image [en ligne]  
Disponible sur : [www.citebd.org](http://www.citebd.org)

## La planche

La planche est à la bande dessinée ce que la page est au roman. Une planche est divisée en plusieurs strips, ces bandes horizontales dans lequel le dessinateur vient placer ses cases. Certains dessinateurs, cependant, prennent la liberté de laisser vagabonder les cases sur la planche. Le scénariste, lui aussi, doit tenir compte de l'espace de la planche afin d'agencer les scènes de son récit de manière à ce que la vision d'ensemble soit cohérente.

## La case

La case constitue l'unité de base de la narration, et consiste en un dessin encadré, généralement isolé par du blanc et comprenant (ou non) des inscriptions verbales (bulle ou narratif). La case est l'élément central de la planche sur lequel s'appuient le scénariste et le dessinateur pour construire et développer leur histoire. Son contenu, sa taille, sa forme contribuent à délivrer des informations au lecteur. L'effet de gros plan peut être obtenu en insérant une petite case dans une plus grande. Autre exemple, la forme elle aussi participe à la narration : floue, elle va figurer le rêve ; tremblée, elle reflète la tension dramatique d'une scène, en noir et blanc, elle peut évoquer le passé (ci-dessous).



Cuveele et Dawid, *Dessous-dessous*, éditions de la Gouttière, 2015



## La bulle

De tous les codes graphiques et narratifs du 9<sup>e</sup> art, la bulle est le plus original et le plus reconnaissable. La bulle joue un rôle actif dans la narration : elle permet d'exprimer des idées et des sentiments que le seul dessin est parfois impuissant à représenter.

Pour indiquer que le personnage réfléchit, le dessinateur utilisera des contours pommelés à la manière d'un nuage. Pour montrer que le personnage chuchote, il utilisera un contour en pointillé. Si le personnage crie, il utilisera une bulle hérissée de petits piquants.



Stéphane Melchior-Durant et  
Loïc Sécheresse, *Raju*, Gallimard,  
2008

## Le lettrage

Le lettrage participe à la compréhension de l'histoire et varie selon l'humeur des personnages. Ainsi, pour la colère, le lettrage adopté sera celui d'une forme tremblée et d'une grande taille.



Kyungeun et Safieddine, *Yallah Bye*,  
Le Lombard, 2015

## Les sons

Pour les sons, le dessinateur utilise principalement les onomatopées, et peut ainsi tout faire entendre : une explosion, la chute d'un arbre, le bruit d'un corps plongé dans l'eau... Au fil des albums, c'est tout un catalogue de bruits qui s'est mis en place, et dans lequel le dessinateur peut puiser au gré de ses besoins. Si l'onomatopée constitue l'outil le plus souvent utilisé pour exprimer le son, elle peut être complétée par des symboles graphiques, comme l'image d'une trompette pour faire entendre au lecteur un klaxon de voiture. Une BD ne se lit pas seulement, elle s'écoute aussi... et dans chaque pays les onomatopées ont des formes différentes selon les langues.



Chamblain et Neyret,  
*Les carnets de Cerise*,  
3. *Le dernier des cinq trésors*  
Soleil, 2014

# La sélection Hors les murs

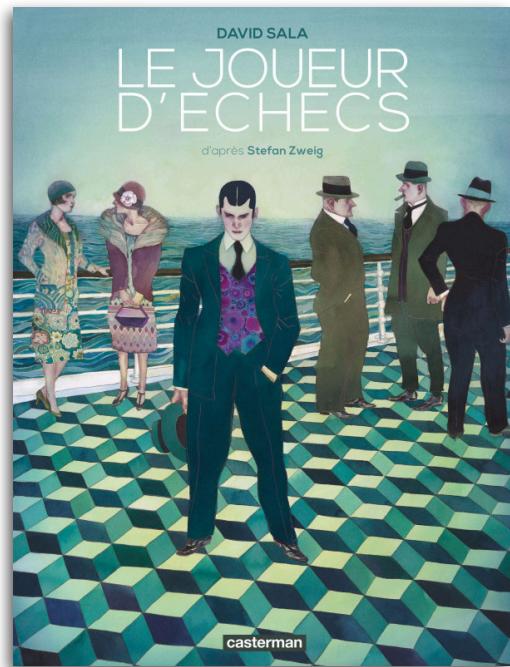
## 1- *Le joueur d'échecs* de David Sala

Éditions Casterman 2017, 111 pp.

1941. Dans les salons feutrés d'un paquebot en route pour l'Argentine, le champion du monde d'échecs affronte lors d'une ultime partie un aristocrate viennois, dont l'incroyable maîtrise du jeu est née dans l'antre de la tyrannie.

Cette dénonciation poignante et désespérée de la barbarie nazie est le dernier texte écrit par Stefan Zweig avant son suicide.

Pour son grand retour en bande dessinée, David Sala a choisi d'adapter *Le Joueur d'échecs* de Stefan Zweig, un récit qui le hante depuis des années et à la résonance malheureusement toujours très actuelle. Un pari audacieux tant cette nouvelle aura marqué des générations de lecteurs depuis sa parution. Mais l'exigeant et impétueux talent graphique de David Sala relève avec brio le défi de cette adaptation, avec cette mise en images toute en couleurs directes. En grand maître de l'aquarelle, il transcende le récit de sa vision multicolore et lumineuse, une représentation qu'il a voulue très personnelle, au plus près de son propre ressenti. Loin de vouloir remplacer l'écrivain, il sublime cette œuvre testament, en l'accompagnant tel un musicien.



## L'auteur

David Sala est né le 18 juillet 1973, à Décines. Après des études à l'école Emile Cohl, il illustre ses premières couvertures de romans, alternant polars, science-fiction, et heroic fantasy. Il travaille également pour l'édition jeunesse. Le Prix de la Ville de Sérignan lui est attribué en 2000 pour *Le Début et la fin*. Il publie ensuite, chez Casterman, *Le Tatoueur du ciel*, *Les Mille ruses du renard volant*, ou encore *La Prisonnière du brouillard*. Il s'essaye aussi à la BD, publant les trois tomes de *Replay* (Casterman) entre 2000 et 2002, puis narre le parcours de *Nicolas Eymerich*, inquisiteur (Delcourt). Le travail en couleurs directes de Sala donne toute sa dimension aux enquêtes du célèbre inquisiteur et renforce d'autant plus l'atmosphère fantastico-réaliste de ce récit moyen-âgeux. Perfectionniste, ses influences diverses, Stanley Kubrick et Alberto Breccia pour ne citer qu'eux, témoignent d'une réelle rigueur de travail. En 2013, il adapte *Cauchemar dans la rue*, de Robin Cook, pour la collection Rivages/Casterman/Noir.

Source : éditions Casterman / Delcourt.

## 2- *Le travailleur de la nuit* de Matz et Chemineau

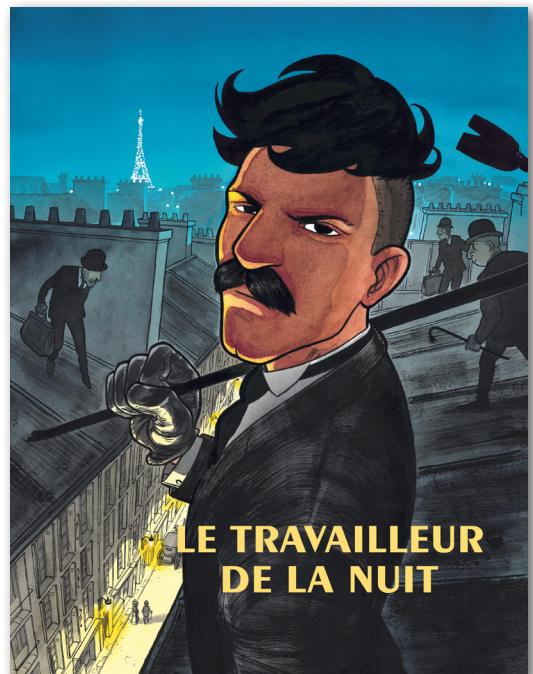
Éditions Rue de Sèvres 2017, 128 pp.

**Le portrait fascinant d'Alexandre Jacob, « un révolté, un enragé, toujours fidèle à ses principes. »**

Alexandre Jacob a connu un destin hors du commun. Son gang de cambrioleurs, surnommé « Les Travailleurs de la nuit » par les journalistes, a écumé la France entière, défrayé la chronique, et Jacob, qui laissait sa carte avec un mot d'humour à ses victimes, distribuait ses butins énormes aux nécessiteux, vivant modestement. Il aurait inspiré Arsène Lupin.

Auparavant, il a couru le monde, depuis son plus jeune âge, comme mousse et marin. Il en a retiré une vision du monde personnelle et de solides convictions anarchistes. Il ne supporte pas l'injustice et l'hypocrisie. Mais son engagement politique le conduit en prison et à ne plus pouvoir travailler, ce qui le jette dans la carrière criminelle. Après un procès retentissant, où il insulte les juges et les jurés, menacés de mort par ses complices, il est condamné à finir sa vie au bagne, à Cayenne. Mais ce serait mal le connaître de penser qu'il se plierait à une telle sentence... Il trouvera même le moyen de rentrer...

Sincère et droit, intelligent et généreux, enragé et sensible, Alexandre Jacob fascine et séduit. L'histoire d'un homme attachant et unique, le reflet d'une époque révolue de l'histoire de France, mais qui trouve des échos dans le monde d'aujourd'hui.



### Les auteurs

**Matz** est né en France mais a grandi en Martinique. Il écrit pour la bande dessinée depuis 20 ans, en parallèle de son métier de scénariste pour le jeu vidéo. Il est notamment le scénariste du *Tueur* chez Casterman. Il collabore chez Rue de Sèvres avec Walter Hill au scénario, et avec les dessinateurs Jef et Léonard Chemineau. Il vit à Paris.

Né en 1982, **Léonard Chemineau** se fait remarquer pour la première fois au concours Jeunes Talents 2009 du Festival d'Angoulême. Ingénieur de formation, il est spécialiste de l'environnement et du développement durable, mais choisit de se consacrer aujourd'hui à la bande dessinée. Il avait déjà collaboré avec Matz en 2015 pour l'album *Julio Popper, le dernier roi de Terre de Feu*.

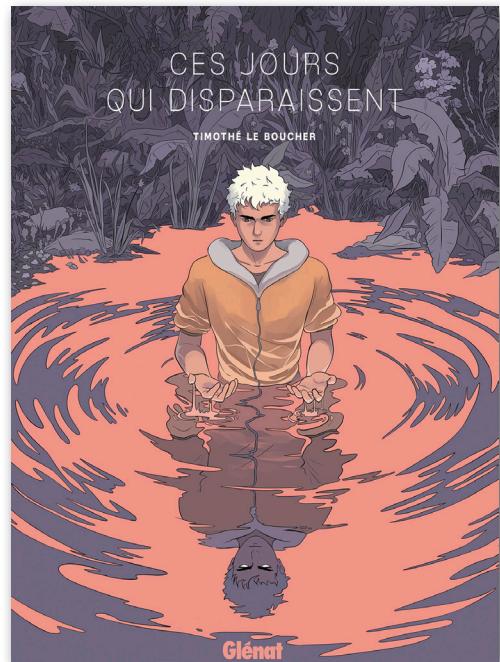
Sources : éditions Rue de Sèvres.

## 3- *Ces jours qui disparaissent* de Thimoté Le Boucher

Éditions Glénat, 2017, 192 pp.

Une course poursuite contre le temps perdu...

Que feriez-vous si d'un coup vous vous aperceviez que vous ne vivez plus qu'un jour sur deux ? C'est ce qui arrive à Lubin Maréchal, un jeune homme d'une vingtaine d'années qui, sans qu'il n'en ait le moindre souvenir, se réveille chaque matin alors qu'un jour entier vient de s'écouler. Il découvre alors que pendant ces absences, une autre personnalité prend possession de son corps. Un autre lui-même avec un caractère bien différent du sien, menant une vie qui n'a rien à voir. Pour organiser cette cohabitation corporelle et temporelle, Lubin se met en tête de communiquer avec son « autre », par caméra interposée. Mais petit à petit, l'alter ego prend le dessus et possède le corps de Lubin de plus en plus longtemps, ce dernier s'évaporant progressivement dans le temps... Qui sait combien de jours il lui reste à vivre avant de disparaître totalement ?



### L'auteur

Timothé Le Boucher, né en 1988, se passionne très tôt pour la narration illustrée et commence à réaliser ses premières planches de bande dessinée à l'âge de 10 ans. Après le lycée, il intègre les beaux-arts d'Angoulême (École Européenne Supérieure de l'Image). Au cours de ses études, il est nommé dans la sélection des Jeunes Talents de l'édition 2010 du Festival International de Bande Dessinée. Il est par la suite repéré par l'éditeur Manolosanctis et participe à plusieurs recueils, avant de réaliser en 2011 son premier album : *Skins Party*, sélectionné au Festival d'Angoulême l'année suivante. En 2014, il publie *Les Vestiaires* chez l'éditeur La Boîte à Bulles. Après avoir obtenu un Master en Bande Dessinée en 2013 ainsi qu'un DNSEP (Diplôme National Supérieur d'Expression Plastique) en 2014, il part s'installer à Strasbourg où il participe à différents projets de bande dessinée ; et travaille sur la réalisation de son troisième album, *Ces jours qui disparaissent*, édité chez Glénat.

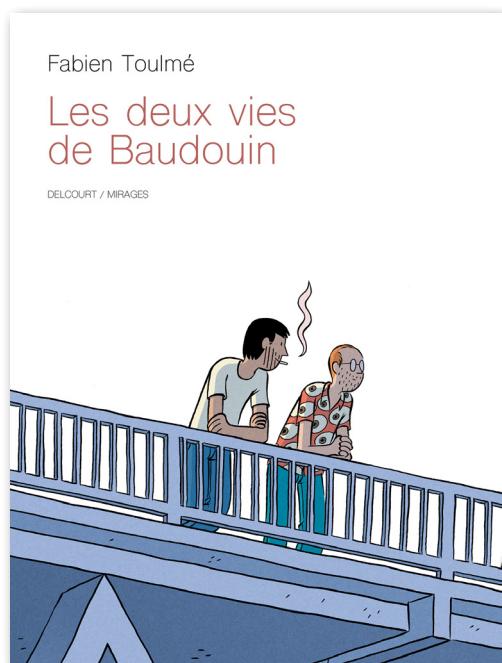
Source : éditions Glénat.

## 4- *Les deux vies de Baudouin* de Fabien Toulmé

Éditions Delcourt, 2017, 272 pp.

Une histoire touchante, pleine d'émotion et d'humour, une réflexion sur le sens de la vie, bref, un album qui fait du bien, par l'auteur de *Ce n'est pas toi que j'attendais*.

Baudouin est un trentenaire solitaire, enfermé dans un quotidien monotone. Son frère, Luc, est à l'inverse un esprit libre, voyageur et séducteur. Un jour, Baudouin se découvre une tumeur qui ne lui laisse que quelques mois à vivre. L'anti-héros décide alors de tout plaquer pour partir avec son frère. Un récit touchant sur les liens familiaux et sur le thème universel de la réalisation personnelle. la veine d'Audiard.



## L'auteur

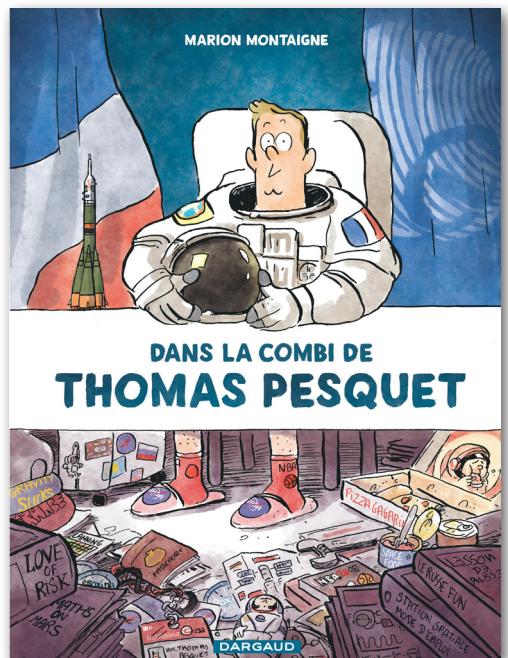
**Fabien Toulmé** est né en 1980 à Orléans. Lecteur de bande dessinée classique franco-belge (Tintin, Lucky Luke, Astérix) dès son plus jeune âge, il commence à dessiner à 7-8 ans. Il suit des études d'ingénieur en génie civil et urbanisme, puis il voyage à l'étranger (Brésil, Bénin, Guyane, Guadeloupe) pendant dix ans pour son travail. Suite à des rencontres avec des dessinateurs brésiliens, il rentre en France en 2008 avec l'envie de se consacrer à la BD. Il publie quelques histoires sur le Web puis dans des magazines (Psikopat). Il participe au feuilleton en ligne *Les Autres Gens*, créé par Thomas Cadène, et aux collectifs *Vivre dessous* (Manolosanctis) et *Alimentation Générale* (Vide Cocagne). En 2012, il se rend au Festival d'Angoulême où il propose aux Éditions Delcourt de raconter la naissance de sa fille Julia, porteuse d'une trisomie 21 non détectée pendant la grossesse. *Ce n'est pas toi que j'attendais* sort en 2014 et remporte un grand succès public et critique. En 2017 paraît *Les deux vies de Baudouin* chez Delcourt.

Source : éditions Delcourt.

## 5- *Dans la combi de Thomas Pesquet* de Marion Montaigne

Éditions Dargaud, 2017, 208 pp.

Le 2 juin dernier, le Français Thomas Pesquet, 38 ans, astronaute, rentrait sur Terre après avoir passé 6 mois dans la Station spatiale internationale. La réalisation d'un rêve d'enfant pour ce type hors-norme qui après avoir été sélectionné parmi 8413 candidats, suivit une formation intense pendant 7 ans, entre Cologne, Moscou, Houston et Baïkonour... Dans cette bande dessinée de reportage, Marion Montaigne raconte avec humour – sa marque de fabrique – le parcours de ce héros depuis sa sélection, puis sa formation jusqu'à sa mission dans l'ISS et son retour sur Terre



## L'auteure

Née en 1980, Marion Montaigne a fait des études d'illustration à l'école Estienne, puis d'animation à l'école des Gobelins. Elle est illustratrice pour la jeunesse chez Lito, Bayard, Nathan, Milan avant de publier ses propres bandes dessinées : les tomes 1 et 2 de *La vie des très bêtes* (Bayard, 2008 et 2010), et *Panique organique* (Sarbacane, 2007). Elle écrit aussi des scénarios de dessins animés : *Une minute au musée* (Les Films de l'arlequin) et la saison 2 de *Mandarine and Cow* (Normal Studio).

En 2013, elle publie son blog *Tu mourras moins bête* (Ankama, deux tomes), ce qui lui vaut le prix du public au festival d'Angoulême. Marion Montaigne mène ensuite une enquête pleine d'humour chez les riches, *Riche, pourquoi pas toi ?* (Dargaud, 2013), d'après les recherches du couple de sociologues Michel Pinçon et Monique Pinçon-Charlot (Dargaud). En 2017, Marion Montaigne signe *Dans la combi de Thomas Pesquet* (Dargaud) qui revient sur l'incroyable aventure par-delà des étoiles du spationaute français.

Source : éditions Dargaud.

# Le déroulement du prix

Les membres du jury du prix Hors les murs se réunissent au sein des 10 Établissements pénitentiaires participants de Normandie :

CENTRE DE DÉTENTION DE VAL DE REUIL

CENTRE DE DÉTENTION DU HAVRE

MAISON D'ARRÊT DE ROUEN

MAISON D'ARRÊT D'EVREUX

MAISON D'ARRÊT DE CAEN

CENTRE PÉNITENTIAIRE DE CAEN

MAISON D'ARRÊT DE CHERBOURG

MAISON D'ARRÊT DE COUTANCES

CENTRE DE DÉTENTION D'ARGENTAN

CENTRE PÉNITENTIAIRE D'ALENÇON-CONDÉ-SUR-SARTHE

## 1- La charte des lecteurs

Une charte du lecteur, qui doit être signée par la personne détenue participante, définit les engagements des personnes participant au jury. L'usager qui désire participer à l'action s'engage ainsi à :

- S'inscrire auprès de son auxi de bibliothèque
- Lire au moins 3 des 5 bandes dessinées de la sélection ;
- Participer aux rencontres prévues pour discuter des ouvrages ;
- Voter dans la semaine du 4 au 8 juin 2018 par courrier à l'ordre du SPIP-bibliothèque.

## 2- Le planning

**Mars 2018** : Distribution des documents et des lots de livres

**Mars-avril-mai** : Lecture des ouvrages

**Mai** : Rencontres et discussions autour des albums

**Du 4 au 8 juin** : Votes

**14 juin** : communication du lauréat

**29 septembre à 16 H** : Remise du prix au festival de la bande dessinée de Darnétal

## 3- La grille d'évaluation

Une grille d'évaluation sera communiquée à chaque lecteur. Elle permettra de noter, pour un total de 20 points, plusieurs aspects de chaque album : couverture (5 pts), dessin (5 pts), sujet (5pts), et histoire (5 pts).

# Merci pour votre participation

## et bonne lecture !



Normandie

Livre & Lecture