

# Les clubs des vacances de Mont-Saint-Martin

Venez vous amuser avec les enfants des  
clubs CLAS de la ville de Mont-Saint-Martin

- édition 2023 -





# AVANT PROPOS

## Le Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité (CLAS)

Ce dispositif met en place un ensemble d'actions visant à offrir, au côté de l'École, l'appui et les ressources dont les enfants ont besoin pour leur réussite.

Ces actions, en dehors des temps de l'École, sont centrées sur l'aide aux devoirs et les apports culturels nécessaires à la réussite scolaire. Ces deux champs d'intervention, complémentaires, à vocation éducative, contribuent à l'épanouissement personnel de l'élève et à de meilleures chances de succès à l'école.

Géré par la mairie, le dispositif CLAS bénéficie du soutien financier de la Caisse d'Allocations Familiales (CAF) et de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT).

Quatre écoles élémentaires étaient concernées : Ecoles Jean de la Fontaine, Jules Ferry, Marie Loizillon et Albert Lehlen. Les enfants étaient pris en charge 2 soirs par semaine, autour d'activités ludiques, leur permettant de réussir leur entrée dans la lecture et l'écriture tout en y associant leurs parents.

Cette sixième édition est centrée sur les **contes et légendes à travers les continents**.

Ce nouveau numéro « les clubs des vacances de Mont Saint Martin » a été conçu par la ville de Mont Saint Martin en partenariat avec le dispositif CLAS et l'Inspection de l'Éducation Nationale.

## MOT DU MAIRE

Le soutien de nos écoles est un point primordial de notre politique. Je profite de cet édito pour remercier l'équipe pédagogique : les enseignants, le personnel territorial, les intervenants ainsi que les élus pour leur implication qui a permis, une fois de plus, le bon déroulement de l'année scolaire écoulée.

Les vacances constituent un temps pour se reposer, s'amuser et se détendre. Ce cahier de vacances te permettra de garder un contact avec ta scolarité. Il a été réalisé par tes camarades durant le Contrat Local d'Accompagnement à la Scolarité (CLAS) : un dispositif géré par la mairie en partenariat avec l'Inspection de l'Éducation Nationale et le soutien financier de la Caisse d'Allocations Familiales (CAF) et de l'Agence Nationale de la Cohésion des Territoires (ANCT).

Mont-Saint-Martin est un territoire de vie où résident, ensemble, des habitants : une commune accueillante où il fait bon vivre. Ce bien vivre se caractérise par un ensemble d'actions, visibles ou anodines, qui font que les Saint-Martinois partagent, vivent, se rencontrent et tout simplement, ont envie de construire un avenir ensemble.

Les associations sportives, culturelles et de loisirs que la ville soutient par des moyens financiers et logistiques occupent une place importante à Mont-Saint-Martin. Elles participent fortement à l'attractivité et à la renommée de notre commune grâce aux bénévoles qui les font vivre, et à qui j'exprime ma reconnaissance. Au cours de ces vacances, puis à la rentrée, je t'encourage à aller à leur rencontre pour trouver une structure où t'épanouir et devenir toi aussi un acteur de notre belle cité verte. Tu auras aussi l'opportunité de te tourner vers le pôle de vie local de la ville qui regroupe le pôle éducation, les services enfance-animation, jeunesse, et sport qui te proposeront une multitude d'activités estivales.

Avec la certitude que tu trouveras de quoi t'épanouir à Mont-Saint-Martin cet été, je te souhaite de bonnes vacances !

Serge De Carli

Maire de Mont-Saint-Martin  
Conseiller Départemental  
Président de l'Agglomération du Grand Longwy

# SOMMAIRE

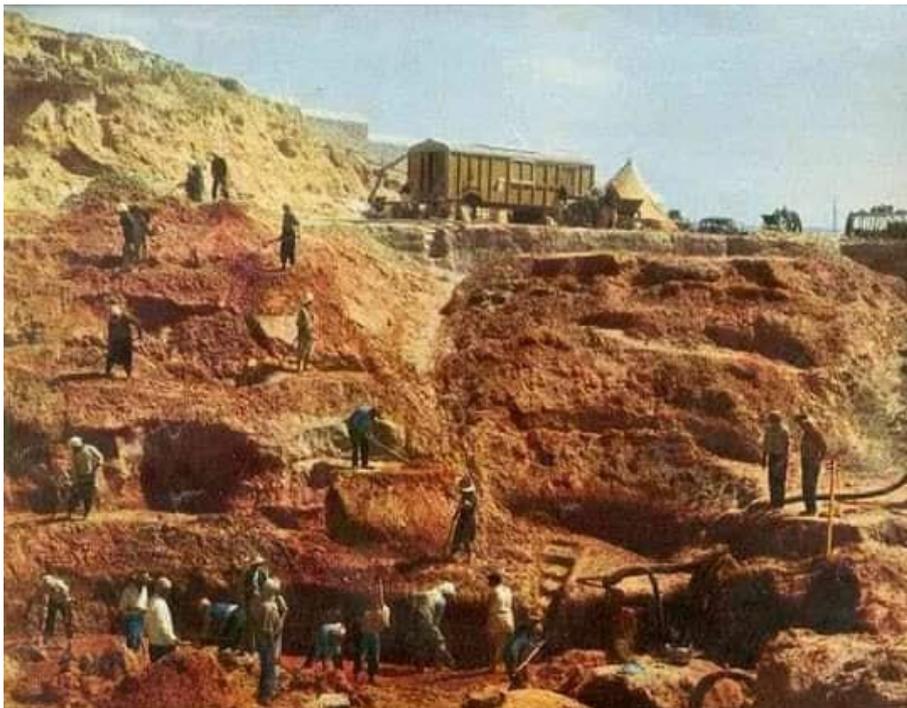
- |      |   |      |                                       |
|------|---|------|---------------------------------------|
| P.4  | Sommaire  | P.14 | Devinettes                            |
| P.5  | Histoire « l'homme de Palikao »                   | P.15 | Histoire à reconstituer               |
| P.6  | Message codé « l'homme de Tighennif »             | P.16 | Mots cachés « les continents »        |
| P.7  | Mots cachés « « l'histoire de Tighennif »         | P.17 | Coloriage magique « les continents »  |
| P.8  | « L'histoire du pêcheur »<br>Les huit erreurs     | P.18 | Les 7 différences « le Roi Lion »     |
| P.9  | Labyrinthe « le leprechaun »                      | P.19 | Points à relier « les 5 légendes »    |
| P.10 | Histoire « la légende de la soupe de pierre »     | P.20 | Histoire « l'hyène et l'aveugle »     |
| P.11 | Message codé « la légende de la soupe de pierre » | P.21 | Mots fléchés « l'hyène et l'aveugle » |
| P.12 | Mots cachés « les contes »                        | P.22 | Infos pratiques et remerciements      |
| P.13 | Pêle-Mêle sur les continents                      | P.23 | Réponses                              |

# HISTOIRE

## L'homme de Palikao

Histoire du plus viril algérien connu.

C'est vers les années 1950, par le plus fortuit des hasards, qu'un archéologue français découvrit près de Palikao, actuellement Tighennif, un crâne humain presque en parfaite conservation. Ce crâne allait en fait révolutionner des convictions très ancrées dans l'esprit et ébranler de nombreuses certitudes. Jusque-là, on considérait un peu partout dans les milieux scientifiques comme acquis que l'homme, que l'espèce humaine a vu le jour il y a trois ou quatre millions d'années. Or, ce crâne allait tout remettre en cause puisque daté au carbone, il indiquait 8 millions d'années.



La maman de Rayan

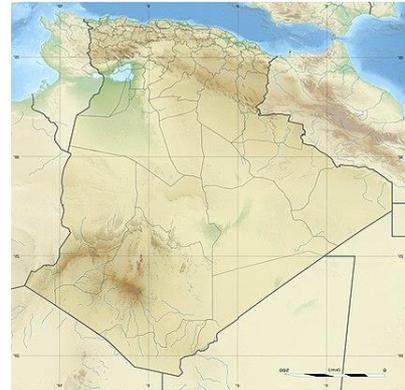
# MESSAGE CODE

## L'homme de Tighennif

De 1954 à 1956, les archéologues français Camille Arambourg et Robert Hoffstetter découvrirent plusieurs ossements humains datés d'environ 700 000 ans, sur le site de Tighennif (anciennement Ternifine ; région d'Oran), en Algérie.

C'est le premier homme préhistorique en Afrique du Nord.

Maman de [Rayan](#)

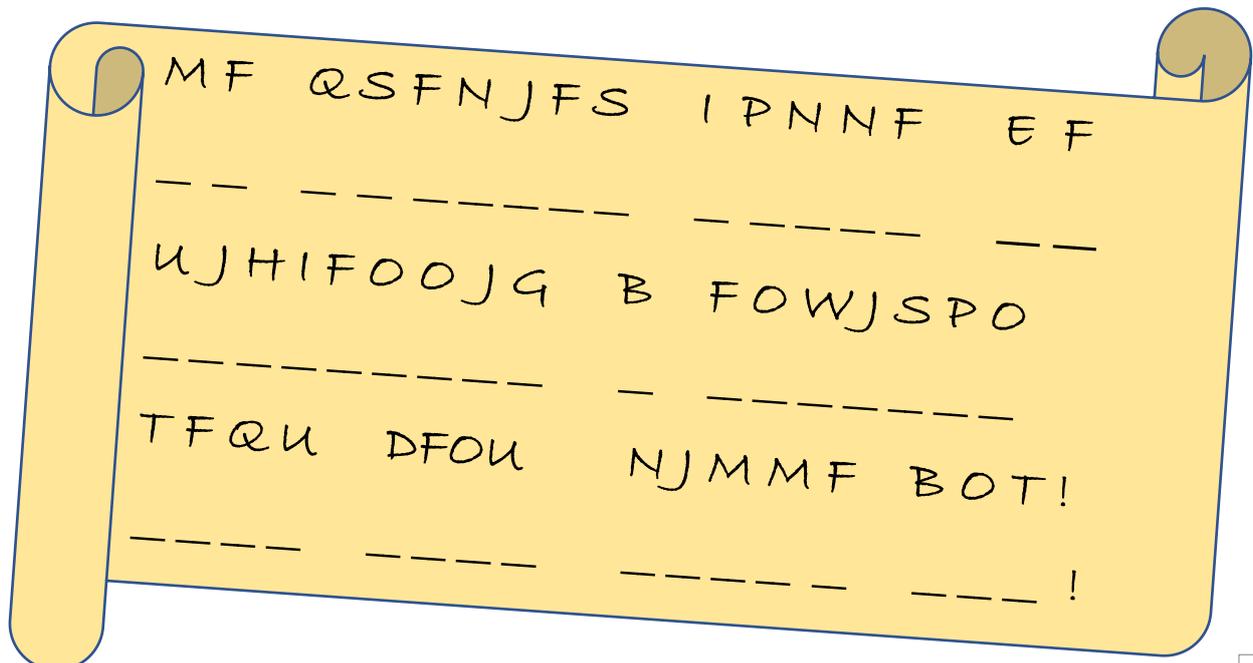


Carte d'Algérie



La mâchoire inférieure (Tighennif)

Décode le message secret. Aide-toi de l'alphabet !



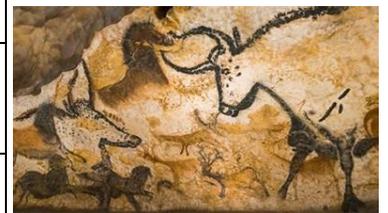
Indice : recule à chaque fois d'une lettre

# MOTS CACHES



Retrouve les mots cachés de « l'histoire de Tighennif » dans la grille !

C	P	D	A	O	I	H	Z	Q	G
A	R	X	H	O	M	M	E	Y	R
R	E	E	B	P	J	L	M	N	O
C	H	B	Q	E	M	G	L	O	T
H	I	N	M	D	F	N	P	R	T
E	S	L	A	L	G	E	R	I	E
O	T	I	G	H	E	N	N	I	F
L	O	K	E	J	T	P	C	H	R
O	R	U	K	F	G	I	Y	G	L
G	I	A	J	E	O	S	F	K	N
U	Q	X	T	D	R	M	W	O	S
E	U	B	U	S	J	P	Q	R	W
Z	E	C	H	V	I	S	I	T	E



ALGERIE

HOMME

SITE

ARCHEOLOGUE

PREHISTORIQUE

TIGHENNIF

GROTTE

OS

# HISTOIRE

**Connaissez-vous l'histoire du pêcheur de feuilles ? C'est une histoire adaptée d'un conte albanais.**

C'est l'histoire d'un brave pêcheur, père de famille qui avait du mal à nourrir ses cinq enfants. Il arriva même qu'il resta dix jours sans attraper un seul poisson.

Un jour, le roi passa par là et entendit les enfants pleurer parce qu'ils avaient faim. Il décida de les aider.

Il dit au pêcheur de continuer à pêcher et que chaque fois qu'il attraperait quelque chose dans son filet, il devrait lui amener et qu'il gagnerait le poids de sa prise en or.

Le pêcheur plein de courage et d'espoir se remit au travail. Mais, la malchance continuait et ne réussit à rien attraper. Trois jours et trois nuits passèrent sans que le brave homme ne puisse se reposer.

Il rentra, épuisé, au port et avant d'amarrer sa barque, il lança une dernière fois son filet à la mer.

Il le retira et n'y trouva qu'une feuille de chêne bien abimée.

Il allait la jeter mais un homme qui le connaissait lui dit de l'amener au bon roi.

Quand il arriva au château, le roi se mit à rire en voyant la pauvre feuille. Une feuille si légère ne pourrait pas faire bouger la balance.

Le roi la pesa quand même et il fallut 60 pièces d'or pour arriver à son poids.

Personne ne comprenait, même pas le pêcheur. Il ne se souvenait pas qu'il avait aidé cet arbre quand il n'avait que 4 ans. Le pêcheur avait trouvé un jeune chêne déraciné et jeté sur le côté d'un chemin.

Il l'avait replanté là où personne ne pourrait lui faire de mal.

Alors le chêne, qui avait bien grandi et avait développé des pouvoirs, avait saisi l'occasion de remercier son sauveur.

## LES HUIT ERREURS

**Les enfants ont fait un résumé de cette histoire mais ont glissé huit erreurs. A toi de les découvrir !**

C'est l'histoire d'un pêcheur. Il allait à la chasse pour nourrir sa famille. Pendant plusieurs mois, il n'a rien attrapé. Ses 12 enfants avaient très faim.

Un jour, un dragon est passé par là et voulait aider le pêcheur. Il lui proposa d'échanger le poids de ce qu'il pêcherait en diamants.

Mais le pêcheur ne parvenait pas à attraper quelque chose. Alors, il rentra au port et lança une dernière fois sa canne à pêche.

Cette fois-ci il remonta une plume.

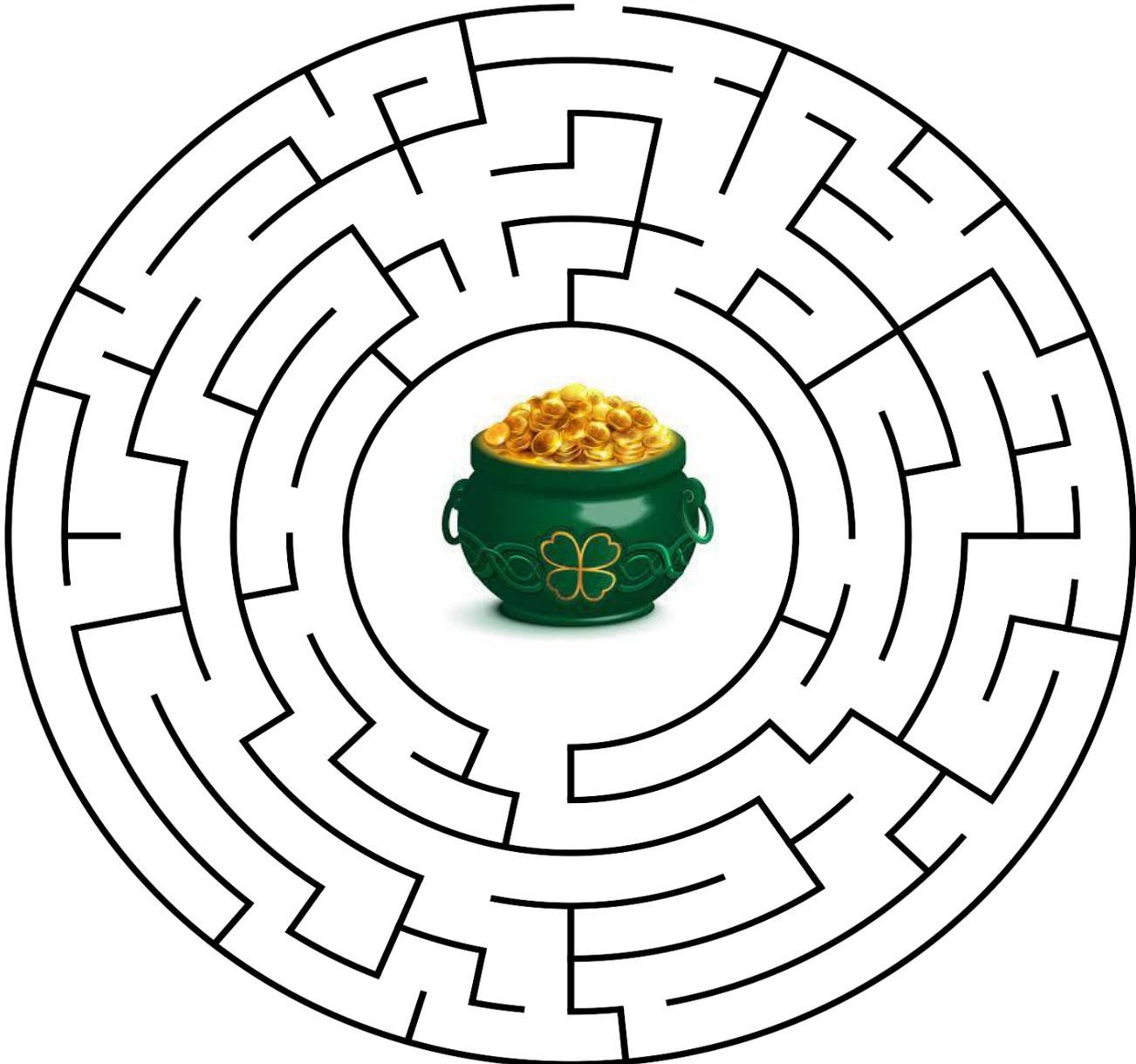
Au lieu de la jeter, il l'apporta au roi. Elle était plus lourde qu'elle n'y paraissait. Grâce à elle, il gagna 20 pièces d'or.

# LABYRINTHE

La légende du Leprechaun est l'un des mythes les plus durables en Irlande. Ce petit elfe aime faire de vilaines farces.

La légende raconte qu'il possède un chaudron plein de pièces d'or. On dit qu'il est caché au pied d'un arc en ciel.

Aide le leprechaun à aller jusqu'à son trésor !



# HISTOIRE

La légende de la soupe de pierre d'Almeirim est certainement la légende que tous les Portugais ont entendue durant leur jeunesse. Cette soupe a toujours été associée à la légende du frère et à la manière dont il a soudoyé certains aliments pour pouvoir se nourrir.



## La légende de la soupe de pierre d'Almeirim

L'histoire raconte qu'un jour, un moine s'est retrouvé dans un pays qu'il ne connaissait pas. Il était affamé, mais n'avait malheureusement pas d'argent sur lui. Il se met à demander l'aumône ici et là. Malheureusement pour lui, ce jour est un triste jour pour le moine, car personne ne veut l'aider. Il ramassa donc une pierre qu'il vit sur la route et s'approcha d'un homme qu'il aperçut au loin. Il s'approche de lui et il lui explique qu'il a l'intention de faire une soupe avec cette pierre.

L'expression sur le visage de l'homme exprimait une grande confusion. Vous « voulez faire une soupe de pierre » ? Est-ce que ça existe ? » Le moine lui répondit trois fois de suite, oui, et trois fois, l'homme est resté incrédule. Le moine a alors proposé de cuisiner cette soupe, afin de lui prouver la véracité de ses dires. L'homme, dans sa plus grande curiosité, a naturellement accepté.

Le moine a donc commencé par faire chauffer une casserole d'eau et y a placé la pierre. Après quelques minutes d'attente, il goûte un peu de bouillon avec une cuillère en bois et dit : "Hum... c'est très bon, cette soupe que je prépare ici, mais elle serait encore meilleure avec un peu haricots." L'homme sans attendre s'exécute et lui a donné des haricots. Quelques minutes plus tard, la scène se répète : "Vous savez ce qui serait fantastique dans la soupe ? Une oreille de porc." Une fois encore, l'homme lui accorde cette suggestion.

La soupe de pierre, un régal pour les papilles !

Et c'est ainsi que les demandes ont été répétées, encore et encore, le moine demandant d'autres ingrédients, un peu de chorizo, quelques grammes de lard, des oignons et de l'ail, des pommes de terre, des tranches de pain, une pincée de sel... et à la fin, le moine et son nouvel ami ont dégusté un mets délicat !

Cette légende de l'origine de la soupe partage un certain nombre d'éléments communs avec d'autres histoires du monde entier, où, sous l'idée de cuisiner une soupe "impossible", un personnage se procure les ingrédients pour cuisiner un plat bien réel. Cette soupe de pierre est vraiment délicieuse, quiconque veut la goûter en sortira cependant un peu attristé, car de nos jours, rares sont les restaurants qui la servent avec la fameuse pierre.

# MESSAGE CODE

Retrouve le message codé en t'aidant des symboles !

A	B	C	D	E	É	È	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R
●	▲	⊕	☺	■	◻	◻	!	◆	☺	♥	◻	⊙	=	:	<	⊗	⊕	>	☀

S	T	U	V	W	X	Y	Z
↑	•	◊	€	+	-	⋮	∩

= ◻ ◆ ■ < ☺ ■      ⊕ ⊗ ☀ • ◊ ◆ ◊ ● ♥ ↑ ■

◊ <      : ⊗ ♥ < ■      ● ! ! ● : ◻      ●

! ● ♥ •      ◊ < ■      ↑ ⊗ ◊ ⊕ ■      ☺ ■

⊕ ♥ ■ ☀ ☀ ■

# MOTS CACHES

Retrouve les mots cachés sur les mots des contes.



L	A	M	R	P	Q	I	C	X	T
O	L	S	O	A	N	Y	H	O	C
U	B	O	S	U	V	E	A	U	H
P	X	U	E	V	I	P	N	M	E
S	R	P	I	G	E	L	T	O	V
K	L	E	G	E	N	D	E	R	R
A	H	W	R	N	F	B	I	A	E
R	O	T	I	O	E	R	H	L	A
O	S	J	S	U	R	J	A	L	U
I	R	H	K	X	C	O	Q	Q	X

CHANTE

CHEVREAUX

COQ

GENOUX

GRIS

LEGENDE

LOUP

MORALE

ROI

ROSE

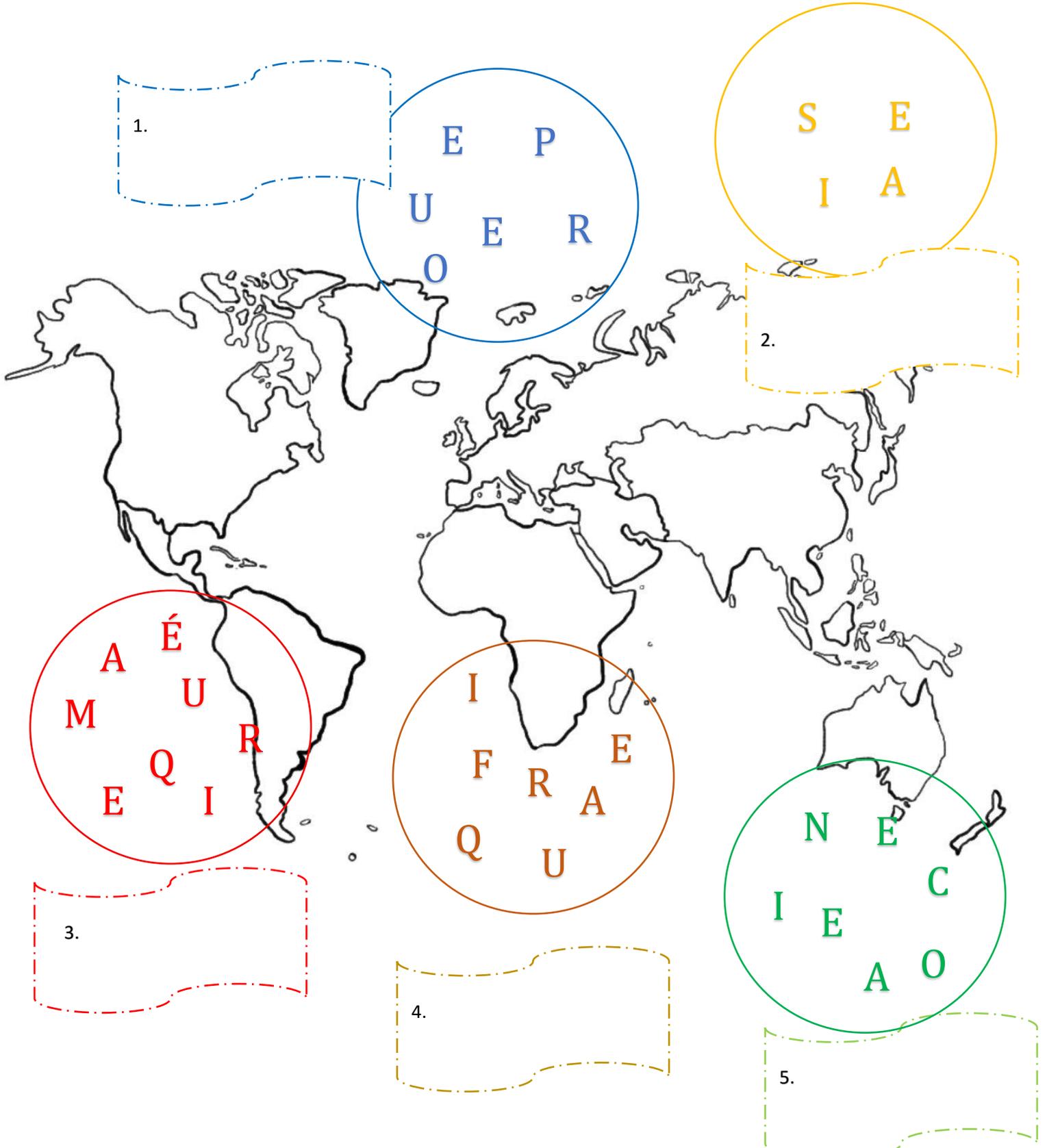
SOUPE

VEAU



# PÊLE-MÊLE

Tout est en désordre ! **Remets** les lettres dans le bon ordre et découvre le nom des continents.



# DEVINETTES



Retrouve les 5 devinettes sur les contes.

1. Qui s'habille tout de rouge et va chez mère-grand ?

Réponse : .....



2. Qui a les cheveux bouclés et dorés ?

Réponse : .....



3. Qui perd sa pantoufle de verre ?

Réponse : .....



4. Quelle princesse a les cheveux noirs, les lèvres rouges et la peau blanche ?

Réponse : .....



5. Qui se fait piquer par un fuseau et s'endort 100 ans ?

Réponse : .....



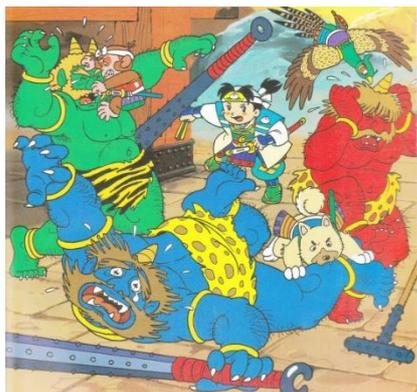
# HISTOIRE À RECONSTITUER

Voici un conte traditionnel japonais : « LA LEGENDE DE MOMOTARÔ ». Momotarô est un personnage très populaire du folklore japonais dont l'histoire remonterait à la période **Edo** (1603 - 1868).

A l'aide de ton imagination, **essaie de reconstituer** l'histoire en remettant dans l'ordre les cases suivantes... **AMUSE-TOI BIEN !!**



\_\_\_\_\_ Un jour, le garçon apprit qu'il y avait des démons sur l'île d'Onigashima, les habitants du village le forcèrent à partir les affronter.



\_\_\_\_\_ Le couple l'appela Momotarô (momo signifie "pêche" et Tarô est un prénom très courant pour les fils aînés au Japon).

\_\_\_\_\_ Une femme sans enfant qui lavait son linge dans la rivière aperçut une pêche gigantesque flottant vers elle.

\_\_\_\_\_ Momotaro et ses amis retournèrent au village après avoir capturé le chef des démons, son trésor et des vivres en grande quantité. Ils vécurent ensuite tous ensemble.

\_\_\_\_\_ En chemin, il rencontra trois animaux doués de parole (un chien, un singe et un faisan) avec qui il se lia d'amitié. Ils arrivèrent tous les quatre à Onigashima et vainquirent les démons.

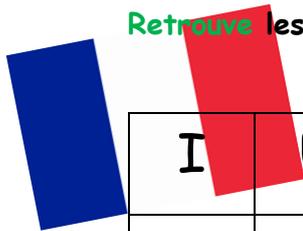


\_\_\_\_\_ Elle la rapporta à son mari et en l'ouvrant, ils découvrirent un enfant qui leur expliqua avoir été envoyé du paradis pour devenir leur fils.

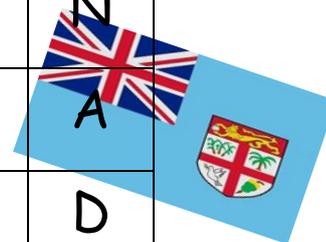
\_\_\_\_\_ En grandissant, Momotaro devint très fort mais également très fainéant : il dormait toute la journée.

# MOTS CACHES

Retrouve les mots cachés sur les pays membres des 5 continents.

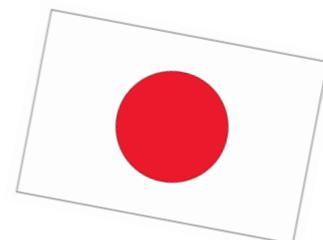


I	U	P	V	W	O	A	A	C
T	B	R	E	S	I	L	U	A
A	M	A	R	O	C	G	S	N
L	F	R	A	N	C	E	T	A
I	T	Z	J	K	H	R	R	D
E	F	I	D	J	I	I	A	A
U	L	J	U	A	N	E	L	Q
J	A	P	O	N	E	U	I	M
O	R	I	L	U	I	D	E	U



ALGERIE  
 AUSTRALIE  
 BRESIL  
 CANADA  
 CHINE

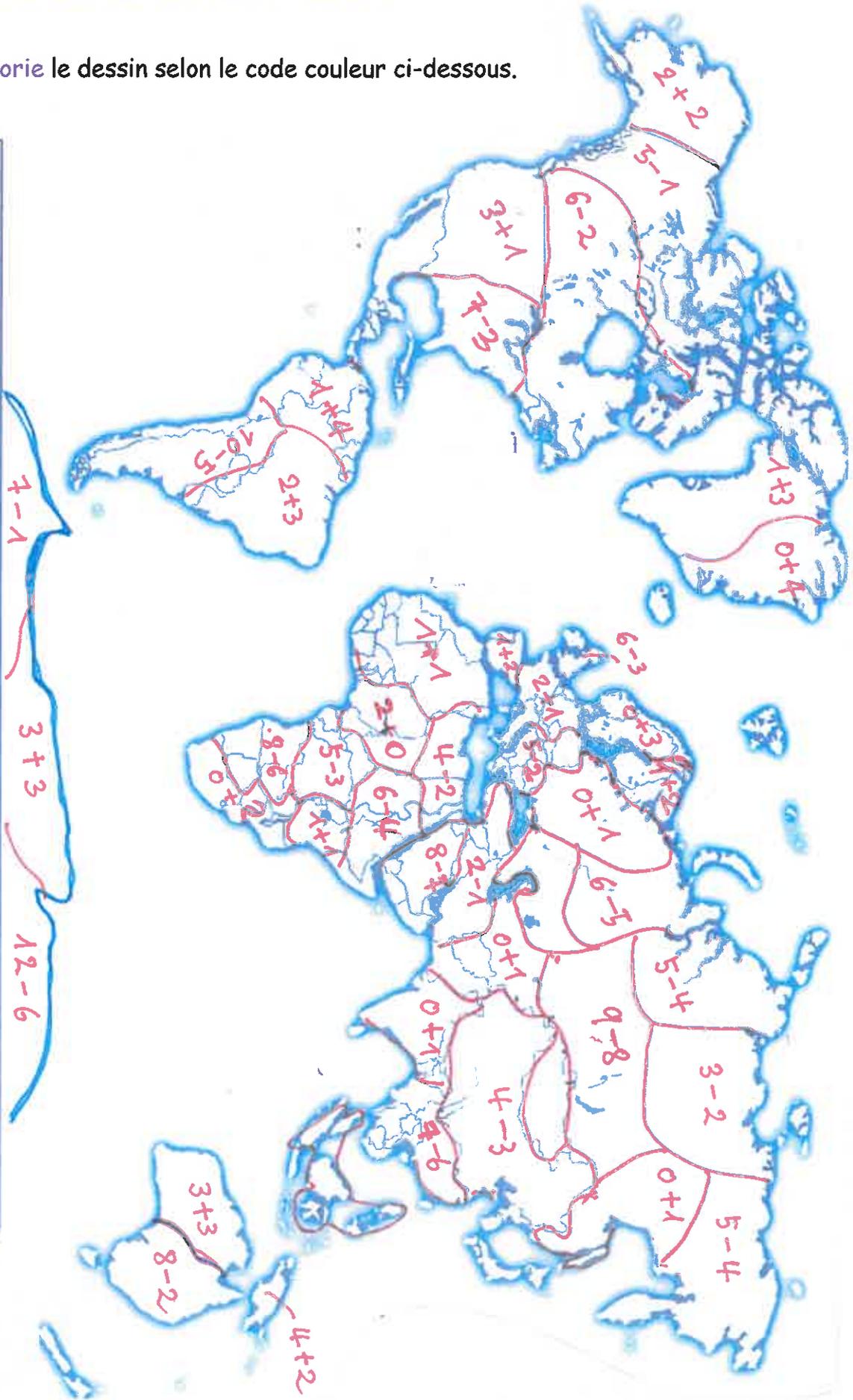
FIDJI  
 FRANCE  
 ITALIE  
 JAPON  
 MAROC



# COLORIAGE

Colorie le dessin selon le code couleur ci-dessous.

- 1 - rouge
- 2 - jaune
- 3 - violet
- 4 - vert
- 5 - gris
- 6 - bleu



# JEU DES 7 DIFFERENCES

Retrouve les 7 différences qui se sont glissées entre les deux images du « Roi Lion ».



# POINTS À RELIER

Relie les points des chiffres et des lettres dans l'ordre croissant et retrouve le dessin proposé sur « les 5 légendes ». Tu pourras ensuite le colorier selon tes envies !



# HISTOIRE

## L'histoire de « l'hyène et de l'aveugle » - Conte sénégalais



« L'hyène » était là, elle n'avait plus rien à manger. Elle avait si faim qu'elle n'en pouvait plus. Dans les rues du village, chaque fois qu'elle passait, elle voyait un aveugle debout, aux entrées des maisons, disant seulement des formules magiques. Les gens donnaient de la nourriture à l'aveugle qu'il mettait dans ses sacs jusqu'à ce qu'ils soient pleins à craquer.

« L'hyène » regardait ces sacs. Partout où elle se rendait, elle était chassée. Elle se mit à regarder cet aveugle, chaque jour, lorsque l'aveugle disait : « Lahi la la ! », on lui donnait de la nourriture, jusqu'à ce que ses sacs soient pleins à craquer. Il rentrait chez lui.

« L'hyène » dit à l'aveugle :

« Hé ! As-tu envie de retrouver la vue ? »

L'aveugle dit : « C'est tout ce que je demande à Dieu le Maître ! »



Elle dit : « Pour ce qui me concerne moi, je veux être aveugle ! »

Elle ajouta : « Veux-tu que nous fassions un échange et que tu m'apprennes tes incantations ? »

L'aveugle lui répondit : « Oui, je t'apprendrai les formules magiques, ainsi tu pourras demander l'aumône ! »

« L'hyène » devint aveugle et l'aveugle retrouva la vue. Il lui remit les formules magiques. Le premier jour, elle les récita et remplit ses sacs avec de la nourriture jusqu'à ce que les sacs soient pleins à ras bord.

« L'hyène » alla se coucher dans sa case et se mit à parloter. Dès qu'elle commença à sentir la faim, elle accrocha les sacs à ses épaules. Elle arriva à mi-chemin et oublia les formules ! Elle ne connaissait plus les formules magiques, et elle ne pouvait plus savoir qui était l'aveugle.

Alors, elle resta là, bêtement !

Quelle morale peut-on tirer de l'histoire ?

**Mieux vaut rester à sa place et ne pas envier celle du voisin.**



# INFOS PRATIQUES

## ◆ Bibliothèque :

Responsable : Brigitte KRIER - 03 82 25 23 58

[mediatheque.louisaragon@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:mediatheque.louisaragon@mairie-montsaintmartin.fr)

**Horaires d'été** : Ouverture **du 3 juillet au 26 août 2023** :

**Mardi, Mercredi et Jeudi** de 08h30 à 17h30 / **Vendredi** de 09h00 à 17h00.

## ◆ Pôle Développement de le Vie Locale et des Réussites Educatives :

Directrice : Ludivine Millet - [lmillet@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:lmillet@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 85 75 16 92

Service des sports : Olivier Mazet - [omazet@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:omazet@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 20 64 66 75

Service jeunesse : Mohamed Kedim - [mkedim@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:mkedim@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 72 67 58 24

Service enfance périscolaire : Anne-Sophie Régnier Da Silva - [asregnier@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:asregnier@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 77 63 10 18

Accueils de loisirs administration : Majda Djemai - [mdjemai@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:mdjemai@mairie-montsaintmartin.fr) - 03 82 25 23 97

Relais Petite Enfance : Coralie Bugnot - [cbugnot@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:cbugnot@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 23 88 55 91

Dispositif d'accueil des enfants de moins de 3 ans en école maternelle : Nadia Gamelon - [ngamelon@mairie-montsaintmartin.fr](mailto:ngamelon@mairie-montsaintmartin.fr) - 06 72 67 89 15

## ◆ Centre d'éveil :

Pour tout renseignement, veuillez contacter le 03 82 23 62 22 ; 10 rue de Bordeaux à Mont Saint Martin.

# INFOS DE L'ETE

- Dimanche 2 juillet 2023 à 20H00 : concert Encuertos - Eglise Romane
- Samedi 8 juillet 2023 à 11H00 : Dénomination de l'école Jean Macé/Jacqueline BRIGIDI
- Festivités du 13 juillet 2023

# REMERCIEMENTS

Nous remercions les animateurs du CLAS pour leur investissement quotidien auprès des enfants et des parents, les enfants et les parents pour leur implication, les enseignants et directeurs des écoles pour leur soutien au projet, l'Education Nationale, la commune de Mont Saint Martin, la CAF et l'ANCT.

# REPONSES

## Mots cachés p 7



## Message codé p 6

Le premier Homme de Tighennif  
a environ sept cent mille ans .

## Les 8 erreurs p 8

C'est l'histoire d'un pêcheur. Il allait à la chasse (pêche) pour nourrir sa famille. Pendant plusieurs mois (jours), il n'a rien attrapé. Ses 12 (5) enfants avaient très faim. Un jour, un dragon (un roi) est passée par là et voulait aider le pêcheur. Il lui proposa d'échanger le poids de ce qu'il pêcherait en diamants (en pièces d'or). Mais le pêcheur ne parvenait pas à attraper quelque chose. Alors, il rentra au port et lança une dernière fois sa canne à pêche (son filet). Cette fois-ci il remonta une plume (une feuille). Au lieu de la jeter, il l'apporta au roi. Elle était plus lourde qu'elle n'y paraissait. Grâce à elle, il gagna 20 (60) pièces d'or.

## Pêle-mêle p 13

1. Europe
2. Asie
3. Amérique
4. Afrique
5. Océanie

## Mots cachés p 12



## Message codé p 11

Légende portugaise :  
Un moine affamé a fait une soupe de pierre

## Mots cachés p 16



## Labyrinthe p 9



## Devinettes p 14

1. Le petit chaperon rouge
2. Boucle d'or
3. Cendrillon
4. Blanche neige
5. Belle au bois dormant

## Coloriage magique p 17



## Remets les phrases dans l'ordre p 15

1. Une femme sans-enfant qui lavait son linge dans la rivière aperçut une pêche gigantesque flottant vers elle.
2. Elle la rapporta à son mari et en l'ouvrant, ils découvrirent un enfant qui leur expliqua avoir été envoyé du paradis pour devenir leur fils.
3. Le couple l'appela Momotarô (momo signifie "pêche" et Tarô est un prénom très courant pour les fils aînés au Japon).
4. En grandissant, Momotaro devint très fort mais également très fainéant : il dormait toute la journée.
5. Un jour, le garçon apprit qu'il y avait des démons sur l'île d'Onigashima, les habitants du village le forcèrent à partir les affronter.
6. En chemin, il rencontra trois animaux doués de parole (un chien, un singe et un faisan) avec qui il se lia d'amitié. Ils arrivèrent tous les quatre à Onigashima et vainquirent les démons.
7. Momotaro et ses amis retournèrent au village après avoir capturé le chef des démons, son trésor et des vivres en grande quantité. Ils vécurent ensuite tous ensemble.

## Les 7 différences p 18



## Points à relier p 20



## Mots fléchés p. 21



					<b>ECOLE JEAN DE LA FONTAINE</b>
Nelly	Ismaël	Oumou	Khadija	Ariona	

					<b>ECOLE JEAN DE LA FONTAINE</b>
Muhammed	Yasmine	Ilyas	Isyana		

					<b>ECOLE JULES FERRY</b>
Abdullah	Diogo	Laura	Enzo	Ezechiel	

					<b>ECOLE MARIE LOIZILLON</b>
Wassim	Rayan	Neïla	Elisete	Edjrine	

					<b>ECOLE MARIE LOIZILLON</b>
Saïd	Lyova	Amar	Davia	Nina	

					<b>ECOLE ALBERT IEHLEN</b>
Yassin	Zayneb	Grégory	Aliou	Atike Nur	

					<b>ECOLE ALBERT IEHLEN</b>
Ahmed	Sarah	Amir	Anis		