



FRANCE INFO
L'atelier journal
réalise une émission
radio au Salon du livre
Jeunesse p. 8 - 9



KINGDOM HEARTS
Découvre ce jeu vidéo
d'action/RPG qui mêle
les univers de Disney
et Final Fantasy p. 7

TOUS DIFFÉRENTS

Mars 2018 N°9

**Le journal du
collège
Henri Wallon**

**Du Louvre au Street Art :
Performance de Madame et
Découverte du DAI du musée p. 4-5**

SOMMAIRE

EDITORIAL

Anthony et Lydia: engagés à fond!

Nous sommes en 3ème et nous allons vous raconter notre engagement au sein du collège. Nous avons plusieurs rôles : délégués au CA (Conseil d'administration), élus au Conseil de Vie collégienne (CVC) et médiateurs.

Nous voulions d'abord être délégués de classe depuis la sixième curieux d'assister au conseil de classe et pouvoir représenter nos camarades.

En 2016 le collège a mis en place le CVC et nous avons été élus d'après notre profession de foi, il nous a permis d'améliorer des endroits du collège comme la cour de récréation. Nous avons aussi organisé une journée à thème et un bal de fin d'année pour les Troisième.

Cette année nous avons été réélus au CVC par le Conseil d'administration. Lorsque vous êtes délégués de votre classe et dès la 4ème, vous pouvez faire partie du CA en vous présentant lors d'une réunion réunissant tous les délégués. Vous devenez délégués des délégués au CA. Nous avons voulu participer au CA pour apporter plus au collège.

L'année dernière nous avons suivi une formation de médiateur avec des professeurs ainsi qu'avec d'autres élèves. Ce rôle consiste à régler les problèmes entre élèves.

Nous pensons donc qu'il est important d'être solidaires et utiles aux autres aussi nous vous encourageons à vous engager.

3 L'INTERVIEW

A la rencontre de M. Marot



5 PORTRAIT D'ARTISTE

**Découvre Michel Ocelot et son univers
Le film Azur et Asmar**



6 LA SORTIE AU MUSEE Le Louvre s'encanaille avec Madame

8 TENDANCES

**Tout le monde croque
la pomme.**



9 JEUX VIDEOS

**Kingdom Hearts :
notre coup de coeur**



10 SORTIE

**L'atelier Journal à la
découverte de France
Info au Salon du livre**



12 RUBRIQUE A BRAC

**La Dyslexie
La Paris Games Week
Les enfants d'ailleurs**



13 Trolls de Troy

**Revoir Paris
Le monde de demain
Bienvenue A & A**

Ours : Tous différents

Directeur de publication : Patrick Chapin

Rédactrices en chef : Claire Perthuis Lavabre, Anne Blaquart, Lina Abdelouhabi
Rédacteurs et Dessinateurs élèves de l'Atelier Journal : Love Amponsa, Nurcin Arslan, Neslihan Aydemir, Lisely Baltimore, Mounir Belarbi, Délia Bouzida, Nalèle Chery, Noël Chevaudonnat, Awa Dembele, Sidiki Diarra, Etna El Abidi, Kaynate Faiz, Schneider Gervé, Salima Guellal, Ryad Lassam, Ledru Tschimanga, Ephram Mokono, Sadia Muhammad,

Adresse : 2 rue du Thiers Pots, 95140 Garges les Gonesse

Bonjour, avez-vous fait un sport dans votre jeunesse ?

Pour être très précis Sidiki, j'ai commencé par du foot jusqu'en troisième, et après à partir de la seconde j'ai fait du basket, jusqu'à aujourd'hui.

Et, pendant combien de temps ?

Je n'ai pas arrêté encore, là ça doit faire 27 ans que je fais du sport

Avez-vous déjà obtenu des médailles ?

Euh, oui, j'ai gagné quelques championnats auxquels j'ai participé. La dernière fois que j'ai gagné une médaille c'était il y a trois ans. Quand j'étais jeune, je ne sais plus, c'est trop loin.

Depuis quand travaillez-vous dans ce collège ?

Je suis arrivé en 2007, donc ça fait 10 ans ! Là c'est la onzième année.

Comptez-vous y restez l'année prochaine ?

Oui ! Oui ! J'attends que tu partes Sidiki après je pourrai partir tranquille ! (Rires)

Que préférez-vous dans votre métier ?

Euuuuuh, il y en qui vont se sentir pousser des ailes.. les élèves !

Comment devient-on professeur d'EPS ?

Il faut passer un BAC, ensuite il faut aller à la fac, en STAPS, Science et Techniques des activités physiques et sportives. Il faut avoir sa licence, donc 3 ans après le bac, et après la 4ème ou la 5ème année passer le concours. Après on est prof stagiaire, et après on est prof tout court.

Quels sont les difficultés liées à votre métier ?

Euh.. les élèves ! Parce qu'ils ne sont pas tous toujours motivés ou sympa.

Avez-vous l'intention de changer de métier ?

Non, peut être chanteur... j'ai toujours aimé chanter. Si t'es chanteur, le succès, les femmes...

Comment trouvez-vous les élèves?

Attachants ! Attachants, mais chiants, mais attachants.

Qui est votre élève préféré?

C'est Sidiki !

(Rire) Quels sont les avantages à pratiquer du sport ?

C'est que t'es avec les copains, être en groupe déjà, en équipe tu vois. Et après tu t'entretiens (physiquement nldr), tu restes en forme.

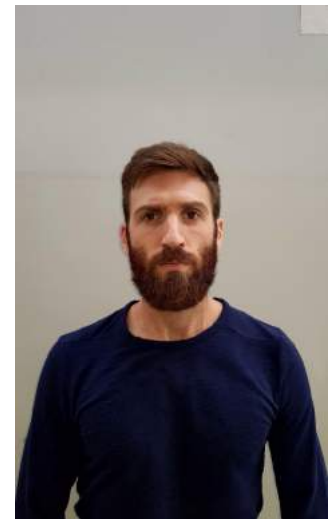
Y-a-t-il des inconvénients ?

Oui, il faut être sérieux, et parfois tu n'as pas trop envie et tu dois quand même pratiquer pour respecter l'entraîneur et l'équipe. Il faut être rigoureux et régulier.

Sidiki Diarra

“

J'ai toujours aimé chanter..



Un prof mais pas que...

Pascal Marot est aussi le parolier du collège, depuis des années la mission lui revient de composer les chansons pour le départ des collègues, Sahar Zbahiri est la dernière en date :
*...Ta vie sco', tes chefs, tes sujets
Plus qu'une reine vont regréter
Tous fiers de toi, plus forts de toi"...*

Les dauphins

Savez-vous que ce sont des mammifères marins très intelligents et qui ont souvent sauvé des marins depuis des siècles ?

Les dauphins sont des mammifères marins appartenant à l'ordre des cétacés comme les baleines, les marsouins entre autre. On compte plus de 30 espèces. Un dauphin pèse environ 100 kilos pour une longueur de 2,5 mètres. Le boto est le plus petit et mesure 1,2 m de long. Les dauphins ont des dents et allaitent leurs petits. On les retrouve dans tous les océans et même dans certaines rivières : on parle parfois de dauphins d'eau douce. Le dauphin a une peau très lisse et respire en dehors de l'eau par un orifice situé au dessus de la tête appelé évent. Il peut tenir sous l'eau sans respirer environ 15 minutes. Les dauphins se nourrissent de poissons. Ils sont aussi très sociables et aiment accompagner les bateaux en nageant à leur côté.

Nurcin Arslan

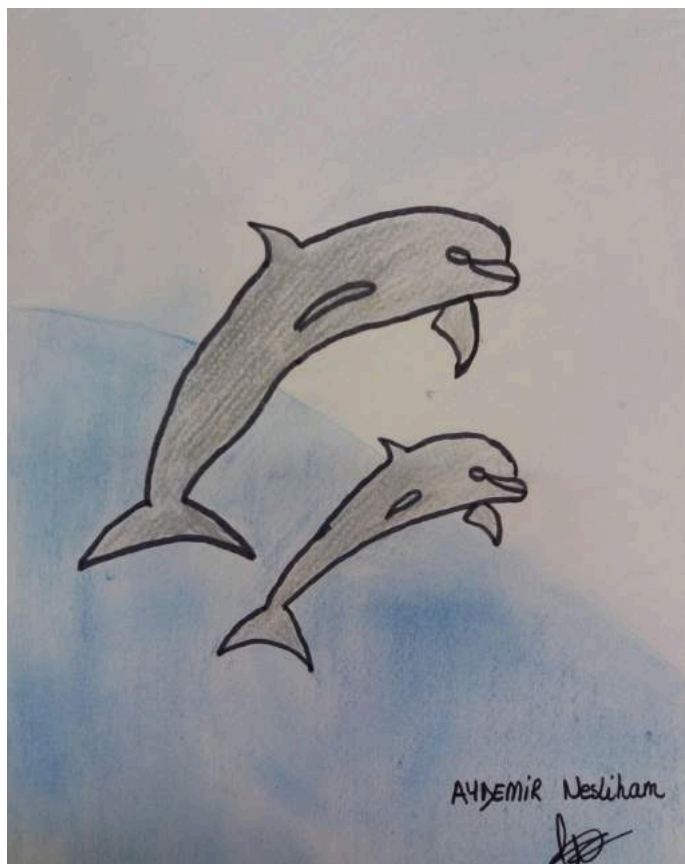


Photo de dauphin
Image libre de droit



Nos amis les chiens

On dit souvent que le meilleur ami de l'homme est le chien, il l'aide souvent, voici quelques exemples :

Les chiens de défense aident la police, ils reniflent les valises des voyageurs qui peuvent y cacher de la drogue ou des explosifs. Ils sont aussi là pour protéger une personne ou un lieu. **Les chiens de traîneaux** transportent du matériel et des gens en hiver. **Les chiens d'assistances** aident les malvoyants et les personnes en fauteuil en ramassant des objets, en tirant le fauteuil, en retenant une porte... **Les chiens guides**, les aident à se déplacer en leur indiquant les obstacles. **Les chiens d'assistances** sauvent les gens de la noyade ou d'un incendie. Ils retrouvent les personnes disparues grâce à leur odorat.

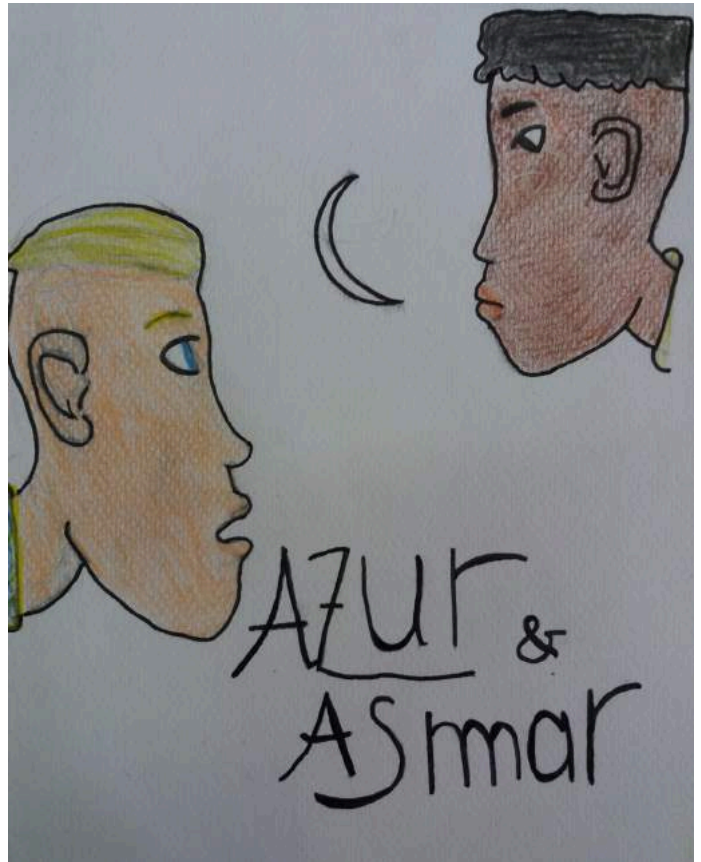
Salima Guellal

Montage photo de chiens
d'assistance et de traîneaux
Images libre de droit

Michel Ocelot

Michel Ocelot est un réalisateur et graphiste français connu pour des films ou séries à grand succès comme *Kirikou*, *Les contes de la nuit*, *Azur et Asmar* ou encore *Princes et Princesses*. Il se forme dans plusieurs écoles d'arts dont le *California Institute of Arts* créé par Walt Disney. Pendant ses vacances, il monte des courts métrages avec ses amis utilisant des feuilles de papiers découpées pour les décors d'où l'idée de cette texture en papier dans ses films. Il réalise une série en 1976 : *Les Aventures de Gédéon* d'après Benjamin Rabier. Il a aussi réalisé *Les Trois Inventeurs*, *Les Filles De L'égalité* ou encore *Ciné Si*. A 74 ans, il mène encore une carrière exceptionnelle et en 2018 sortira son prochain film : *Dilili à Paris*.

Ledru Tschimanga



Michel Ocelot en plein travail,
par Etna et Shelby

Azur & Asmar

Azur et Asmar est un film d'animation qui raconte l'histoire d'une nourrice, Jénane, vivant en Europe qui garde Asmar son fils et Azur le fils d'un seigneur. Tous deux chantent en arabe la comptine du héros que la nourrice leur a appris. Ils sont plutôt rivaux que ce soit pour une tarte ou pour savoir qui est le préféré : ils ont toujours une raison de se disputer ! Un jour, le père d'Azur l'envoie faire ses études dans une autre ville et renvoie la nourrice ! Les deux enfants séparés se rendent compte qu'ils s'apprécient. Azur traverse la mer pour retrouver sa nourrice, Asmar, et sauver une princesse... Un chef d'oeuvre émouvant dans un univers de rêve.

Pour en savoir plus rdv à
la bibliothèque





MUSEE

Le Louvre s'encanaille avec Madame

Lundi 6 novembre 2017, le groupe de l'atelier street art est allé à Paris près du métro Marx Dormoy puis au Louvre accompagné de Mme Benbacha, Mme Blaquart, Mme Larmagnac, Mme Perthuis-Lavabre et Mr Gibrac.

Pour aller à Paris, nous avons dû prendre le bus jusqu'à la Porte de la Chapelle puis le métro pour descendre à Marx Dormoy. C'est ici que nous avons donné rendez-vous à MADAME. Elle nous a montré comment elle affichait ses œuvres en nous invitant à une performance. Juste après, nous avons signé son collage avec elle à l'aide de son pochoir, puis fait des photos masquées, car personne ne connaît son visage à part ceux qui ont le privilège de la rencontrer, puis nous l'avons laissée pour prendre la direction du Louvre.

Nous avons repris le métro et nous sommes descendus à la station Concorde : la vue était magnifique! Nous avons vu l'Obélisque, la Tour Eiffel, l'Arc de Triomphe etc... Nous avons mangé notre pique-nique aux Tuileries, auprès des mouettes et nous sommes rentrés dans le musée par la porte des Lions. Un guide nous a fait visiter le Département des Arts de l'Islam et nous nous sommes assis sur le sol pour l'écouter. Ensuite nous avons vu la *Pyxide d'Al Mughira* taillée dans l'ivoire d'une défense d'éléphant pour le prince du même nom, un **brûle-parfum en forme de félin** et **Le panneau à la joute poétique**.

Photo : Madame
Moustache pose devant
son oeuvre

LA SORTIE AU MUSEE



Espagne
Pyxide d'al-
Mughira
datant de
968



La boîte méduse de Lisely Garges 2018

Le panneau en céramique provient d'un palais d'Ispahan en Iran alors que la pixyde est de Cordoue en Espagne. Toutes les œuvres que nous avons vues font partie du Département des Arts de l'Islam du Louvre et montrent l'étendue de cette civilisation. A la fin de la journée, nous sommes rentrés au collège en prenant le RER D. Arrivés au CDI nous avons rempli une fiche pour donner à MADAME une idée des œuvres vues au musée avant



Iran Joute poétique
datant de 1600-1700

de nous lancer nous-mêmes. Le 5 Février nous sommes sortis du collège afin de trouver un mur adéquat (qui convient) pour nos affiches dans les quartiers proches. Après avoir pris des photos des différents murs qui m'intéressaient, je me suis faite interviewée par Isabel Pasquier, journaliste à France Inter. J'ai raconté le parcours de l'atelier Du Street art au Louvre, puis le mien depuis la première séance avec le jeu des 7 familles sur le Louvre jusqu'à la confection de nos boîtes. Rdv dans le prochain numéro de Tous Différents pour vous décrire notre performance au Marché St Juste et notre participation à la nuit des musées !

Lisely Baltimore



***Nous avons vu
l'Obélisque, la Tour
Eiffel, l'Arc de
Triomphe etc...***



Les raisons du succès

En 2007, l'iPhone ouvre l'ère des smartphones. Puis, en 2010, c'est l'iPad qui lance le marché des tablettes. Apple n'invente ni le baladeur, ni le smartphone, ni les tablettes, mais sait trouver le bon moment pour se lancer.

Ledru et l'iPhone de Maggi par Noël

Comment ils ont croqué la pomme

Apple & Steve Jobs

Apple était une entreprise presque inconnue il y a 40 ans, fondée dans un garage avant de devenir l'une des plus grandes multinationales américaines qui conçoit et commercialise des produits électroniques grand public.

Tout a commencé dans un garage de la maison d'enfance de Steve Jobs avec son ami Steve Wozniak. Leur objectif est de vendre des ordinateurs au grand public. Ils créent Apple I qui leur permet de gagner un premier salaire de 250\$ chacun. Un coup d'essai qui se transforme vite en coup de maître avec Apple II qui se vendra à 2 millions d'exemplaires. Le duo cherche à se démarquer, à montrer une image moderne proche des gens, à mettre un peu de couleurs dans cet univers gris et ça marche. Dans les années 80 Apple commence très fort. Le Macintosh connaît un grand succès à sa sortie en 1984, mais dès l'année suivante, Steve Jobs est mis à l'écart du conseil d'administration d'Apple

et démissionne de force à cause de son fort caractère. Pendant dix ans l'entreprise est successivement dirigée par trois PDG : John Sculley, Michael Spindler et Gil Amelio. L'entreprise multiplie les modèles de Macintosh et perd ses clients. Pendant dix ans Steve Jobs reprend le studio Pixar qui réalise ses plus gros succès comme le Monde de Némou ou Toys story. En 1997, Steve Jobs est rappelé aux commandes de l'entreprise, au bord de la faillite. Il recentre Apple sur l'essentiel, l'ordinateur, et prépare la suite. En 1998 naissent les iMac, les héritiers du Macintosh, reconnaissables à leurs couleurs vives.

C'est un succès commercial !

Apple renoue avec les bénéfices après trois années dans le rouge. Steve Jobs enchaîne les présentations de nouveaux produits. En 2001, l'iPod annonce la révolution numérique que va connaître l'industrie musicale. Ses produits sont chers mais simples à utiliser et jouissent d'une image branchée. Le culte de Steve Jobs se double de celui pour sa marque. Steve Jobs, le fondateur d'Apple, pouvait être d'une réelle grossièreté quand il critiquait ses employés. Il disait exactement ce qu'il pensait, utilisant parfois des injures. Steve Jobs est mort le 5 octobre 2011 des suites d'une longue maladie qui a généré une vague d'émotion dans le monde entier. L'entreprise à la pomme est désormais dirigée par Tim Cook. Apple a réussi son pari en devenant l'une des marques les plus populaires au monde.

Mounir Belarbi

Kingdom Hearts est un jeu vidéo d'action/RPG regroupant les univers de Disney et Final Fantasy créé, inventé et édité par Tetsuya Nomura et Shinji Hashimoto et développé par Square Enix, Jupiter et Keeta et ensuite distribué par Square Enix et Disney.

Kingdom Hearts

Au départ, Tetsuya Nomura voulait créer un jeu dans le même style que «Super Mario 64». Les scénarios sont écrits par Kazushige Nujima qui est scénariste pour Square depuis Final Fantasy VII jusqu'à sa démission en 2003. A l'origine, le développement est axé sur une façon de jouer et un scénario assez simple accessible au jeune public de Disney. Mais après que le producteur délégué de Kingdom Hearts, Hironobu Sakaguchi, ait expliqué à Nomura que le jeu serait un échec s'il n'atteint pas le même niveau que les jeux de la série Final Fantasy, Nomura commence à développer l'histoire plus en profondeur. La série Kingdom Hearts propose un panel de plusieurs personnages de Disney et de Square Enix, ainsi que plusieurs

nouveaux personnages conçus par Tetsuya Nomura. En plus des lieux créés pour Kingdom Hearts, la série propose de nombreux univers basés sur des films de Disney.

L'histoire

Les personnages principaux essayent de ne pas interférer avec les mondes qu'ils visitent car cela pourrait affecter négativement l'ordre des univers. Dans le tout premier jeu, Kingdom Hearts, montre comment Sora est séparé de ses amis Riku et Kairi lorsque leur monde, L'Île du Destin, est envahie par les Sans-cœur. Pendant cette attaque Sora obtient une arme appelée «Keyblade».

Les trois compagnons voyagent alors entre les différents mondes des univers Disney, scellant les



Nomura intègre à la fin du premier jeu une bande-annonce cachée dans l'espoir que les fans désirent une suite.

serrures de chacun de ces mondes pour empêcher l'invasion des Sans-cœur. Au long de leur périple, ils rencontrent un groupe de méchants «Disney», dirigé par Maléfique, qui capturent les Sans-cœur et les obligent à capturer les « Princesses de Cœur», pour utiliser leur pouvoir et ouvrir la porte de «Kingdom Hearts» afin de gouverner tous les mondes.

Noël Chevaudonnat

STUDIO

Trop stylé le direct avec France info!

Jeudi 30 novembre, l'atelier Journal se rend à Montreuil au Salon du livre et de la presse jeunesse pour participer à une émission de radio. France Info y propose l'enregistrement d'un journal dans les conditions du direct.

Arrivés au studio France Info, la radio d'information continue, Léa Capuano et Martin Bodrero, les rédacteurs en chef nous prennent en charge. Ils attribuent un rôle à chacun, figurant sur un conducteur* général. Chaque élève occupe un poste et dispose d'un conducteur personnel: présentateur, journaliste 1, journaliste 2, journaliste 3, chroniqueur météo, les invités et deux techniciens à la régie. Les journalistes nous expliquent que tout ce qui constitue l'habillage sonore permet de reconnaître la station. Le jingle (musique) et la virgule, une phrase qui donne le nom de la radio, rythment l'émission. L'équipe discute des sujets qui seront abordés. Tout est prêt.

Olivier Laurent, producteur de deux émissions à Radio France, *Les Informés* et *Tout est politique*, nous enseigne l'art du direct : savoir ce que l'on doit faire : pas de blanc, ne pas coller le micro à la bouche, parler assez fort et articuler, être synchro avec la régie.

La météo est donnée en fin d'émission car elle est très attendue et permet de garder les auditeurs. Ce jour là, les sujets choisis intéressent la jeunesse, car il s'agit d'une interview de Zep, l'auteur de *Titeuf*, et de la sortie au cinéma du film *le Petit Spirou*. Les invités sont les élèves du collège Henri Wallon



qui sont interrogés sur la raison de leur visite au salon du livre et sur leurs goûts de lecture.

Mais pour faire fonctionner l'émission, le technicien et la régie sont indispensables. Le but est de s'assurer avant tout qu'il n'y ait pas de blanc et que tout se passe bien avec le son. Le régisseur lance le jingle, la virgule, le tapis** et gère le côté technique de la radio. Il règle les micros grâce à son pupitre de son, sur lequel sont disposées

Les élèves de l'atelier journal concentrés comme jamais! A vous le studio!

SORTIE



Ledru et Délia essayent de tout enregistrer pour pouvoir suivre pendant l'émission.



Sérine et Niel sont très investis dans leur rôle de journaliste!

plusieurs touches, chacune d'entre elles ayant une utilité différente. La touche micro coupe ou lance le son au bon moment, ou règle le volume pour qu'on entende mieux la personne qui parle. Une pendule régie le bon déroulement de l'émission, car le technicien doit être précis. Il lance d'abord la virgule, car pour garder l'auditeur il faut la diffuser régulièrement, pour qu'il sache directement s'il est intéressé ou non. Dans ce métier l'attention doit être permanente car il se base sur des signes entre la



régie et le plateau. En somme, « La radio c'est l'assemblage de l'écriture et de la lecture » nous dit Oliver Laurent.

Les réactions des journalistes en herbe: « J'ai trouvé l'activité intéressante même si j'ai *buggé* sur quelques mots pendant mon sujet sur le Petit Spirou », « Ce qui m'a plu c'est la sensation quand on parle et qu'on s'entend en même temps », « Tout ce que j'ai retenu c'est que j'ai une belle voix », « J'ai aimé le travail qu'on a fait tous ensemble. J'ai hâte d'écouter l'émission. » « J'ai bien aimé parler dans le micro et interviewer l'invité » « J'ai beaucoup aimé être côté régie car j'ai toujours voulu voir comment cela se passe. » « Se mettre dans la peau d'un journaliste était comme un jeu » « C'était cool de découvrir l'univers de la radio ».

*Document qui décrit le déroulement d'une émission.

** Musique de fond.

**Délia, Etna,
Lucas, Mathias, Niel et Sérine**

Mounir, Ledru, Noel et Délia, de vrais journalistes en herbe écoutent attentivement Léa et Martin.

“

**La radio c'est
la lecture de
l'écriture**

Lire comme un dys

Lire un texte comme celui-là, a l'air simple :

LA POLICE CHERCHE DES CRIMINELS SCIENTIFIQUES QUI AURAIENT VOLE DES PRODUITS CHIMIQUES QUI POURRAIENT DETRUIRE LE MONDE.

Mais pour le dyslexique c'est une toute autre histoire. Vous lisez ceci :

LE BALICE ERRS ET IMMELLE CITITICE HI ARET VO ET BODI IMICE I BOUET BEPUIRE IA NOM

Dys nous tous

La dyslexie est un trouble « dys ». *Dys* vient du grec et signifie difficile : la dysgraphie est une difficulté pour écrire, la dyscalculie pour calculer, la dysorthographe est un trouble de l'orthographe, la dyspraxie est une difficulté pour faire les bons mouvements. Ces difficultés causent beaucoup de problèmes à ceux qui en souffrent, beaucoup d'effets

secondaires. La dyslexie est un trouble du langage qui pose des problèmes de lecture et d'écriture.

Le dyslexique ne peut pas se débarrasser de son handicap mais doit vivre avec au mieux.

Sadia Muhammad

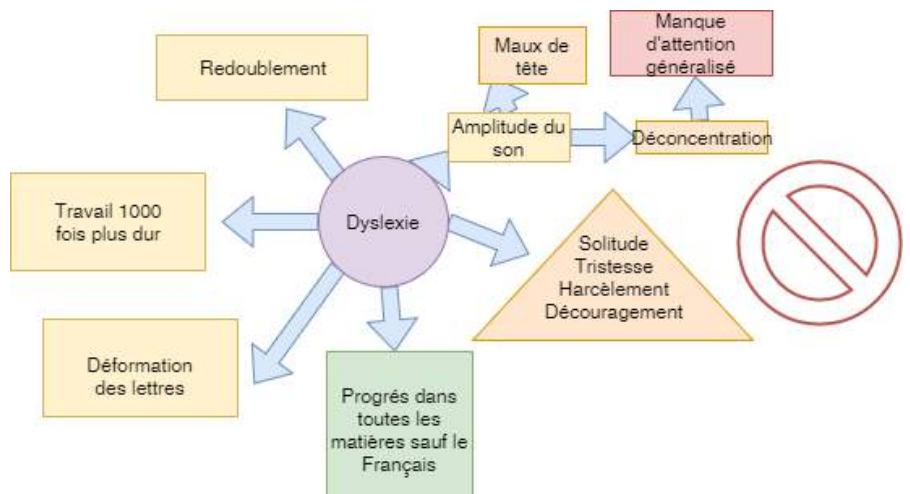


Schéma des conséquences de la dyslexie sur la vie quotidienne

Une journée à la Paris Games Week

La Paris Games Week est "Le" salon du jeu vidéo en France. Il a lieu Porte de Versailles chaque novembre. C'est le rendez-vous de tous les gamers de France. Il se divise trois : junior, tout public, et professionnelle. J'y ai passé une journée entière. Pour y aller, j'ai pris le métro ligne 12, station Front Populaire qui se trouve à Saint Denis et je suis arrivé à 10h30 à la station Porte de Versailles. J'ai du faire la queue pour rentrer! Après un tour du salon *tout public* je me suis rendu au stand Playstation

où j'ai retrouvé des amis et des Youtubers. Cyprien qui est suivi par des milliers de personnes sur sa chaîne de gaming est là chaque année. Ensuite je suis allé à la PGW junior qui se trouvait à l'étage. Sur une borne j'ai testé des jeux rétros comme *Outrun*, un jeu de voiture. Puis sur un autre stand j'ai joué à *Fifa 18*, le deuxième jeu le plus joué au monde. Enfin j'ai testé un simulateur d'avion, une expérience qui vaut le déplacement!

Ryad Lassami



Un groupe attachant

Les personnages de la bande dessinée fantastique *Les enfants d'ailleurs* m'ont plu grâce à leur personnalité.

Rebecca est une fille adoptée originaire du Rwanda, très courageuse, mystérieuse et curieuse.

Noé est un garçon sage et intelligent qui fait attention à tout ce qu'il se passe, son groupe d'amis.

Théo est un garçon sans limite avec des parents sévères, mais il aime l'aventure et la liberté.

Maxime est un passionné collectionneur de figurine et joueur, il aime la bonne humeur et blaguer, mais quand il est sérieux, il l'est un peu trop.

Les enfants d'ailleurs

Les enfants d'ailleurs est une bande-dessinée. Elle raconte l'histoire de Rebecca, une fille adoptée, qui en allant à l'enterrement d'un membre de sa famille adoptive, rencontre une bande d'amis et ensemble, ils vont découvrir un autre monde. Un monde où la personne enterrée plus tôt dans la journée va se revivre.

Les enfants d'ailleurs est une

bonne histoire pour s'évader et ne plus rester dans le monde (la terre où nous vivons actuellement). Cette bande-dessinée fantastique m'a beaucoup fait voyager! Vous pouvez normalement trouver tous les tomes de 1 à 6 au CDI ou à la bibliothèque. Voilà, vous savez à peu près tout si vous voulez vous évader!

Ephram Mokono



Ephram, plongée dans le tome 4 des *Enfants d'ailleurs*

Trolls de Troy, une BD héroïque

Cette bande-dessinée d'*Héroïc fantasy* raconte l'histoire des trolls et d'une fille humaine dans le monde magique de Troy. Le scénario de la BD a été écrit par Arleston et les dessins ont été réalisés par Mourier. L'histoire est très sympa et parle de racisme et d'égalité car au début les humains veulent prendre le territoire des trolls et les tuer parce qu'ils ont peur. Mais au fond d'eux, les trolls ont un cœur et sont gentils. Dans le tome 1, l'histoire se déroule dans le monde de Troy

plein de créatures magiques. Waha est l'héroïne : c'est une fille humaine adoptée par un troll appelé Téträm. Ensemble, ils se battent contre l'armée du château qui tentent de prendre leur territoire et de capturer Waha. Il y a 22 tomes dont 9 au CDI. Les dessins sont très colorés et on voit bien les détails des personnages et du paysage. Le texte est facile : on se met tout de suite dans la peau du personnage et on ne peut plus s'arrêter!

Love Amponsa



L'autrice de l'article en pleine lecture du tome 1 des *Trolls de Troy* qui a déjà été adaptée en dessin animé sur Gulli.

Revoir Paris

Cette bande-dessinée a été écrite en collaboration entre Benoît Petters et l'illustrateur François Schuiten. Elle se passe au XXIIème siècle et raconte l'histoire d'une fille qui s'appelle « Kârinh ». Elle vit dans une colonie dans l'espace. Ses parents l'ont abandonnée et vivent à Paris. Kârinh a passé son enfance avec Mikhäl.

dessinée est intéressante car on a l'impression de voir Paris dans le futur avec des voitures qui volent.

Les dessins sont bien détaillés et la plupart des images sombres et dans des couleurs froides donnent l'impression que tout se passe la nuit avec des passages de couleurs jaunes qui restent assez pâles quand



Viens lire cette BD au CDI et commande la suite si tu aimes !

Une fois grande, elle cherche à revoir ses parents et part à Paris avec sa colonie dans une machine qui les déposera. Cette machine s'appelle « SAS ». Une fois arrivée, elle se sépare de sa colonie et rencontre un garçon qui s'appelle Coy. Elle lui demande de l'accompagner jusqu'au centre de Paris. Celui-ci accepte.

Ils traversent la Seine puis arrive enfin au centre de Paris.

Revoir Paris convient plutôt aux élèves de 4ème/3ème car le scénario est un peu compliqué mais la bande-

le personnage rêve.

Bien que je trouve aussi les images bien dessinées, le manque de contraste produit un effet de tristesse. Cependant j'ai hâte de lire le deuxième tome pour savoir si Kârinh va enfin revoir ses parents. Si vous voulez avoir plus de détails, venez lire ou emprunter cette bande-dessinée au CDI. Et pour la suite lisez le deuxième tome.

Kaynate Faïz

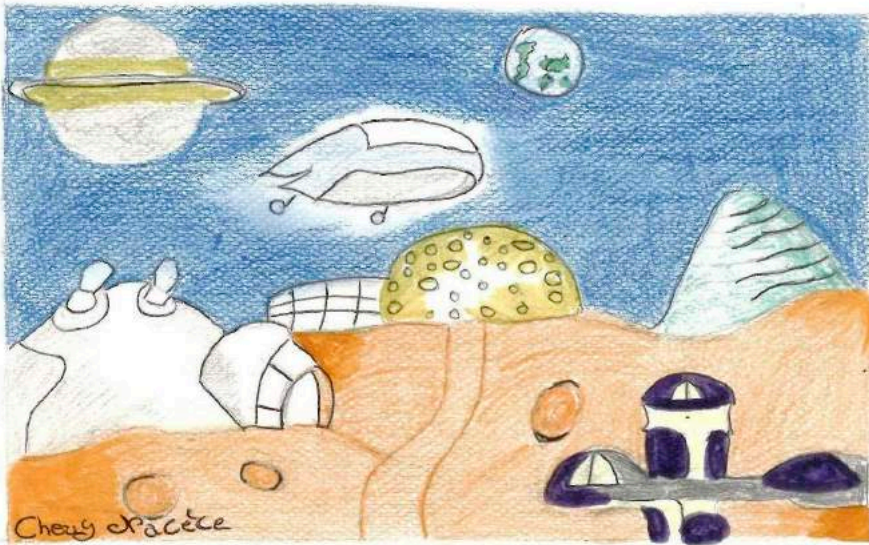
Le club du grand galop

C'est une série télévisée qui raconte l'histoire de Carole, Lisa et Stéphanie. Elles sont 3 meilleures amies. De temps en temps elles se disputent même si elles s'aiment bien. Elles sont belles et gentilles et montent des chevaux au Club du Grand Galop. Carole, Lisa et Stéphanie s'aiment beaucoup vraiment beaucoup, elle se font des cadeaux pour l'anniversaire de club du grand galop. Elles ne seront jamais 4 meilleures amies, elle seront toujours 3 meilleures amies pour la vie. Dans le Club du grand galop il y a 3 chevaux. Francer, le cheval de Lisa est vraiment très timide mes jamais avec Carole et Stéphanie. Leur chevaux sont vraiment très jolis est très mignons.

Awa Dembele



Les personnages du Club du Grand Galop et leurs chevaux



Et pourquoi pas..

Et pourquoi ne pourrions-nous pas vivre dans l'espace en 2116 ? Nous pouvons imaginer des colonies sur la Lune et Mars, mais également sur des planètes en dehors de notre système solaire...

Le monde du futur selon Nalèle

Le monde de demain Bienvenue dans le futur!

A quoi pourrait ressembler le monde dans 100 ans? Réelle ou virtuelle, notre vie pourrait complètement changer dans 100 ans grâce la technologie ! Voilà un aperçu des possibilités qui s'offrent à nous ...

Au quotidien, tout sera plus simple et plus rapide. Les maisons pourront être imprimables en 3D et puis transportées par des drones géants. Ces mêmes drônes permettront de construire des grattes-ciel encore plus haut avec des matériaux nouveaux notamment les bétons à base de nanotubes de carbone seize fois plus résistants que le béton classique.

Dans nos villes, des drones serviront de voitures automatiques aux habitants comme les mythiques voitures volantes. Plus de bouchons,

grâce aux autoroutes aériennes et aux accès piétons à plusieurs niveaux.

Le futur sera aussi écologique. Concernant la nourriture, le gachis alimentaire pourrait ne plus exister. Des idées et des innovations nous permettront d'éviter la majorité des déchets, grâce aux piles à bactéries : un système de batteries se nourrissant de nos déchets.

Comme dans les films de science-fiction, les hologrammes feront également partie de notre quotidien, avec par exemple des animaux de compagnies hologrammes.

Nous pourrions imaginer comme projet légèrement effrayant les vacances en réalité virtuelle! Avec un casque sur les yeux mais aussi des électrodes attachés à la tête, reliés à l'ordinateur générant du son, nous aurons une impression de mouvement et même des odeurs à l'esprit.

Le virtuel sera partout : de gigantesques murs de nos maisons seront des écrans programmables. Plus incroyable encore, notre milieu de vie pourra complètement changer! Et d'ailleurs, pourquoi pas vivre dans l'eau, car les nouvelles technologies nous permettront d'utiliser l'oxygène qui y est contenu pour respirer. Quant à l'hydrogène, il servira de source d'énergie pour ces villes sous-marines!

Nalèle Chery

Bienvenue Adnan et Amina

