

Séquence pédagogique pour une classe de sixième

Cycle 3 – Classe de 6°

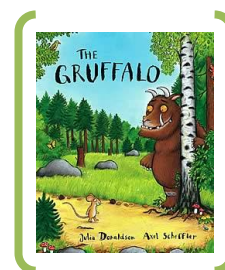
Axe ou thème culturels¹: L'imaginaire – Littérature de jeunesse

Extrait du programme du cycle 3 ou 4, B.O. spécial n° 11 du 26 novembre 2015 «*Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère* » : « Identifier quelques grands repères culturels de l'environnement quotidien des élèves du même âge dans les pays ou régions étudiés ». « Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires ».

I. Présentation de la séquence :

Titre: *The Gruffalo*

Problématique: In this very famous story for British kids, who is the cleverest animal and why?



Supports retenus :

1. L'album « The Gruffalo » by Julia Donaldson and Axel Scheffler
2. L'histoire racontée par Ollie Heath :
<https://www.youtube.com/watch?v=ThZqDoJi5S0>
3. L'histoire racontée (autre version) :
<https://www.youtube.com/watch?v=zqwiY8C2Nw&feature=youtu.be>
4. La chanson du Gruffalo (à utiliser avec ou sans les images) :
<https://www.youtube.com/watch?v=CcCkEpKCLAs>

Autres supports possibles :

1. Le site officiel du Gruffalo : <http://www.gruffalo.com/>
2. Le site de l'histoire du Gruffalo : <http://www.gruffalo.com/world-of/the-story/>
3. Des extraits du court-métrage. Par exemple, la rencontre entre la souris, le hibou et le Gruffalo : <https://www.youtube.com/watch?v=SlqesEQtYAI>
4. Un site pour travailler sur les parties du corps des animaux (en anticipation à l'histoire) : http://bogglesworldesl.com/animal_body_parts.htm
5. Le livre d'activités (édition Macmillan UK): *The Gruffalo Activity Book* by Julia Donaldson and Axel Scheffler.

Activités langagières d'entraînement choisies : de la compréhension orale et écrite vers l'expression orale en continu.

Niveau(x) du CECRL visé(s) : Cette séquence est conçue pour une classe de sixième. Le niveau A2 est visé.

¹ http://cache.media.education.gouv.fr/file/MEN_SPE_11/35/1/BO_SPE_11_26-11-2015_504351.pdf

En lien avec quel(s) domaine(s) du socle :

• **Domaine 1 : Les langages pour penser et communiquer** : Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère : compréhension de documents en langue étrangère pour favoriser l'accès à d'autres contextes culturels.

• **Domaine 2 : Les méthodes et outils pour apprendre** : Acquisition des stratégies d'écoute et de lecture, développement des compétences de coopération par la réalisation d'un projet collectif, connaître son profil linguistique pour mieux mémoriser.

• **Domaine 5 : Les représentations du monde et l'activité humaine** : L'élève imagine, conçoit et réalise des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques. Pour cela, Il mobilise son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif. Il développe son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

Tâche finale: Produire une saynète de théâtre issue de l'histoire du « Gruffalo ». On peut imaginer faire des groupes au sein de la classe et répartir les scènes à jouer en fonction de leur degré de difficulté (mémorisation du texte, prononciation des mots, accentuation des phrases, compréhension de la scène).

Objectifs :

- Culturels : Découverte d'un album de jeunesse très connu chez les enfants britanniques.

- Linguistiques :

○ Lexique / registres : Lexique des animaux, leur description physique (parties du corps et couleurs) et les adjectifs les caractérisant. Les verbes d'action de l'histoire : « fly », « walk », « run », ...

○ Structures / fonctions : Les « yes/no questions », la place des adjectifs dans le groupe nominal.

○ Phonologie : Reproduction des sons et focale sur la réalisation de [ʊ] et [aʊ], de [ɒ] et [ɔ:], de l'accentuation, des courbes intonatives pour comprendre l'histoire puis la faire vivre, l'intonation des questions courtes.

Un tableau phonétique comportant seize sons de voyelles est donné aux élèves. Chaque son est représenté par une image issue de l'album. Il servira ensuite tout au long de l'année. Les élèves pourront consigner dans ce tableau tous les nouveaux mots rencontrés et les noter dans la case correspondant à sa prononciation. (cf. Annexe 5).

- Communicationnels (dans les différentes activités langagières) :

○ Comprendre des textes courts et simples accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.

○ Suivre le fil d'une histoire simple.

○ Reproduire un modèle oral (réciter).

- Méthodologiques (en rapport avec activités langagières) : Avant de présenter le descriptif de séquence, je tiens à préciser que cette dernière peut servir de support à un travail transversal sur la mémorisation dans le cadre de l'accompagnement

personnalisé.

Cette tâche sous-tend un travail non négligeable sur la mémorisation qui pourrait faire l'objet de séances d'accompagnement personnalisé dans plusieurs disciplines. Les compétences transversales pourraient être les suivantes :

- Connaître son profil de mémoire (kinesthésique, auditive, visuelle...)
- Développer des stratégies efficaces pour mémoriser le lexique : répéter, écrire, associer à des images, à des éléments de contexte...

II. Activités proposées :

↪ **Présentation de la séquence :** [A lire en suivant le diaporama joint \(cf. annexe 1\).](#)

Cette séquence se décompose en quatre grandes parties.

- Partie 1 : Anticipation

La première partie vise à faire découvrir aux élèves qui est le « Gruffalo » en ménageant le suspense et en leur proposant une activité d'expression orale en continu à partir du jeu « Who is who? » (cf. séance en détail ci-après).

- Partie 2 : Découverte de l'intrigue

Après la découverte de cette terrible créature et de **l'apprentissage de la chanson qui clôturera chacune des séances (pour travailler la mémorisation)**, les élèves découvriront l'intrigue de l'histoire par un travail d'expression orale qui anticipe la compréhension de la première partie de l'histoire. **Pour lever les obstacles lexicaux, une brève activité sur l'habitat de chaque protagoniste de l'histoire** (la souris, le renard, la chouette et le serpent) **peut être proposée aux élèves**. Puis, **par groupe (la classe est divisée en six groupes)**, les élèves imaginent la rencontre soit entre la souris et le renard (deux groupes), soit celle entre la souris et la chouette (deux autres groupes), ou bien celle entre la souris et le serpent (les deux derniers groupes). Ces groupes évolueront en fonction des tâches données par l'enseignant au fil de la séquence et notamment lors de la réalisation de la tâche finale. Toutefois, pour cette première activité, un regroupement libre des élèves est tout à fait envisageable. Les élèves devront écrire quelques phrases de dialogue entre les deux animaux à l'aide des images issues de l'album (cf. diapositives de 14 à 19 et fiche de travail [Annexe 2](#)). **Cette phase d'écriture d'un dialogue de rencontre permettra de réactiver ce qui a été fait en début d'année sur les présentations**. S'ensuivra une phase d'écoute qui servira à étoffer, infirmer et confirmer le dialogue imaginé par les élèves. Il est intéressant de noter le caractère répétitif de la structure de l'histoire. Par exemple, à chaque fois que la souris rencontre un animal, celui-ci lui demande « *Where are you going to, little brown mouse?* ». Les structures de phrases des réponses de la souris sont elles aussi construites sur un modèle identique ; ce qui aide à la compréhension car les élèves peuvent anticiper les réponses de la souris. **Les répliques répétitives constituent une véritable opportunité pour l'enseignant de faire travailler la mémorisation**. En effet, il pourra reprendre les pages de l'album sans les dialogues et demander aux élèves de les retrouver lors des phases de restitution en début ou en fin de cours par exemple.

- Partie 3 : l'élément déclencheur de l'histoire

Ensuite, lorsque la souris rencontre le Gruffalo (transition de l'histoire vers la 2^{ème} partie), les élèves restent au sein de leurs groupes précédemment constitués pour imaginer la manière dont va réagir la souris dans la suite de l'histoire (cf. diapositives 20 et 21). Chaque groupe devra élaborer une phrase ou deux pour décrire la réaction de la souris lorsqu'elle se retrouve nez à nez avec cette créature tant redoutée. A ce moment précis de l'histoire, l'enseignant pourra refaire **chanter la chanson du Gruffalo** puisque ce sont ces paroles qui sont reprises par la souris.

- **Partie 4 : les péripéties de l'histoire**

Enfin, arrive le moment clé au cours duquel la souris va vouloir impressionner le Gruffalo et détourner son attention pour éviter de se faire manger. Cette partie de l'histoire, qui est elle-aussi très répétitive, fera l'objet d'une compréhension écrite. **Cette fois, les élèves seront répartis en îlots différenciés.** Chaque groupe dispose de la page qui explique la réaction de la petite souris face au Gruffalo. Elle va le défier et défier tous les animaux de la forêt qui ne la croyait pas lorsqu'elle leur a dit qu'elle allait prendre un repas avec le Gruffalo. Dans un premier temps, chaque groupe a une activité lexicale à réaliser qui servira d'aide à la compréhension de la double page de l'album travaillée (cf. Diapositives 24, 25, 26 et fiches de travail en [annexe 4](#)). A partir des images et de l'élucidation des mots porteurs de sens, les élèves seront en mesure de reconstituer le dialogue (cf. [Annexe 4](#)). Dans un deuxième temps, en guise de correction et surtout **pour s'assurer qu'ils ont compris ce qu'ils ont lu, chaque groupe jouera la scène étudiée.**

- **Tâche finale** : Avant de passer à la réalisation de la tâche finale, il convient de s'assurer que l'histoire a bien été comprise. Donc, l'enseignant pourra utiliser une vidéo de YouTube (cf. sites cités en première page) qui conte l'histoire tout en faisant défiler les pages de l'album pour que les élèves aient eu accès à l'histoire dans son intégralité. Puis, par petits groupes constitués par l'enseignant, les élèves choisissent une partie de l'histoire qu'ils souhaitent jouer et s'entraînent. Des masques représentant les animaux sont à disposition. L'idéal serait de bénéficier de baladeurs pour que les élèves puissent écouter les passages qui les intéressent à loisir. **L'aide de l'assistante de langue pourrait également être précieuse dans ce type d'activité et notamment pour la prononciation.**

↪ **Présentation d'une partie de la séquence plus en détail :**

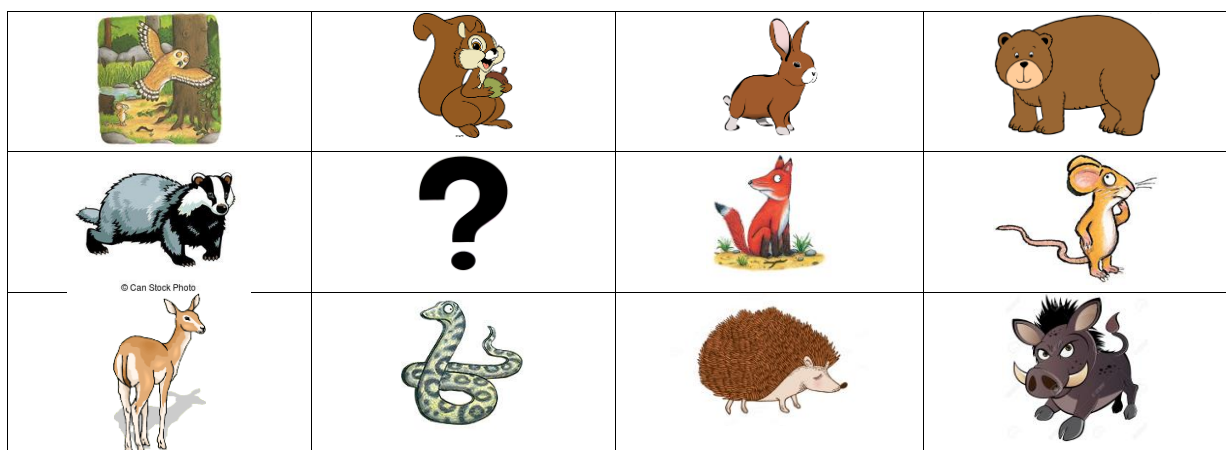
Activité langagière travaillée	Expression orale en continu
Tâches de communication	Poser des questions simples à ses camarades pour deviner de quel animal il s'agit : jeu du « Who is who? » à partir d'animaux.
Objectif(s) culturel(s)*	Découvrir le « Gruffalo », la créature éponyme de l'histoire.
Objectif(s) phonologique(s)	L'intonation des « yes/ no » questions. La prononciation des phonèmes [aʊ] : owl, mouse, house. [ɒ] : fox / [ɔː]:walk
Support utilisé et source du support	Cartes de jeux réalisés par l'enseignante.

Piste(s) de différenciation	<u>Différenciation au niveau du contenu</u> : Nombre de mots à retenir (cf. explications en vert dans le corps du texte). <u>Différenciation au niveau des structures</u> : Travaux de groupe / auto-socio-construction. <u>Différenciation au niveau de la production</u> : choix du mode de restitution (oral ou écrit).
Nombre de séances	3

Contextualisation pédagogique : Il s'agit d'une **activité d'anticipation** à la compréhension de l'histoire du « Gruffalo ». L'objectif de la séance est de faire découvrir aux élèves les protagonistes de l'histoire. Ils ont à leur disposition une carte de jeu projetée (cf. Ci-dessous) au tableau dans laquelle ils se cachent. Le point d'interrogation matérialise notre « Gruffalo » qui sera dévoilé un peu plus tard...

Evaluation diagnostique : Cette séquence pédagogique nécessite un certain nombre de prérequis et il ne serait pas pertinent de la proposer en 6^{ème} dès le début de l'année. Toutefois, je l'ai testée sur une classe dont le niveau dépasse difficilement le niveau A1 sur les activités langagières de production (écrit et oral) et elle a bien fonctionné mais cela nécessite un travail d'anticipation assez conséquent. Au cours de cette phase préparatoire que je vais détailler ensuite de nombreux outils linguistiques déjà vus préalablement, ont pu être retravaillés tels que les verbes « be » et « have got », les yes/no questions, les adjectifs de description « heavy », « big », « strong », « small », ... **Cette réactivation permet à l'enseignant de vérifier que les savoirs et les savoir-faire ont bien basculé dans la mémoire à long terme et aide les élèves à fixer plus durablement.**

Titre de la séance: **Let's play to find out the characters of the story!** (cf. [Annexe 1](#))



➤ Etape n°1: **Activité lexicale pour être capable de jouer au jeu du "qui est-ce?"** (cf. Diapositives 4 et 5)

Les élèves auront besoin de vocabulaire spécifique pour pouvoir jouer. C'est pourquoi, je propose deux activités. La première consiste simplement à nommer les parties du corps des animaux. **Bien sûr, apparaît sur la diapositive un nombre important de mots. Là encore, l'enseignant va opérer une différenciation pédagogique. C'est à dire que les élèves qui en sont capables, retiendront la quasi-totalité des mots et pour d'autres,**

seulement les plus utilisés dans le jeu seront sélectionnés pour être retenus. La deuxième activité vise à classer des adjectifs en quatre catégories (*colours, physical appearance, personality, abilities*). La classification des adjectifs nécessite une compréhension de ces derniers et aidera les élèves à les réutiliser à bon escient en contexte. Lors de cette séance d'appropriation du lexique, l'assistante de langue était présente pour aider à la mise en bouche de ces mots de vocabulaire. Chaque élève avait pour tâche de créer une ou deux devinettes pour ses camarades. Les élèves ont ensuite joué en classe entière puis par groupe.

Exemples de devinettes :

- *The animal is fierce. It has got a long tail and big teeth. It can be green or grey. Who is it?*
- *The animal is brown. It is a spiky animal. Who is it?*
- *The animal has a fluffy tail. It is so cute... Who is it?*

➤ Etape n°2: Jeu du "Qui est-ce?"

Les élèves de la classe ont déjà joué à ce jeu en cours d'anglais lors d'une précédente séquence sur les super-héros. Ils en connaissent donc les principes et ils ont déjà manipulé les questions courtes. **Toutefois, comme elles étaient mal maîtrisées, j'ai jugé utile de refaire cette activité sous une autre forme (en l'occurrence sur les animaux) pour m'assurer de leur bonne acquisition (enseignement spiralaire).** La dernière phase du jeu consistait à faire deviner les quatre animaux de l'histoire.

➤ Etape n°3: Who is this mysterious creature?

Pour entretenir le suspense jusqu'au bout concernant cette mystérieuse créature, j'ai découpé la description du *Gruffalo* en trois parties. A noter que la description faite dans l'album est reprise en chanson. A partir de ces trois parties, j'ai réalisé trois fiches de travail. Chaque fiche de travail (cf. annexe 3) comporte des parties du corps du *Gruffalo* (images issues de l'album) et une phrase de description à remettre dans l'ordre. Il incombe donc aux élèves de reconstruire cette phrase à l'aide des images. Le vocabulaire ne doit pas poser problème puisqu'il a été rencontré lors de la phase d'anticipation (étape n°1). Un travail de groupe est préconisé. Nous avons toujours six groupes dans la classe et deux groupes travaillent sur la même fiche ; ce qui permet ensuite d'échanger et de confronter le résultat du travail. Ici, les groupes sont hétérogènes et les fiches de travail sont distribuées indifféremment aux élèves car le degré de difficulté est similaire d'une fiche à une autre. Néanmoins, une différenciation pédagogique est opérée de la part de l'enseignant selon la manière dont la tâche va être organisée. En effet, une phase individuelle de travail pour réfléchir et faire l'activité (**auto-**) avant de se confronter à son groupe (**-socio-**) et éventuellement même à un autre groupe (**construction**) qui a réalisé la même activité. Il s'agit d'une différenciation au niveau des structures. Le fait que les élèves puissent échanger permet de faire évoluer leurs représentations initiales et donc cela offre une diversification des méthodes d'apprentissage. Après un temps d'échanges, chaque groupe vient écrire sa phrase au tableau. Ainsi est reconstituée la description du *Gruffalo*.

Après cette phase de description, l'heure est aux hypothèses pour deviner de quel animal il peut s'agir. Toutes les images sont vidéo-projetées (diapositive n°9) et les élèves doivent

écrire ou dire (au choix de l'élève = différenciation au niveau de la production) de quel animal il s'agit. Après une phase individuelle, s'ensuit d'une phase d'échanges au sein du groupe pour produire une phrase ou deux à partir de la trame écrite au tableau :

My classmates and I think the animal is a wolf because it has big orange eyes.

My classmates and I think the animal is a lion because it has terrible claws.

Avant le verdict, la chanson est diffusée pour une mise en bouche du vocabulaire nouveau. A la fin de l'heure, nous découvrons le *Gruffalo* ainsi que son nom et pour le prochain cours, les élèves doivent compléter la fiche d'activité consistant à étiqueter les parties du corps de cet animal. C'est à partir de cette activité que les élèves pourront ensuite chanter et mémoriser le vocabulaire. Plutôt que de donner un texte à trous à compléter, l'animal représenté avec seulement quelques mots de vocabulaire permettra de **mieux mémoriser la chanson car le vocabulaire est illustré.**

III. Première proposition d'évaluation de la séquence présentée :



CE DOCUMENT N'EST PAS DESTINÉ À ÊTRE UTILISÉ EN CLASSE. IL NE S'AGIT QUE D'UN DOCUMENT D'AIDE À LA CONSTRUCTION DE PROTOCOLES D'ÉVALUATION. CET EXEMPLE A ÉTÉ CONSTRUIT À PARTIR D'UNE PROBLÉMATIQUE PRÉCISE, EN LIEN AVEC UNE NOTION DU PROGRAMME DU CYCLE 3.

Axe ou thème culturel du programme du CYCLE 3 : L'imaginaire : littérature de jeunesse.

Rappel de la problématique: *“In this very famous story for British kids, who is the cleverest animal and why?”*

En fin de séquence (voire en cours de séquence pour certains), tous les élèves doivent être capables de répondre à cette problématique. Cela atteste de la bonne compréhension de l'album. La tâche que je propose en guise d'évaluation permet également au professeur d'apprécier le degré de compréhension. En effet, la manière dont les élèves vont jouer la scène et **la qualité de la mémorisation** constituent de bons indicateurs.

Rappel de l'AL entraînée et évaluée : EOC

Niveau visé : A2

Formulation du scénario / des tâches à accomplir :

Tâche : « What is a gruffalo? » Réponds à la question en jouant l'une des premières scènes de l'album et présente la créature à tes camarades.

1^{ère} étape : Avec ton camarade, joue la première scène de l'histoire en choisissant l'un des trois animaux suivants : le renard, le hibou ou le serpent.

2^{ème} étape : A l'issue de la saynète, vous décrivez le Gruffalo en précisant : son identité (*animal, monster, creature..*), sa description physique, sa nourriture préférée.

Grille d'évaluation de l'enseignant :

DESCRIPTEURS	OBJECTIFS NON ATTEINTS	OBJECTIFS PARTIELLEMENT ATTEINTS A1	OBJECTIFS ATTEINTS A2	OBJECTIFS DEPASSES A2+
Etre capable de reproduire un modèle oral.	Sait répéter quelques énoncés mémorisés mais le texte est lacunaire : mots manquants, groupes de souffle erronés, des erreurs de prononciation sur des mots connus.	Sait répéter les énoncés mémorisés malgré quelques erreurs : oubli de mots ; erreurs de prononciation, groupes de souffle pas toujours cohérents.	Sait répéter des énoncés mémorisés avec la bonne prononciation et les bons groupes de souffle.	Sait répéter et s'autocorriger en cas d'erreur de texte ou de prononciation. Très bon accent de phrases et bonne prononciation. Groupes de souffle cohérents.
Etre capable de réciter à haute voix un texte de manière expressive.	Récite maladroitement sans y mettre le ton. Ton très monocorde.	Récite convenablement mais le ton n'est pas toujours bien approprié à la situation.	Sait réciter son texte et fait un effort pour le faire vivre.	Sait mettre son texte en scène et en voix (gestuelle, intonation).
Etre capable de présenter et décrire un personnage imaginaire	Sait dire quelques mots pour présenter le personnage mais absence de phrases construites.	Sait s'exprimer sur le personnage étudié à partir d'énoncés figés et mémorisés.	Sait s'exprimer sur le personnage étudié principalement à partir d'énoncés mémorisés mais tente de produire quelques énoncés de manière autonome.	Sait s'exprimer sur le personnage étudié de manière autonome en réinvestissant le lexique et les structures vues en classe.
Appréciation et conseils pour progresser :				

Grille d'évaluation (à destination des élèves) :

Cette grille peut être donnée aux élèves afin qu'ils aient connaissance des critères sur lesquels ils vont être évalués. La colonne intitulée « critères de réussite » vise à renseigner les élèves sur ce que l'enseignant attend d'eux (enseignement explicite).

Critères d'évaluation	Critères de réussite
Méthodologie Je suis capable ...	
➤ de respecter les consignes en indiquant toutes les informations demandées.	Je m'organise avec mon binôme pour que le dialogue que nous devons jouer respecte les consignes et soit prêt en temps et en heure.
Maîtrise de la langue	
➤ Mes phrases sont bien construites. L'ordre des mots est correct. Les verbes sont bien conjugués.	Je fais la différence entre « be » et « have got ». Les phrases sont bien construites.
➤ Vocabulaire varié concernant la description physique.	L'adjectif est placé avant le nom. Je réutilise un maximum le vocabulaire que j'ai appris en classe pour présenter la créature.
➤ d'organiser les idées de ma présentation de manière cohérente : « because », « and », « but ».	Je montre que je sais organiser mes idées à l'aide de connecteurs logiques. Mes phrases sont plus complexes.
Oral Je suis capable ...	
➤ de m'exprimer de manière fluide (sans hésitations ni interruptions).	Je me fais bien comprendre par mon partenaire. J'articule bien et je ne vais pas trop vite.
➤ de respecter l'intonation.	

<p>➤ de veiller à la prononciation des mots que je connais.</p>	<p>Je fais un effort de mise en scène et d'intonation pour rendre la scène « vraie ». Je prononce correctement les mots que nous avons souvent répétés en classe.</p>
---	---

IV. Deuxième proposition d'évaluation de la séquence présentée:


Axe ou thème culturel du programme du CYCLE 3 : L'imaginaire : littérature de jeunesse.

Rappel de la problématique : "In this very famous story for British kids, who is the cleverest animal and why ?"

Rappel de l'AL entraînée et évaluée : si la compréhension écrite est entraînée et évaluée, voici ce que nous pourrions proposer aux élèves à partir d'un autre album du Gruffalo.

Niveau visé : A2

Formulation des tâches à accomplir : cf. Page suivante

Descripteurs	OBJECTIF NON ATTEINT	OBJECTIF PARTIELLEMENT ATTEINT	OBJECTIF ATTEINT	OBJECTIF DEPASSE
 <p>A1 : Comprendre des textes courts et simples (fiction) accompagnés d'un document visuel, en s'appuyant sur des éléments connus.</p>				
<p>A2 : Trouver des informations dans un texte abordant une thématique connue.</p>				

Commentaires (progrès réalisées et / ou conseils pour progresser) :

ACTIVITY N°1:



Stratégie travaillée : Repérer les indices textuels et para textuels pour identifier le type de document et imaginer le contenu.
Niveau Visé : A1



Titre :
Nom de l'auteur :
Nom de l'illustrateur:
Saison? Pourquoi?
Personnages de l'histoire:
Imagine l'histoire:

ACTIVITY N°2:



Stratégie travaillée: Repérer les éléments significatifs pour reconstruire le sens du texte.

Niveau Visé : A2

No Gruffalo should ever set foot in the deep dark wood... because *the big bad mouse* will be after you!



Is he terribly big and terribly bad?



Relève les mots que tu comprends et explique en français la conversation du Gruffalo et de son fils :

.....

.....

.....

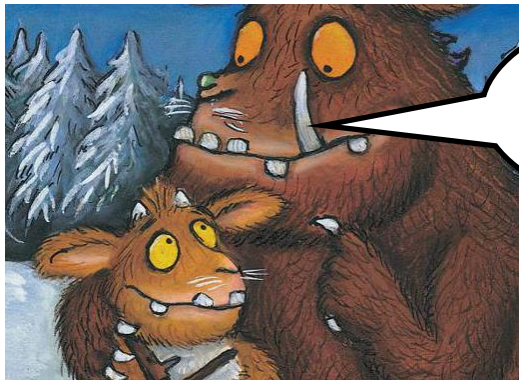
.....

.....

.....

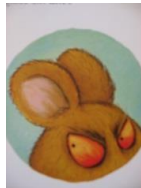
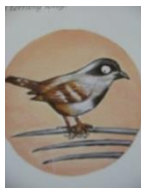
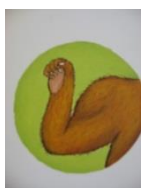
.....

.....

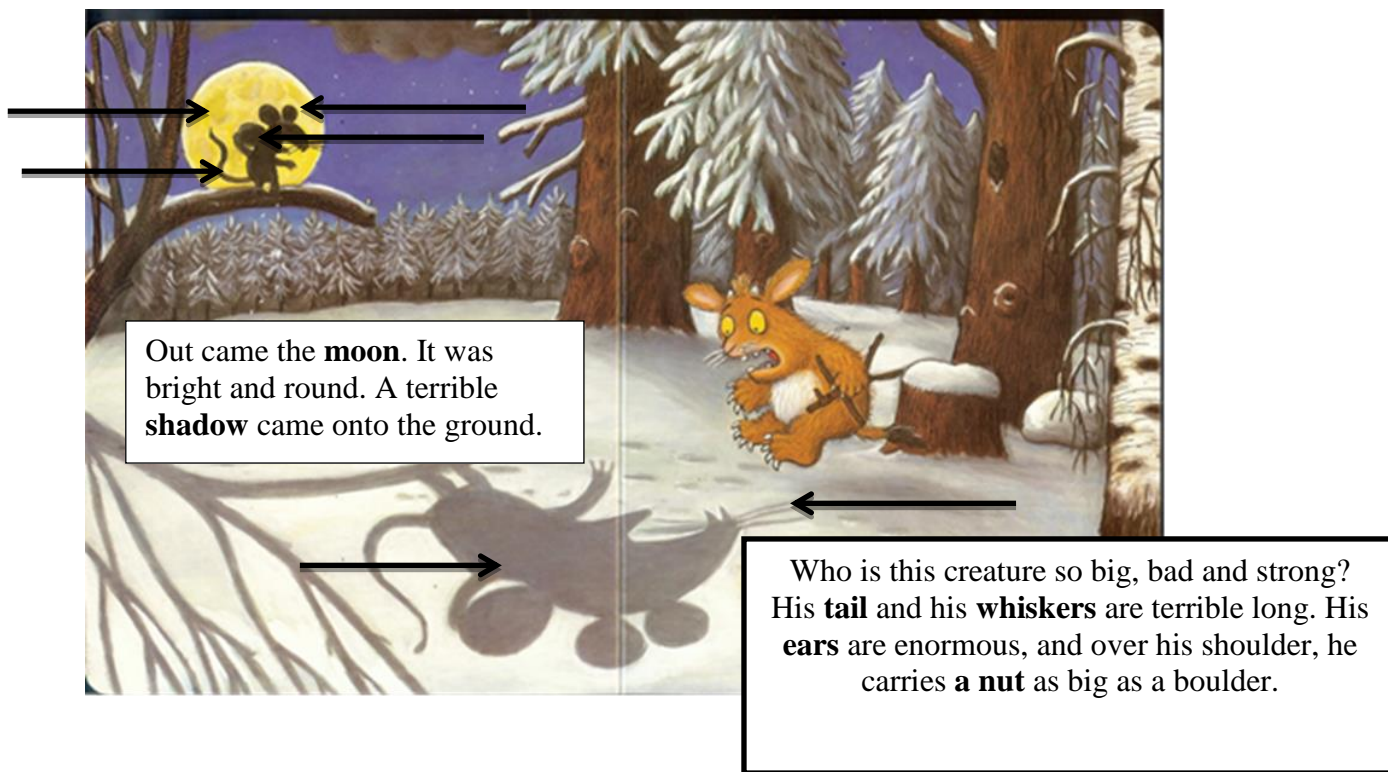


The Big Bad Mouse is terrible strong
And his scaly tail is terribly long.
His eyes are like pool of terrible fire
And his terrible whiskers are tougher than wire”.

Ecris la phrase en dessous des bonnes images:



Utilise les mots en gras pour compléter le dessin.



En français et à partir de tes connaissances de l'album que nous avons étudié en classe, explique ce qui se passe dans cette scène. Pourquoi le petit du Gruffalo est-il si effrayé ?

.....

.....

.....

.....

BELLEVILLE Amandine
Collège Michel Bégon (Blois)
Avril 2017