

01	Edito (mot du directeur)	2	
02	Présentation de la mascotte JR	3	
03	Racine des Arts	4	<ul style="list-style-type: none"><li>• Racine's Got Talent</li><li>• A la découverte du gout</li><li>• Journée de l'habit traditionnel</li></ul>
04	Vie de l'école	13	<ul style="list-style-type: none"><li>• Changez Vos déchets en trésor... Les CP recyclent !</li><li>• Composteur maternelle</li></ul>
05	Zoom portrait	16	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le portrait Scarmouche</li><li>• Le portrait de notre élève <i>RAYEN BOURGUIBA</i></li></ul>
06	Top rédaction	18	<ul style="list-style-type: none"><li>• Le super détective et la bande de Leo</li></ul>
07	Reportages	21	<ul style="list-style-type: none"><li>• La récupération de l'eau de pluie</li></ul>
08	Activités numériques	23	<ul style="list-style-type: none"><li>• Tutoriel création de jeu sur scratch</li><li>• Organisation et gestion des données</li><li>• Concours cours métrage scientifique</li></ul>
09	Mots des co-fondateurs	26	
10	Jeux	30	



Chers lecteurs et lectrices,

C'est avec une grande fierté que je vous présente le premier numéro de RACINEMAG, le magazine écrit par les élèves et les enseignants de l'école Jean Racine. Tout d'abord, je tiens à remercier tous les membres de l'équipe qui ont contribué à la réalisation de cette première édition. Votre engagement et votre travail acharné ont porté leurs fruits et ont permis de créer un support éditorial de grande qualité.

Bien que ce soit une première édition et que tout soit encore un peu fragile, nous sommes sur la bonne voie. Nous sommes conscients que chaque nouvelle initiative nécessite une phase de rodage, mais nous sommes convaincus que nous nous améliorerons au fur et à mesure des prochaines éditions.

En effet, RACINEMAG est un projet ambitieux qui nous tient à cœur car il permet à nos élèves de développer des compétences clés telles que la communication, la rédaction, la créativité et la collaboration. Ce magazine est également une occasion pour eux d'approfondir leurs connaissances sur des sujets variés et de travailler en équipe dans un environnement stimulant.

Je tiens à souligner l'importance et les retombées pédagogiques de ce projet. RACINEMAG est un support éditorial unique qui permet de mettre en valeur le talent et le savoir-faire de nos élèves et de nos enseignants. Il nous permet de mettre en pratique notre engagement en faveur de l'éducation et de l'épanouissement de nos élèves.

Enfin, je souhaite exprimer ma gratitude envers tous les membres de l'équipe et les encourager à poursuivre leurs efforts pour les prochaines éditions de RACINEMAG. Nous sommes convaincus que vous continuerez à nous surprendre avec votre créativité, votre passion et votre engagement. Bon courage à tous !

Cordialement,

**La directrice  
Sabine Antoine**

# LIONS



## Présentation de la mascotte JR



Bonjour à tous,

Nous sommes ravis de vous présenter notre nouvelle mascotte pour l'école Jean Racine, les Lions de Jean Racine ! Les Lions représentent la force, la fierté et la détermination, des valeurs que nous souhaitons inculquer à nos élèves.

Nous avons choisi le lion comme mascotte car il est un symbole de courage et de résilience, ainsi que de l'esprit d'équipe. Les Lions de Jean Racine encouragent nos élèves à travailler ensemble pour atteindre leurs objectifs, à être forts face aux défis et à être fiers de leur école.

Nos Lions ont une apparence majestueuse avec leur pelage doré et leur crinière touffue. Ils sont prêts à rugir de fierté pour représenter notre école et à inspirer nos élèves à accomplir de grandes choses.

Au cours des prochaines semaines, nous organiserons des activités en classe et à l'école qui impliquent les Lions, comme des concours de dessin, des quiz ou des jeux. Nous espérons que cela encouragera nos élèves à se sentir plus proches de leur école et à en être fiers.

Nous invitons tous les parents à partager des photos de leurs enfants avec les Lions, que ce soit à la maison ou en voyage. Nous sommes impatients de voir les Lions de Jean Racine prendre vie dans notre communauté éducative !

Merci à tous pour votre soutien et votre enthousiasme.  
Go Lions de Jean Racine !

# Racine des Arts

## • Racine's Got talent : La journée des talents le 11 février 2022

Tel que l'a souligné Bernard Werber, il y a trois éléments clés qui contribuent à la réussite dans la vie : le talent, la chance et le travail. Notre école, Jean Racine, a la chance d'accueillir les élèves les plus merveilleux, et nous travaillons constamment avec eux pour découvrir leur talent.

C'est ainsi qu'est née la première édition de Racine's Got Talent. Les préparatifs ont débuté depuis longtemps, dans les salles de classe, les couloirs et surtout dans les esprits de nos artistes. Peintres, musiciens, danseurs, comédiens et bien d'autres encore, ils représentent une mine d'or d'artistes dévoués et courageux. Du plus petit au plus grand, tout le monde s'est rassemblé pour contribuer à cet événement tant attendu.

La scène est prête, vêtue de blanc, et les équipements de sonorisation remplissent l'espace, tandis que les signes de réussite se font sentir. Les costumes, le maquillage et les instruments arrivent, et les artistes vont et viennent, prêts à partager leurs dons et à relever le défi.

La fête commence à 10h00. Une petite princesse avance, toute jolie qui a l'air timide, c'est Aziza Arfaoui qui prend le micro et ouvre le bal avec sa voix fine et son ton dynamique, sous le regard de tout le monde, elle dit :

« J'ai l'honneur d'animer le concours des talents où on va découvrir de vrais génies. C'est une agréable journée. Mon rôle d'animatrice est de présenter les candidats. A chaque fois j'annonce le nom du participant et l'activité qu'il va faire. Le programme est varié. »



Aziza Arfaoui, classe de CE1



Khalil Hammami CPE





*Trophée d'or*

Nous nous appelons Lina et Nour, élèves de CM2. Nous sommes les gagnantes du trophée d'or. Money de Lisa est la chanson de notre chorégraphie.

C'est suite à une préparation dure pendant plusieurs jours à l'école, chez nous à la maison et même quand on n'a pas de musique pour répéter, le rythme est incarné en nous. On était stressées mais confiantes, on voulait montrer au public de quoi on était capables. La musique se lance et on commence à bouger. Légères, contentes, impliquées et concentrées on a réussi la chorée. Un tonnerre d'applaudissement nous accompagne en quittant la scène. Il est vrai que nous étions soulagées mais stressées au moment de la remise des trophées car la troisième et deuxième place ont été gagnées. Et voilà qu'on nous annonce gagnantes du trophée d'or ! Les larmes de stress se transforment en larmes de joie. Nous sommes très contentes, nos efforts et nos talents ont donné fruits.



*Trophée d'argent*

La journée des talents était une belle journée, pour nous les CM2, on avait des évaluations mais on n'avait les têtes qu'à Racine's Got Talent. Maîtresse Jihen mon professeur d'arts plastiques m'encadrerait. Je regardais les shows défilier et ma présentation arrive à grands pas. Dès que je monte sur scène, le stress se dissipe et je présente mon tableau aisément. Maintenant on distribue les prix et j'ai l'impression que je ne vais pas en recevoir mais je ne suis pas triste pour autant.

Je n'en crois pas mes oreilles ! On prononce mon nom : Zeineb Ferchichi !!! J'ai le trophée d'argent pour ma reproduction de l'œuvre de Frida Kahlo l'une des peintres les plus influenceuses.





## *Trophée de bronze*

Je m'appelle Rayen Bourguiba, j'ai 11 ans et je suis humoriste. Chez moi à la maison, mes parents me disent toujours que j'ai beaucoup d'humour. J'adore faire rigoler les gens. Sur scène, je racontais des blagues et je voyais un public d'élèves et de personnel mort de rire. C'est comme ça que j'ai occupé la troisième place et ai gagné le trophée de bronze. Je remercie toute l'équipe de Jean Racine.



## La journée des talents comme



Je m'appelle Yahia élève de la CE2, je vous présente un robot nettoyeur de surface que j'ai construit pour nous protéger du Corona virus. Mon robot est téléguidé par une tablette et je peux l'orienter où je veux. Je présente mon projet et tout le public me suit.

Quand je serai grand, je montrerai mes inventions au monde entier. »



Yahia Snani, Classe de CE2



Nous étions bien échauffées et super stressées. Le cœur battait la chamade, on montait sur scène, tout le monde nous regardait avec impatience. On a commencé à présenter notre chorégraphie. Le moment le plus stressant c'était la distribution des trophées. L'important c'est qu'on a participé, on s'est amusé et surtout faire briller la star qui est en nous. Gardez toujours confiance en vous ! »



Kenza Bellhaj, Alga Kammoun, Fatima El Aloui, Classe de CM2

*Retour en image sur notre première édition de Racine's Got Talent :*





# Racine des Arts

## • À la découverte du goût



La semaine du goût est un événement qui se déroule au mois d'octobre de chaque année dont le but est de goûter de nouveaux plats et découvrir la nourriture d'autres pays aussi de s'informer à l'alimentation équilibrée et sur la façon de "manger mieux" »

*Shedy Slim - CP Bleu*

Dans ce cadre, nous, les deux classes de CP, avons fait un goûter collectif : Nous avons ramené beaucoup d'aliments tel que : jus, yaourts, gâteaux, fruits, légumes, biscuits... Aussi, nous avons fait plusieurs ateliers :

### Atelier 1 : Devinette gustative (salé, sucré, acide, amer)

« La maîtresse à bandé les yeux des élèves participants pour goûter deux nourritures différentes et ces derniers devaient dire est-ce que c'est un goût amer, sucré ou acide. On a dégusté plusieurs aliments de différentes saveurs »

*Nadia Mansouri- Cp Bleu*

- Khalil et Fatma : « On a dégusté le cacao qui était vraiment amer. »
- Elais : « J'ai dégusté du fromage, qui est salé ».
- Skander : « J'ai bu de la citronnade, elle était acide et sucrée en même temps ».
- Daniel : « J'ai mangé un biscuit sucré. »
- Fares : « J'ai dégusté des tomates cerise, pour moi c'était sucré et salé ».
- Fatma Zina : « J'ai mangé du chocolat, c'était très bon et sucré ».



### Atelier 2 : Solide ou liquide !?

« La maitresse a bandé les yeux des participants pour qu'ils puissent toucher deux nourritures différentes. Les participants devaient deviner est-ce que c'est liquide ou solide. A la fin de cet atelier, on a pu classer les aliments en deux familles : solide et liquide »

*Rayen Mansouri- CP Bleu*



### Atelier 3 : Assiette équilibrée

« Une assiette équilibrée doit contenir des légumes, des fruits, des produits laitiers, des produits à base de céréales, de la viande, un petit peu de produits sucrés et à la fin on n'oublie pas l'eau qui est la source de la vie. »

*Shahnaz Laatri- CP Bleu*

A la fin de l'événement, nous avons pris une photo de groupe



# Racine des Arts

- *La journée de L'habit traditionnel*



La journée de l'habit traditionnel est une activité qui permet de mettre en avant l'art de la confection artisanale des vêtements traditionnels. Cette journée s'inscrit dans le parcours PAEC (Le Parcours d'Education Artistique et Culturelle), qui vise à promouvoir les pratiques artistiques et culturelles locales.

Durant cette journée, les artisans locaux présentent leurs techniques de confection et partagent leur passion pour leur métier. Les visiteurs peuvent découvrir les différentes étapes de fabrication des habits traditionnels, depuis la sélection des tissus jusqu'à la broderie et les finitions.

Cette activité permet également de sensibiliser le public à l'importance de préserver le patrimoine culturel et les savoir-faire traditionnels. En encourageant l'achat d'habits traditionnels, les visiteurs peuvent contribuer à soutenir l'économie locale et à perpétuer la transmission des savoirs.

En somme, la journée de l'habit traditionnel est une activité riche en découvertes et en échanges, qui célèbre l'art de la confection artisanale et contribue à la valorisation du patrimoine culturel local.





Quelle émotion !!  
Les élèves portaient de très jolis habits et l'ambiance était des plus festives !!

*Malek et Mohamed Youssef - O.E.2*



C'était amusant ! Après les photos de classe, on a décidé de faire une photo de groupe, c'était un peu le bazar au début mais au final on a pu décrocher un beau souvenir !

*Aziga 8 ans - O.E.1*

# Vie de l'école

## • Changez Vos déchets en trésor... Les CP recyclent !

Les élèves de CP bleu et CP vert de notre école ont réalisé une action citoyenne particulièrement inventive et éco-responsable en créant une horloge à partir de boîtes de fromages utilisées et de pailles. Cette action, baptisée "Changez Vos déchets en trésor... Les CP recyclent", s'inscrit dans le cadre du parcours citoyen et témoigne de l'engagement de nos élèves pour la protection de l'environnement.

Les élèves de CP ont été sensibilisés à l'importance de la préservation de notre environnement et à la nécessité de trier et de recycler les déchets. Pour mettre en pratique cette démarche éco-responsable, ils ont collecté des boîtes de fromages utilisées et des pailles.

Ils ont ensuite utilisé leur créativité et leur imagination débordante pour transformer ces déchets en une horloge originale et colorée. Les élèves ont découpé les boîtes de fromages pour créer les chiffres de l'horloge, puis ont assemblé le tout avec des pailles et des attaches parisiennes. Ils ont également ajouté des aiguilles pour indiquer l'heure.

Cette activité a permis aux élèves de CP de développer leur sensibilisation à l'environnement tout en stimulant leur créativité et leur imagination. Ils ont ainsi appris à donner une seconde vie aux déchets et à les transformer en véritable trésor. Nous sommes fiers de leur engagement pour l'environnement et de leur contribution à la protection de notre planète.



« Pour commencer, on a préparé une boîte de fromage, une paille, une feuille blanche (déjà utilisée), des ciseaux, un tube de colle, une attache parisienne, des crayons de couleurs et des feutres »

*Shahnaz Latiri et Nadia Mansouri*

« A partir d'une feuille blanche, on a découpé un grand rond pour couvrir la boîte de fromage et des petits ronds pour faire les numéros de la montre (de 1 jusqu'à 12). Puis, on a colorié les ronds avec des crayons de couleur et sur lesquelles on a écrit les chiffres avec les feutres. »

*Sophie Aboulou et Rayen Mansouri*

« On a utilisé la paille pour faire les aiguilles de la montre (une petite aiguille pour les heures et une grande pour les minutes) »

*Charif Kzadri*

« Maintenant, il ne nous restait plus qu'à assembler les composantes de notre horloge. »

*Youssef Meaddem*

« A la fin, on a colorié une bande de papier pour couvrir l'extrémité de la boîte à fromage. »

*Mahdi Hadjali*

### La classe de CP Bleu :

« Pour réaliser notre horloge et savoir lire l'heure, nous avons utilisé des bouts de papier cartonné de chez la maternelle et une boîte de fromage. Aussi, nous avons construit des formes géométriques. Notre objectif est de recycler des déchets pour lutter contre le gaspillage du papier. »

*Mohamed Jad Hajjem*

« Pour la réalisation nous avons besoin d'une boîte de fromage, des bouts de papiers cartonnés colorés, des ciseaux, de la colle, un crayon gris, un stylo noir à pointe fine, une règle et une attache parisienne. »

*Fares Jedidi*

« A l'aide du crayon gris, il fallait tracer les cotes de la boîte et les aiguilles sur les bouts de papier cartonné coloré et les couper »

*Youssef Baklouti*

« Maintenant, il ne nous restait plus qu'à assembler les composantes de notre horloge. »

*Youssef Mekaddem*

« Mettre de la colle sur les formes géométriques et faire couvrir la boîte. »

*Khalil Tounsi*

« A l'aide des ciseaux, percer le centre du couvercle pour pouvoir y insérer les aiguilles de l'horloge à l'aide de l'attache parisienne. »

*Elias Cherif*

**NOTRE HORLOGE EST À PRÉSENT FINIE !**



# Vie de l'école

## • Composteur à la maternelle

Les élèves de l'école maternelle de Jean Racine ont réalisé une action écologique et citoyenne remarquable en installant un composteur dans la cour de l'école. Cette action, initiée par les élèves et soutenue par les enseignants, s'inscrit dans une démarche de développement durable et témoigne de l'engagement de l'école pour la protection de l'environnement.

Le composteur a été installé dans la cour de l'école pour permettre aux élèves de trier les déchets organiques et de les transformer en compost. Les élèves ont été sensibilisés aux bienfaits du compostage pour la planète, notamment en réduisant la quantité de déchets envoyés en décharge et en produisant un engrais naturel pour les plantes.

Les élèves ont participé activement à l'installation du composteur et à son entretien régulier. Ils ont appris à trier les déchets organiques tels que les épluchures de fruits et légumes, les restes de repas et les feuilles mortes. Ils ont également appris à ajouter les éléments nécessaires pour faire du compost, tels que des branches, des feuilles sèches et de la terre.

Cette action a permis aux élèves de maternelle de prendre conscience de leur impact sur l'environnement et de contribuer à la préservation de notre planète. Ils ont appris à adopter des comportements éco responsables dès leur plus jeune âge et à devenir des citoyens responsables et engagés.

Nous sommes fiers de nos élèves de maternelle pour leur engagement pour la protection de l'environnement et pour leur contribution au développement durable de notre école. Nous encourageons tous les élèves et les membres du personnel de l'école à adopter des pratiques éco-responsables au quotidien pour protéger notre planète.



# Zoom portrait

## • Création d'un portrait à partir d'une description d'un texte

« Venant à peine de sortir du palais de la de la Tsarine après une longue réunion, Tartaglia devait rencontrer le sixième exécuter des fatuis, un soi- disant "Scaramouche". De nature joueuse, le jeune homme allait surement l'appeler "Scara" vu qu'il avait entendu d'autre exécuteurs plus haut gradés dire qu'il était plus du genre impulsif et sérieux.

Enfonçant ses pieds dans la neige épaisse de Snezhnaya, Tartaglia se rendait vers l'endroit du rendez-vous. Enfin arrivé sur les lieux après un bon quart d'heure de marche, il aperçut une silhouette qu'il ne reconnaissait pas mais, logiquement cette dernière ne pouvait qu'être celle du fameux Scaramouche. Entendant des bruits de pas derrière elle, la silhouette se retourna pour laisser place à un magnifique jeune hommeaux cheveux d'un bleu aussi sombre et profond que celui du ciel noir de la nuit. Ses yeux faisaient ressortir ses cheveux ayant une couleur semblable à ces derniers. Son regard perçant et provocateur faisait encore plus d'effet avec son chapeau tellement large qu'il pourrait recouvrir un groupe de 4 personnes lors d'un jour de pluie, et un long voile arrivant à ses pieds était relié au chapeau. À première vue, on aurait vraiment dit un garçon inoffensif vu sa petite taille. Mais en réalité, c'était bien lui le plus puissant et dangereux des 11 exécuteurs. » "Te voilà enfin" dit Scaramouche.

Le personnage dessiné par notre élève Zeineb FERCHICHI- CM2, En se basant sur la description du texte. BRAVO Zeineb pour ta créativité !!





# Zoom portrait

• Interview d'un élève de la première édition de Racine's Got talent !

**RAYEN BOURGUIBA** Trophée de bronze

**Intervieweur** : Bonjour Rayan, pouvez-vous vous présenter à nos lecteurs ?

**Rayan** : Bonjour, je m'appelle Mohamed Rayan et je suis élève en 6ème A à l'école Jean Racine.

**Intervieweur** : Comment avez-vous eu l'idée de participer à la journée des talents organisée par votre école ?

**Rayan** : J'ai toujours aimé monter sur scène et faire rire les gens, alors j'ai décidé de participer au concours en présentant un numéro de stand-up.

**Intervieweur** : Pourquoi avez-vous choisi de vous inscrire à ce concours ?

**Rayan** : J'ai voulu faire rire tout le monde et éprouver de la joie et de la fierté en présentant mon talent devant un public.

**Intervieweur** : Comment avez-vous acquis votre talent pour le stand-up ?

**Rayan** : J'ai regardé des vidéos d'humoristes à la télévision et sur Internet et j'ai décidé que je voulais devenir humoriste moi-même.

**Intervieweur** : D'où vient votre inspiration pour écrire vos blagues ?

**Rayan** : Mon inspiration vient principalement d'Internet et de la télévision.

**Intervieweur** : Quelle est votre meilleure blague ?

**Rayan** : "Quel est l'animal préféré des ordinateurs ? La souris !"

**Intervieweur** : Qui est votre idole dans le monde de l'humour ?

**Rayan** : Mon idole est Guillaume Bats.

**Intervieweur** : Aimez-vous raconter des devinettes à vos parents ?

**Rayan** : Oui, j'aime bien leur raconter des blagues et des devinettes pour les faire rire.

**Intervieweur** : Combien de temps avez-vous mis pour vous entraîner pour ce concours ?

**Rayan** : Je n'ai pas vraiment eu besoin de m'entraîner, j'ai juste appris mes blagues.

**Intervieweur** : Si vous aviez l'opportunité de participer à nouveau à ce concours, seriez-vous prêt à le faire ?

**Rayan** : Absolument, je serais ravi de participer à nouveau à ce concours.

**Intervieweur** : Qu'avez-vous ressenti lorsque vous avez appris que vous aviez remporté le concours ?

**Rayan** : J'ai ressenti beaucoup de joie et de fierté en entendant mon nom annoncé comme gagnant. C'était une expérience incroyable et je suis heureux d'avoir eu l'opportunité de la partager avec mes camarades de classe et mes professeurs.



# Top rédaction

## • *Le super détective et La bande de Léo*

Dans le but d'améliorer la qualité de l'écriture, nous avons organisé un concours pour récompenser la meilleure rédaction, et l'histoire imaginée par notre élève Yassin Belkhouja a été choisie à l'unanimité

pour être publiée dans ce premier numéro de RACINE MAG grâce à sa plume fine et harmonieuse ainsi qu'à son imagination débordante.

### *Le super détective et La bande de Léo*

Auteur : Yassin Belkhouja , CM2 Vert

Un jour, un majestueux bijou est arrivé en nouvelle Zélande. Il venait du fameux musée « le Louvre » à Paris. Il va être exposé au public pour la première fois, le Bijou appartenait à la reine de Saba.

Léo, le voleur le plus recherché par le FBI, s'est enfui de la prison en Amérique pour se réfugier dans un appartement à Wellington, une ville au sud de l'île du nord. Léo a entendu la nouvelle du bijou à la radio et directement il a pensé à le voler. Il ne voulait pas cambrioler le bijou tout seul, il a donc appelé ses copains pour élaborer un plan ingénieux. La bande s'est rassemblée dans une cabane dans la forêt du Mont Victoria, qu'ils ont déclaré comme leur QG.

Leo a présenté le plan du Musée, et a précisé l'emplacement du Bijou. Il leur a expliqué comment saboter le système de sécurité et déjouer les gardes.

Le jour J, ils se sont partagés en groupes :

L'équipe de Nicolas et Lucie faisait diversion pendant que l'équipe de Matéo et Marc désactivait le système de sécurité pour que l'équipe de Léo et Berlin prenne le bijou. L'équipe d'Adam et François vint à une heure du matin comme convenu pour les ramener à leur QG en hélicoptère. L'opération était un succès. Dans leur cabane, ils ont vérifié le butin. En plus du célèbre bijou du « Louvre » il y avait : des diamants, des colliers et plein d'objets précieux.

Le matin, ils se sont rendus chez la bijouterie pour essayer de vendre leur prise. Ils ont menti au bijoutier en disant que c'était un héritage de leurs arrières grands-parents. Ils ont tout vendu, mais ils ont gardé le bijou du Louvre. Ils ont eu une somme de 10 millions de dollars néo-zélandais. Ils ont dépensé 2 millions pour quatre voitures de course rouge, bleu, vert & noir. En même temps, dans le musée, le directeur était furieux après avoir vu son coffre-fort vide. Il a alerté la police et a demandé leur meilleur enquêteur pour trouver le voleur. Le jour suivant, Sam le super détective venait de Dubaï, il devait trouver les bandits et remettre les bijoux à leur place. Il est allé directement à la scène du crime pour vérifier les dégâts et récolter les indices. Quand il est rentré, il a vu des gardes évanouis, le système de sécurité saboté et le plafond avait une vitre cassée.

Devant le coffre-fort, il a trouvé un flingue, une mèche de cheveux et un grappin. Il a ramené tous les indices au centre de police pour les examiner. Il a passé les mèches de cheveux à l'analyse ADN pour identifier le criminel. Il a vérifié la base de données du FBI et HOOOOOOURRA !!!, l'ADN trouvée était celle de Leo Tobol le célèbre voleur américain.

Sam pensait qu'une fois Leo arrêté, il pourrait identifier toute la bande et résoudre le mystère.

Sam et son équipe ont inspecté toutes les caméras de surveillance de la ville pour trouver Leo. Quelques heures plus tard, Hugo le plus jeune de l'équipe a identifié Leo sur une des caméras sur le trottoir à l'entrée d'un immeuble. Ils sont montés dans la voiture en vitesse pour aller vers l'immeuble de Leo.

Sam est entré seul dans l'immeuble, Hugo & Patrick sont restés devant la porte d'entrée. Sam a examiné les boîtes aux lettres et a trouvé un nom bizarre dans l'appartement B6 «Lobot Oel» ... c'est le nom de Leo à l'envers ! Sam a couru vers le 6ème étage, appartement B et a toqué à la porte. Leo a ouvert la porte et était surpris de voir le détective devant lui, il l'a poussé et a couru vers la sortie.

En bas, Leo est tombé directement dans les mains fortes de Hugo & Patrick et n'a pas pu s'enfuir.

Dans le centre de police, Leo a nié toute relation avec le cambriolage et a insisté qu'il était innocent. Sam a montré la preuve: la mèche de cheveux avec l'ADN de Leo. Leo effondré, a dénoncé ses amis contre une réduction de prison. Sam et son équipe sont partis à leur QG pour attraper le reste de la bande. Quand ils sont arrivés, les voleurs ont vite remarqué la présence de la voiture de police, ils ont pris leur voiture et sont partis à toute vitesse. Sam ne voulait pas les laisser s'enfuir, il a accéléré pour les rattraper. Le Super détective avait des gadgets dans sa voiture, sur l'autoroute il a lancé du pétrole devant la 1ère voiture, qui a glissé. Hugo a menotté les deux criminels et les a mis dans sa voiture. Pour arrêter la 2ème voiture, Sam a lancé une fléchette sur la roue arrière, la voiture a dérapé et s'est arrêtée. A la sortie de l'autoroute, Sam a poussé la 3ème voiture contre le mur pour la stopper. Jusqu'à maintenant la police a arrêté 6 de la bande. Les 2 derniers dans la voiture rouge ont pu s'échapper mais Sam a réussi à lancer une carte GPS sur la voiture pour la localiser après et les arrêter.

La journée n'est pas encore finie, à son retour au centre de police, Sam a ouvert son ordinateur et a démarré le programme GPS. La voiture était dans le garage de l'aéroport international de Wellington. Il a appelé la police de l'aéroport pour attraper les voleurs avant qu'ils prennent l'avion. La police a pu identifier les coupables à l'aide des caméras de surveillances. Les voleurs ont été mis en prison, mais sans rendre le fameux bijou du Louvre.

Sam s'est énervé parce qu'il n'a pas pu résoudre l'énigme à 100%. Le bijou restait toujours introuvable. 3 ans plus tard, Leo est sorti seul du prison. Il est parti chercher son fabuleux diamant, enterré en dessous de leur cabane. En arrivant à la forêt, surpris, il n'a pas trouvé la cabane. A sa place il y avait une usine de fabrication de bois, sécurisée avec des caméras et des fils barbelés. Impossible d'entrer tout seul. Il a décidé d'aller faire sortir ses amis pour l'aider à récupérer le diamant.

Quelques jours plus tard, il est parti visiter ses amis à la prison. A la fin de la visite il a parlé au directeur de la prison pour conclure un marché. Il laisse ses amis s'enfuir, en échange il aura 5 millions de dollars. Le directeur aimait l'argent et il a accepté le contrat.

Quelques jours après, toute la bande s'est rencontrée dans un café au bord de la mer. Ils étaient heureux de retrouver leur liberté, mais fauchés, ils ont décidé d'aider Leo à exécuter son plan pour récupérer le diamant.

Le plan était de trouver la centrale électrique de l'usine pour saboter le système de sécurité. Malheureusement après avoir escaladé le grillage, ils ont vu une armée de gardes bien équipée partout dans l'usine. Impossible d'y accéder ! Ils ont décidé de rebrousser chemin et de rentrer chez eux les mains vides. Le soir dans une pizzeria italienne au bord de la mer, réunis pour manger et discuter du plan, Nicolas a eu l'idée de creuser un tunnel au-dessous de l'usine pour éviter les gardes.

Adam a éclaté de rire, parce que ça prendrait des mois pour creuser ce tunnel et a proposé de mettre le feu dans la forêt près de l'usine pour faire diversion. Leo a trouvé que c'était une ingénieuse idée pour éloigner les gardes. Le lendemain, ils ont acheté 2 canistres de pétrole et un briquet. Le soir Nicolas a mis le feu devant l'usine. Les gardes surpris de voir le feu avancèrent vers le bois stocké à l'entrée, et allèrent chercher des extincteurs pour éteindre le feu.

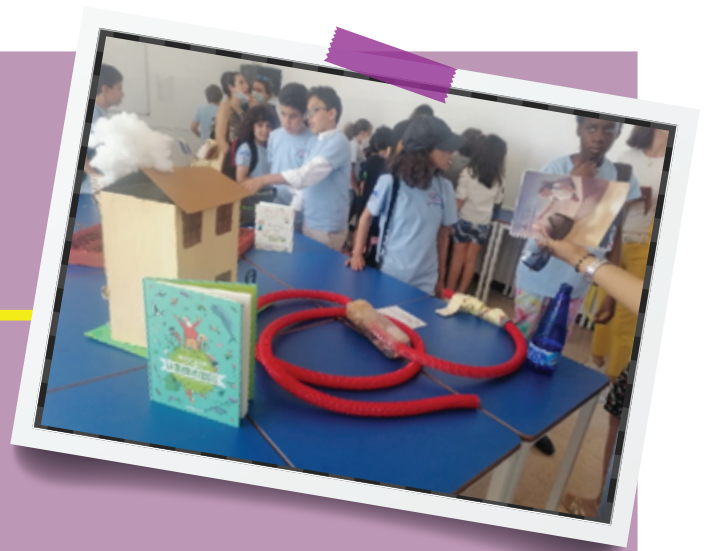
Pendant ce désordre, Leo et Adam sont entrés avec un détecteur de métal pour chercher l'emplacement du diamant caché dans une boîte en fer. Quelques minutes plus tard...Bip bip bip bip...ils ont trouvé la boîte, et vite ils se sont enfuis avec leurs camarades. De retour dans leur chambre d'hôtel, ils se sont rassemblés autour d'une table pour ouvrir la boîte et admirer le diamant.

Leo a ouvert la boîte et surpris, elle était vide, juste un petit bout de papier écrit dessus :

« MERCI , Signé SAM le Super détective».

# Reportages

## • La récupération de l'eau de pluie



### *Youssef ben fraj*

Avec la sécheresse et la rareté grandissante de l'eau douce, la récupération de l'eau de pluie devient une priorité vitale. Notre élève Youssef Ben Fraj, dans le cadre de la rubrique reportage de notre magazine RACINE MAG, a souhaité mettre l'accent sur cette opportunité. Il a effectué une démonstration scientifique pour nous expliquer la procédure de récupération de l'eau de pluie.

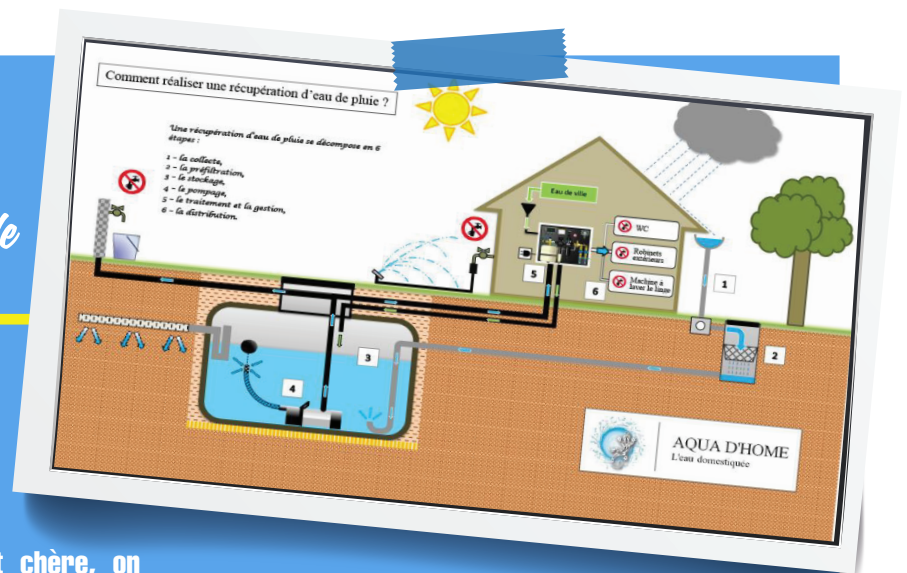
La récupération d'eau de pluie est une pratique ancienne qui a été largement utilisée dans les régions arides du monde. Cependant, elle a été largement oubliée au cours des dernières décennies avec l'augmentation de l'accès à l'eau potable. Avec la rareté croissante de l'eau douce, cette pratique est maintenant plus importante que jamais.

Au cours de sa démonstration, Youssef nous a expliqué comment collecter l'eau de pluie à partir de la toiture d'un bâtiment. Il a également montré comment filtrer l'eau pour la rendre potable, en utilisant des méthodes simples et peu coûteuses.

En tant que futurs citoyens conscients de l'environnement, il est important pour nous de comprendre l'importance de la récupération de l'eau de pluie. Nous pouvons tous contribuer à cette cause en adoptant des pratiques plus durables pour la gestion de l'eau. Nous tenons à remercier Youssef pour son travail minutieux et pour nous avoir montré comment récupérer l'eau de pluie de manière responsable.

# Reportages

## • La récupération de l'eau de pluie



L'eau potable est à la fois précieuse et chère, on l'appelle même l'or bleu. Le prix de l'eau potable ne cesse d'augmenter autant penser à réaliser un gain économique en récupérant l'eau de pluie.

### Comment se fait la récupération d'eau de pluie ?

Lorsqu'il pleut, l'eau est collectée par la toiture pour arriver dans une gouttière qui va mener cette eau à un filtre qui va rendre cette eau potable. Au final, cette eau descendra dans une citerne.

### Pourquoi récupérer l'eau de pluie ?

L'eau de pluie peut être utilisée au lieu de l'eau potable pour réaliser les tâches domestiques comme cette dernière devient de plus en plus chère. Ce sont les avantages économiques de la récupération de l'eau de pluie. En plus, cette récupération nous sert à préserver l'environnement car l'eau est en manque. C'est donc une excellente idée de stocker l'eau de pluie. En outre, le recyclage du plastique, la matière des citernes, est l'une des meilleures façons pour préserver l'environnement.

### Comment êtes-vous arrivés à composer votre système de récupération de l'eau de pluie avec les moyens que vous avez ?

En effet, on a eu besoin d'un tuyau, une bouteille où il faut placer un filtre. On a eu également besoin d'une cuve.

### Quel est le meilleur récipient pour stocker l'eau de pluie ?

Ce sont les cuves enterrées

### Quelle est la capacité d'une citerne de récupération de l'eau de pluie ?

On peut trouver différentes capacités. En effet, il y

a celles qui peuvent contenir jusqu'à 50L et il y a celles qui sont toutes petites qui peuvent avoir un volume de 50 CL.

### Quelle est la matière utilisée pour fabriquer les citernes de récupération de l'eau de pluie ? est-ce qu'elles sont toujours en plastique ?

Les citernes de récupération ne sont pas forcément faites de plastique. En effet, la silicone est la matière la plus utilisée pour fabriquer les citernes de récupération de l'eau de pluie.

### Quels sont les constituants du filtre ?

Du coton, du charbon, du sable fin, sable gros et du gravier.

### Peut-on trouver d'autres types de filtres ?

Oui, on peut en trouver Il y a par exemple le filtre par chloration et c'est le filtre qui est utilisé depuis la nuit des temps. Ce filtre consiste à creuser une bassine. Ensuite on utilise un produit chloré comme l'eau de javel par exemple (une petite quantité) pour que l'eau soit potable. Par contre elle n'est pas buvable.

### Pour quelles tâches domestiques peut-on utiliser l'eau de pluie récupérée ?

On peut réutiliser cette eau pour laver la vaisselle, laver la voiture, arroser le jardin, on peut également l'utiliser pour les chasses de toilettes.

*Youssef ben fraj*

# Activités numériques

## • Connaissez-vous scratch ?

Scratch est un logiciel gratuit conçu pour initier les jeunes, à des concepts fondamentaux en mathématiques et en informatique. Scratch est un langage informatique qui permet d'apprendre à coder. C'est un logiciel gratuit qui est un véritable outil d'initiation à la programmation. Il est suffisamment riche pour développer des applications.

Alors, je vais vous montrer comment faire un jeu scratch.

Le jeu consiste à faire sauter le lutin pour éviter les obstacles comme le jeu du Dino. Le Dino est un jeu vidéo qui a la particularité d'avoir été conçu pour être accessible sur le navigateur Google Chrome en cas d'interruption de l'accès à Internet. Dans ce tutoriel, nous allons apprendre comment le faire via Scratch, un logiciel simple d'accès pour les jeunes

## Commence par choisir le personnage du Dino dans Scratch.

### Étape 1 :

- Créer son dinosaure et ses mouvements.
- Supprimer l'avatar et aller chercher le dinosaure dans la bibliothèque d'avatar de Scratch (préférer le quatrième, qui est un T-Rex).
- Aller dans Costumes et dupliquer le 3ème 2 fois (clic droit sur costume, il vaut mieux prendre le troisième car c'est le modèle qui semble le plus en mouvement).
- Sur le premier, rétrécir une des pattes et faire l'inverse sur l'autre pour faire croire à un mouvement.

### Étape 2 :

- Créer le code du dinosaure.
- Revenir dans le code - Mettre quand le drapeau est cliqué, aller à x :-189 y :-80 (ce qui met le dinosaure en bas à gauche pour mieux voir les obstacles qui se dresseront devant vous), répéter indéfiniment (attendre 0,2 seconde, basculer sur costume 3a, attendre 0,2 seconde, basculer sur costume 3b pour créer le mouvement).

### Étape 3 :

- Créer le code pour sauter.
- Mettre quand la touche espace est pressée,

ajouter 100 à y, attendre 1 seconde, ajouter -100 à y (hauteur minimum sinon il ne sautera pas assez haut)

### Étape 4 :

- Créer l'arrière-plan pour une sensation de défilement .
- Aller dans arrière-plan (icône le plus à droite en bas) et choisir le «Blue Sky» (un arrière-plan simple pour un début) .
- Aller dans l'onglet Costumes (si vous voulez choisir une autre couleur pour l'arrière-plan, vous pouvez si vous le voulez), supprimer l'arrière-plan blanc, dupliquer le décor au moins 2 fois .
- Sélectionner les parties du décor vert (en appuyant sur shift et clic gauche), puis le déplacer vers la gauche de sorte de laisser un espace blanc, sélectionner le rectangle du bas et le remettre tel qu'il était avant de bouger les petits ovales, ensuite cliquer sur un des buissons, le copier et l'amener sur la partie blanche de sorte de créer une continuité entre les décors, faire la même chose pour le deuxième arrière-plan copié.
- Vous pouvez gommer les bords qui dépassent mais la gomme n'étant pas très précise, je vous conseille de sauvegarder avant de le faire.

### Étape 5 :

- Créer le code de l'arrière-plan , quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment (basculer sur l'arrière-plan suivant, attendre 0,5 seconde).

### Étape 6 :

- Créer le code du premier obstacle.
- Choisir un nouvel avatar, taper «Rocks» dans la barre de recherche et réduire sa taille de moitié.
- Mettre quand le drapeau est cliqué, aller à x:209; y :-132 cacher, répéter indéfiniment (ajouter - 10 à x, si {touche le bord} alors [cacher, aller à x:209y :-132 montrer]).

### Étape 7 :

- Faire en sorte que le rocher interagisse avec le dinosaure.
- Revenir sur le code du dinosaure.
- Mettre quand le drapeau est cliqué, répéter indéfiniment (si {touche le rocks} alors [basculer sur le costume 4d (le costume où le dinosaure semble s'être tapé le pied sur un coin de table), stoppe tout]) .
- Ne pas oublier de mettre «Basculer sur le costume 4a» en dessous du «Quand le drapeau est cliqué» du premier code du dinosaure sinon il restera sur ce costume

### Étape 8 :

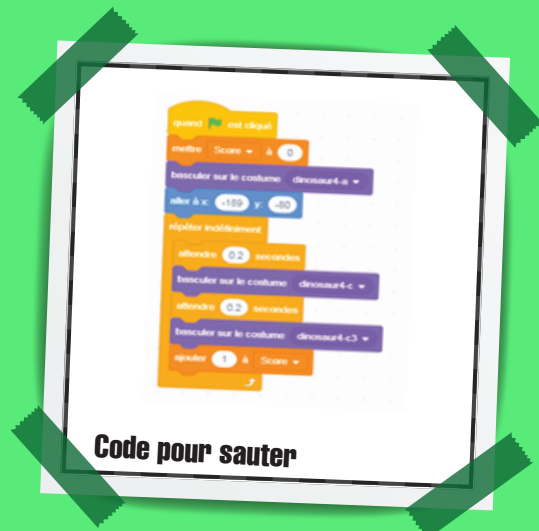
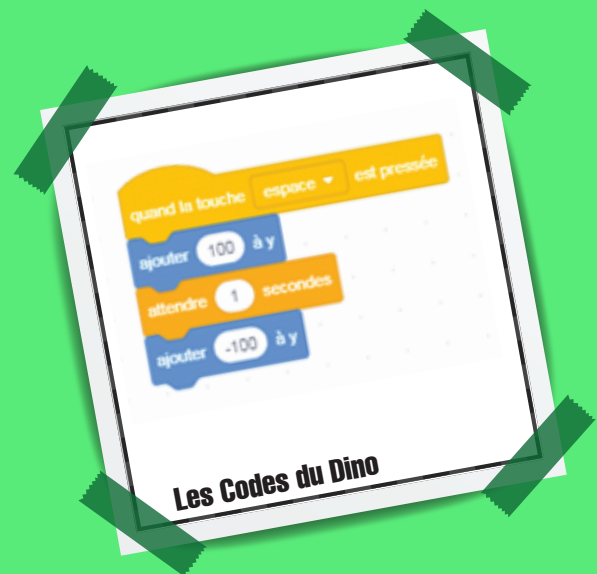
- Créer un deuxième obstacle.
- Créer un nouvel avatar et chercher une icône d'arbre (en tapant tree, sélectionner le deuxième) et, comme le caillou, réduire sa taille à 45 (pas de moitié car l'arbre est un peu plus grand que le caillou), refaire le même code que le caillou (répéter aussi pour le code entre le dinosaure et l'arbuste, mettre le code concernant l'arbre sous le code concernant le caillou).
- Cependant, au début du code, mettre quand le drapeau est cliqué, cacher, aller à x;y et attendre 3 secondes (pour que l'arbre n'apparaisse pas en même temps que le caillou).

### Étape 9 :

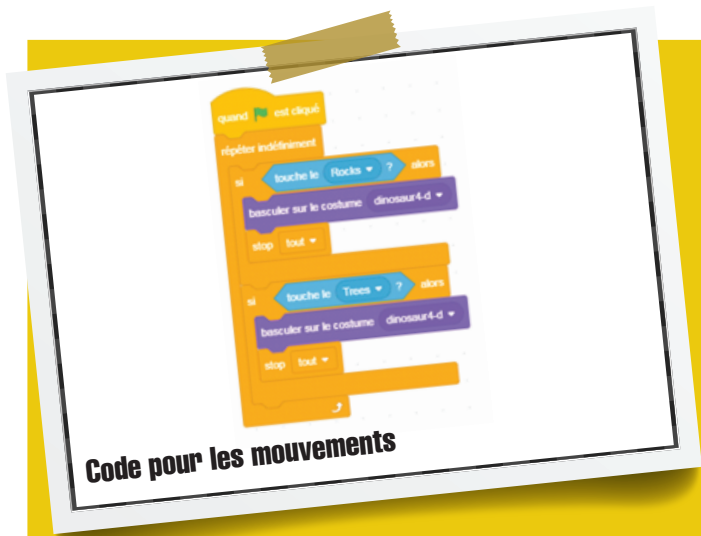
- Ajouter un peu de hasard.
- Dans les codes du caillou et de l'arbre, ajouter : si (nombre aléatoire entre 1 et 5) inférieur à 5, alors montrer.

### Étape 10 :

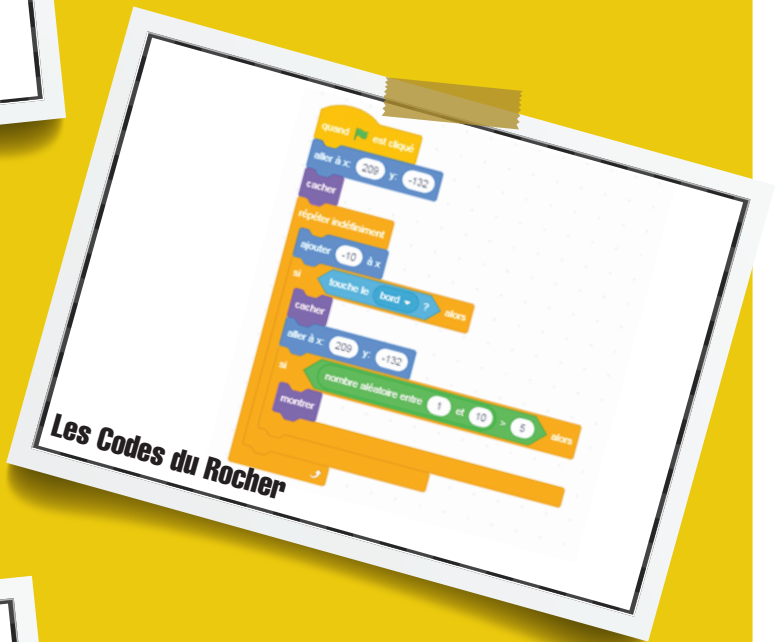
- Ajouter un score.
- Pour rajouter une variable mettant le score, aller dans Variables et créer une variable que vous appellerez «Score».
- Au début du code principal du dinosaure, sous le drapeau, mettre «mettre ma variable (score) à 0», puis «ajouter 1 au score» sous le dernier basculement du costume.







**Code pour les mouvements**



**Les Codes du Rocher**



**Les Codes de l'arrière plan**



**Les Codes de l'arbre**

# Mots des co-fondateurs

*Dr Maher Rahmouni*

## **DR MAHER RAHMOUNI**

CO-FONDATEUR

+ 20 ans d'expérience à Hewlett-Packard Labs UK & USA

MS et PhD en informatique de l'Institut National Polytechnique de Grenoble (INPG), France

Ex-Directeur de Recherche à HP Labs

Chers lecteurs et lectrices,

Je suis ravi de vous parler aujourd'hui de la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école moderne qui se concentre sur la préparation de nos élèves à l'avenir. Nous vivons dans un monde en constante évolution, où le numérique prend une place de plus en plus importante dans notre vie quotidienne, ainsi que dans le monde professionnel. C'est pourquoi, en tant qu'éducateurs, nous avons la responsabilité de préparer nos élèves à faire face aux défis de demain.

L'école Jean Racine a une approche novatrice de l'éducation qui met l'accent sur l'apprentissage numérique et la technologie de pointe. Nous sommes convaincus que nos élèves doivent être à l'aise avec les outils numériques et capables d'adapter leurs compétences à l'évolution rapide du monde professionnel. Nous nous efforçons donc de fournir à nos élèves des compétences de base solides en informatique, en programmation et en analyse de données. Nous sommes convaincus que ces compétences seront essentielles pour de nombreuses professions dans le futur.

Notre approche éducative repose également sur une formation axée sur les compétences. Nous voulons donner à nos élèves les compétences dont ils ont besoin pour réussir dans un monde en constante évolution. Cela signifie que nous ne nous concentrons pas uniquement sur l'apprentissage théorique, mais que nous attachons une grande importance à la pratique et à l'application de ces compétences dans des situations réelles. Nous sommes convaincus que cette approche garantira à nos élèves une préparation solide pour les défis de demain.

Enfin, nous voulons que nos élèves soient des leaders dans leurs domaines respectifs. Cela signifie que nous les encourageons à être créatifs, innovants et à prendre des risques pour résoudre des problèmes complexes. Nous sommes convaincus que ces compétences seront essentielles pour créer de nouveaux métiers, des entreprises innovantes et de nouvelles technologies dans le futur.

En résumé, la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école moderne est de préparer nos élèves à l'avenir en leur fournissant les compétences numériques et de base dont ils ont besoin pour réussir dans un monde en constante évolution. Nous sommes convaincus que cela leur permettra de s'adapter aux changements rapides et aux défis de demain, ainsi que de créer de nouvelles opportunités pour eux-mêmes et pour la société dans son ensemble.

**Dr. Maher Rahmouni**

# Mots des co-fondateurs

Dr Yessine Mansouri

## DR YESSINE MANSOURI

CO-FONDATEUR

+ 10 ans d'expérience à l'Université Centrale, Tunis,

Co-fondateur de iTeam University, 2018

PHD en management de l'Université d'Aix en Provence, France.

Ex directeur de l'école Centrale de management et de droit

Chers lecteurs et lectrices,

Je suis ravi de vous parler de la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école qui met tout en œuvre pour préparer chacun de nos élèves à être le bon citoyen du monde de demain. Nous croyons fermement que l'éducation doit aller au-delà de la simple transmission de connaissances, et qu'elle doit préparer nos élèves à faire face aux défis de demain.

Notre vision se concentre sur deux aspects clés : d'abord, nous voulons que nos élèves soient des citoyens du monde, capables de s'adapter à un environnement en constante évolution et de comprendre les enjeux mondiaux. Nous voulons que nos élèves soient conscients de leur place dans le monde et qu'ils soient capables de travailler avec des personnes de cultures différentes.

Pour y parvenir, nous mettons l'accent sur l'apprentissage critique, qui permet à nos élèves d'accéder, de sélectionner, de résumer et d'analyser de façon critique l'information provenant d'une grande variété de sources. Nous voulons que nos élèves soient en mesure de comprendre les enjeux mondiaux et de développer une conscience sociale pour devenir des citoyens responsables.

Le deuxième aspect clé de notre vision est l'importance que nous accordons à l'apprentissage des langues. Nous croyons que la maîtrise de plusieurs langues est un atout important pour nos élèves, non seulement pour leur avenir professionnel, mais aussi pour leur développement personnel. Nous avons donc pour objectif de faire de « Deux cultures trois langues » notre ligne conductrice.

Nous voulons que nos élèves soient en mesure de communiquer efficacement dans au moins deux langues étrangères et qu'ils aient une compréhension de base d'une troisième langue. Cela leur permettra de s'adapter à un environnement international et de travailler avec des personnes de cultures différentes.

En résumé, la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école est de préparer chacun de nos élèves à être le bon citoyen du monde de demain, capable de s'adapter à un environnement en constante évolution, de comprendre les enjeux mondiaux et de communiquer efficacement dans plusieurs langues. Nous sommes convaincus que cette vision garantira à nos élèves une préparation solide pour les défis de demain.

Dr. Yessine Mansouri

# Mots des co-fondateurs

*Mr. Karim Hentati*

## MR KARIM HENTATI

CO-FONDATEUR

+ 6 ans d'expérience à Boston, USA

BS en économie et finance, Bentley University, USA

Ex Senior Financial Analyst, Dell

Expert en nouvelles technologies et apprentissage pratique

Chers parents et élèves,

Je suis fier de vous présenter la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école qui se distingue par son orientation innovante et créative. Nous croyons que l'éducation doit s'adapter à un monde qui bouge et qui évolue constamment, et pour y parvenir, nous avons décidé de mettre l'accent sur l'innovation et la créativité.

Nos deux maîtres-mots, l'innovation et la créativité, sont essentiels pour préparer nos élèves à être des acteurs, plutôt que des spectateurs, dans un monde en constante évolution. Nous sommes convaincus que l'innovation et la créativité sont des compétences clés pour réussir dans le monde de demain.

Afin de préparer nos élèves à ces défis, nous avons décidé de mettre à leur disposition tous les moyens techniques modernes nécessaires pour qu'une nouvelle terminologie, "coder", vienne enrichir les savoirs fondamentaux : "lire - écrire - compter et respecter autrui". Nous sommes convaincus que la maîtrise des compétences de base en lecture, écriture et calcul est essentielle pour la réussite scolaire et professionnelle, mais nous croyons également que la connaissance du codage informatique est devenue tout aussi importante.

Nous voulons que nos élèves soient capables de comprendre le monde numérique qui les entoure et de s'adapter aux changements technologiques en cours. Nous sommes convaincus que la maîtrise du codage informatique ouvrira de nouvelles portes à nos élèves et leur permettra d'être plus compétitifs sur le marché du travail.

Enfin, nous sommes convaincus que l'innovation et la créativité ne peuvent se développer sans un environnement d'apprentissage stimulant et inspirant. Nous sommes donc engagés à offrir à nos élèves un environnement d'apprentissage stimulant qui favorise la créativité, la collaboration et l'innovation.

En résumé, nous sommes convaincus que la maîtrise du codage informatique et l'accent mis sur la créativité et l'innovation ouvriront de nouvelles portes à nos élèves et les prépareront à être des leaders dans leur domaine.

**Mr. Karim Hentati**

# Mots des co-fondateurs

Mme. Sabine Antoine Mansouri

## **MME. SABINE ANTOINE MANSOURI**

CO-FONDATRICE ET DIRECTRICE

Diplômée de la faculté des lettres, Aix en Provence

+ 10 ans d'expérience dans des écoles françaises (AEFE)

Spécialiste en psychopédagogie

Experte en apprentissage ludique et remédiation scolaire

Chers parents et élèves,

Je suis heureuse de vous présenter la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école inclusive qui respecte les principes de l'éducation pour tous. Nous croyons que chaque élève est unique et doit être soutenu pour progresser à son propre rythme, tout en appartenant à un groupe. Nous sommes convaincus que l'intelligence collective est essentielle pour un apprentissage efficace et équitable.

Nous sommes fiers de notre engagement en faveur d'une école inclusive où chaque élève est respecté, valorisé et soutenu dans ses différences. Nous sommes convaincus que la diversité est une richesse pour notre école et que chaque élève a le droit de bénéficier d'une éducation de qualité, adaptée à ses besoins et à son rythme.

Nous croyons fermement en l'intelligence collective et en l'émulation qui peut en découler. Nous sommes convaincus que lorsque les élèves travaillent ensemble, ils sont capables de réaliser des projets qui dépassent leurs propres capacités individuelles. Nous voulons encourager cette émulation pour permettre à chaque élève de réaliser son potentiel.

Enfin, nous croyons qu'il est essentiel de développer chez chacun d'entre eux l'esprit du "vivre ensemble" dans le sens le plus large qui soit. Nous voulons que nos élèves soient capables de comprendre et de respecter les différences culturelles, ethniques et religieuses. Nous croyons que l'éducation doit contribuer à construire une société plus tolérante et plus ouverte.

En conclusion, la vision stratégique de l'école Jean Racine en tant qu'école inclusive est de fournir à chaque élève une éducation de qualité, adaptée à ses besoins et à son rythme, tout en favorisant l'intelligence collective et l'émulation. Nous voulons développer chez nos élèves l'esprit du "vivre ensemble" dans le sens le plus large qui soit et contribuer à construire une société plus tolérante et plus ouverte.

Mme. Sabine Antoine

# Jeux

## • Jeu 1 : Sudoku

### règles du jeu :

Le Sudoku est un puzzle numérique qui se joue sur une grille de 9 x 9 cases. La grille est divisée en 9 régions plus petites de 3 x 3 cases.

Le but du jeu est de remplir chaque case de la grille avec des chiffres de 1 à 9, en suivant les règles suivantes :

1. Chaque région de 3 x 3 cases doit contenir les chiffres de 1 à 9, sans répéter aucun chiffre.
2. Chaque ligne horizontale de la grille doit contenir les chiffres de 1 à 9, sans répéter aucun chiffre.
3. Chaque colonne verticale de la grille doit contenir les chiffres de 1 à 9, sans répéter aucun chiffre.

Au début du jeu, certaines cases de la grille seront déjà remplies avec des chiffres. Le joueur doit alors utiliser la logique et la déduction pour remplir les autres cases de la grille, en respectant les règles ci-dessus.

2	1	3	5	9	7		6	
7		6		8	1	3	2	5
	5	4	3		6	9	1	7
9	4	2	6		8	7		
6	3		1	7			4	2
1	7	8	2	3	4	5	9	6
5	6	1	8		3		7	9
3		9	7	6	2	1	5	
	2	7		1	5	6	8	3

# Jeux

## • Jeu 1 : Sudoku

---

5	3			7				
6			1	9	5			
	9	8					6	
8				6				3
4			8		3			1
7				2				6
	6					2	8	
			4	1	9			5
				8			7	9

# Jeux

## • Jeu 1 : Sudoku

	5					9	6	
	3	6					8	5
9	8	2	5		1			4
					2		9	6
3		9	7	4	5			8
2	4			9				
8	1				7			9
6			9	8			3	
	9	4	6		3	8		



# Jeux

## • Jeu 2 : Mots mêlés

### Le but du jeu :

Retrouver tous les mots de la liste ci-dessous. Les lettres restantes formeront le prénom de notre astronaute préféré !

S	O	L	E	I	L	U	N	E	V	J
A	T	H	P	L	A	N	E	T	E	U
T	E	R	R	E	O	I	P	O	N	P
U	R	A	N	U	S	V	T	I	U	I
R	M	C	I	E	L	E	U	L	S	T
N	S	O	N	D	E	R	N	E	F	E
E	T	E	M	O	C	S	E	A	U	R
M	E	R	C	U	R	E	I	S	S	O
A	S	T	R	O	N	A	U	T	E	B
R	L	U	N	E	S	P	A	C	E	O
S	A	T	E	L	L	I	T	E	S	T

ASTRONAUTE  
CIEL  
COMETE  
ESPACE  
ETOILE  
FUSÉE

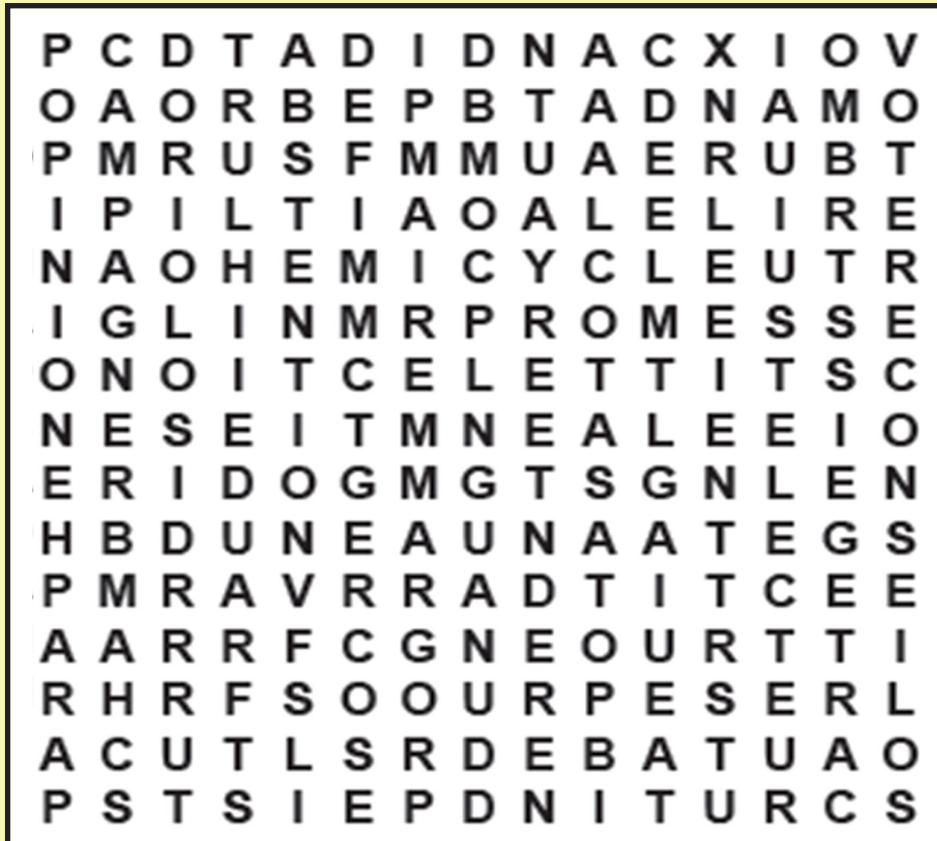
ISS  
JUPITER  
LUNE  
MARS  
MERCURE  
NETPTUNE

PLANÈTE  
ROBOT  
SATELLITE  
SATURNE  
SOLEIL  
SONDE

TERRE  
UNIVERS  
URANUS  
VENUS

# Jeux

## • Jeu 2 : Mots mêlés



ABSTENTION  
BULLETIN  
BUREAU  
CAMP  
CAMPAGNE  
CANDIDAT  
CARTE  
CHAMBRE  
CONSEIL  
COUT  
DEBAT  
DEFI  
DEPUTE  
DROIT

ELECTEUR  
ELECTION  
ELIRE  
FRAUDE  
HEMICYCLE  
ISOLOIR  
LISTE  
MAIRE  
MANDAT  
OPINION  
PARAPHE  
PARLEMENTAIRE  
PARTI

PESER  
PROGRAMME  
PROMESSE  
RANG  
SCRUTATEUR  
SCRUTIN  
SENATEUR  
SIEGE  
SLOGANS  
SONDAGE  
SOUFFRAGE  
TOUR  
VOIX  
VOTER

# Jeux

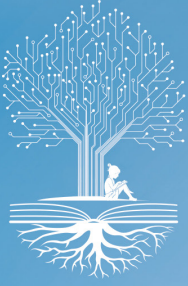
## • Jeu 2 : Mots mêlés



ALPAGE  
ALPES  
ALPINISME  
ALTITUDE  
ANDES  
APLOMB  
ARMOR  
ASCENSION  
BALISAGE  
CAMPING  
CANYONING  
CASCADE

CHALET  
DÉGEL  
ESCALADE  
EVEREST  
FORÊT  
HIMALAYA  
CLACIER  
MASSIF  
MONTAGNE  
NEIGE  
OISANS  
PANORAMA

PISTE  
RANDONNÉE  
RAQUETTES  
REMONTÉE  
ROCHEUSES  
SIERRA  
SOMMET  
TÉLÉPHÉRIQUE  
TERTRE  
TOURISME  
TRANSAT  
TREKKING



Jean  
Racine



## AVEC JEAN RACINE

Offrez à vos enfants les meilleures chances de réussite !  
Ne laissez pas le coût des études vous freiner :  
choisissez « **Tashil Dirassa** » de **Wifak Bank** :  
la solution de financement pour des études réussies.

Financez 100% des études de vos enfants grâce à « Tashil Dirassa » de Wifak Bank.

Bénéficiez d'un remboursement adapté, qui peut être étalé sur une période de 36 mois, pour faciliter votre gestion financière.

Profitez d'une étude de dossier rapide et efficace pour obtenir votre financement rapidement.

Pas d'obligation de domiciliation : vous pouvez bénéficier de « Tashil Dirassa » sans changer de banque.

 [WWW.WIFAKBANK.COM](http://WWW.WIFAKBANK.COM)

[WWW.JEAN-RACINE.TN](http://WWW.JEAN-RACINE.TN)

بنك الوفاق  
**WIFAK BANK**  
la banque pour tous 