

DNL ESPORT BEROLÉE 2

S'atirer ao cicl 1

Le kim cheminerie

Aboutement	Garder eune cheminerie d'imaïjes ao runje
Aboutements langaijiers	Êtr de manqe, êtr en pus, tirer Repaïsser les mots du jou
Endret	Aire de l'ecole ou ben sale d'esport
Afutiaos	Eune afilonjée d'imaïjes des mots du jou qî fute aprinz : 4/5 imaïjes pour les pus petits e diq'a 10 pour les pus grands. Des afutiaos pour concrayer eune cheminerie.
Meniere de mener la clâsse	Separti la clâsse en maintieunes petites eqhipes de 3 ou 4 ebluçons.
Coment qe ça va jouer	1. Fêre montrer les imaïjes chouézies e mettr les ebluçons a repaïsser les mots 2. Le métr d'ecole concraye eune cheminerie. 3. Le métr d'ecole poze les imaïjes chouézies long la cheminerie (4/5 pour les pus petits, diq'a 10 pour les pus grands). 4. Les ebluçons ont de sieudr la cheminerie par petites eqhipes maintieunes fais. 5. A tout coup q'i vayent eune imaïje, il ont de bourder nette e de dire le mot qe n-i a su l'imaïje a ste fin de le garder ao runje. 6. Cant qe les ebluçons ont sieudu la cheminerie maintieunes fais, les ebluçons froment lous zieûs e le métr d'ecole tire eune imaïje dede la cheminerie. 7. Les ebluçons rouverent lous zieûs e sieudent la chemine core eune fai. 8. Les ebluçons ont de dire qheule imaïje q'a të tirée d'o le métr d'ecole.
Ghiments qe n-i a de doner	1/ De cai qe c'êt-ti ? / Qhî qe c'êt ? C'êt un [...]. Repaïsséz don ! 4/ J'e concrayè eune cheminerie pour vous. V'éz de sieudr la cheminerie. Long la cheminerie, v'aléz terouer des imaïjes. A châte coup, c'êt de bourder nette, de mirer l'imaïje e de dire le mot haot ben haot. I faot ben garder les mots ao runje. V'aléz sieudr la cheminerie maintieunes fais. 6/ Mézè c'êt de fromer vôs zieûs. Je vâs mai tirer eune imaïje de la cheminerie. 7/ Vous pouvéz ouvri vôs zieûs. Mézè c'êt de sieudr la cheminerie core eune fai e de terouer qheule imaïje qe j'e tirée / qheule imaïje q'êt de manqe. 8/ Hai don ! Qheule imaïje qe j'e tirée, don ? / Qheule imaïje q'êt-ti de manqe ?
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	"T'âs tirè [le qerion]", "[Le qerion] ét de manqe", "C'êt [le qerion] q'êt de manqe"
C'êt aboutè si qe...	L'ebluçon ét a même de dire qheule imaïje q'êt de manqe. Il emplaye eune sentence come "t'âs tirè [le qerion]", "c'êt [le qerion] q'êt de manqe", "[le qerion] ét de manqe"...
D'aotrs menieres de fêre	• Tirer pus fort q'eune imaïje • Mettr pus fort d'imaïjes long la cheminerie • En pllace qe de tirer eune imaïje, c'êt de nen pozer yeune en pus • Terchanjer deûz imaïjes pour qe les ebluçons diraent qheules imaïjes ont të terchanjées • Demander a un ebluçon d'aler dretement eyou q'êt qheule ou qheule imaïje

Cant qe le jeu sera ben de la qenûe pour les ebluçons, un ebluçon peut prendr la pllace ao métr d'ecole pour amarer la cheminerie, pozer/tirer les imaïjes, dire les dirijements e dire les qhésions. De même, seront les ebluçons qî caozeront galo pus vite qe le métr d'ecole e il aront pus fort de galo en goule.

N'ombiéz pàs de mettr les ebluçons a repaïsser core eune fai tout le motier e les menieres de dire q'ont të aprinzes durant l'alivetè den le bout de la boutée d'esport.

La cheminerie de la souvenance

Aboutement	Avair souvenance den l'endret eyou q'êt eune imaije
Aboutements langaijiers	Il ét ici. Ole ét ici. Il ét la/ilë. Ole ét la/ilë.
Endret	Aire de l'ecole ou ben sale d'esport
Afutiaos	Eune afilonjée d'imaijes des mots du jou qi fute aprinz : 4/5 imaijes pour les pus petits e diq'a 10 pour les pus grands. Des afutiaos pour concrayer eune cheminerie.
Meniere de mener la clâsse	Tertout de domë pës deûz a deûz.
Coment qe ça va jouer	1. Le métr d'ecole poze des imaijes a des endrets de la sale ou su l'aire de l'ecole. 2. La clâssée se pourmene a sieudr le métr d'ecole den la sale ou su l'aire de l'ecole. Les ebluçons ont de mirer ben mirer pour vaer eyou qe sont les imaijes e n-n avoir souvenance. 3. Le métr d'ecole dit a un duet d'aler eyou q'êt qheule ou qheule imaije.
Ghiments qe n-i a de doner	1/ J'e minz des imaijes den la pllance de la sale / su l'aire de l'ecole. 2/ V'aléz me sieudr e mirer entour de vous a ste fin de terouer eyou qe sont les imaijes. Fara ben n-n avoir souvenance pour le jeu qe j'alons fère par après! 3/ [Matao e Laorine], eyou q'êt [le qerion].
Sentence qe les ebluçons peuvent dire	"[Le qerion] ét la/ilë.", "Il ét la/ilë.", pës "[Le qerion] ét ici.", "il ét ici." "[La réle] ét la/ilë." "Ole ét la/ilë.", pës "[La réle] ét ici.", "Ole ét ici."
C'êt aboutë si qe...	L'ébluçon a souvenance de l'endret eyou q'êt qheule ou qheule imaije. L'ébluçon dit "il ét la/ilë" pës "il ét ici" OU "ole ét la/ilë" pës "ole ét ici".
D'aotrs menieres de fère	• Lous doner de terouer pus fort q'eune imaije e y'aler és imaijes den l'ordr de l'afilonjée donée par le métr d'ecole • Mettr de pus en pus fort d'imaijes den la pllance de la sale ou su l'aire de l'ecole • Lous dire d'aler a l'imaije q'êt entere eune imaije A e eune imaije B, pës lous demander de cai qe c'êt-ti su l'imaije. Parempl, "aléz a l'imaije q'êt entere [le qerion] e [la caderne]. Qhi qe c'êt ?/ De cai qe c'êt-ti ?"

Cant qe le jeu ét ben de la qenûe pour les ebluçons, un ebluçon peut prendr la pllance ao métr d'ecole pour mettr les imaijes den la pllance, mener la pourmenée pës dire és duets d'aler diq'a qheule ou qheule imaije. De même, seront les ebluçons qi caozeront galo pus vite qe le métr d'ecole e il aront pus fort de galo en goule.

N'ombiéz päs de mettr les ebluçons a repaïsser core eune fai tout le motier e les menieres de dire q'ont tē aprinzes durant l'alivetë den le bout de la boutée d'esport.

Va don mirer qhi qe n-i a...

Aboutement	Interluzer un dirijement a ste fin de s'atirer
Aboutements langaijiers	Su, sour, cõtë, devant, drere N-i a
Endret	Den la sale d'esport
Afutiaos	Eune afileonjée d'imaijes des mots du jou qî fute aprinz : Eune chère, eune tabl, ...
Meniere de mener la clâsse	Deûz a deûz.
Coment qe ça va jouer	1. Le métr d'ecole met eune chère, eune tabl... den la sale 2. I met eune imaije SU la chère, SOUR la chère, CÔTÈ la chère, DEVANT la chère, DRERE la chère. I fèt de même d'o la tabl, ... 3. Le métr d'ecole dit eune qhession a châte duet pour savoir qhi qe n-i a a qheul ou qheul endret. 4. Le duet va a l'endret q'il a d'aler, i mire eyou q'il a de mirer pès i s'en retourne diq'ao métr d'ecole a li dire qheule imaije qe c'êt. 5. Le métr d'ecole dit eune sentence e les ebluçons ont de la repaïsser. Parempl "Sour la chère, n-i a un qerion", ou ben "côtë la tabl, n-i a eune réle"...
Ghiments qe n-i a de doner	1-2/ Pour châte sentence, c'êt de lous fère montrer la chère, la tabl e de lous fère montrer eyou qe c'êt raport a la chère ou a la tabl. C'êt etout, de les mettr a repaïsser châte sentence e de lous fère montrer eune vif-imaije "su", "sour", "devant", "drere", "côtë"... C'êt vrai consequent de mettr le temp a dire, fère montrer, repaïsser maintieunes fais, le permier coup terjou. J'e minz eune chère. J'e minz eune tabl. J'e minz eune imaije su la chère. J'e minz eune imaije su la tabl. J'e minz eune imaije sour la chère. J'e minze eune imaije sour la tabl. J'e minz eune imaije cõtë la chère. J'e minz eune imaije cõtë la tabl. J'e minz eune imaije devant la chère. J'e minz eune imaije devant la tabl. J'e minz eune imaije drere la chère. J'e minz eune imaije drere la tabl. 3/ [Matao e Laorine], dizéz-mai don qhi qe n-i a su la chère. [Mélie e Fine], dizéz-mai don de cai qe n-i a cõtë la tabl.
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	Su la chère, n-i a un qerion. Côtë la tabl, n-i a eune réle.
C'êt abutë si qe...	L'ébluçon interluze les dirijements e ét a même de dire qhi qe n-i a su l'imaije. L'ébluçon dit "[su] la chère n-i a ...".
D'aotrs menieres de fère	• Pour les pus petits, c'êt de mettr su / sour / cõtë pour enayer e pès devant / drere par après si q'i sont parës • Le métr d'ecole qhessione un duet a savoir eyou q'êt le qerion. Le duet va vaer e i s'en revient a dire q'il ét sour la tabl, parempl.

Cant qe le jeu sera ben de la qenûe, le jeu sera menë d'o les ebluçons a ste fin q'il araent pus fort de galo en goule.

N'ombiéz pàs de mettr les ebluçons a repaïsser core eune fai tout le motier e les menieres de dire q'ont tè aprinzes durant l'alivetë den le bout de la boutée d'esport.

Je poze... J'ertreûe !

Aboutement	Garder eune cheminerie ao runje.
Aboutements langaijiers	Dire eyou qe l'imaije taet qhutée : su, sour, côté, devant, drere... Motier de l'aire de l'ecole (le métr done la main seben)
Endret	Su l'aire de l'ecole
Afutiaos	Eune afilonjée d'imaijes des mots du jou qi fute aprinz
Meniere de mener la clâsse	Tout sou ou ben deûz a deûz
Coment qe ça va jouer	1. Châqe ebluçon prennent eune imaije. 2. Ao "Zao !" du métr d'ecole, châqe ebluçon va qhuter son imaije e s'en retourne perchain du métr. 3. Le métr d'ecole espere un petit e ao deûzieme "Zao !", châqe vont cri lous imaije (il ont de garder ao runje eyou q'il ont qhutè lous imaije) 4. Cant qe les ebluçons s'en sont revenus tertout, le métr les qhèssione a savoir eyou qe taet qhutè lous imaije e les ebluçons reponent.
Ghiments qe n-i a de doner	1/ Pernéz châqe eune imaije. 2/ Cant qe je dirè "Zao !", ça sera d'aler qhuter vôtr imaije su l'aire de l'ecole e de v'en reveni. 3/ Cant qe je dirè "Zao !", ça sera d'aler cri vôtr imaije d'ertour e de la mener diq'ici. Un petit de temp par après : "Zao !" 4/ Eyou q'o taet qhutée, ton imaije ?
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	Mon qerion taet qhutè sour l'erussouer. Ma réle taet qhutée drere l'arbr. Ma caderne taet qhutée côté la couézée.
C'êt aboutè si qe...	L'ebluçon ét a même d'erterouer son imaije. L'ebluçon ét a même de dire eyou qe taet son imaije.
D'aotrs menieres de fère	• Avoir de qhuter pès d'erterouer 2, 3 imaijes • Jouer tout sou ou ben deûz a deûz • Fère eune danse ou dire un rimiao avant qe d'envayer les ebluçons a cri lous imaije(s) pour vaer si q'il ont gardè lous qhute(s) ao runje.

Cant qe le jeu sera ben de la qenûe, le jeu sera menè d'o les ebluçons a ste fin q'il araent pus fort de galo en goule.

N'ombiéz pàs de mettr les ebluçons a repaïsser core eune fai tout le motier e les menieres de dire q'ont tè aprinzes durant l'alivetè den le bout de la boutée d'esport.

Je poze... t'ertreûes !

Aboutement	Avizer e s'atirer. Donner des ghiments perciz su un endret.
Aboutements langaijiérs	J'e qhutë... / Eyou qe t'âs qhutë... ? Dire eyou qe l'imaije ét qhutée : su, sour, côté, devant, drere... Motier de l'aire de l'ecole (le métr done la main seben)
Endret	Su l'aire de l'ecole
Afutiaos	Eune afileonjée d'imaijes des mots du jou qi fute aprinz
Meniere de mener la clâsse	Deûz a deûz en duet
Coment qe ça va jouer	1. Se mettr en duet 2. Châqe duet chouézissent eune imaije 3. Den châqe duet, yun (A) frome ses zieûs, l'aotr (B) va qhuter l'imaije su l'aire de l'ecole pès s'en retourne perchain de son duettier. 4. Lu qi fromaet ses zieûs (B) peut les ouvri. Lu q'a qhutë l'imaije (A) depinguele l'endret eyou qe l'imaije ét qhutée. 5. Lu qi fromaet ses zieûs (B) a d'erterouer l'imaije qe son duettier a qhutée d'o les espliche q'i li a donées.
Ghiments qe n-i a de doner	1/ Faot vous mettr en duets : deûz a deûz. 2/ Châqe duet ont de chouézi eune imaije. 3/ Den châqe de vôs duet, yun va fromer ses zieûs durant qe l'aotr va y'aler qhuter l'imaije. Invencion de chaniller. 4/ Yeûs q'ont les zieûs fromës, vous pouéz les ouvri. Vôtr duettier va v'espliche eyou q'il a qhutë l'imaije. 5/ Mézè c'êt d'aler cri l'imaije qe vôtr duettier a qhutée.
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	1/ Tu veûs-ti y'étr cantë mai ? 2/ Qheule imaije qe je perons ? 3/ Frome don tes zieûs ! Ergarde don pâs ! Bon de même, j'e qhutë l'imaije ! 4/ Ouvere don tes zieûs. Eyou qe t'âs qhutë l'imaije ? J'e qhutë l'imaije côté l'us de la dinerie. J'e qhutë l'imaije su le banc. J'e qhutë l'imaije drere l'erussouer.
C'êt aboutë si qe...	L'ebluçon (A) ét a même de dire eyou q'il a qhutë son imaije. L'ebluçon (B) a terouë l'imaije par avoir acoutë la depingllée de son duettier.
D'aotrs menieres de fère	• Avoir de qhuter pès d'erterouer 2, 3 imaijes • Jouer tout sou ou ben deûz a deûz • Fère eune danse ou dire un rimiao avant qe d'envayer les ebluçons a cri lous imaije(s) a vaer si q'il ont gardë lous qhute(s) ao runje.

Cant qe le jeu sera ben de la qenûe, le jeu sera menë d'o les ebluçons a ste fin q'il araent pus fort de galo en goule.

N'ombiéz pâs de mettr les ebluçons a repaïsser core eune fai tout le motier e les menieres de dire q'ont tè aprinzes durant l'alivetë den le bout de la boutée d'esport.

DNL ESPORT BEROLÉE 2

S'atirer ao cicl 2

LE BERET

Aboutement	S'atirer d'o un pllan.
Aboutements langaijiers	Un pique (un plot), un roulet (un cerceau), un pllan (un plan) Terouer, cercher, haoper + vaer les sentences qe les ebluçons peuvent dire
Endret	Den eune sale d'esport, su l'aire de l'ecole
Afutiaos	25 piques Des etiqhettes limerotées de 1 a 25 Un roulet l'eqhipe Un pllan pour s'atirer den la prée de piques
Meniere de mener la clâsse	Des eqhipes de 4 a 6 ebluçons
Coment qe ça va jouer	1/ Mettr su bout eune prée de 25 piques den le mitan de la pllance (5 renjées de 5 piques). Pozer un limerot sour châte pique. Pozer un roulet pour châte eqhipe a 2 metrs des piques e 2 metrs de l'eqhipe. Pozer un pllan den châte roulet. Su le pllan, n-i a les piques e les limerots qi sont qhutës dessour. 2/ Donner eune lettr a châte ebluçon de l'eqhipe. 3/ Dire eune lettr e un limerot (parempl C15) 4/ Le jouou q'a tē haopē (C) va den le roulet, i prent le pllan, i mire a savoir eyou q'ēt qhutē son limerot (15), pēs i coure diq'ao pique qi qhute son limerot. I prent le pique. Si qe c'ēt le bon limerot, il a la pouche ! Le premier q'a prinz le bon pique a la pouche e 1 pouint pour son eqhipe !
Ghiments qe n-i a de doner	"Faot mettr su bout des eqhipes de 4 (ou 5 ou 6). Châte eqhipe vont devant un roulet." "Den châte eqhipe, v'éz de vous nomer d'o eune lettr : A, B, C, D, (E, F)" "Den la prée devant vous, n-i a 25 piques. Sour châte pique, n-i a un limerot q'ēt qhutē. Den châte roulet, n-i a un pllan de la prée de piques. Su le pllan n-i a les limerots qi sont qhutës sour les piques. Je vās haoper eune lettr e je vās dire un limerot. La lettr q'a tē haopée a de coure diq'ao roulet de son eqhipe, de prenr le pllan, de mettr le pllan come i faot, de terouer le limerot demandē pēs d'aler cri le bon pique. Le premier qi prent le pique a un pouint pour son eqhipe."
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	Châte sa lettr : "Qhi q'ēt nomē B ?" "Qhi qi veut y'êtr B ?" Acouraijer son eqhipier : "Hai don !" "Dessu !" "mire ben !" "met don le pllan la tête a haot !" "Coure" "Hate-tai don !" "Pus fort !" Se chevi de la mission : "J'e terouē !" "C'ēt le premier pique de la touézieme renjée" "Vla q'ēt !" Conter les pouints : "J'ons un pouint !" "J'ons zû la pouche !"
C'ēt aboutē si qe...	L'ebluçon lit le pllan pour s'atirer e i treûe le bon pique. Les ebluçons caozent galo pour mettr les eqhipes su bout, pour s'acouraijer, pour s'atirer e bani q'il ont terouē le chieu.
D'aotrs menieres de fère	• Invencion d'aler den la prée d'o le pllan, il a de rester den le roulet • Dire un carqhul pour savoir qheu limerot qe n-i a de ghetter su le pllan pēs den la prée • Mener la jouerie en duets : yun va den le roulet e cerche après le limerot dessu le pllan e i dit a son duettier qheu pique q'il a de prenr

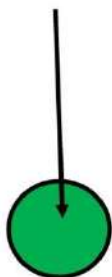
Cant qe le jeu ét ben de la genûe, c'ēt de mettr un ebluçon a haoper les jouous e a animer le jeu. Den le bout de la boutée d'esport, c'ēt de mener un bilan du cai qi fut menē e de repaïsser su les menieres de dire e le motier qi fute aprinz.



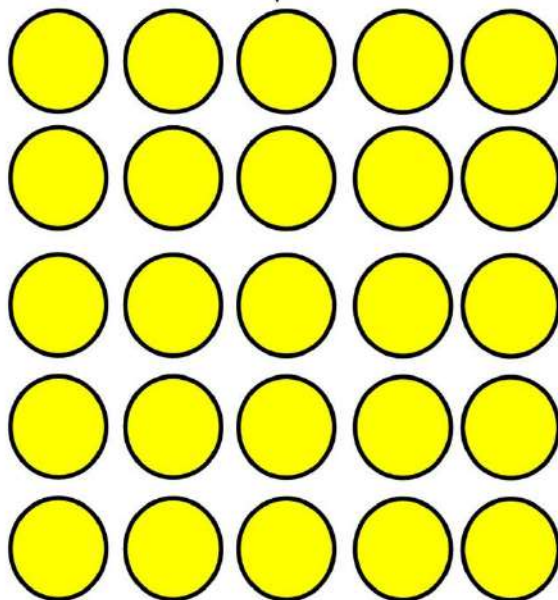
LE HAPOU



Roulet de l'équipe verte :



en deden n-i a un pflan pour savair
eyou qe sont qhutès les limerots.



2 metrs

2 metrs



Les 25 piques. Sour châte, n-i
a un limerot q'et qhutè.



← L'équipe bleuve : 5 ebluçons

LE BERET

LE MOT SEGRET

Aboutement	S'atirer d'o un pllan.
Aboutements langaijiérs	Un pique (un plot), un roulet (un cerceau), un pllan (un plan) Terouer, cercher, haoper + vaer les sentences qe les ebluçons peuvent dire
Endret	Den eune sale d'esport, su l'aire de l'ecole
Afutiaos	25 piques Des etiqhettes limerotées de 1 a 25 + 25 etiqhettes de A a Z (pâssé le W) Un roulet l'eqhipe Un pllan pour s'atirer den la prée de piques Eune carte de jeu pour châte eqhipe Un mot segret pour châte eqhipe
Meniere de mener la cllâsse	Des eqhipes de 4 a 6 ebluçons
Coment qe ça va jouer	1/ Mettr su bout eune prée de 25 piques den le mitan de la pllance (5 renjées de 5 piques). Pozer un limerot e eune lettr sour châte pique (vaer le pllan du métr d'ecole pour fère). Pozer un roulet pour châte eqhipe a 2 metrs des piques e 2 metrs de l'eqhipe. Pozer un pllan, eune carte de jeu e un qerion den châte roulet. Su le pllan, n-i a les piques d'o les limerots 2/ Yun de châte eqhipe a d'aler den le roulet de son eqhipe. 3/ I mire la carte de jeu de l'eqhipe a vaer le premier limerot q'il a de terouer. 4/ I prent le pllan e il a de terouer eyou q'et son limerot. 5/ I va diq'ao pique de son limerot. I mire par en dessour le pique si qe c'et ben son limerot. Si qe c'et bon, i mire etout la lettr qe n-i a sour le pique. 6/ I s'en retourne a son roulet e, su sa carte, il ecrit sour le limerot la lettr q'il a terouée. 7/ I tope un aotr ebluçon de son eqhipe q'a de fère de même d'o le limerot d'après. 8/ Cant qe toutes les cârées de la carte sont remplies, c'et d'aler vaer la parchée d'oto-corijerie a vaer si qe tout et bon. Si qe ça joue, c'et de terouer le mot segret de l'eqhipe d'o la carte ! Parempl si qe 1=O, 8=L, e 10=E, le mot segret 1 8 10 et OLE
Ghiments qe n-i a de doner	"Faot mettr su bout des eqhipes de 4 (ou 5 ou 6). Châte eqhipe vont devant un roulet." "Den châte roulet, n-i a un pllan pour savoir eyou qe faot y'aler come pour le jeu du beret. Den le roulet n-i a etout eune carte. Su la carte, n-i a des limerots. Faot terouer les limerots sour les piques, meins faot les terouer den l'ordr. Cant qe v'aréz teroué vôtr limerot, ça sera de mirer den le même temp la lettr q'et qhutée d'otout. Fara escri la lettr-la su la carte, sour le limerot. Cant qe vous seréz qhites, ça sera de toper den la main d'un eqhipier pour q'il iraet terouer eune lettr li etout." "Cant qe v'aréz teroué toutes les lettrs, ça sera de veni vaer su la parchée-la si qe v'éz teroué les bones lettrs. Pés, d'o vôtr carte, ça sera de terouer le mot segret."
Sentences qe les ebluçons peuvent dire	Châte son tour : "qhi qi va premier ?", "qhi q'ira après ?" Acouraijer son eqhipier : "Hai don !" "Dessu !" "mire ben !" "met don le pllan la tête a haot !" "Coure" "Hate-tai don !" "Pus fort !" "ecris la lettr su la carte !" Se chevi de la mission : "J'e teroué !" "C'et le premier pique de la touézieme renjée" "Vla q'et !" "C'et la lettr B" Aler a la parchée d'oto-corijerie : "alons a la parchée, vaer !" "Vrai ben, j'ons tout teroué !", "La lettr-la, ça ne joue puint, faot corijer" Terouer le mot segret : "qheule lettr q'et le limerot 1 ?" "Un J !" "Ecris don un J den la premiere cârée !" "J'ons teroué le mot !" "Qheu mot qe c'et don ?"
C'et abouté si qe...	L'ebluçon lit le pllan pour s'atirer e i treûe le bon pique. Les ebluçons caozent galo pour mettr les eqhipes su bout, pour s'acouraijer, pour s'atirer e terouer le mot segret.
D'aotrs menieres de fère	- Mener la jouerie en duets : yun va den le roulet e cherche après le limerot su le pllan e i dit a son duettier qheu pique q'il a de prendr. L'aotr va diq'ao pique e li dit qheule lettr q'il a d'ecri su la carte. - Mirer le pllan sans mirer la prée. Faot d'étr dôs a la prée e avoir souvenance den l'endret eyou q'et le pique.



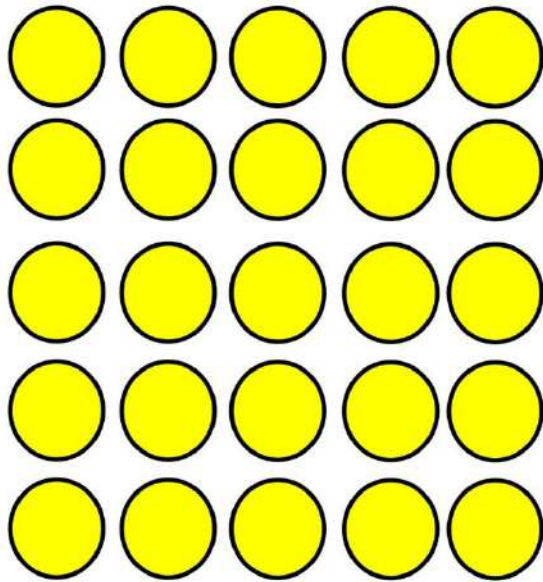
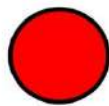
Roulet de l'équipe verte :



en deden n-i a un pillan pour savair
eyou qe sont qhutès les limerots +
eune carte de jeu + un qerion



LA PARCHÉE
D'OTO-CORIJERIE

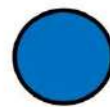


2 metrs

2 metrs



Les 25 piques. Sour châte, n-i
a un limerot e eune lettr de
qhutë.



← L'équipe blleuve : 5 ebluons

LE MOT SEGRET