

Les clés de l'animation à distance

Par Ronan Broussier



**Livret d'accompagnement
pour le jeu**

Remerciements



Je souhaite remercier tous les membres de la communauté LBDG, et notamment :

- *Les membres de la communauté qui ont participé, proposé et animé des icebreakers lors de ces sessions. Merci pour votre belle énergie !*
- *Les participants, qui se sont prêtés à des icebreakers souvent drôles, parfois étranges.*
- *Les animateurs d'icebreakers qui ont eu le courage de tester leurs idées. En particulier : Priscilla Génicot, Florence Pire, Anna Eder, Virginie Mayolle, Wafa Ben Sedrine, Genevieve Richez, Julie Clément, Pascale Guérin, Céline Huart.*

Mention spéciale pour Priscilla Génicot qui s'est particulièrement impliquée dans cette communauté.

Enfin, mes remerciements vont évidemment à Marie Eder, qui est venue me "chercher" pour faire ce jeu qui n'existerait pas sans elle.

Merci à tous,

Ronan

Sommaire



| | |
|---|----|
| ▪ Le Bruit des Glaçons, le jeu : présentation | 04 |
| ▪ Comment utiliser ce jeu ? | 05 |
| ▪ Les intentions | 06 |
| ▪ Choisir son outil de visioconférence | 10 |
| ▪ Les clés de l'animation à distance | 11 |
| ▪ La communauté LBDG | 17 |
| ▪ L'auteur et l'éditrice | 18 |
| ▪ Ressources | 20 |

Sommaire interactif.

Cliquez sur les titres pour accéder aux pages concernées.

LBDG, le jeu : présentation



Vous tenez entre les mains "**Le Bruit des Glaçons, le jeu**", 50 icebreakers pour animer vos réunions, séminaires, formations, ateliers et autres temps collectifs à distance.

Un icebreaker est une activité ludique courte, utilisée lors de temps collectifs. Il peut répondre à différentes intentions : [voir les intentions](#).

Le Bruit des Glaçons est une initiative née pendant le premier confinement, en 2019. L'idée est simple : créer un espace entre pairs pour animer et tester des icebreakers à distance.

Lors de chaque session, entre 4 et 6 icebreakers sont présentés et testés par les participants. Ces participants sont ensuite invités à animer des icebreakers lors des sessions suivantes. C'est un succès : 10 sessions organisées, 50 icebreakers présentés et plus de 500 participants au total.

Suite à cette série d'événements en ligne, Marie Edery, elle-même co-auteure du jeu Boosters, icebreakers présentiels et distanciels, propose à Ronan Broussier de créer un jeu à partir des icebreakers présentés. Il s'agira cette fois uniquement d'icebreakers à distance, puisque l'animation à distance est une des spécialités de Ronan.

"**LBDG, le jeu**" est le fruit de cette collaboration.

Comment utiliser le jeu Le Bruit des Glaçons ?



Ce jeu est conçu pour être utilisé lors de temps collectifs **à distance**.

Cela peut être lors de formations, ateliers, séminaires, réunions ou autres.

Pour utiliser ce jeu, vous devez déjà vous poser les questions suivantes par rapport à votre temps collectif :

1. Quelle est mon intention pour ce temps collectif ? Est-ce que je souhaite que les participants partagent leur état d'esprit ? Se rencontrent ? Se mettent dans un état d'esprit créatif ? Prenez le temps de réfléchir à quelle intention vous souhaitez répondre avec cet icebreaker.
2. En fonction des intentions choisies, référez-vous au tableau pages suivantes pour repérer les icebreakers qui répondent à vos intentions. Sélectionnez les cartes et rassemblez-les.
3. Prenez ensuite en compte vos contraintes :
 - Le nombre de participants.
 - Les spécificités des participants.
 - L'outil de visioconférence choisi : voir la page ["Choisir son outil de visioconférence"](#).
 - Avec quel type d'animation êtes-vous à l'aise ? Même s'il est intéressant de "sortir de sa zone de confort", il faut que l'animation d'un icebreaker reste pour vous un plaisir et se déroule de façon fluide. Selon vos appétences, votre sensibilité et votre caractère, choisissez des icebreakers qui vous correspondent.
4. Avec ces éléments en tête, lisez les cartes choisies et sélectionnez celles qui répondent à vos contraintes.
5. Enfin, choisissez parmi les cartes restantes, l'icebreaker qui vous semble le plus adapté au temps collectif envisagé et, surtout, que vous avez envie d'animer. Vous serez peut-être amené à sélectionner plusieurs icebreakers pour une même session, selon le scénario et le temps de l'animation.

Les intentions



| Icebreakers | #rencontre | #fun | #cohésion | #météo | #créativité | #corporel | #introspection |
|---|--------------------------------|------|-----------|--------|-------------|-----------|----------------|
| 1 • Nos points communs | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 2 • Le gif émotion | | ■ | | ■ | | | |
| 3 • Mon premier job | ■ | | | | | | ■ |
| 4 • J'ai déjà / Je n'ai jamais | ■ | ■ | | | ■ | | |
| 5 • Le gribouillis | ■ | | | | ■ | | |
| 7 • La boule d'énergie | ■ | ■ | | | | ■ | |
| 6 • Fast and curious | ■ | ■ | | | | | |
| 8 • Do you Nietzsche ? | ■ | | | | | | ■ |
| 9 • Dis-moi d'où tu viens sans me le dire | ■ | | | | ■ | | |
| 10 • La minute de bonheur | ■ | ■ | | | | | |
| 11 • Le Tautogramme | | ■ | | ■ | ■ | | |
| 12 • Devine mon arrière-plan | | ■ | | | ■ | | |
| 13 • Un Lego qui me ressemble | ■ | ■ | | | ■ | | |
| 14 • Dans mon assiette | ■ | ■ | | | ■ | | |
| 15 • Partage ta vue | | ■ | | | | | |
| 16 • La banane et le rhinocéros | ■ | ■ | | | ■ | | |
| 17 • Comme au cinéma | | ■ | | ■ | | | |
| 18 • Transformisme | | ■ | | | | ■ | |
| 19 • Mon humeur en chanson | | ■ | | ■ | | | |
| 20 • Moi aussi | ■ | | | | | | |
| 21 • A qui appartient ce bureau ? | | ■ | | | | | |
| 22 • La question Trapenard | Ce site n'est plus disponible. | | | | | | |
| 23 • L'histoire de mon prénom | ■ | ■ | | | | | |
| 24 • Suis-moi | ■ | | ■ | | | | |
| 25 • La bucketlist | | | | | | | ■ |

Suite du tableau partie 01 en page 07



Les intentions



| Icebreakers | #rencontre | #fun | #cohésion | #météo | #créativité | #corporel | #introspection |
|--------------------------------------|------------|------|-----------|--------|-------------|-----------|----------------|
| 26 • Notre projet | ■ | | ■ | | ■ | | |
| 27 • L'objet détourné | | ■ | | | ■ | | |
| 28 • Ne souris pas | | ■ | ■ | | | | |
| 29 • Devine mon acronyme | | | | | | | |
| 30 • Poème collaboratif | | | | | ■ | | |
| 31 • La machine à nouveaux mots | ■ | | | | ■ | | |
| 32 • Oui... et | | ■ | | | ■ | | |
| 33 • Autour de nous | ■ | ■ | | | | | |
| 34 • Grand concours de classement | | ■ | | | | | |
| 35 • Le proverbe | | ■ | | | ■ | | |
| 36 • Tous en scène | | ■ | | | ■ | | |
| 37 • L'Antisava | ■ | | | | ■ | | |
| 38 • L'alphabet des concepts | | | | | ■ | | |
| 39 • Météo Emoji | | | | ■ | ■ | | |
| 40 • Savez-vous compter jusqu'à 15 ? | | ■ | ■ | | | | |
| 41 • Tendre enfance | | | ■ | | | | |
| 42 • Qui es-tu ? | ■ | | | | ■ | | |
| 43 • Je mets dans ma valise | | ■ | | | ■ | | |
| 44 • Clivante et frivole | | | ■ | | | | |
| 45 • 5 chiffres sur toi | ■ | | | | ■ | | |
| 46 • Raconte-moi une histoire | | ■ | | | ■ | | |
| 47 • Te quiero my love | ■ | ■ | ■ | | | | |
| 48 • Faites du bruit | | ■ | | | | | |
| 49 • Changement de décor | | ■ | | | | | |
| 50 • Tu es formidable | | | ■ | | | | |

Tableau partie 02 en page 08



Les intentions



| Icebreakers | #lien | #intime | #émotion | #mémoire | #écoute | #collaboration |
|---|--------------------------------|---------|----------|----------|---------|----------------|
| 1 • Nos points communs | | | | | | |
| 2 • Le gif émotion | | | | | | |
| 3 • Mon premier job | | ■ | | | | |
| 4 • J'ai déjà / Je n'ai jamais | | | | | | |
| 5 • Le gribouillis | | | | | | |
| 6 • Fast and curious | | ■ | | | | |
| 7 • La boule d'énergie | | | | | | |
| 8 • Do you Nietzsche ? | | | | | | |
| 9 • Dis-moi d'où tu viens sans me le dire | | | | | | |
| 10 • La minute de bonheur | | | | | | |
| 11 • Le Tautogramme | | | | | | |
| 12 • Devine mon arrière-plan | | | | | | |
| 13 • Un Lego qui me ressemble | | | | | | |
| 14 • Dans mon assiette | | | | | | |
| 15 • Partage ta vue | | ■ | | | | |
| 16 • La banane et le rhinocéros | | | | | | |
| 17 • Comme au cinéma | | | | | | |
| 18 • Transformisme | | | | | | |
| 19 • Mon humeur en chanson | | | | | | |
| 20 • Moi aussi | ■ | | | | | |
| 21 • A qui appartient ce bureau ? | | ■ | | | | |
| 22 • La question Trapenard | Ce site n'est plus disponible. | | | | | |
| 23 • L'histoire de mon prénom | | | | | | |
| 24 • Suis-moi | | ■ | | | | |
| 25 • La bucketlist | | ■ | ■ | | | |

Suite du tableau partie 02 en page 09



Les intentions



| Icebreakers | #lien | #intime | #émotion | #mémoire | #écoute | #collaboration |
|--------------------------------------|-------|---------|----------|----------|---------|----------------|
| 26 • Notre projet | | | | | | |
| 27 • L'objet détourné | | | | | | |
| 28 • Ne souris pas | | | ■ | | | |
| 29 • Devine mon acronyme | | | | | ■ | |
| 30 • Poème collaboratif | | | ■ | | | |
| 31 • La machine à nouveaux mots | | | | | | |
| 32 • Oui... et | ■ | | | | | |
| 33 • Autour de nous | | | | | | |
| 34 • Grand concours de classement | | | | | | |
| 35 • Le proverbe | | | | | | |
| 36 • Tous en scène | | ■ | | | | |
| 37 • L'Antisava | | | | | | |
| 38 • L'alphabet des concepts | | | | | | ■ |
| 39 • Météo Emoji | | | | | | |
| 40 • Savez-vous compter jusqu'à 15 ? | ■ | | | | | ■ |
| 41 • Tendre enfance | | ■ | ■ | | | |
| 42 • Qui es-tu ? | | | | | | |
| 43 • Je mets dans ma valise | | | | ■ | ■ | |
| 44 • Clivante et frivole | | ■ | ■ | | | |
| 45 • 5 chiffres sur toi | | ■ | | | | |
| 46 • Raconte-moi une histoire | | | | | | |
| 47 • Te quiero my love | | | | | | |
| 48 • Faites du bruit | | | | | | |
| 49 • Changement de décor | | | | | | |
| 50 • Tu es formidable | ■ | | | | | |

Choisir son outil de visioconférence



Sur chaque carte, la catégorie "**outil**" précise les spécificités de l'outil de visioconférence nécessaire pour animer l'icebreaker décrit.

Les questions à se poser pour choisir l'outil de visioconférence adapté :

- Quel est l'outil de visio utilisé par la majorité de vos participants ?
- Permet-il de faire des sous-groupes ?
- Permet-il d'afficher un mode galerie ? Si oui, de combien de personnes ?
- Offre-t-il des fonctions spécifiques : classement des participants par ordre de lever de main, tableau blanc, fond d'écran virtuel, etc. ?

Voici un tableau récapitulatif des fonctionnalités des principaux outils de visioconférence :

| Outil | Sous-groupes | Mode galerie | Lever de main | Autres fonctions |
|--------|--------------|--------------|---------------------|--|
| Teams | Oui | 49 | Oui avec classement | Sondage, tableau blanc, fond d'écrans virtuels |
| Zoom | Oui | 49 | Oui avec classement | Sondage, tableau blanc, fond d'écrans virtuels |
| Webex | Oui | 25 | Oui avec classement | Sondage, tableau blanc, fond d'écrans virtuels |
| Meet | Oui | 8 | Oui avec classement | Sondage, fond d'écrans virtuels |
| Glowbl | Oui | 40 | Oui | Sondage, tableau blanc, fond d'écrans virtuels |
| Jitsy | Oui | | Oui | |

Comme vous pouvez le constater, les fonctionnalités des outils de visioconférence tendent à s'harmoniser.

Ma recommandation : toujours choisir l'option la plus simple pour le participant.



Les clés de l'animation à distance



Après 4 ans d'animation d'ateliers, de séminaires et de formations à distance, voici les clés de réussite que j'ai identifiées :

- Penser distanciel
- Préparer son intervention
- Demander régulièrement du feedback
- Faire travailler les participants en sous-groupes
- Proposer des icebreakers / temps ludiques / pratiques corporelles
- Varier les formes pédagogiques
- Utiliser des outils collaboratifs / interactifs numériques
- Avoir le matériel adapté
- Avoir une posture adaptée
- Y aller "basse pression"

Penser distanciel

Ne pas essayer de simplement transposer une animation en distanciel, mais réinventer l'animation en pensant avant tout à l'expérience participant.

Préparer son intervention

Selon la complexité de l'icebreaker et la technique nécessaire, une bonne préparation est indispensable. Cela va de la création d'un conducteur, au test en condition réelle : directement dans la réunion programmée avec l'outil de visioconférence.

Les clés de l'animation à distance

Demander régulièrement du feedback

Une personne qui n'a pas interagi depuis plus de 15 minutes est potentiellement une personne « perdue » : elle peut être tentée de faire autre chose, de somnoler etc.

Exemple de demandes de feedback ou d'interaction :

- À l'oral, "C'est OK pour vous ?"
- Par des gestes "Mettez un pouce à l'écran si c'est OK pour vous"
- "De 0 à 10 avec vos doigts, comment trouvez-vous ceci ?"
- Avec les émoticônes
- Avec le chat "Postez dans le chat l'idée phare de ce sujet"
"Postez dans le chat votre état d'esprit en arrivant dans ce temps collectif"
- Avec des outils interactifs / collaboratifs

Faire travailler les participants en sous-groupes

Le distanciel sépare les participants. Un bon moyen de recréer de la proximité en distanciel est d'utiliser les fonctions sous-groupes des outils de visioconférence. Rassembler les participants en sous-groupes de 4/5 personnes dynamise votre animation, tout en créant de l'intimité. Vous pouvez, lors d'un même temps collectif, faire varier la taille des groupes et les mélanger.

Il existe sur Youtube des tutos pour créer des sous-salles dans votre outil de visioconférence.

Il est à noter que, sur Teams, vous ne pouvez créer de sous-groupes que si la réunion a été créée par vous.

Proposer des icebreakers / temps ludiques / pratiques corporelles

Avec Le Bruit des Glaçons, nous sommes au cœur du sujet. Proposer de telles activités lors d'un séminaire, d'un atelier, d'une formation ou même d'une simple réunion, permet de donner du rythme et de répondre à de nombreuses intentions. Les intentions sont signalées par des # sur les cartes du jeu et résumées dans les tableaux pages 6 à 9.



Les clés de l'animation à distance

En complément des icebreakers, il est possible de proposer des pratiques corporelles telles que :

- Des exercices de respiration ou de méditation
- De la mise en mouvement : étirements, gymnastique, bâillements...
- De l'automassage
- Tout ce qui vous semblera pertinent

Attention à toujours proposer ces animations dans le respect des sensibilités et des possibilités de chacun.

Varier les formes pédagogiques

Pour donner du rythme et maintenir l'attention des participants, vous devez varier les formes pédagogiques.

Voici différentes formes que vous pouvez utiliser en séminaire, atelier ou formation :

- Exposé / Discours magistral / Slides
- Réflexion individuelle
- Quizz / sondage / nuage de mots
- Réflexion ou exercices en sous-groupes
- Icebreakers / Activités ludiques
- Pratiques corporelles
- Diffusion de vidéo
- Démonstration
- Travaux de recherche
- Partage d'expérience
- Jeux de rôles
- Etc.

Il n'y a pas de "meilleure" forme pédagogique. Pour un temps collectif efficient et agréable, il faut varier les formes, au service de l'intention, de l'impact, de la dynamique de groupe et des participants. Plus les participants sont acteurs, plus ils bénéficient de la session.



Les clés de l'animation à distance

Utiliser des outils collaboratifs / interactifs numériques

Pour dynamiser vos temps collectifs à distance, vous pouvez utiliser des outils interactifs et collaboratifs.

Attention, toujours utiliser un outil simple pour les participants et qui répond à un vrai besoin pédagogique. L'idée n'est pas de "se faire plaisir" ou de proposer un temps collectif "moderne", mais de proposer la modalité la plus adaptée à l'intention et aux participants. La fracture numérique (inégalités d'accès aux technologies numériques) étant encore bien présente, connaître son public permet de choisir l'outil adapté.

Vous disposez de deux grands types d'outils collaboratifs / interactifs numérique :

▪ Les outils de type tableaux blanc

Ces outils sont très visuels et permettent la matérialisation graphique et l'intelligence collective en direct. Il faut les imaginer comme d'immenses tableaux blancs, sur lesquels vous aurez préalablement créé des espaces de travail afin de répondre à vos objectifs pédagogiques.

Ces outils sont puissants et graphiques, mais ne sont pas très adaptés à l'utilisation sur téléphone portable et nécessitent une prise en main.

Voici une sélection des outils les plus utilisés : Klaxoon, Miro, Mural, Draft.io, Paddlet, Jamboard.

▪ Les outils numériques interactifs

Ces outils sont parfaits pour des interactions « simples ». Si vous souhaitez créer un sondage, un nuage de mot, un quizz ou autre, c'est ce type d'outil qu'il faut privilégier.

Ce sont des outils simples d'utilisation, ne nécessitant pas ou peu de prise en main et adaptés à l'application sur smartphone.

Voici une sélection des outils les plus utilisés : Wooclap, Kahoot, Mentimeter, Slido...

Les clés de l'animation à distance

Avoir le matériel adapté

Pour animer à distance confortablement, que ce soit pour vous ou vos participants, le matériel a son importance. Voici une liste non exhaustive de matériel recommandé pour vos animations à distance :

- Un PC / Mac puissant, car animer à distance nécessite souvent d'avoir plusieurs applications ouvertes
- Deux écrans, un pour les participants et un autre pour les outils
- Une connexion puissante et fiable, de préférence Fibre câblée en Ethernet avec connexion Wifi de secours (par exemple la 4G de votre téléphone)
- Une caméra et un micro de qualité (a minima une webcam professionnelle)
- Une lumière adaptée (pas de contre-jour)
- Un espace calme, de préférence un bureau privé

Pour votre confort :

- Eau et nourriture à proximité
- Siège confortable
- Souris et clavier ergonomiques
- Repose-poignet et repose-pieds
- Lunette anti lumière bleue, mode sombre (mode où la couleur de fond est noire au lieu de blanche) et logiciel d'ajustement de température d'écran (f.lux)

Par sécurité, toujours doubler le matériel.

Les clés de l'animation à distance

Avoir une posture adaptée

Voici quelques éléments de postures pour animer des temps collectifs de qualité :

- Une posture droite
- Un bon cadrage (caméra à hauteur des yeux)
- Un arrière-plan adapté (neutre, avec quelques éléments ou fond virtuel)
- Une tenue vestimentaire adaptée (pas de rayures ni de noir et blanc)
- Regard caméra
- Rien dans les mains, car risques de bruits parasites
- Pas de multitasking (fermer les applications inutiles)
- Une voix claire, proche du micro et articulée
- Le sourire
- De l'enthousiasme

▪ Y aller "basse pression"

L'animation de temps collectifs à distance nous fait évoluer dans un environnement complexe et instable.

Le nombre de paramètres et donc de risques "d'erreur" est important.

Entre les connexions Internet, les bugs des outils utilisés, les pannes matérielles et l'humeur de chacun, de nombreuses raisons peuvent faire qu'un temps collectif à distance ne soit pas "parfait".

C'est pourquoi ma recommandation reine est d'y aller basse pression. L'idée est de mettre en place les conditions de réussite de votre temps collectif, tout en ayant conscience qu'il peut y avoir des temps de flottement ou des bugs, et s'adapter en conséquence.

Concrètement, c'est essayer de se dégager de l'exigence de perfection pour mieux réagir et s'adapter lors d'éventuels problèmes.

Par exemple en verbalisant : "nous rencontrons un problème technique, je suis en train de le régler". Ou en proposant des solutions de repli : "le logiciel interactif ne fonctionne pas, je vous propose de passer dans le chat".

La posture basse pression permet à vous et vos participants d'appréhender sereinement l'environnement instable des temps collectifs à distance.



La communauté LBDC



Début 2021, Ronan Broussier décide d'organiser un événement mensuel, convivial, ludique, gratuit et en ligne autour des icebreakers à distance.

L'idée est simple : créer un espace entre pairs pour animer et tester des icebreakers à distance. Lors de chaque session, entre 4 et 6 icebreakers sont présentés et testés par les participants. Les participants sont ensuite invités à animer des icebreakers lors des sessions suivantes. C'est un succès : 10 sessions sont organisées, 50 icebreakers présentés et plus de 500 participants au total.

Un groupe WhatsApp est alors créé pour rassembler les participants et animer la communauté. On y parle aussi de ludopédagogie, de formation et de facilitation.

C'est d'ailleurs la communauté qui a choisi son nom et le nom des événements : Le Bruit des Glaçons

Rejoignez la communauté sur WhatsApp en scannant ce QR code.



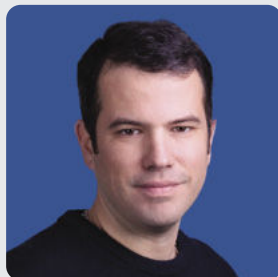
Chères lectrices, chers lecteurs,
au plaisir de vous retrouver dans la communauté.



L'auteur et l'éditrice



L'auteur, Ronan Broussier



Ronan Broussier est facilitateur de séminaires collaboratifs et formateur. Il est spécialisé dans les temps collectifs à distance et hybrides.

Il découvre les icebreakers dans son ancienne vie professionnelle, l'animation socio-éducative. Dans le milieu de l'éducation populaire, l'utilisation d'icebreakers en formation, en séminaire ou avec les enfants est courante. Bon nombre des icebreakers les plus souvent utilisés sont, à la base, des jeux pour enfant.

Aujourd'hui, ce qui anime Ronan, c'est de proposer des temps collectifs conviviaux et efficaces.

Les icebreakers répondent à ce besoin, tout en servant de nombreux objectifs.

Ronan publie régulièrement sur les sujets des icebreakers, de la facilitation, de la technologie et du soloprenariat.



Pour le suivre

<https://www.linkedin.com/in/ronan-broussier/>



Pour s'inscrire
à sa newsletter Kapabli

<https://kapabli.fr>



L'auteur et l'éditrice



L'éditrice, Marie Edery



Marie Edery crée, édite et contribue à une série de jeux destinés à l'entreprise et aux professionnels de l'accompagnement : des jeux pour animer et faciliter les réunions, formations, coachings, groupes ou accompagnements de façon ludique, créative, et interactive. Vous connaissez sans doute déjà Feelin Cartes, Valeurs Ajoutées, Boosters, Esprit es-tu là ? Le jeu du Pitch, etc.

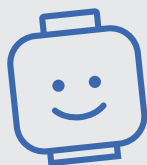
Marie est également auteure et éditrice d'une série de jeux de développement personnel basées sur son envie d'offrir du bien-être et de contribuer à ce que chacun soit le meilleur de lui-même. Et notamment Méditations Guidées, Couleurs du Cœur, La collection C SI BON, etc.

Marie s'ouvre récemment aux jeux de société et jeux d'ambiance avec de nouvelles créations pour tous les publics et pour les enfants, et notamment Le Jeu du Pitchoune.

Tous ces jeux sont sur soulgames.fr, fier éditeur du jeu Le Bruit des Glaçons.



Ressources



<https://davebirss.com/storydice/>

<https://antisava.fr/>

<https://www.kapabli.fr/blog/>

<https://animeradistance.com>

À la date où vous utilisez ce livret ou les cartes Le Bruit des Glaçons, il se peut qu'un lien soit devenu obsolète. C'est le propre du numérique, vivant en temps réel. C'est le cas du site questions-trapenard.fr qui a disparu de la toile entre le moment où nous avons imprimé les cartes et celui où nous avons édité le livret d'accompagnement. Nous vous remercions de votre compréhension.

Pour toute question n'hésitez pas à contacter :

contact@kapabli.fr

