

LE QUATRE-HEURE C'EST CET APRÈM!

Imagine. Tu sors de ton dernier cours de la journée, ton sac est lourd, ta gorge sèche, ton ventre vide. Et là, une délicieuse odeur parvient à tes narines, et

tu t'en souviens : un goûter t'attend, en bas, en Kéfir! Ô les tendres canapés, Ô les délicieuses sucreries, Ô le doux réconfort

d'un gâteau moelleux qui fond dans la bouche!

Si cette description te donne l'eau à la bouche, n'hésite pas à venir en

Kéfir jeudi 15 novembre à partir de 17h, et d'amener tou-te-s tes

potes avec toi! Ce sera organisé avec le Club Bouffe, et ça promet

d'être exquis!



C'est pas végétan!

AG DE PRÉSENTATION DES LISTES

L'AG de présentation des listes est pour bientôt! Le mardi 4 décembre, nous découvrirons ensemble les différentes listes, des plus farfelues aux plus sérieuses! Quelle que soit votre liste, envoyez-nous jusqu'à la veille de l'AG, vos noms, le nom de votre liste, et votre clip de campagne pour que nous puissions organiser au mieux cette AG!

Le COF, qui n'est plus

vraiment tout jeune...

ILS SONT DE RETOUR

Pour vous jouer un mauvais tour!

Oh? Quoi? On me dit dans l'oreillette qu'en fait ils vont jouer un match d'impro, donc plutôt un bon tour.

Quand? Ce soir, vingt heures!

Où? En amphi Dussane! Qui?

Les N'Improtequoi contre les Intermédiaires! Comment? Vachement bien (et oui je viens du futur et c'était vachement bien, *smiley souriant*)!

Viens nombreux! Deux points trois!

Rox, pour les N'Impro

Éditorial

Encore une fois, la rédaction du Bocal a lieu en AG. Mu-e-s par leur instinct grégaire, les Bocaleux-ses se sont regroupé-e-s à la droite de l'amphi Rataud-Galois-Courtès, pour former le fameux parti Bocal, désormais habitué des AGs. L'opposition est quasi inexistante, apparemment les rares courageux-ses venu-e-s à l'AG DG n'ont pas l'esprit partisan. Après un bilan auquel je n'ai pas assisté car les VRAIES AGs commencent avec une demi-heure de retard, vient la présentation des candidat-e-s à la dégétude. Le Bocal poursuit son entreprise de noyautage des associations étudiantes en présentant deux candidat-e-s à la DG. Un certain esprit macroniste (combien d'occurrences du mot « projet »?) imprègne les discours des candidat-e-s. Iels ont cependant l'air motivé-e-s, grand-e-s, beaux-belles et fort-e-s, pour remplacer nos futur-e-s ex-dégé-e-s en route vers une retraite bien méritée. Par conséquent, inutile de râler que c'était mieux avant. Ou en tout cas pas encore.

La Rédac'

MÊME DG...

... on peut écrire un article dans le Bocal.

Carlito, pour le remplissage

La semaine prochaine...

17h30 Goûter du COF en Kéfir Jeudi	20h30 Match d'impro en Dussane Jeudi	Départ aux Inters! Vendredi	C'est les inters! Samedi	Ulm gagne le SMAC! Dimanche
--	--	--------------------------------	-----------------------------	--------------------------------

« - T'es de quel département toi? - Loire-Atlantique.

Euh, je veux dire géographie. » - entendu en Courô

Le film de la semaine

mardi 20 novembre 2018, 20h30

Salle Dussane

Mulholland Drive

David Lynch (2001)

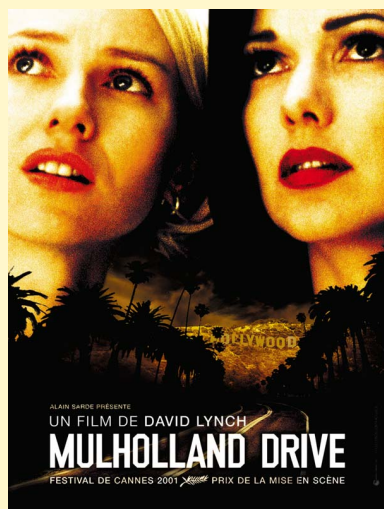
Naomi Watts, Laura Harring

Justin Theroux

VO(FR) . 35mm

146 minutes

4 € / 3 € COF



A Hollywood, durant la nuit, Rita, une jeune femme, devient amnésique suite à un accident de voiture sur la route de Mulholland Drive. Elle fait la rencontre de Betty Elms, une actrice en devenir qui vient juste de débarquer à Los Angeles. Aidée par celle-ci, Rita tente de retrouver la mémoire ainsi que son identité.

DE L'IMAGINATION EN TOPONYMIE, OU POURQUOI WASHINGTON AURAIT PU S'APPELER NABOO

Le truc quand on « découvre » un continent et qu'on n'en nomme que certains endroits avec les noms que les gens qui y vivaient leur donnaient, c'est qu'il faut de l'imagination. *Beaucoup* d'imagination. Si cette faculté est à peu près répartie de façon homogène parmi les êtres humains, on ne peut pas dire qu'elle ait été proéminente chez les Européens arrivés sur le continent américain entre la fin du XV^e siècle et la fin effective de la colonisation (pour la date, ça dépend des endroits, ça dépend de ce que vous appelez « fin de la colonisation », et ça n'est pas le sujet ici). D'où la Nouvelle-Orléans, fondée par un Français qui avait envie de se faire bien voir du Régent. Cinquante ans plus tôt, c'est un processus peu ou prou identique qui conduit au baptême de New York, auparavant connue sous le nom de Nouvelle-Amsterdam. Regardez du côté des Espagnols : vous trouverez, entre autres, le Virreinato de Nueva Granada (environ le Panamá, la Colombie, le Venezuela et l'Équateur actuels), qui porte donc le nom de la ville de Grenade en Andalousie, conquise par les Espagnols en 1492. En somme : quand les Européens découvrent un « Nouveau Monde », c'est logique, ils l'appellent comme l'ancien.

... sauf quand le fandom attaque. Non,

promis, je ne mélange pas les genres : si la fanbase des romans de chevalerie n'égalait pas celle de Star Wars, loin de là, il n'empêche que les Espagnols du XVI^e siècle (pour ne prendre qu'eux) possédaient beaucoup de références communes relevant des premiers « succès de librairie » de l'époque. Pour preuve : la Californie. Les *conquistadores* étant arrivés par la côte Pacifique, la rumeur se propagea en Europe selon laquelle la langue de terre connue aujourd'hui sous le nom de Péninsule de Basse-Californie (Mexique) était une île. À cette époque (les années 1540), l'un des plus grands succès de librairie était la série des *Amadis de Gaule* (sachant que la Gaule c'est le Pays de Galles – ne faites pas votre Perceval), dont le tome 5 mentionne une île habitée par des femmes guerrières, la Californie. Une autre source possible pour ce nom serait la « Chanson de Roland », qui parle de l'île de Califerne, et dont le contenu était connu par beaucoup d'Espagnols du XVI^e siècle. Le même processus a opéré pour l'Amazonie. En bref, les Européens ont non seulement traduit des toponymes préexistants (ce pourquoi vous trouverez une Jérusalem en Colombie), mais ils ont en plus baptisé les endroits où ils arrivaient avec des noms tirés d'un imaginaire collectif dont la source première était souvent littéraire. En bref : la prochaine fois que je « découvre » une île, je l'appelle Nûmenor.

Artân, pour la littérature en histoire

« Y a des verbes, tu sens bien qu'il y a un problème. » - Yaeghs

« - C'étaient quand même des fanatiques religieux. - Non, juste des Espagnols. - C'est ce que je dis. » - Honeysuckle et Artän, sur la colonisation de l'Amérique

DE L'OPTIMALITÉ DU PROBLÈME DES 3 LOUPS ET DES 3 AGNEAUX

Ce samedi a eu lieu la RJM - rencontre des jeunes mathématiciennes - durant laquelle des lycéennes ont pu assister à diverses conférences et activités organisées par le DMA. Parmi elles, un jeu de piste que certain·e·s ~~Boceaux·ses~~ ont eu le plaisir d'organiser pendant une fraction non négligeable de la nuit précédente. Pendant cette nuit, La Chose m'a défié de démontrer mathématiquement que la solution d'une des énigmes était optimale, ce à quoi je lui ai rétorqué que j'écrirais un article du ~~Boceal~~ dessus. C'est parti.

Tout d'abord, voici l'énoncé de l'énigme : 3 chats et 3 souris se trouvent d'un côté d'une rivière qu'ils désirent traverser. Une barque permet de passer d'une rive à l'autre et elle doit contenir 1 ou 2 animaux pour faire le voyage. Seulement, à tout moment, s'il y a strictement plus de chats que de souris d'un côté de la rive, ces dernières se font dévorer et le jeu est perdu. L'énigme consiste à trouver le nombre minimal de voyages à effectuer pour

faire passer tous les animaux de la rive gauche à la rive droite (un aller-retour compte pour 2 voyages). Mon objectif est ici de démontrer que le nombre minimal de voyage est 11¹. N'ayant pas réussi à résoudre ce problème, je vais me placer dans le cas plus simple où les chats et les souris sont remplacés par des loups et des agneaux.

Premièrement, notons que le nombre de voyages est nécessairement impair (car à la fin la barque doit être du côté droit); qu'à chaque aller, au maximum 2 animaux passent du côté gauche au côté droit de la rivière; et qu'à chaque retour au moins 1 animal revient sur la rive gauche. Ainsi, tous les 2 voyages le nombre d'animaux à droite augmente au maximum de 1. Il y a donc au maximum 4 animaux à droite au bout de 8 voyages, et le 9e pourrait théoriquement amener les 2. 9 semble donc être le nombre de voyages minimal, et pour montrer qu'un tel nombre de voyages est impossible, il suffit de montrer qu'il est nécessaire à un moment de soit n'emmener qu'un seul animal à droite, soit d'en ramener 2 à gauche.

Raisonnons par l'absurde et supposons qu'il existe une solution en 9 voyages (on a donc

montré qu'on emmène toujours 2 animaux à l'aller et 1 au retour). Après le 3e voyage, il y a 3 animaux de chaque côté de la rivière. Comme il ne peut pas y avoir 2 loups et 1 agneau sur la même rive, il y a nécessairement les 3 loups d'un côté et les 3 agneaux de l'autre. Si les 3 loups sont à gauche, alors au 4e voyage on emmène un agneau à gauche, et c'est perdu. Il y a donc les 3 loups à droite et les 3 agneaux à gauche. Au 4e voyage on est forcé de ramener un loup à gauche, il y a alors 3 agneaux et 1 loup sur cette rive. Au 5e, on ne peut pas emmener 1 loup et 1 agneau à droite (sinon le pauvre agneau se ferait dévorer), on emmène donc 2 agneaux. Il y a alors 2 loups et 2 agneaux à droite, et on doit ramener l'un d'entre eux à gauche au 6e voyage. Peu importe lequel on ramène, il y aura d'un côté 2 loups et 1 agneau, et le jeu est perdu. Absurde.

Ainsi, il n'existe pas de solution en 9 voyages ou moins. Le nombre minimal de voyages est donc 11. CQFD.

Théophile, pour la rigueur

1. L'existence d'une solution en 11 voyages est bien entendu laissée en exercice au lecteur

« - Ce mec est est une blague - En même temps c'est un député »

- Vvurian et Yaeghs

« Marine, c'est comme la chanson du consentement, sauf que

tu sais pas si c'est oui ou non. » – Artän en impression à 2h du matin

LE JEU DE RÔLE, DU PAPIER À L'ÉCRAN #2 : DE LA BONNE GESTION DES PHASES DE JEU ET DES ÉCHELLES

Il y a deux semaines, j'avais écrit un ~~tr~~ trop long article sur le nouveau *Pathfinder : Kingmaker*, en m'attachant à présenter le jeu et à discuter du dosage de la difficulté dans la transition du jeu de rôle papier au jeu vidéo. Toutefois, si l'article a pu paraître dépréciatif sur le titre, il est temps de lui faire justice, en abordant le jeu un peu plus en général et en évoquant les très bonnes idées de gameplay qu'il exploite. J'avais rapidement évoqué la création de personnage dans mon précédent article ; c'est le moment pour moi d'y revenir. Somme toute assez classique pour un jeu de rôle, et suivant très fidèlement la démarche du jdr papier, la création de personnage aura tout de même ses bonnes surprises et vous prendra facilement une bonne demi-heure pour faire ça bien et dans le détail. Si la personnalisation visuelle du personnage est des plus limitée (dû au fait des graphismes sympathiques sans être exceptionnels, mais très colorés qui ont un charme certain¹), les choix concernant les statistiques et les capacités du personnage sont elles à saluer. Déjà, le jeu compte 16 classes de base (ce qui est vraiment un très large panel et laisse beaucoup de liberté au joueur), chacune possédant 3 variantes supplémentaires, pour un total de 64 choix de base. En plus de ça, le choix énorme de la liste des dons (tous tirés du jeu papier) vous permettra aisément de créer un avatar véritablement unique.

Outre cette création bien fournie (mais qui est toujours l'une de mes premières grosses attentes pour un jeu de rôle), le jeu exploite vraiment très en profondeur l'aspect rôle du

titre et son héritage papier, ne se contentant pas de proposer un système de combat tactique basé sur des combos de classes évolutives pour s'octroyer le titre de jeu de rôle. Tout au contraire, si l'action et les combats (forts intéressants et assez tactiques) occupent une bonne place dans le titre, le côté exploration est bien mis en avant, et participe de l'immersion. Outre les « mini-jeux » (je n'en ai trouvé qu'un jusqu'à présent) que l'on peut trouver dans tous les jeux du genre, comme une activation d'une combinaison de leviers dans un certain ordre pour ouvrir une porte secrète, le jeu se base, comme son aîné papier, sur un très riche système de compétence. En plus de vous amener à fouiller chaque recoin pour tenter de découvrir des passages secrets, des trésors enfouis ou autre, le titre propose également des points de passage où un obstacle demandera la réussite d'un jet de compétence (athlétisme pour franchir une épaisse barrière de buissons, mobilité pour escalader une falaise...) pour atteindre une petite zone avec des trésors ou une quête, ou tout simplement pour vous offrir de nouvelles possibilités (s'infiltrer dans un camp de brigands par une faille dans la palissade plutôt que d'affronter de face toute la garnison ennemie par la grande porte).

Cette large marge de manœuvre dans l'approche de l'exploration via un système de compétences se retrouve aussi à deux autres échelles. La première, lors de « scènes » qui se présentent sous la forme d'une narration écrite et joliment illustrée, durant laquelle différents choix vous sont proposés pour gérer les situations : rebrousser chemin, tenter un test d'athlétisme pour passer en force ou sauver des soldats d'un incendie, vous verser des seaux d'eau sur la tête avant de vous risquer dans le dit incendie...

Ce système n'est pas sans rappeler celui que

l'on trouve dans le déjà nommé *Pillars of Eternity*, et qui était déjà une réussite, même si l'aspect rôlistique est encore renforcé par un excellent usage de la notion d'alignement (j'y reviendrai).

La seconde échelle est elle celle des voyages au long cours. Très amusante, cette phase de jeu se déroule sur la carte du monde, vue de haut, sur laquelle vous vous déplacez. Originalité : aucune route n'est indiquée à l'avance : vous suivez des axes, certes, mais de nombreux croisements vous permettent à tout moment de prendre la tangente pour aller farfouiller en pleine nature, découvrir des petites zones où des monstres et des trésors, ainsi que des quêtes secondaires vous attendent. Le côté fun vient aussi de la gestion de la fatigue et des besoins de vos personnages : si vous marchez trop longtemps, vos personnages finiront par être fatigués ou épuisés. Il sera donc temps de monter le camp, et d'assigner à chacun une tâche en fonction des compétences de chacun : les plus doués dans la nature iront chasser, les plus discrets camoufleront le camp, les plus attentifs monteront la garde, etc. Ce double système (voyage au long cours et campement) s'accompagne en plus d'un système de génération de rencontres aléatoires, qui vous obligent à rester sur vos gardes et augmentent l'immersion dans le jeu : c'est surtout ce très bon traitement des longs voyages qui me fait dire que le jeu est véritablement novateur en la matière.

La suite la semaine prochaine !

Aktos, pour l'aventure

1. En tout cas, ça reste mieux à mon sens que le très pixellisé *Pillars of Eternity*, très bon jeu au demeurant.

« Tout est parti des pétunias. » – Carlito

« On sait pas trop si c'est un four ou un micro-ondes.

A part ça, ça crame tout. » – Entendu en Erasme 3

COMPTE-RENDU DE L'AG DG

Une AG, c'est censé être vivant, avec plein de monde, des gens qui parlent dans tous les sens...sauf une AG DG. Celle-ci n'a pas fait exception à la règle : l'amphi Rataud c'est triste quand c'est vide. ~~Mais au moins on n'a pas eu de problème pour se rajouter jokers à chacun.~~ Une fois n'est pas coutume, cette réunion s'est aussi ouverte sur un vote prolongé inutilement par l'Assemblée qui a rajouté 3 motions inutiles pour élire le président de la séance : finalement c'est quand même PNM qui a été élu.

Passons donc aux choses sérieuses, et commençons par le bilan. De bonnes nouvelles d'ailleurs : la DG est contente de son mandat, les relations avec l'admin se sont considérablement améliorées, et les salles des malles n'ont jamais été aussi bien rangées¹. En ce qui concerne la réunion sur les travaux de Jourdan, pas grand-chose de neuf, si ce ne sont les machines à laver, qui vont devenir payantes comme à Ulm, afin qu'un prestataire extérieur se charge de l'entretien, pour éviter les grosses inondations de l'an passé. Au niveau d'Ulm, le gros plus vient des casiers, qui ont à présent un cadenas ; on augmente également de 15 le nombre de casiers.

Viennent les résolutions sur le thurnage général. Se pose le problème des étages : cette méthode rallonge l'AG et est un système totalement informel, donc ce système va être découragé pour fluidifier le TG. Au niveau des points positifs, tout le monde a été logé au TG cette année : ça ne présage rien pour la suite, mais a priori les 72 chambres en plus de Jourdan ont été bienvenues. Le point intéressant, c'est que cela a permis de loger une partie des Masterants, même si ceux-ci ne restent pas prioritaires ; par contre, la DG rappelle qu'elle est prête à

les aider à s'orienter vers la bonne personne pour obtenir potentiellement une thurne : de fait, les Masterants ne dépendent pas de la DG, mais des départements, et donc de l'admin (qui garde a priori le silence dans la plupart des cas). Si toutefois la situation se maintient (à savoir si tous les Normaliens obtiennent une thurne au TG), il devrait être possible à terme de commencer à loger régulièrement des Masterants. Le problème se pose plutôt pour l'intégration d'un contingent de 200 personnes en plus au TG : affaire à suivre donc...Conclusion de la DG : « Il faut insister pour tout ici. »

Au niveau des couloirs du Carré : le Vert sera définitivement fermé en janvier, R.I.P. et tristesse. Par contre, si le Saumon fermera fin avril, ce sera pour travaux, et non pour le remplacer par des bureaux de recherche. Adieu par contre les mezzas qui appartiendront au passé : nuance par contre, il sera peut-être question d'installer des meubles mezzanines dans le Carré, et (nouveau), des lits doubles dans les anti-chapelles, pour mieux loger les gens (d'ordinaire, il n'y a que des couples qui s'y logent, et ça pose moins de problème pour le leg de meubles). Prévoir toutefois une augmentation d'environ 50€ su loyer des chambres du Saumon, mais toutes les chambres devraient être pourvues de douches persos, et pour certaines de toilettes persos, ainsi que de cuisines dans le Saumon en remplacement des douches communes. Revers de la médaille : les chambres ne devraient ouvrir que début octobre ; mais au moins on est prévenu cette fois (pas comme pour Jourdan cette année).

Arrive le gros morceau : le logement des conscrits. Cette année – comme l'an passé – il y avait des étages quantiques. La nouveauté est que cette année, on a effectivement mis le système en place, donc certains conscrits furent logés à Montrouge. « Profitons de ce

moment pour remercier Martin Janin, qui a fait passer le TG à 0 personne de la catastrophe ». Merci donc Martin Janin. Du reste, il faut commencer à se faire à l'idée que le système risque de se pérenniser, car les conscrits (surtout les étudiants) sont de plus en plus au courant que le thurnage leur est ouvert : d'où une augmentation des demandes de logement. Par contre, la solution serait de loger les étages quantiques de conscrits à Jourdan, compte tenu du fait que le bâtiment sera neuf en septembre prochain (du moins on espère, parce que pour le moment...), et correspond mieux à des gens qui ne se connaissent pas encore, là où Montrouge correspond plus à un esprit d'étage (donc de gens qui se connaissent). Petit point sécu : ne faites pas de trous dans les murs, sinon vous risquez des problèmes d'amiante (pas de panique, en l'état aucun problème, sauf si vous percez le mur) ~~ce qui augmentera le nombre de cafards dans votre thurne de l'Annexe.~~ Flash info : « Pour une fois on préfère laisser faire la main invisible du marché [pour décider de qui ne sera pas logé à Ulm] » dit un DG, qui fait fort bien. Vous voilà prévenus. En plus, les conscrits à Montrouge sont très contents à présent, preuve qu'on n'a pas besoin d'avoir absolument Ulm pour être bien et bien logé. Pour les prochains DG : tout devrait bien se passer, mais les épreuves ne vont pas manquer. D'abord, vider le Vert tout en maintenant la bonne entente avec l'admin, et entretenir le système des salles des malles. Pour vous consoler, sachez que l'ancienne DG va laisser une superbe machine à café (toujours pas envie de se présenter ?).

1. Même si la moitié de la DG part au ski faire de la raquette le Week-End où Montrouge doit être rangé

« Moi c'est Blue, comme la lettre bleue. » – Blue

Pour rappel : la date limite de candidature pour la DG est fixée au 6 décembre, et se fait uniquement par mail à la DG. Les votes (électroniques uniquement) auront lieu eux du 13 au 16 décembre.

Et enfin le moment intéressant : la présentation des candidats. Se présentent : Jules Saget, Juliette Luiselli, Tomas Rigaux, Perrine Lacour, Bryan Rymbaud, Alexandre Barboni, Baessa Estimado Roberta Jules souligne sa motivation de rester utile à la vie de l'école mais d'une façon différente du COF, et son envie de travailler avec Juliette et Bryan, qui ont un **PROJET** ambitieux : racheter l'Agro Paris-Tech pour y loger tout le monde. A priori, ~~la République~~ la DG est en marche et a de la suite dans les idées. Même sil'on me souffle que ça reste un *projet*. Mais vous retrouverez toutes les propositions et tous les voeux de chacun lors de leurs déclarations qui seront publiées sous peu. Sachez toutefois que tous sont très motivés et feront sans aucun doute d'excellents DG.

Le « meilleur » pour la fin : la partie technique, à savoir la modification de l'article 9 de la DG. Précisément, la partie sur le nombre de jokers des étudiants. En effet, de nombreux étudiants (qui disposent d'un joker de moins), font souvent une année « supplémentaire », qui sème le trouble sur le nombre d'années des étudiants. Maintenant que le DENS est entériné, les étudiants qui veulent faire une quatrième année doivent

demandeur une dérogation à la direction des études (pour préparer l'agrég, pour redoubler, se réorienter, etc...). Du coup, cela donne une trace écrite de cette fameuse année supplémentaire jusque-là floue. En résumé, à partir du moment où un étudiant s'inscrit 4 ans au DENS, on obtient une dérogation de quatrième année, ce qui donnera lieu à un joker en plus et donnera une situation claire pour les étudiants, notamment les boursiers, qui sont assurés d'être logés à *condition de jouer un joker* ; ce quatrième joker permettra donc de leur assurer un logement pour toutes les années. Le processus est encore flou (sera-ce aux Normaliens de faire la démarche individuelle pour présenter sa dérogation à la DG, ou l'admin va-t-elle communiquer la liste des étudiants à qui elle a donné une dérogation), mais prometteur, et ne semble pas insurmontable à mettre en place, ce qui est une bonne nouvelle pour le thurnage étudiant. Tout bien sûr n'est pas encore parfait, mais on va vers du mieux, comme le souligne la DG, et c'est déjà bien.

Le truc drôle : finalement, pour voter la modification de l'article 9 et l'attribution pérenne de panneaux, on doit voter le système de vote. Est proposé un système par majorité simple (donc exclusif) à main levée : vote qui fut largement adopté. S'ensuit un vote rapide et efficace de l'article 9, qui fut là aussi largement adopté.

Concession de la DG : « Parfois, on est humains. » Moment d'émotion, car ces quatre géants grands, beaux et forts viennent de tomber le masque, de fendre l'armure à la fin du mandat : on vous aime (sortez les violons, puis cliff-hanger).

En vrac la fin (parce que ce CR est beaucoup trop long) : il est question de voter à la prochaine AG un statut de consultant pour les espaces communs à la DG, du fait qu'elle est l'interlocutrice privilégiée de l'admin. C'est le bordel dans la gestion des espaces et des travaux à Jourdan. Dernier point : l'attribution des panneaux d'affichage attribués de droit pour Ecocampus et le BOcal, ainsi que les modes d'attribution pour permettre des panneaux attribués sur longue durée ; un panneau fut donc attribué de droit à Ecocampus, ce qui est chouette.

Et voilà, c'est fini ! Et c'était la dernière AG de cette DG : merci pour le mandat, et bonne continuation pour la suite !

Arktos, que les comptes-rendus, parfois, c'est plus long que les RC

Annonces, grandes et petites

ÉDITIONS RUE D'ULM

Gabrielle Fack, Camille Landais et Alix Myczkowski, *Biens publics, charité privée. Comment l'État peut-il réguler le charity business ?*, 14 x 18 cm, 118 p., 9 €, coll. « Cepremap ». Pour quelles raisons les riches Français donnent-ils moins que les riches Anglo-Saxons ? Cette enquête permet de mieux définir le rôle de la puissance publique dans l'organisation et la structuration du secteur à but non lucratif. Présentation du livre le vendredi 23 novembre 2018, 12h45-14h, ENS 48 boulevard Jourdan - 75014 (salle R1-09). Pour en savoir plus : www.presses.ens.fr ou tél. 01 44 32 36 83. Lucie Marignac
Laurence Debertrand

Last, but not least

« Tu seras considéré comme immortel jusqu'à ce que tu meures. » – Arktos

Le BOcal

Le BOcal est le râteau des jardiniers du COF. Il paraît généralement le jeudi au nombre automnal de 200 feuilles mortes.

Les jours qui raccourcissent n'engagent que ceux que ça déprime et resteront sombres jusqu'à la fin de l'ère hiémale. Le BOcal est en décomposition sur le Web : <http://www.cof.ens.fr/bocal>.

[La Rédac'] : Akulen, Arktos, Artân, Blue, Carlito, Eléa, Honeysuckle, jésus, Lemnis Cat, Mélégant, Rox, Sumo.

Directrice de publication :

Louise Fontan-Ducret

Envoyez vos propositions de mise sous serre avant le mercredi 20 h (i.e. avant qu'on ait ratissé le BOcal) à bocal@clipper, en petits tas et avec des fleurs, en précisant [PLUS BESOIN D'ARROSER] sur la facture du chauffage.

Vendanges, paillages, foin et compost acceptés, sanglots longs restant prioritaires.

ISSN du BOcal :

1299-0590