

MANGA QUIZZ 2024

CATÉGORIE : ADOLESCENTS [à partir de 13 ans]

NOM : PRÉNOM : TÉL :

COMMUNE : Date de naissance :

INSCRIT(E) À LA MÉDIATHÈQUE : oui non

▲ Obligations légales relatives à la vie privée :

Les données à caractère personnel collectées par la médiathèque du service cultures et patrimoines (DVAE) de la Ville de Dumbéa, directement auprès de vous, font l'objet d'un traitement automatisé ayant pour finalité la gestion du Manga Quizz 2024 dans le cadre de la 12^{ème} édition du festival < Go Manga ! > du 6 mars au 25 mai 2024, et à des fins statistiques. L'ensemble des données doit être renseigné et est, à ce titre obligatoire, pour votre inscription. À défaut, la médiathèque ne pourra satisfaire votre demande. Elles sont à destination de la médiathèque du service cultures et patrimoines de la DVAE de la Ville de Dumbéa, et seront conservées le temps nécessaire à la réalisation des finalités du traitement ou dans le respect des prescriptions légales.

Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978 modifiée, vous disposez des droits suivants sur vos données : droit d'accès, droit de rectification, droit à l'effacement (droit à l'oubli), droit d'opposition, droit à la limitation du traitement que vous pouvez exercer aux adresses suivantes, en justifiant de votre identité : à « **Ville de DUMBEA - Déléguee à la protection des données – 66 Avenue de la Vallée 98 835 DUMBEA** ou dpo@ville-dumbea.nc. Pour toute question relative à l'utilisation de vos données, vous pouvez contacter la Déléguee à la Protection des Données (DPO) aux adresses renseignées ci-dessus ou consulter notre politique de protection des données : <https://www.ville-dumbea.nc/politique-de-protection-des-donnees-personnelles/>

QUESTIONS/RÉPONSES

Chaque question n'a qu'une seule bonne réponse. Le questionnaire gagnant sera celui avec le plus de bonnes réponses. En cas d'égalité, un tirage au sort sera effectué.

Date limite de dépôt : 18 mai 2024.

Résultats : samedi 25 mai 2024 à la médiathèque de Dumbéa.

Renseignements au 41.43.10

SK8R'S SKATERS de Hajime Tojitsuki – T.1

① Que reçoit Akio de Prof ?

- ① Un skateboard
 Un téléphone
 Un médaillon

② Quel type de roulement Prof a-t-il monté sur sa planche ?

- ② 3
 7
 5

③ Quelle est la première figure que Akio a voulu apprendre ?

- ③ Un Kickflip
 Un Boardslide
 Un Ollie

ALL FREE ! de Terubo Aono – T.1

4 Pour quelle raison Jun Mifune pratique-t-elle le judo ?

5 Quel est le terme japonais pour annoncer un arrêt temporaire dans un combat de judo ?

6 Qui a battu Hayaki Mifune il y a 10 ans ?

- 4 Imiter son oncle
 Savoir se défendre
 Dépasser son oncle

- 5 Matte
 Waza-Ari
 Hajime

- 6 Shôta
 David Ours
 Tadahiro Nomura

SLAM DUNK de Takehiko Inoue – T.1

7 Quelle technique apprend Sakuragi à son entrée dans le club de basket ?

8 Qui est le meilleur basketteur de la région et rival de Sakuragi ?

9 Quel célèbre joueur de basket est mentionné dans *Slamdunk* ?

- 7 Les passes
 Le slamdunk
 Le dribble

- 8 Sakuragi Hanamichi
 Rukawa Kaede
 Ayako

- 9 Tony Parker
 Kareem Abdul-Jabbar
 Kobe Bryant

ASCENSION de Shin'ichi Sakamoto – T.1

10 Quelle montagne Buntarô Mori souhaite escalader ?

11 Pourquoi Mori est-il disqualifié de la 13^{ème} Seaside Cup ?

12 Comment appelle-t-on un entraînement consistant à escalader virtuellement un rocher à partir de sa représentation mentale ?

- 10 Les Alpes
 Le Mont-Everest
 Le Mont Takatori

- 11 Il est tombé
 Il ne s'est pas assuré
 Il n'a pas de gants

- 12 Voie par visualisation
 Voie à vue
 Observation