

Notre sélection _____

LIVRES DONT → *TU ES LE HÉROS*



JUIN 2022

Médiathèque J.S Pons - Ile sur Têt

SOMMAIRE

Les albums dont tu es le héros	4
Les romans dont tu es le héros	8
Les bandes dessinées dont tu es le héros	19
Les documentaires dont tu es le héros	26
Escape books et Livres-jeux	29



PARTIE I

**Les albums
dont tu es le héros**



Et si c'était toi l'aîné des trois petits cochons

Coralie Saudo

Un livre avec des onglets dans lequel le lecteur se met dans la peau du plus âgé des trois petits cochons. A chaque double page, le jeune lecteur choisit entre deux déroulements différents de l'histoire.



Wahiohio : quel est ce cri bizarre ?

Sylvie Misslin

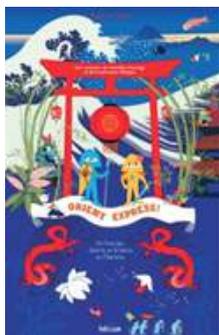
Pablo et Mila entendent un cri bizarre. Ils se lancent à l'aventure pour découvrir quel animal l'a poussé : un piranha, un singe ou un jaguar. L'enfant peut choisir quelle suite donner à l'histoire grâce à un système d'onglets.



Cap sur le trésor de Z la terreur

Amandine Piu

Jack et Marie trouvent un message dans une bouteille. Ils partent chercher un trésor sur une île. Un récit dans lequel l'enfant doit choisir entre deux propositions à chaque double page pour continuer l'aventure.



Orient express

Delphine Chedru

Une nouvelle histoire interactive dans laquelle le lecteur doit faire un choix pour continuer l'aventure.



Mission Mars Delphine Chedru

Les deux héros se lancent dans une aventure intergalactique. Le lecteur est invité à faire des choix au fil de l'histoire.



La princesse attaque ! Delphine Chedru

La princesse Attaque doit libérer son compagnon, le chevalier Courage, prisonnier du cyclope à l'oeil vert. A chaque page, le lecteur doit faire un choix afin de pouvoir continuer l'aventure.



Retour vers l'Antiquité Delphine Chedru

Une histoire sur le thème de l'Antiquité contenant des jeux d'observation. Le lecteur est amené à croiser la déesse égyptienne Hathor, les singes bleus de Crosso en Grèce, l'alphabet cunéiforme ou encore les adorateurs du temple d'Eshnunna.

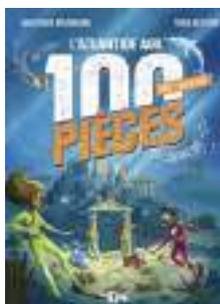


Le lapin bricoleur : un récit labyrinthique

Michaël Leblond

Un lapin construit sa nouvelle maison dans une prairie avec l'aide du lecteur, qui doit faire un choix à chaque page : maison en brique ou en bois, toit en tuiles ou en paille, entre autres. Au fur et à mesure du récit, le lapin est confronté à de nouvelles rencontres et aventures.

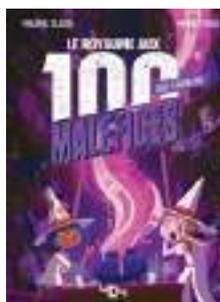
VIVEZ L'AVENTURE



L'Atlantide aux 100 pièges

Gauthier Wendling

Le lecteur, parti pour un cours d'initiation à la voile, se retrouve malgré lui dans l'Atlantide. Les poissons parlants et les tritons le mettent en garde contre une terrible malédiction qui transforme les humains en poissons. Il doit alors affronter les périls du temple, remonter à la surface et s'échapper du livre.



Le royaume aux 100 maléfices

Valérie Cluzel

Le directeur de l'école de magie a préparé l'examen de fin d'année en semant des épreuves partout dans le royaume de Grimdémon. Mais Cassius, un magicien noir, vient de s'y installer et tient prisonnier le prince Gontran. Pour prouver qu'il mérite de réussir son examen, le lecteur doit sauver Gontran et s'échapper du livre.

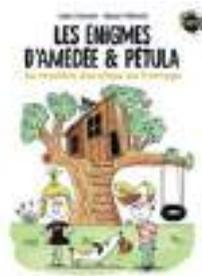
PARTIE 2

Les romans dont tu es le héros

LES ÉNIGMES D'AMÉDÉE & PÉTULA

Claire Clément

A partir de 7 ans



Le mystère des chips au fromage

La chèvre de Mamie Génie a disparu. Amédée Potiron mène l'enquête, en compagnie de sa meilleure amie acrobate et de son chien sans flair. Ponctuant le récit, des énigmes sont proposées à la fin de chaque double page. Les mots, les images et des bulles façon bande dessinée s'entremêlent pour aider l'enfant dans ses premières lectures.



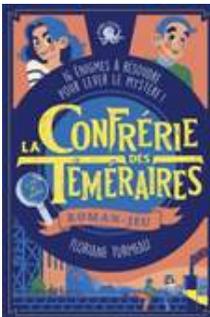
Le mystère des lunettes dans le frigo

Depuis quelques temps, Achille, le vieux clown du cirque Canon, semble oublier de plus en plus de choses. Persuadés qu'il a bien toute sa tête, Amédée et Pétula mènent l'enquête. Sur chaque double page, le lecteur aide les personnages à résoudre un mystère grâce aux indices dissimulés dans le texte ou dans les illustrations.

LA CONFRÉRIE DES TÉMÉRAIRES

Floriane Turmeau

A partir de 8 ans



Volume 1

Dans le village d'Aimange, les jumeaux Alix et Théo font leur entrée en sixième et découvrent leur collège. Tout se déroule bien jusqu'à ce que Théo trouve son casier cambriolé, avec un message lui enjoignant, s'il veut retrouver ses affaires, d'accomplir une mission pour le compte de l'énigmatique confrérie des téméraires.



Volume 2

Alix, Théo et Charly poursuivent leur quête du trésor perdu de la cité d'Aimange tandis que la maire, désireuse que son secret ne soit pas révélé, fait tout pour les empêcher de dévoiler la vérité. Avec des jeux et énigmes à résoudre pour enrichir l'histoire.

LES MYSTÈRES DONT VOUS ÊTES LE HÉROS

Agnès Laroche

A partir de 8 ans



A la recherche de Gaspard Kepler

Chimène est à la recherche de Gaspard, son demi-frère qui a soudainement disparu. Elle doit coopérer avec Paloma, la redoutable petite soeur de ce dernier, et le retrouver avant que les parents ne rentrent de leur promenade.



Cruel Hôtel

Diane Baxter est une détective renommée. Elle est contactée par Numa Gorski, comédien qui tourne un film d'horreur, Cruel Hôtel. L'actrice principale a été retrouvée morte et Numa est le principal suspect. Il lui demande donc de prouver son innocence. Quand Diane tombe malade, sa fille Joséphine, incarnée par le lecteur, enquête à sa place. Une histoire avec 21 fins possibles.



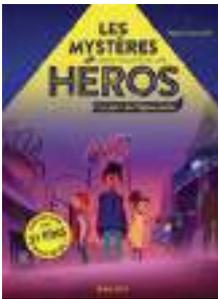
Mission exploration

Marlo, un adolescent du futur incarné par le lecteur, est un apprenti astronaute lors du deuxième voyage d'exploration de la planète Andelka. Quand il se réveille, il découvre que tout l'équipage a disparu. Le vaisseau vient d'atterrir mais semble avoir été abandonné dans la précipitation. Une histoire avec 23 fins différentes selon les choix au fil de la lecture.



Seuls parmi les robots

César, 6 ans, en visite au musée avec sa classe, enquête sur la disparition soudaine d'Anibot, un robot exposé, et de son ami Jules. Les responsables semblent être les robots de l'exposition et les automates antiques aux airs menaçants.



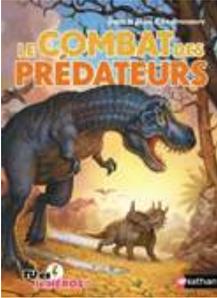
Le parc de l'épouvante

Melvil, un garçon toujours prêt pour l'aventure, se rend avec ses amis au Panik Park, un tout nouveau parc d'attractions. Après qu'Octave, l'un des camarades de Melvil, a fait entrer la petite bande, il se fâche et s'enfuit avec les clés. Coincés dans le parc, les enfants doivent retrouver Octave avant que les gardiens n'entament leur ronde.

TU ES LE HÉROS !

Madeline Deny

A partir de 8 ans



Le combat des prédateurs : dans la peau d'un dinosaure

Le lecteur se glisse dans la peau d'un jeune tyrannosaure, à peine sorti du nid, découvrant la vie des féroces carnivores. Il apprend à chasser et à défendre son territoire. Selon ses choix et ses connaissances, l'enfant accumule des points pour devenir le roi des tyrannosaurus rex. Avec de nombreux quiz.



Le choc des champions : dans la peau d'un gladiateur

Le lecteur se glisse dans la peau d'un jeune esclave, au service d'un sénateur, au temps de l'empereur Caligula. Trop désobéissant, il est envoyé à l'école des gladiateurs. Selon ses choix et ses connaissances, l'enfant accumule des points. Avec de nombreux quiz.



En mission pour le roi : dans la peau d'un mousquetaire

Le lecteur entre dans la peau d'un mousquetaire de Mazarin qui rêve de devenir l'homme de confiance du cardinal. Pour réussir, il doit protéger des documents secrets, effectuer des missions secrètes, affronter des ennemis, entre autres.



L'appel de la meute : dans la peau d'un loup

Le lecteur entre dans la peau d'un jeune loup de Russie courageux qui rêve de mener sa propre meute. Pour réussir, il doit chasser, éviter les blessures ou encore se battre contre les autres loups. Selon ses choix au fil de la lecture, l'enfant accumule des points. Avec des quiz et des jeux en fin d'ouvrage.



Le dragon des mers : dans la peau d'un viking

Le lecteur est dans la peau de Björn, fils d'un chef viking, et accompagne son père pour la première fois dans ses expéditions. Des épreuves l'attendent : affronter des rivaux jaloux, braver les océans, combattre des armées ennemies. Selon les choix effectués, des points sont accumulés.



Les légendaires : à la poursuite de l'artismage Ludovic Danjou

Les Légendaires viennent en aide au prince Halan, enfermé dans une peinture magique. Un récit avec trois fins différentes en fonction des choix du lecteur.

A partir de 9 ans



A la recherche d'œil de lynx Christelle Saquet

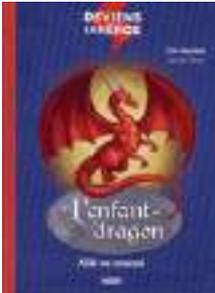
Au cours d'une promenade en forêt, le chien Oeil de lynx disparaît. Le lecteur doit choisir le bon chemin pour le retrouver tout en évitant les nombreux pièges sur son parcours comme des champignons vénéneux et des loups affamés. Le livre permet aussi de réviser le programme de français du cours moyen.

DEVIENS LE HÉROS



L'attaque des zombies Madeleine Féret-Fleury

Avec sa copine Sarah, le lecteur prend part à une colonie de vacances qui s'avère infestée de zombies. Deux activités sont proposées aux vacanciers, qui orientent le scénario de lecture : stage de survie en forêt ou fouilles archéologiques au château.



L'enfant dragon Eric Sanvoisin

Pour accomplir son aventure dans le monde d'Organd, théâtre d'une guerre entre humains et dragons depuis plusieurs siècles, le lecteur devra choisir entre deux destins s'offrant à lui: combattre aux côtés d'Evraël et Léna ou prendre le parti des dragons.

A partir de 10 ans



Dans la peau de Lukas, agent super-secret Betty Piccioli

Le lecteur incarne Lukas, un collégien qui doit résoudre des énigmes et prendre les bonnes décisions pour retrouver sa sœur, agent secret, qui a disparu quelques jours plus tôt.



La couronne des rois

Jackson Steve

Après un long périple, le lecteur, guerrier ou sorcier, doit affronter les pièges de la forteresse de Mampang et retrouver la couronne des rois.



L'œil d'Agarash

Joe Dever

Magnamund est attaqué par Zashnor et les forces des ténèbres. Pour l'empêcher de trouver l'œil d'Agarash qui, associé à la griffe de Naar, lui donnerait un pouvoir invincible, le loup solitaire doit mettre en sûreté le joyau. Pour cela, il doit se rendre à Pensei, où l'objet est gardé par le prince Lao Tin, et affronter sur sa route de redoutables créatures.



La crypte du sorcier

Ian Livingstone

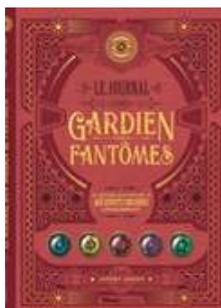
Cette aventure se joue avec deux dés, un crayon et une gomme. Le lecteur se met dans la peau d'un aventurier qui doit mettre la main sur des talismans et affronter le sorcier Razaak dans les entrailles de la terre.



Le combat des loups

Joe Dever

A l'aide de la table de hasard figurant dans l'ouvrage, le lecteur prend les décisions utiles pour battre Loup enragé, une créature maléfique qui met le Sommerlund à feu et à sang.



Le journal d'un gardien de fantômes : 5 enquêtes paranormales en réalité augmentée

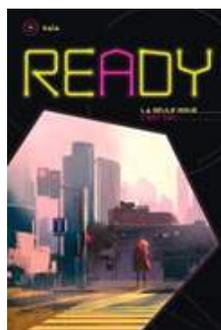
Japhet Asher

Cinq mystérieuses affaires sont à résoudre grâce à une application gratuite à télécharger

READY : LA SEULE ISSUE C'EST TOI !

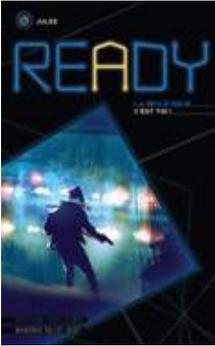
Madeleine Féret-Fleury et Marushka Hullot-Guiot

A partir de 13 ans



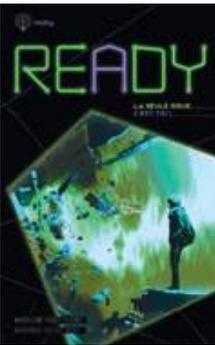
Gaïa

Gaïa est nouvelle dans sa ville et a du mal à croire ses camarades qui lui parlent de zombies et d'extraterrestres. Lorsqu'elle tombe sur les membres d'une secte adepte de magie noire, elle doit se confronter à des fantômes. Une histoire à construire soi-même avec différentes issues possibles.



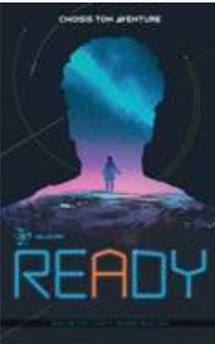
Jules

Jules est un collégien intelligent mais souvent humilié par des adolescents plus populaires que lui. Tandis que, dans la petite ville calme où il vit, l'armée vient enquêter sur une mystérieuse espèce non humaine, il participe à une partie de laser game où d'étranges créatures, bien réelles, viennent troubler le jeu. Une histoire à construire soi-même avec différentes issues possibles.



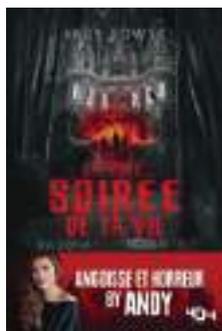
Nora

Nora, collégienne enjouée et geek, est amoureuse depuis toujours de son voisin Elijah. Alors qu'elle se rend au Comic Con, elle remarque des êtres à la peau transparente et aux yeux luisants. En les suivant, elle voit ses certitudes bousculées. Une histoire à construire soi-même avec différentes issues possibles.



Ailleurs : choisis ton aventure

Le héros est en vacances aux sports d'hiver avec des amis. Le séjour se déroule idéalement jusqu'à la disparition soudaine de Gaëtan. Afin de le retrouver, le lecteur doit affronter les dangers de la montagne, ainsi qu'une étrange famille vivant dans une grotte creusée au cœur de la glace. Une histoire à construire soi-même avec 21 issues possibles.



La pire soirée de ta vie

Andy Rowski

Victor organise une soirée pour Halloween dans un vieux manoir en pleine campagne. Il raconte l'histoire morbide des lieux : il y a cent ans, un homme, dans un accès de folie, a sauvagement tué toute sa famille. La soirée bascule lorsque le lecteur découvre que le manoir est hanté et que le fantôme veut le tuer. Dans ce livre dont vous êtes le héros, onze fins sont possibles.



3 fois l'été

Elisabeth Barféty

Pendant les vacances scolaires, Maëlle est invitée à trois soirées différentes le même soir. Un roman avec trois fins possibles.

PARTIE 3

Les bandes dessinées dont tu es le héros

A partir de 3 ans



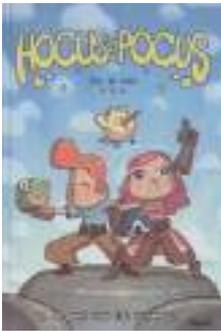
Calie & Kasskoo Jarvin

Le lecteur incarne Calie, une jeune et courageuse princesse qui cherche à s'enfuir de la tour dans laquelle elle est emprisonnée.

HOCUS ET POCUS

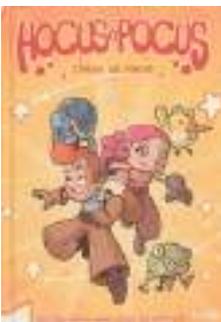
Manuro

A partir de 7 ans



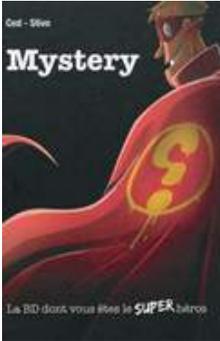
Duo de choc

Hocus et Pocus ont pour mission de retrouver les sept cousins de Blanche-Neige. Le lecteur est l'un des deux héros et doit résoudre les énigmes, choisir les bons chemins, et collecter des objets ainsi que des étoiles.



L'épreuve des fabulins

Hocus et Pocus ont pour mission de retrouver deux enfants disparus à travers les univers des contes. Le lecteur est l'un des deux héros et doit choisir son animal magique avant d'aller explorer ces mondes à partir de défis, énigmes, objets et nourriture à récolter.



Mystery Ced

Une bande dessinée où le lecteur a la possibilité de vivre trois aventures différentes, dans le Chicago d'aujourd'hui. Chacune d'entre elles est supervisée par un super-héros et propose des explorations, des enquêtes et des combats. Avec un QR code permettant d'accéder à des bonus pour mieux s'immerger dans le contexte.

PIRATES Shuky



Le lecteur-héros prend le rôle d'un pirate qui a pour mission de veiller sur un prisonnier au pouvoir inestimable. Mais l'homme s'échappe et disparaît sur une île mystérieuse. Le pirate se lance à sa poursuite, mais sa loyauté est mise à l'épreuve quand il découvre le secret de cet homme. Avec plus de 330 cases d'aventures, des choix de chemins, de personnages, des énigmes à résoudre, etc.



Une bande dessinée interactive où le lecteur doit aider les habitants de l'île de Shukanet à annuler la malédiction qui les affuble de têtes d'animaux.



Your theme park !

Shuky

Une bande dessinée interactive où le lecteur est invité à construire et à gérer son propre parc d'attractions.

A partir de 10 ans



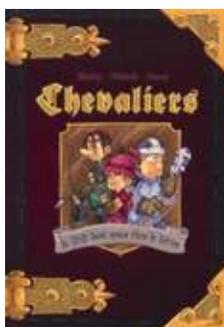
Le grand tournoi

Manuro

L'Arène des Eléments accueille comme chaque année les spécialistes des arts martiaux du pays. Un seul est déclaré grand champion.

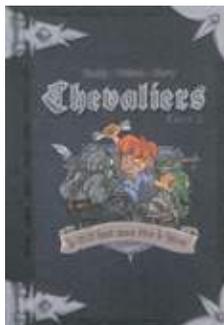
CHEVALIERS

Shuky



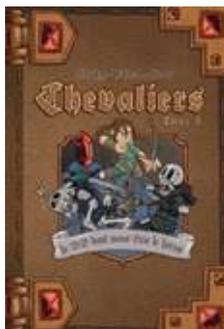
Volume 1

En l'an 1012, sur les terres du bon roi Louilepou, trois frères rêvent secrètement d'entrer dans l'ordre des chevaliers de la royauté. L'un d'eux est le lecteur lui-même, qui doit au gré de devinettes, d'énigmes et de quêtes, trouver des bracelets de bravoure...



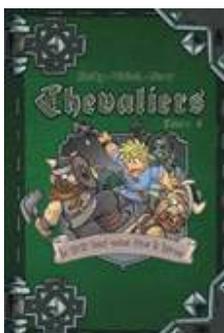
Volume 2 : le message

En l'an 1012, sur les terres du bon roi Louilepou, trois frères rêvent secrètement d'entrer dans l'ordre des chevaliers de la royauté. L'un d'eux est le lecteur lui-même, qui doit au gré de devinettes, d'énigmes et de quêtes, trouver des bracelets de bravoure.



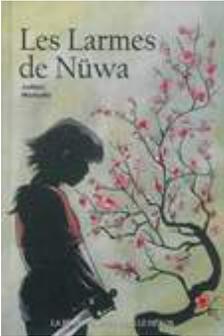
Volume 3 : la cité ensevelie

Le héros a rencontré Iliot, un marchand réputé de la cité de Poustifaille. Impressionné par son efficacité, ce dernier lui demande de partir à la recherche d'un ensemble d'objets, sur une terre lointaine.



Volume 4 : Princesse Gargea

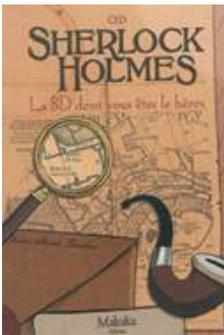
Le roi Orc confie au héros une mission : partir à la recherche de sa fille disparue et la délivrer des griffes des bandits qui se cachent dans les montagnes.



Les larmes de Nüwa

Benjamin Jurdic

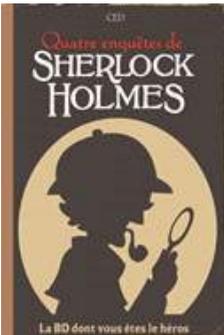
Trois criminels expérimentés ont dérobé les reliques d'essence divine au temple de Nüwa, menaçant de plonger la cité dans une ère de fléaux et de cataclysmes. Un chasseur de primes accepte de traquer ces pillards. C'est le rôle de ce dernier qu'endosse le lecteur dans cette aventure interactive.



Sherlock Holmes

Ced

Le grand romancier Ames Douglas a été empoisonné : tout semble indiquer un suicide mais une note comportant un message codé persuade Holmes du contraire. Bande dessinée dont le lecteur est le héros en incarnant le docteur Watson et menant l'enquête auprès du célèbre détective anglais



Quatre enquêtes de Sherlock Holmes

Ced

Les clients affluent dans l'appartement de Sherlock Holmes : vols, disparitions, meurtres, etc. Incarnant le docteur Watson, le lecteur mène l'enquête auprès du célèbre détective



Space unit

Jarvin

Tartarus III est une station spatiale qui sert de base scientifique. Des chercheurs y travaillent en secret à la création d'une arme biologique destinée à remporter la guerre contre les Veleptors. Mais l'ennemi s'est introduit sur la base. Le caporal Wedoski y est envoyé pour récupérer l'arme. Une bande dessinée dont le lecteur est le héros, avec plusieurs scénarios et des fins alternatives.

PARTIE 4

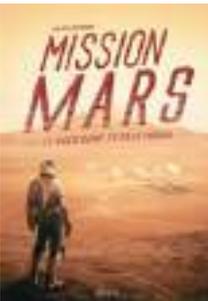
Les documentaires dont tu es le héros



Mission Amazonie

Sophie Blitman

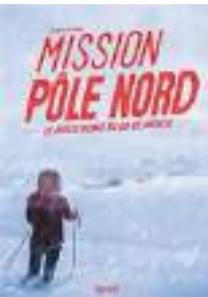
Un documentaire ludique requérant la participation du lecteur, pour tout savoir sur l'Amazonie, ses tribus indigènes, sa faune et sa flore.



Mission Mars

Philippe Nessmann

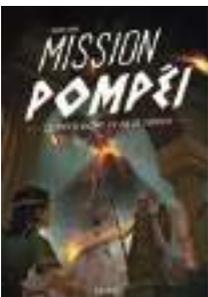
Ce documentaire propose au lecteur de prendre la tête d'une mission de recherche sur Mars et de découvrir des informations sur cette planète.



Mission Pôle Nord

Sophie Blitman

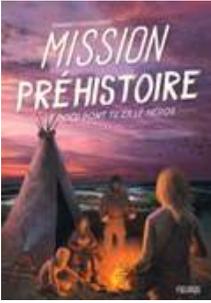
Un documentaire ludique requérant la participation du jeune lecteur, pour tout savoir sur la vie au pôle Nord. Il endosse le rôle d'une jeune scientifique prometteur embarquant pour une expédition de plusieurs mois afin d'explorer les zones encore mal connues et faire avancer la recherche.



Mission Pompéi

Fabien Clavel

Un documentaire ludique requérant la participation du lecteur, pour tout savoir sur Pompéi.



Mission Préhistoire

Emmanuelle Kecir-Lepetit

Un documentaire ludique requérant la participation du lecteur, pour tout savoir sur la préhistoire. Le personnage essaie de se faire accepter dans un clan, affronte des lions des cavernes, apprend à tailler la pierre et fabrique des outils.

PARTIE 5

Escape books et Livres-jeux

MA PREMIÈRE AVENTURE : L'HISTOIRE DONT TU ES LE TOUT PETIT HÉROS

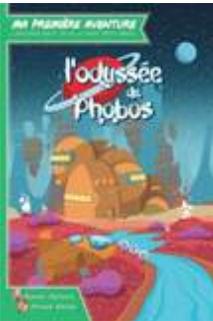
Roméo Hennion

A partir de 4 ans



En quête du dragon

Une aventure dont l'enfant peut choisir le déroulement grâce à des pages coupées en trois parties. Plusieurs chemins et plusieurs personnages, Lina la bagarreuse, Sachat le charpenteur ou Timon le magicien, mènent au dragon.



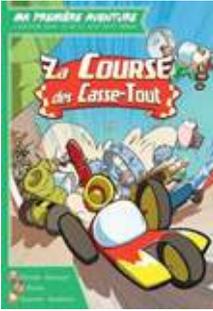
L'odyssée du Phobos

L'enfant incarne le capitaine du Phobos, un petit vaisseau spatial, qui reçoit un appel de détresse. Il doit secourir son ami robot coincé dans l'espace. Grâce aux pages coupées en trois parties, il détermine le déroulement de l'histoire en fonction de ses décisions.



La découverte de l'Atlantide

L'enfant peut choisir le déroulement de l'histoire grâce aux pages coupées en trois parties. Plusieurs chemins et plusieurs personnages mènent au trésor de l'Atlantide.



La course des casse-tout

L'enfant incarne au choix Ambrose, Bip-Bop ou Haru, trois personnages dont la mission est de traverser la ligne d'arrivée d'une folle course automobile en premier. Le déroulement de l'histoire est déterminé en fonction des décisions du lecteur.



La reine de champ-fleuri

L'enfant incarne au choix Bizzou ou Bizzcotte dont la mission est de quitter la ruche pour fonder sa propre colonie d'abeilles. Le déroulement de l'histoire est déterminé en fonction des décisions du lecteur.



Voyage en terre ocre

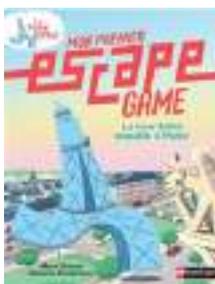
L'enfant incarne au choix Maïlune, Issa ou Sumaï dont la mission est de trouver la cause de la grande sécheresse qui accable la vallée. Le déroulement de l'histoire est déterminé en fonction des décisions du lecteur.



Le petit chat de l'opéra

Nathalie Dargent

Tutu, le petit chat de l'Opéra, enquête sur la disparition de deux élèves de l'école de danse. Le jeune lecteur doit l'aider en résolvant des énigmes.



La Tour Eiffel enquête à Paris

Mymi Doinet

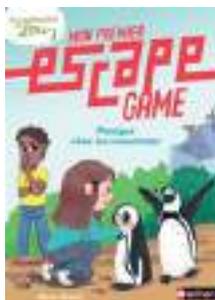
Victor se fait voler sa guitare alors qu'il est sur le point de jouer au pied de la tour Eiffel. Le lecteur parcourt la capitale avec la tour et Victor en résolvant des énigmes permettant de retrouver l'instrument de musique à temps pour le concert du 14 juillet.



Amélie Maléfice : piégés dans la forêt

Arnaud Alméras

Amélie et Siméon sont coincés dans leur maison transformée en forêt par une plante ensorcelée. Le joueur doit les aider à s'échapper en résolvant des énigmes afin de se déplacer dans la maison et en assemblant la formule magique qui les fera sortir.



Les animaux de Lou : Panique chez les manchots

Mymi Doinet

Lou et son ami Sam visitent un zoo. Ils apprennent que l'oeuf des manchots a disparu. Le joueur doit alors retrouver cet oeuf en résolvant des énigmes et en réunissant des indices.

ENQUÊTOMANIA

Valérie Sansonnet



Volume 1

Des panoramas aux nombreux détails pour jouer à résoudre des énigmes en découvrant des indices cachés.



Volume 2

Chaque double page révèle un lieu, du skatepark au chantier, de la gare au concert de rock. Un drame s'y est déroulé et l'observation des textes et dessins permet au lecteur de résoudre l'énigme.

ENIGMES À TOUS LES ÉTAGES

Paul Martin

A partir de 7 ans



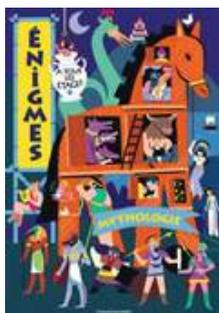
A Paris

Treize énigmes à résoudre sur le thème de Paris, avec des questions et des indices pour progresser.



Frissons

Un livre jeu de treize énigmes dans l'univers des fantômes, zombies et autres personnages effrayants. A chaque énigme, des questions, des indices, des témoignages de victimes, des suspects et des décors variés. Avec les réponses en fin d'ouvrage.



Mythologie

Douze énigmes inspirées de la mythologie, mettant en scène des dieux, des héros et des créatures légendaires. Pour chacune d'elles, le lecteur dispose d'indices, de témoignages et de décors à observer pour trouver la solution.

JE MÈNE L'ENQUÊTE

Tristan Pichard

A partir de 7 ans



A Paris

Maxime et Axelle cherchent à retrouver leur père journaliste, enlevé par les sbires de Xanatas, l'ennemi public numéro un, dans le Paris de la Belle Epoque. Le lecteur doit les aider à résoudre l'enquête grâce à des témoignages, des indices, des jeux, des énigmes ainsi que des cherche et trouve.



Au Louvre

Léonard, grand passionné d'art, se rend au musée du Louvre pour une visite nocturne. Mais pendant la nuit, le fantôme de Mochéphéghor sème la panique parmi les visiteurs. Léonard se lance à la poursuite du revenant.



Au temps des châteaux forts

Azenor et son meilleur ami Aymeric tentent de débusquer le traître qui se cache au château de Belbarbe. Le lecteur doit les aider à résoudre l'enquête.



Chez les espions

Vert est le meilleur espion des services secrets. Monsieur Noir, son chef, lui demande d'identifier le traître qui se trouve parmi ses agents. Le lecteur doit les aider à résoudre l'enquête.



Dans l'espace

Nébula, jeune aventurière de l'espace, et son fidèle robot VHS essaient de déjouer les plans machiavéliques de la terrible Sissi Imperator. Le lecteur doit les aider à résoudre l'enquête.



Mission momie

Albertine et Didi, son chat malicieux, partent en Egypte afin de retrouver le sarcophage du pharaon Toutenkarton. Le lecteur doit les aider à résoudre l'enquête.



La maison-fantôme de Mme Hideuse

Arthur Ténor

Le lecteur, héros de cette histoire, a pour mission de trouver un moyen de quitter la maison fantôme d'une fête foraine dans laquelle il est enfermé. Alors que la maison rétrécit jusqu'à rentrer dans une petite valise, il doit résoudre des énigmes pour s'échapper en s'armant de logique, d'ingéniosité et d'un sens de l'observation en éveil.



Le plan Rita : un livre d'aventures et d'énigmes diaboliques

Helen Friel

Depuis que son créateur a disparu, ne laissant qu'un carnet rempli d'énigmes, l'île des Songes est en danger. Les employés du parc d'attractions, qui sont des animaux doués de parole, ont besoin d'aide pour le sauver. Guidé par Rita, un fourmilier, le jeune lecteur doit repérer des indices et résoudre des énigmes page après page afin de trouver la clé du mystère. Le bandeau se déplie en carte.



Panique en Egypte : 1 complot, 4 suspects

Camille Gautier et Stéphanie Vernet

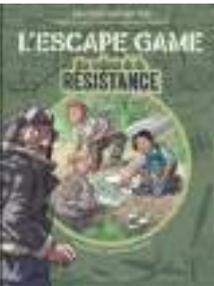
Dans l'Égypte antique, le pharaon Ramsès II est menacé par un complot : c'est au lecteur de le sauver en apprenant à lire les hiéroglyphes, à connaître la vie des divinités ou encore en arpétant les couloirs du palais.



Risk junior

Nathalie Lescaille

Le lecteur se met dans le personnage du matelot Oeil de Feu. A sa mort, le pirate Barbe d'Or lui lègue son navire et la carte des îles où sont cachés ses trésors. Le lecteur part à la recherche du butin en résolvant les énigmes de Barbe d'Or, et doit aussi vaincre des ennemis féroces prêts à tout pour s'emparer du trésor.



Les enfants de la résistance : l'évasion de l'aviateur anglais

Rémi Prieur et Mélanie Vives

Le groupe du Lynx doit trouver et cacher un aviateur allié, évadé d'un camp de prisonniers, puis lui permettre de rejoindre l'Angleterre sans se faire repérer par les soldats allemands. Des énigmes à résoudre en un temps limité en faisant appel à la logique, au sens de l'observation et à l'esprit de déduction.



24 heures dans la peau du docteur

Pascal Prévot

Le lecteur est un médecin de garde durant une nuit et doit traiter dix cas de médecine (appendicite, greffe de rein, rougeole, accouchement, etc.) afin de se familiariser avec l'hôpital et l'univers médical.

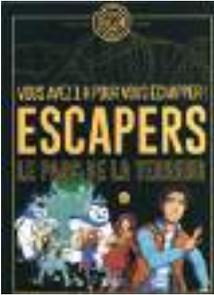


Clash à la plage :

11 suspects, 1 coupable, 3 grandes enquêtes

Pronto

A partir d'indices divers et de photographies de reconstitution, trois énigmes à résoudre : un sabotage de la soirée musicale du camping Pong, une intoxication alimentaire au bar de la plage et un accident suspect dans un hôtel.



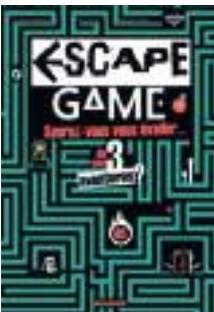
Escapers : le parc de la terreur

Jérôme Eho

Ted, Lou et Alice font partie de la célèbre équipe des Escapers, professionnels de l'évasion. Ils ont une heure pour résoudre le piège réalisé par le directeur du parc d'attraction, Strangeman. Avec des énigmes à résoudre par le lecteur sur le modèle des livres dont vous êtes le héros.

ESCAPE GAME

Benjamin Bouwryn



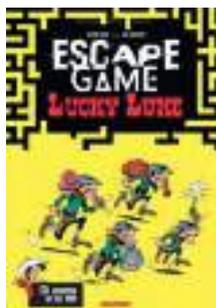
Saurez-vous vous évader de ces 3 aventures ?

Trois aventures dont le lecteur est le héros, avec des énigmes à résoudre en une heure pour pouvoir sortir d'une pièce. Avec une page Facebook dédiée et une adresse mail pour recevoir des indices.



Péril en haute altitude : une aventure en immersion au pic du Midi

Une aventure escape game qui se déroule au Pic du Midi. Le lecteur fait un voyage temporel pour une remplir une mission à l'observatoire du pic au début du XXe siècle. Mais il se retrouve à une mauvaise époque et doit revenir dans le présent. Un QR code permet de télécharger l'application ARGOpay nécessaire au jeu.



Lucky Luke : 3 aventures au Far West

Trois aventures dont le lecteur est le héros, avec des énigmes à résoudre en une heure pour pouvoir sortir d'une pièce. Incarne Joe Dalton et échappez-vous avec vos frères avant le retour du gardien.



Opération Code Turing

Nicolas Trenti

Le lecteur a soixante minutes pour casser le code de la célèbre Enigma et s'échapper. Pour cela, il lui faut trouver des indices et résoudre des énigmes.

ESCAPE BOOK



Icare et le labyrinthe de l'impossible

Gauthier Wendling

Dans la peau d'Icare, un jeune Grec vivant sur l'île de Crète durant l'Antiquité, le lecteur, héros de l'histoire, affronte le labyrinthe du Minotaure. Il doit résoudre des énigmes pour en sortir.



Mission stellaire

Nicolas Lozzi

Dans la peau de Stella, une jeune apprentie astronaute, le lecteur tente de retrouver la navette Ares, partie sur Mars et qui a depuis disparu. Il doit résoudre des énigmes pour en sortir.

La médiathèque J.S Pons - Ille sur Têt vous accueille :

Mardi : 14h - 18h15

Mercredi : 9h30 - 12h30 / 14h - 18h15

Vendredi : 9h30 - 12h30 / 14h - 18h15

Samedi : 9h30 - 12h30

Suivez-nous sur :

www.facebook.com/communauté.roussillonconflent

www.roussillon-conflent.fr / Rubrique : Médiathèques

Accédez au catalogue et à votre compte sur :

www.mediatheque66.fr



Mise en page : Service communication
Communauté de Communes Roussillon Conflent
Source notices bibliographiques et illustrations :
www.electre.com et sites éditeurs
Ressources illustrations © Freepik