



MISSION MONUMENTS



Les romans où tu es le héros et le patrimoine ton terrain de jeu



CARACTÉRISTIQUES

Écrit par Bertrand Puard

Illustré par Antoine Brivet

14, 90 €

180 pages

Broché avec rabats

11, 4 x 20 cm

14 illustrations

- Des romans d'aventures qui ne laissent pas le lecteur sur la touche : à mi-chemin entre le roman traditionnel et les livres « dont vous êtes le héros », avec des parties interactives !
- Mystères, enquêtes, découvertes et voyage en compagnie de Gabin, Julia, Nouria, trio de personnalités différenciées et toutes trois attachantes.
- Un auteur jeunesse récompensé (son roman jeunesse *La Clef aux trois joyaux* est dans la sélection 2024/2025 du grand jeu national Les Petits champions de la lecture et a remporté le Prix jeunesse de Quai du Polar 2024).
- Un roman illustré : les dessins d'Antoine Brivet donnent vie aux personnages et aux moments les plus intenses de l'aventure.
- Bonus : plongez-vous dans les notes de Nouria, Julia et Gabin et partez à la découverte des lieux que traversent les trois héros dans les pages bonus « Carnet de mission ».





Animation en librairie

Ce que le kit propose

Un jeu d'énigmes dans l'esprit d'un escape-game, facile à mettre en place, dont le matériel est fourni :

- Un livret d'activités individuel remis à chaque enfant (ce carnet lui permet de lire et de répondre à des questions de manière autonome)
- Une fiche réponse (fichier fourni, à imprimer sur place)
- Une carte A4 à cacher (fichier fourni, à imprimer sur place)
- 8 affiches énigmes (A3) illustrées par Antoine Brivet à suspendre : ces supports peuvent être fixés aux murs ou répartis dans différents espaces de la librairie pour créer un parcours ludique et immersif
- Une affiche personnalisable pour annoncer l'activité (fichier fourni)
- Des récompenses pour les joueurs

Bonus : des goodies à remporter !

Des marque-pages, carnets, stickers et cartes de membre seront offerts aux enfants qui mèneront l'enquête jusqu'au bout — un magnifique moyen de récompenser leur participation.

Pourquoi proposer cette animation ?

- Originale et engageante, elle plaît autant aux enfants qu'aux familles.
- Immersion renforcée grâce à son ancrage direct dans le roman et ses visuels exclusifs.
- Valeur ajoutée pour votre librairie : fidélisation des jeunes lecteurs et dynamisation de votre espace événementiel.
- Intervention sur demande de l'auteur Bertrand Puard pour offrir aux participants une occasion unique de le rencontrer



Le jeu



Dans un vieux manoir empreint de mystère, Erwan, un jeune aventurier découvre enfin un trésor que tous croyaient perdu depuis longtemps. Ce succès retentissant attire l'attention : tous viennent frapper à sa porte, attirés par la légende renaissante.

Parmi eux, un notaire apparaît un matin, portant une enveloppe mystérieuse. Il annonce que selon les dernières volontés du défunt père d'Erwan, cette lettre ne devait lui revenir que s'il venait à accomplir ce succès – un exploit que le père lui-même n'avait jamais pu réaliser. Le notaire s'en retourne, laissant derrière lui une intrigue pleine de promesses.

Seul, dans le silence du domaine, l'aventurier tient cette lettre entre ses mains. Partagé entre hésitation et émotion, il s'apprête enfin à en dévoiler le contenu...

Nos jeunes héros ont une enquête à mener : aider Erwan à retrouver une précieuse stèle, un trésor ancien que son père a dissimulé. Erwan compte sur eux... et sur toi !

Aide-les à résoudre les énigmes pour réussir cette mission pleine de mystères !

Matériel fourni



Carte de membre

Stickers

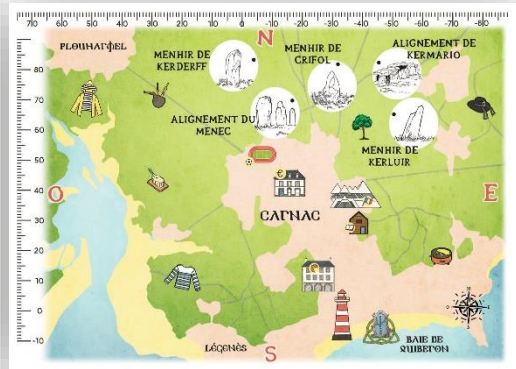
Affiche personnalisable (Format pdf)



Panneaux énigmes



Carte



Marque-pages



Carnet

