



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
PIRATES !

Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

**MISSION
PIRATES !**



Un livre-jeu imaginé par Lilas Nord
et illustré par Mehdi Doigts.



Hatier
jeunesse



Aujourd'hui, tu visites le **musée de la Marine** avec ta classe !

Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et il insiste sur la **règle n°873** :

« Surtout, on ne touche pas aux maquettes de bateaux ! » Alors, toute la classe garde

bien les mains dans les poches. Sauf le maître, qui veut remonter l'ancre de la maquette d'un vieux navire. Et là, on dirait que tout se met à tanguer dans le musée...

Tu sais ce qui se passe quand un maître ne respecte pas ses propres règles ? Ça crée des perturbations spatio-temporelles. C'est-à-dire que ça met un gros bazar dans la réalité. Et qui est-ce qui doit rééquilibrer tout ça ? Eh bien, c'est toi, qu'est-ce que tu crois ? Mais ne t'inquiète pas, on a prévu une combinaison spéciale.

À TOI DE
JOUER!



Tu enfiles ta combinaison spéciale, mais c'est bizarre : tu commences à avoir le mal de mer. La maquette avec laquelle jouait ton maître a disparu. Enfin... pas vraiment. Le navire a repris sa taille réelle ! Tu te trouves sur le pont et le pavillon qui flotte dans le ciel... est un drapeau pirate !

Génial, tu as toujours rêvé de partir à l'aventure avec des pirates ! ➡ 5

Pas du tout, tu n'as aucune envie de t'attarder ici ! ➡ 3



A stylized illustration of a ship's deck. In the foreground, there's a wooden hatch cover with a black handle. To the left is a wooden door with two horizontal bars. To the right, a set of wooden stairs leads up to a higher level. The background shows a blue sky with white clouds and yellow ropes hanging from the rigging. A black circle with the number 2 is in the upper left.

2

Il n'y a presque personne sur le pont.
Tu en profites pour :

te glisser discrètement dans la cabine
du capitaine ➡ **22**

ou descendre inspecter la cale ➡ **13**

3

Tu sautes aussitôt par-dessus bord.
Grâce à ta combinaison, tu nages
sous l'eau sans problème.

Tu t'avances vers une drôle de forêt
sous-marine ➡ 4

Tu regagnes la terre ferme ➡ 31



Ce ne sont pas des arbres sous-marins que tu découvres, mais les mâts de bateaux engloutis. À en juger par les trous dans les coques, ils ont dû être coulés à coups de canons.

Tu repères un objet qui brille : tu t'aventures au milieu des épaves pour l'observer de plus près ➡ **15**

Hors de question d'entrer dans ce cimetière marin ! Tu remontes à la surface ➡ **31**



Dans les livres ou dans les films, les pirates peuvent être héroïques ou très drôles. Alors qu'en réalité, ce ne sont pas des rigolos. Observe bien les 7 différences entre ces deux pirates.

Tu saurais reconnaître un vrai pirate, maintenant ? Pars explorer le navire ➡ **2**
Tu hésites encore ➡ **21**

