

The book cover features a vibrant, cartoonish illustration. At the top left, a red and white lighthouse sits on a cliff. A blue bird with white wings flies in the sky. In the background, there's a European-style town with a tall clock tower and a traditional Chinese pagoda. In the foreground, two characters are running along a path. The character on the left is a boy with orange hair, wearing a blue and yellow outfit. The character on the right is a girl with blue hair, wearing a purple and yellow outfit. They are both holding yellow star-shaped objects. The path they are running on leads towards a large, open wooden chest. Inside the chest, there's a snowy landscape with a small house and trees. The title 'LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS' is written in large, bold, purple letters on a yellow background. Below the title, the subtitle 'MISSION MAISONS DU MONDE !' is written in white letters on an orange banner. The authors' names, 'Lilas Nord' and 'Mehdi Doigts', are at the bottom. The publisher's logo, 'Hatier jeunesse', is in the bottom center.

LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
MAISONS DU MONDE !

Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts

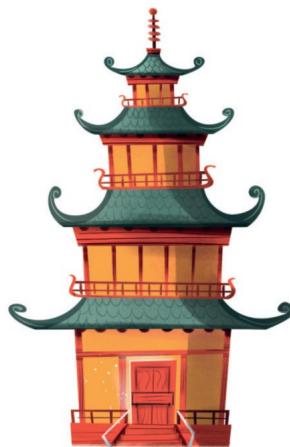


LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
MAISONS DU MONDE !



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



Hatier
jeunesse



**C'est
ta mission !**

Aujourd'hui, tu visites l'**écomusée*** avec ta classe !

Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et il insiste sur la **règle n°567**.

« On ne s'amuse pas à ouvrir les placards ni les tiroirs ». Alors, toute la classe garde

les mains dans les poches. Sauf le maître, qui passe la tête dans une armoire ouverte dont la clef a disparu... Non seulement il ne la retrouve pas, mais c'est lui qui disparaît !

*Un écomusée, c'est un musée qui regroupe des objets et parfois des bâtiments entiers pour montrer comment les gens vivaient à un endroit donné par le passé.

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 tout arranger ?
Eh bien, c'est toi, qu'est-ce que tu crois ?
Mais ne t'inquiète pas,
on a prévu une combinaison spéciale.
Allez, à toi de jouer !



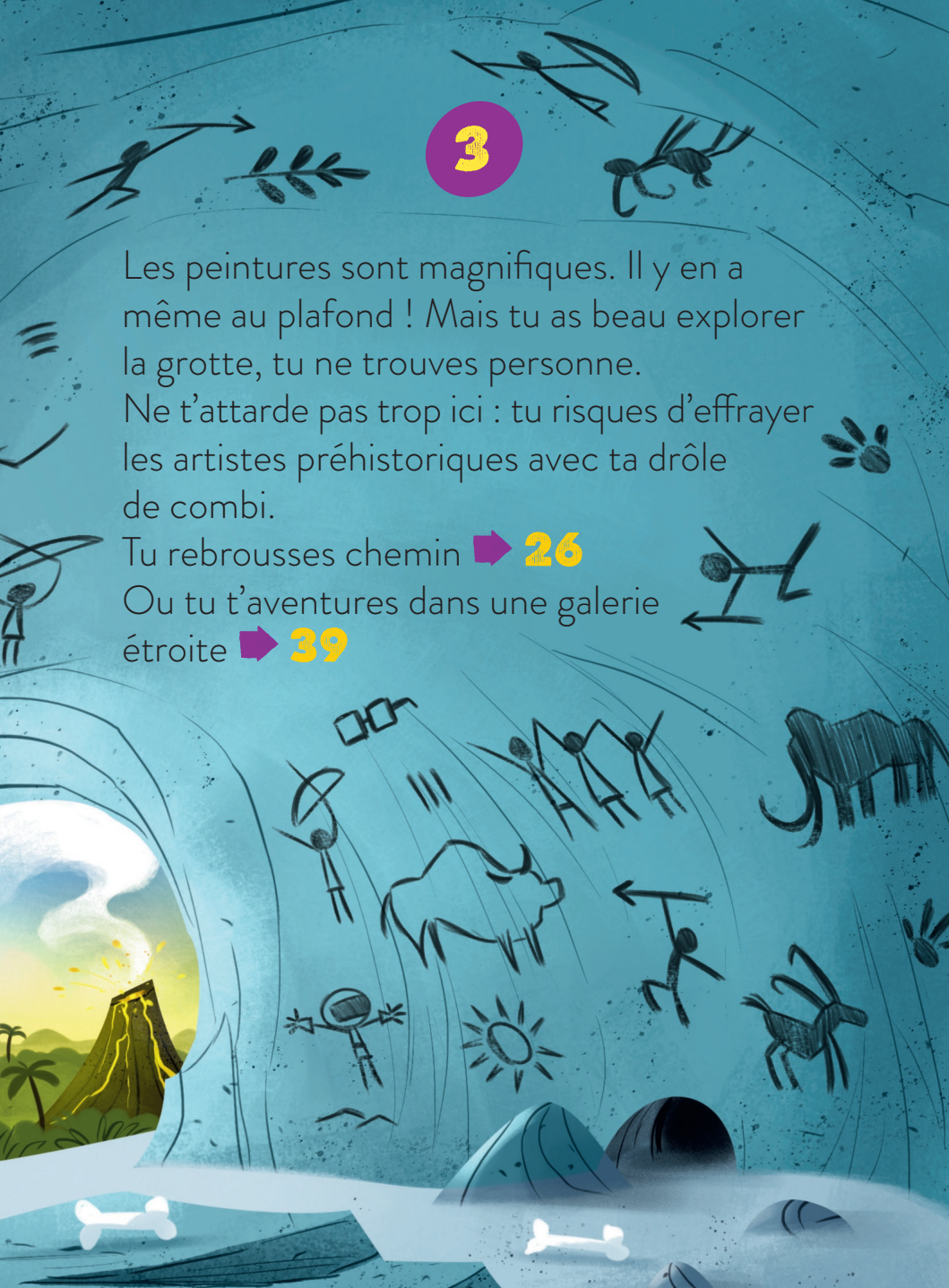
Tu enfiles ta combinaison spéciale
et tu entres à ton tour dans l'armoire.
La porte claque aussitôt derrière toi.
Au bout d'un long couloir, il y a une porte
rouge qui brille. Quand tu l'ouvres,
tu te retrouves dans un joli chalet suisse.
Tu passes par une autre porte et tu aboutis
dans un tipi. Quand tu veux revenir
sur tes pas, tu atterris au château
de Versailles, en pleine Révolution française !
Mais qu'est-ce que c'est que cette histoire ?
Cette fois, ton maître a vraiment mis
un méga bazar ! ➡ 2



Tu bondis ainsi d'une habitation à une autre jusqu'à une drôle de roulotte. Ton maître y apparaît dans une boule de cristal.

— Pour le retrouver, tu devras parcourir le temps et l'espace à travers les portes magiques, t'annonce une voyante.
Dépêche-toi d'en choisir une avant qu'elles disparaissent !





3

Les peintures sont magnifiques. Il y en a même au plafond ! Mais tu as beau explorer la grotte, tu ne trouves personne.

Ne t'attarde pas trop ici : tu risques d'effrayer les artistes préhistoriques avec ta drôle de combi.

Tu rebroutes chemin ➡ **26**

Ou tu t'aventures dans une galerie étroite ➡ **39**

Il te dépose dans une chambre, une chambre que tu connais très bien. Normal, c'est la tienne ! Ben dis donc, c'est le bazar ! Pardon ? Qu'est-ce que tu dis ? C'est encore la faute de ton maître ? Mouais. Et ces chaussettes sales, là, c'est lui qui les a laissées traîner peut-être ? Tu essaies de filer par la porte du placard, mais la magie des portes ne fonctionne plus ! Tu n'as plus qu'à espérer que ton maître s'en sorte tout seul... et à ranger ta chambre !

Tu arrives sur le toit d'une pagode. Ou plutôt, sur l'un des toits d'une pagode. Elle en a plusieurs, superposés pour mieux protéger les habitants de la chaleur et de la pluie.

Il paraît qu'ils sont aussi très efficaces pour repousser les démons !

Tu descends admirer les jardins ➡ **17**

Tu emprunes une porte qui scintille un peu plus loin ➡ **18**

