



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
OCÉAN !

À TOI DE
JOUER !

Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
OCÉAN !



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





**C'est
ta mission !**

Aujourd'hui, tu visites le **Grand Aquarium** avec ta classe !

Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et il insiste sur la **règle n°25** :

« Surtout, on ne s'approche pas du bassin des requins sans moi ! On reste groupés ! »

Alors, arrivée au bassin des requins, toute la classe reste bien loin. Sauf le maître, qui tombe dedans tête la première en essuyant ses lunettes !

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 réparer ?

Eh bien, **c'est toi**, qu'est-ce que tu crois ?
Ne t'inquiète pas, on a prévu une combinaison
spéciale.



1

Tu enfiles ta combinaison spéciale pour aller repêcher ton maître. Tu inspires un grand coup, puis tu plonges dans le bassin des requins. Mais dès que tu es dans l'eau, tu comprends que tu n'es plus à l'aquarium. C'est beaucoup, beaucoup plus grand. Tu es dans l'océan !

Tu avances doucement ➡ 2

Tu essaies de remonter à la surface ➡ 5



2

Tu sens quelque chose tourner autour de toi.
Tu allumes ta torche. Un serpent marin
te fixe droit dans les yeux.

Tu t'éloignes le plus vite possible ➡ 6

Tu préfères rester sans bouger. Peut-être
qu'il te prendra pour une statue ➡ 3



3

Le serpent s'enroule doucement autour de toi. Ça chatouille terriblement !

Tu prends peur et tu essaies de t'enfuir ➡ 4

Tu éclates de rire ➡ 7



4

Tu paniques et tu appuies sur tous les boutons de ta combinaison ! Elle se met à gonfler et gonfler... Tu remontes doucement à la surface, mais sans le maître. Il devra attendre encore un moment : tes amis n'arrivent plus à ouvrir ta combinaison ! Tu flottes comme un ballon. On est obligé de te ramener en classe au bout d'une ficelle.



5

Tu arrives sur une plage. On dirait que tu es sur une petite île. À tes pieds, il y a de jolis coquillages. Tu peux en ramasser un si tu veux.

Tu replonges dans l'eau ➡ 9

Tu explores l'îlot ➡ 13

