

The book cover features a vibrant, cartoonish illustration. In the foreground, a boy in a grey knight's helmet and a girl in a blue and pink outfit are running along a white path. The boy is holding a sword and a shield with a crown on it, while the girl is holding a bow and arrow. In the background, there is a large, white castle with purple roofs and a tall tower. A green dragon is perched on the castle's roof, and a yellow dragon is flying in the sky. The title 'LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS' is written in large, bold, yellow letters on a purple background. Below it, the subtitle 'MISSION CHÂTEAU FORT !' is written in bold, yellow letters on a green background. The author's name 'Lilas Nord' is at the bottom left, and the publisher's name 'Hatier jeunesse' is at the bottom center. The artist's name 'Mehdi Doigts' is at the bottom right.

LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
CHÂTEAU FORT !

À TOI DE
JOUER !

Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION
CHÂTEAU FORT !



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



**C'est
ta mission !**

Aujourd'hui, tu visites un **grand château fort** avec ta classe !

Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et il insiste sur la **règle n°32**.

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

Alors, arrivée aux oubliettes, toute la classe fait bien attention. Sauf le maître, qui a oublié ses lunettes, et qui tombe dedans tête la première !

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 chercher ton maître. Avec une corde, tu descends dans les oubliettes. Mais elle lâche et tu tombes au fond du trou. Ouf, rien de cassé !

Tu lèves la tête pour faire signe à ta classe de t'aider ? ➡ 2

Tu explores l'endroit ? ➡ 3

Tu appelles ton maître ? ➡ 4



Malheureusement, au-dessus de toi, il n'y a qu'une vieille corde qui pend d'un mâchicoulis. Si le mot a l'air rigolo, les mâchicoulis n'étaient pas là pour faire rire l'ennemi. Comme les assommoirs ou les meurtrières, ces ouvertures servaient à envoyer des projectiles sur ceux qui attaquaient le château.

Tu ferais mieux de sortir d'ici ! ➡ 5



3

Il fait bien noir ici. Tu allumes la lampe
de ta combinaison. C'est beaucoup
plus grand que tu ne le pensais !
Soudain, tu entends de drôles de bruits...

Tu te caches dans un recoin à gauche ? ➡ 7

Tu te réfugies contre un mur à droite ? ➡ 8



Pas de réponse... Il fait noir, il fait froid.
C'est vraiment sinistre ici. Mais ne t'inquiète pas : aucun risque de tomber sur un squelette ! On n'a jamais laissé mourir de prisonniers dans les oubliettes. Elles servaient surtout à stocker des provisions, à l'abri des rats.

Tiens ? On dirait qu'on a gravé des mots sur un mur ! ➡ 7



Tu grimpes à la corde jusqu'à une tour très étroite. On manquait de pierres à l'époque ? Mais non, elle a été construite comme ça pour empêcher les combats à l'épée, en cas d'attaque.

Et si tu montais tout en haut ? ➡ **10**

Sauf si tu préfères ouvrir cette petite porte derrière toi ? ➡ **13**

