



Lilas Nord

Hatier
jeunesse

Mehdi Doigts



LA CLASSE DONT TU ES LE HÉROS

MISSION PÔLE NORD !

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





**C'est
ta mission !**

Aujourd'hui, tu vas à la **patinoire** avec ta classe !

Mais avant, le maître répète toutes les règles à respecter. Et il insiste sur la **règle n°90.**

« On n'essaie pas de réaliser des figures de patinage artistique ». Alors, toute la classe patine tranquillement. Sauf le maître, qui décide de tenter un triple lutz. Emporté par son mouvement, il commence à s'enfoncer dans la glace...

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 arranger tout ça ? 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 !



1

Tu enfiles ta combinaison spéciale et tu descends dans le trou que ton maître a laissé derrière lui. Qu'est-ce qu'il fait froid, là-dedans ! Tu te cramponnes aux parois de glace, mais tu finis par glisser. Tu te retrouves les fesses dans la neige, nez à nez avec... un morse ! Il a l'air aussi surpris que toi. Où est-ce que tu as bien pu tomber ?

Tu consultes ta boussole ➡ 2

Tu préfères analyser la situation ➡ 3



Bizarre : ta boussole semble bloquée sur le nord. On dirait même qu'elle pointe... vers le sol. Soit elle est détraquée, soit tu es au pôle Nord.

Euh... c'est où ça, déjà ? ➡ 11

Tu le sais parfaitement : tu explores les environs pour retrouver ton maître ➡ 21



3

Température extérieure : -25°C . Banquise et glaciers à perte de vue. Pingouins et ours polaire à l'horizon.

Conclusion : tu es au pôle Nord et c'est le printemps.

Tu vérifies avec ta boussole ➡ 2

Tu pars explorer les environs ➡ 21



Tu fais connaissance avec une équipe de protection des animaux de l'Arctique. À cause du réchauffement climatique, la banquise se fragilise. Les espèces locales ont de plus en plus de mal à vivre dans cet écosystème menacé.

Tu leur proposes ton aide ➡ **36**

Tu repars à l'exploration ➡ **21**



Il en sort un son mystérieux et puissant.
Bientôt, tu entends un bruit de pas dans
la neige. Une ombre immense approche
de toi à toute vitesse.

Tu as invoqué Amarok !

Tu t'enfuis pour ne pas te retrouver face
à l'esprit du loup géant ➡ 39

Tu l'attends courageusement ➡ 8

