



LE MYSTÈRE

DU MANOIR

NOIR
MALÉFIQUE!

*de Melissa, Norba, Rozenn,
Eya, Tessa et Isis*

Le mystère du manoir maléfique

*de Melissa, Norba, Rozenn,
Eya, Tessa et Isis*

Personnages



Quinacototessa

Elle a 3 mois et 150000 secondes.
Elle est amoureuse d'un chat jaune
et elle est enceinte et elle va beaucoup
faire ses besoins dans la douche.
Elle aime bien son amoureux sauf
qu'il est parti, elle aimerait bien le voir
et maintenant elle est amoureuse
d'une princesse.



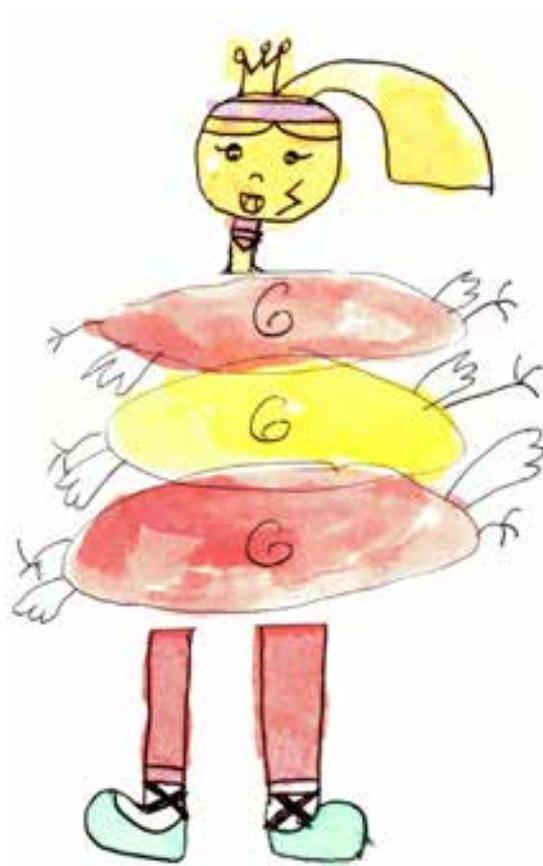
Crotte

C'est un alien multicolore. Il a
1699 ans. Il a 12 bras. Il aime courir dans
les tuyaux des toilettes. Il est en colère
quand il ne prend pas sa douche de pipi.
Il vole avec 12 ailes. Les tornades c'est
la chasse d'eau. Il mange des gâteaux.



Caracaca

Il a 0 ans et 8888888888 secondes.
Il a les cheveux rouges, verts, blonds, châains. Il a les yeux rouges.
Il a des sourcils verts et un collier en boue. Il porte des boucles d'oreilles en forme de toilettes. Il est flemmard et fait des échecs pour les vacances.
Il aime la danse classique.



Norana

Elle adore le rock et surtout la danse de rock. C'est une princesse de Rock.



Clane

il a 20 ans. C'est une fille. Il a des grands yeux jaunes. Il est grand mince. Il adore la glace et aime regarder la télévision.
Il aime les ananas et les princesses.

L'histoire se
déroule à la
préhistoire
dans un parc





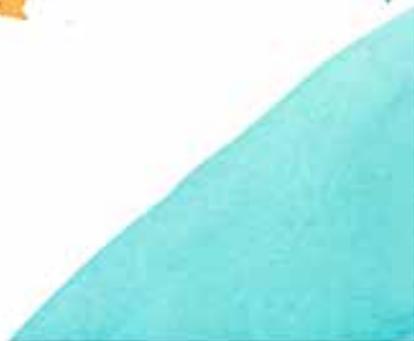
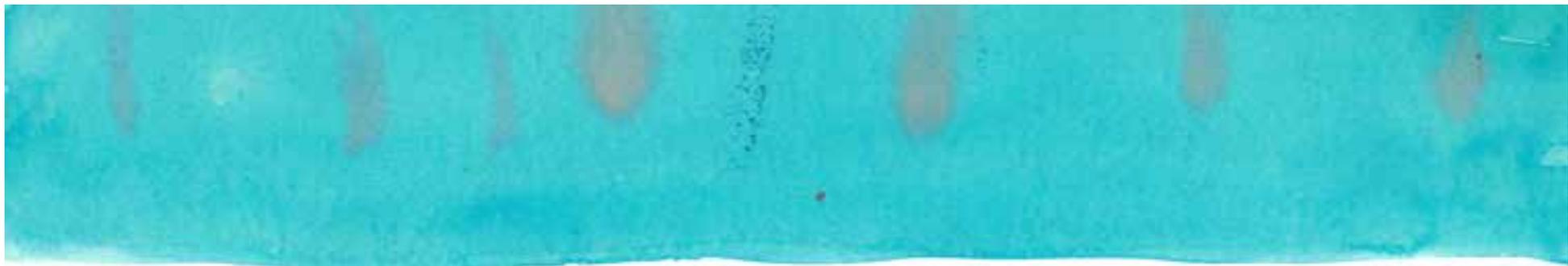
Il était une fois, **Quinacototessa et Crotte** dans un parc qui jouent à la balançoire. Soudain, Ils·elles montent dans **une grande roue** et aperçoivent **un manoir** au loin. Ils·elles décident de **sauter** au-dessus de la trappe de la cabine de la grande roue. Crotte porte Quinacototessa. Puis ils·elles sautent jusqu'en bas pour continuer leur **chemin** et aller jusqu'au **manoir** qu'ils·elles avaient vu. Pour qu'ils·elles se rendent au manoir, trouves **le petit poisson caché**.

- ◆ ***Si tu trouves le poisson, vas → p.15***
- ◆ ***Si tu ne le trouves pas, cherches bien !***



Cela fait déjà **plusieurs heures** que la balade avec **le dinosaure** dure et toujours aucun signe de **la clé**. Pendant que Crotte et le dinosaure se concentrent pour trouver la clé, Quinacototessa part discrètement rejoindre **Norana**. Elles se rejoignent **ensemble** au bord de la statue dans le parc pour pouvoir se parler parce qu'**elles sont amoureuses** et elles se parlent de comment elles étaient. Quinacototessa raconte qu'elle a 3mois et 150000 secondes, qu'elle est enceinte et qu'elle était amoureuse d'un chat jaune. Elle aimait bien son amoureux mais il est parti. Elle aimerait bien le revoir. Maintenant, Quinacototessa est amoureuse de la princesse Norana. Elles discutent ensemble pour **parler de leur amour**. Un peu après, Quinacototessa **retrouve** Crotte dans la forêt. Il avait quitté le dinosaure quelques minutes plus tôt pour la chercher, car il s'était rendu compte qu'elle avait disparue. Heureusement les deux ami.e.s se sont enfin **retrouvé.e.s**. Maintenant, Quinacototessa et Crotte hésitent entre emprunter le **raccourci dans la forêt** pour retourner vers le manoir, ou **rentrer chez eux-elles** car ils-elles pensent qu' ils-elles ont assez cherché la clé pour aujourd'hui.

- ◆ *Si tu choisis le raccourcis, vas* → p. 27
- ◆ *Si tu choisis de rentrer, vas* → p. 31



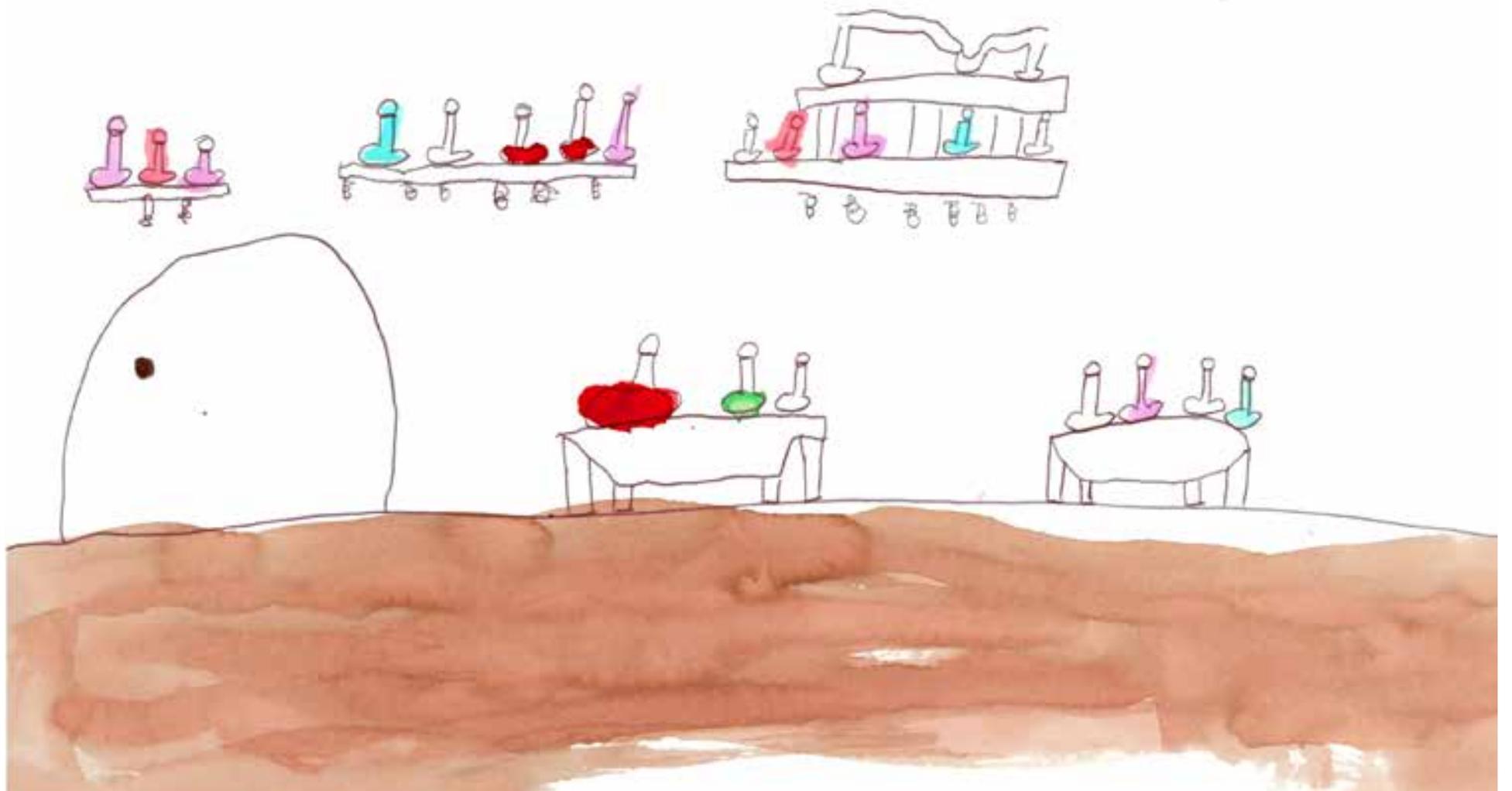


Oh non ! **Les êtres maléfiques** ont emmené Crotte et Quinacototessa dans **la pièce secrète** du manoir : **l'atelier de la magicienne**.

Pour les délivrer, il faut que tu trouves **la potion verte** ! Cette potion a la capacité de faire **disparaître** les méchant·e·s. Si tu la trouves, **tu libères** les deux ami·e·s et si tu ne la trouves pas, un·e méchant·e **remontera le temps** et renversera par terre, une potion qui transforme le sol en savon. Surtout fais attention de ne pas mettre les pieds dedans, sinon tu vas être savonné·e et ensuite cartonné·e ! **Bonne chance** !

◆ *Si tu trouves la potion verte, vas → p. 23*

◆ *Si tu ne trouves pas la potion verte, vas → p. 31*



Les deux ami·e·s, passent à côté de nombreux arbres et sapins et finissent par découvrir au pied d'un d'eux, **un vieu parchemin** :
“ Mes cher·e·s enfants, je vous écris cette carte pour que vous **désenchantiez** mon manoir. Je vais vous expliquer : il faut faire le tour de la terre et **trouver la clé** qui ouvrira le manoir et ensuite **un rond** pour faire **une éclipse** qui le désenchante. Quand le manoir sera désenchanté, il y aura aussi **des démon·e·s** qui seront pendant 24h gentil·le·s et s'envoleront en grain de poussière à la fin.

Voici mon histoire, signé Antonio Balsali.”

Après avoir lu ce message et en remarquant qu'ils·elles s'étaient bien éloigné·e·s du manoir, Quinacototessa et Crotte hésitent à **poursuivre le sentier** pour continuer leur chemin dans la forêt ou à **faire demi-tour**, et prendre la route principale pour se rediriger vers le manoir. Peut-être que la clé se cache plutôt là-bas.

- ◆ *Si tu choisis de poursuivre le sentier, vas → p. 27*
- ◆ *Si tu choisis de faire demi-tour, vas → p. 29*

Signé : Antonio Balsali





Quinacototessa et Crotte courent vers le manoir. Ils·elles essaient d'ouvrir **la porte du manoir** mais n'arrivent pas à l'ouvrir.

Alors ils·elles vont chercher **un bâton** pour essayer d'ouvrir la porte mais ils·elles n'arrivent toujours pas à l'ouvrir.

Tout à coup, **un mot apparaît** sur la porte où il est marqué :

“ Trouvez **une clé magique** pour ouvrir la porte du manoir enchanté.”

Quinacototessa et Crotte décident de partir à la recherche de la clé.

Dans leur quête, ils·elles sont face à **deux chemins** différents.

Tu peux choisir de les emmener dans **le petit sentier** dans la forêt ou au contraire, tu peux les guider vers **la route principale**.

◆ *Si tu les emmènes vers le sentier, vas → p. 13*

◆ *Si tu les emmènes vers la route principale, vas → p. 29*





Les démon·e·s deviennent **gentil·le·s** pendant 24h et après ils·elles disparaissent en poussière car c'était leur destin. Pendant ces 24h, les démon·e·s font **la fête** avec Quinacototessa et Crotte. **La magicienne** arrive de nulle part et offre la **planète Terre** aux deux ami·e·s en **récompense** de leur mission et les remercie pour tout.

◆ **Fin**

◆ **Maintenant, que tu as terminé l'histoire, vas → p. 33**





Quand **le rond** a été **projeté** sur le mur du manoir, le manoir a envoyé **un signal** à la lune pour que se produise **une éclipse**. Puis le nuage s'est poussé, et la porte du manoir s'est **ouverte** et les démon·e·s sont sorti·e·s, ils·elles étaient **encore méchant·e·s**. Quand l'éclipse est passée, **les rayons du soleil** sont apparus et un rayon a touché **les démon·e·s**. Ça y est, le manoir est désenchanté ! Tu à le choix entre **voir la disposition** des nuages et du soleil pour comprendre comment les rayons ont pu toucher les démon·e·s, et **voir** ce que sont **devenus** les démon·e·s.

- ◆ *Si tu souhaite voir la disposition des nuages, vas → p. 25*
- ◆ *Si tu veux voir ce que sont devenus les démon·e·s, vas → p. 17*



Quinacototessa et Crotte accèdent enfin à **l'intérieur** du manoir. En plein chemin, Crotte et Quinacototessa rencontrent **le fantôme du propriétaire** du manoir. “Oh aha aha, vous êtes maudit·e·s”, “mais non, ne t'inquiète pas”.

Les deux héro·ine·s se sont dit : “Nous pouvons faire autrement !”, puis ils·elles ont pris **des grains de poussière** et les ont mis dans les yeux du fantôme. Il a crié : “ahhhh au secours !”. Crotte et Quinacototessa lui ont ensuite donné **des coups de balai** et à la fin, le fantôme s'est volatilisé en poussière au bout de 2 minutes. Puis, ils·elles ont continué leur route comme s'il ne s'était rien passé. Par la suite, ils·elles ont rencontré **un autre problème...** des démon·e·s sont venu les attaquer. À toi d'aider Quinacototessa et Crotte à faire partir ces démon·e·s. Pour leur faire peur, fais **une roulade** sur un tapis et quand tu l'as faite, **danses la macarena**. Si tu réussis à effectuer cette action, bravo, tu **chasses les démon·e·s**. Si tu ne réussis pas, les démon·e·s emmènent Quinacototessa et Crotte dans **un lieu mystérieux**.

◆ *Si tu réussis la roulade et la danse, vas → p. 23*

◆ *Si tu ne réussis pas la roulade et la danse, vas → p. 11*

Il raconte la
histoire de ses amis

NET IN
2000

LES DEUX

LES DEUX



Quinacototessa et Crotte décident de **monter à l'étage du manoir**, ils·elles se sont approchés et ont vu des yeux.

Quand ils·elles se sont approchés de plus près, ils·elles ont aperçu **des démon·e·s**. Quinacototessa et Crotte sont tout de suite ressortis dehors et ont aperçu **un rond caché** dans un coin. C'était le rond pour faire **l'éclipse** qui désenchantera le manoir.

Quinacototessa et Crotte se demandent si ils·elles projettent **ce rond** sur le mur du manoir pour **former l'éclipse** ou alors, si ils·elles l'utilisent plutôt pour **jouer au frisbee** avec les méchant·e·s.

- ◆ *Si tu choisis de faire l'eclipse, vas → p. 19*
- ◆ *Si tu choisis de jouer au frisbee, vas → p. 11*





Maintenant que tu es **arrivé·e·s ici**, devine ce que cela représente. Tu trouveras la réponse en bas de page.

- ◆ *Si tu as trouvé la réponse , vas → p. 17*
- ◆ *Si tu n'as pas trouvé, fais une roulade et vas → p. 17*



Le sentier dans la forêt diminue de plus en plus et mène Quinacototessa et Crotte aux abords **d'une grotte**. Ils·elles aperçoivent quelques zombies qui rôdent autour d'elle.

Quinacototessa et Crotte voient que leur ami **Caracaca** est là, déguisé en zombie. Ils·elles décident de tuer **les zombies** avec lui.

Après leur victoire, ils·elles partent dans la grotte pour jouer aux **échecs** et Caracaca gagne la partie d'échec avec **un zombi serpent**.

Quinacototessa et Crotte choisissent de partir avant la nuit, pour éviter de tomber sur d'autres **créatures étranges**. Caracaca leur propose de rentrer sur le dos de son ami **dinosaure** qui est très gentil.

Ils·elles peuvent aussi rentrer seul·e·s en faisant **demi-tour** sur le même sentier.

- ◆ *Si tu choisis de rentrer à dinosaure, vas → p. 9*
- ◆ *Si tu choisis de faire demi-tour, vas → p. 31*

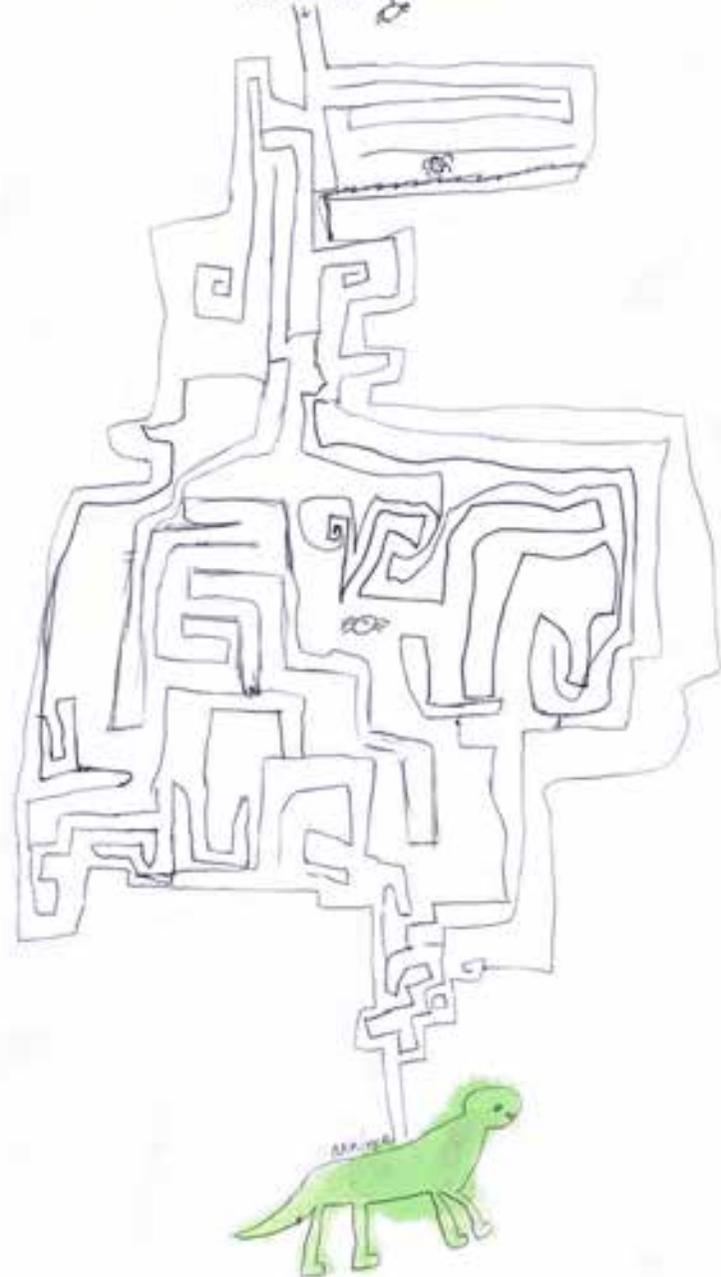




Au milieu de cette **grande route principale**, Quinacototessa et Crotte marchent et font face à de nombreuses **impasses**. Ils·elles se rendent compte qu'ils·elles sont **piégé·e·s dans un labyrinthe**. Aides-les à retrouver le bon chemin ! Si tu réussis le labyrinthe, un gentil **dinosaure** leur proposera une balade sur son dos (peut-être qu'ils·elles verront la clé de la haut). Par contre, si tu échoues, les deux ami·e·s essayeront de s'éclipser du labyrinthe et de **passer par la forêt**.

- ◆ *Si tu as réussi le labyrinthe, vas → p. 9*
- ◆ *Si tu n'as pas réussi le labyrinthe, vas → p. 13*

LABYRINTH



Quinacototessa et Crotte arrivent enfin chez eux-elles. Pour **se détendre** de leur journée, ils-elles sortent et font **un foot**, la nuit entre le parc et le manoir. Les deux ami-e-s voient **des zombis** et se battent contre eux-elles. Quinacototessa fait **le bruit** du zombi et Crotte a peur et fait une **crise cardiaque**. Quinacototessa se bat contre les zombis, elle fait cavalière seule jusqu'à que Crotte se réveille. Ils-elles continuent leur route et continuent de battre les méchant-e-s jusqu'à **trouver la clé** cachée dans un arbre et enfin, ouvrir le manoir. Est-ce que d'après-toi, Quinacototessa et Crotte ont gagné **la bataille** ?

- ◆ *Si tu penses qu'ils-elles ont gagné, vas → p.21*
- ◆ *Si tu penses qu'ils-elles ont échoué, vas → p.11*



Cette histoire a été rythmé par la thématique des stéréotypes filles / garçons. Nous avons trouvé ensemble les phrases ci-dessous. Et toi, quelles sont les choses que tu ne peux pas faire du fait d'être considéré·e comme une fille ou un garçon ?

- Sortir dehors
- Faire du foot
- Porter des jupes
- Jouer avec les garçons
- Monter sur un arbre
- Monter dans la grande roue parce qu'on est trop sensible
-
-
-
-



"Nous étions en train d'admirer le paysage du haut de la grande roue du parc quand nous avons aperçu un manoir. Nous sommes allé·e·s devant la porte, nous avons vu un message et puis nous avons tout de suite compris ce qu'il s'était passé..."

Histoire originale et illustrations de

Melissa, Norba, Rozenn, Eya, Tessa et Isis

Édité et mis en page par le **Collectif Jeux Demain**

Avril 2021 à l'école **Léon Jouhaux** à **Villeurbanne**

Typographie : **Alegreya de Juan Pablo del Peral**