

NOUVEAUTÉS LIVRES JEUX

**NOTRE SÉLECTION DE TITRES
DISPONIBLES EN JANVIER 2026
DANS LES 11 BIBLIOTHÈQUES
MUNICIPALES DE RENNES**



Où cacher une étoile

Jeffers, Oliver (1977-....)
Kaléidoscope

Un petit garçon adore jouer à cache-cache avec ses deux amis. Un jour, l'étoile se cache si bien que personne ne la retrouve.



T'choupi : cherche et trouve joyeux Noël !

Courtin, Thierry (1954-2023)
Nathan Jeunesse

Des éléments à retrouver, dont un doudou, dans neuf grandes scènes sur le thème de Noël grâce à son sens de l'observation.



La magie de Noël

Baldini, Giorgia
Merci les Livres

Neuf grandes scènes fourmillant de détails sur le thème de Noël dans lesquelles le lecteur s'amuse à rechercher plus de 350 éléments : le marché de Noël, la fabrique de jouets, le bureau du Père Noël, etc.



Incroyable aventure à Dinoland

Eparvier, Hervé
Tourbillon

Invité à visiter le parc d'attractions Dinoland, le lecteur doit trouver le chemin qui le mène à sa chambre d'hôtel. Ses choix définissent la suite de l'aventure. Avec des jeux sur chaque double page.



Le village de Noël : cherche et touche

Coutroutsios, Marine
Sens dessus dessous

Le lutin Perlimpinpin déambule dans le village de Noël avant la distribution des cadeaux. Il nourrit les rennes, emballe les cadeaux, entre autres. Des grandes scènes avec des éléments à repérer et à toucher.



Où est Tulipe ?

Guerrive, Sophie (1983-....)
Editions 2024

Dix grandes scènes dans lesquelles le jeune lecteur doit trouver Tulipe et ses amis.



Les lutins farceurs : mon tout premier cherche et trouve

Galdi, Rossella
Merci les Livres

Un tout-carton proposant neuf décors sur le thème de Noël dans lesquels l'enfant s'amuse à retrouver les facétieux lutins : l'atelier du Père Noël, la patinoire, autour d'un gros goûter, etc.



Minecraft : où est le zombie ? : cherche et trouve !

Mojang
Gallimard-Jeunesse

Le lecteur parcourt les différents biomes qui constituent le monde de Minecraft en compagnie de cinq turbulents explorateurs, à la recherche des zombies et autres mobs cachés dans dix paysages.



Le grimoire secret du Père Noël : l'aventure en 25 jours de Nine et Jérémy

Godeau, Natacha
Hatier jeunesse

Dans une forêt enneigée, Nine et Jérémy, deux petits elfes tendres et malins, découvrent un mystérieux grimoire aux pages dorées. Mais, à peine l'ont-ils entre leurs mains qu'un gnome farceur le leur dérobe. Après cette mésaventure, les héros se lancent dans une quête au cours de laquelle ils traversent des lieux magiques tout en résolvant des énigmes qui les mènent jusqu'à l'atelier du Père Noël.



Vous n'auriez pas vu le Père Noël ? : mène l'enquête avec les apprentis de l'inspecteur O-O : jeu de piste

Petitsigne, Richard
Gulf Stream

Malade, l'inspecteur O-O n'est pas en mesure d'enquêter sur la disparition du Père Noël. Accompagné d'Olivia et d'Ovide, Alcide part en direction de la Laponie à la recherche du Père Noël. Un livre-jeu avec quinze pistes possibles.



Trop faim !

Ramadier, Cédric (1968-....)
Ecole des loisirs

Un livre-maison dont les pages rétrécissent avant de s'agrandir à nouveau tandis qu'un crocodile poursuit trois poules qu'il aimerait bien manger mais qui se cachent très bien.



Bertille et Brindille au marché de Noël. Brindille et Bertille au marché de Noël

Tariel, Adèle (1979-....)

Editions Père Fouettard

Un tout-carton dans lequel la petite Bertille, présente sur le recto de l'ouvrage et son chat Brindille, sur le verso, sont à retrouver dans des scènes sur le thème du marché de Noël.



Saint Nicolas

Vanderbemden, Marie

Auzou éveil

Neuf scènes illustrées relatant la tournée de saint Nicolas dans lesquelles sept éléments sont à retrouver : la lettre, la préparation, la veille, l'heure du départ, sur les toits, dans la cheminée, dans le salon, la découverte des cadeaux et la légende.



Rendez-vous au parc, les amis !

Weightman, Magnus

De La Martinière Jeunesse

Dans un parc, au fil des saisons, se croisent des personnages hauts en couleur, à travers huit intrigues parallèles : Miss Souris, qui est à la recherche de son chien espiègle, Joe Jardinier, Freddy Fitness, la famille Tatou ou encore des copains du foot. L'enfant est invité à retrouver ces personnages et d'autres éléments dans chaque double page de ce cherche et trouve fourmillant de détails.



Tu es le héros du jeu vidéo

Balpe, Anne-Gaëlle
(1975-....)

Larousse

Le héros est invité à passer le samedi chez son amie Véra, dont les parents sont absents pour la journée. Dans le grenier, ils retrouvent une ancienne console de jeu vidéo et des joysticks. Ils entament alors une partie pleine de surprise. Un roman interactif dont le lecteur peut décider le déroulement à l'aide de combats à mener, d'énigmes à résoudre et d'objets à trouver.



Le temps de la malédiction

Brennan, James Herbert
(1940-2024)

Gallimard-Jeunesse

Une malédiction s'abat sur le royaume de Camelot. Le lecteur doit découvrir la cause de ce désastre afin de sauver la destinée du roi Arthur, de ses chevaliers et de tous ses sujets.



Sauve ton tamagotchi ! : un roman dont tu es le héros

Cluzel, Valérie

Livres du Dragon d'or

Un roman interactif dans lequel le jeune lecteur doit faire les bons choix pour rendre son tamagotchi heureux et répondre à tous ses besoins.



Minecraft. Vol. 1. La montagne

Brooks, Max (1972-....)

Hachette Jeunesse

Perdu dans un monde inconnu et dangereux, le narrateur explore la montagne en quête d'un ami avec lequel s'associer pour combattre les zombies. Une aventure dans l'univers du jeu vidéo Minecraft.



Pas de futur sans nature ! : une aventure dont tu es le héros

Cochin, Jeanne

Delachaux et Niestlé
jeunesse

Dans le village de Joli-Bourg, la friche est sur le point de faire place à un gigantesque complexe hôtelier. Sam et Loulou partent à l'aventure pour sauver leur terrain de jeu favori et empêcher la destruction de la biodiversité.



Unlock ! Kids. Mission pyramide

Clavel, Fabien (1978-....)

Rageot

Quand leur vaisseau, l'Orior, s'écrase en Egypte, les jumeaux Soline et Lunian doivent résoudre des énigmes au cours de trois aventures pour réparer leur machine, combattre les terribles Jones et découvrir des informations sur leurs parents. Un livre dont le lecteur est le héros et dont l'histoire est adaptée du jeu Unlock ! Kids.



Des traîtres dans l'espace : attrape les aliens avant qu'ils ne t'attrapent toi... : plus de 45 scénarios possibles !

Collins, Tim (1975-....)

Eyrolles jeunesse

Dans un vaisseau spatial, des extraterrestres prennent le contrôle de l'esprit des passagers. Le lecteur, qui incarne un jeune scientifique, doit résoudre des missions sous forme de jeux et d'énigmes pour avancer dans l'intrigue.

Cliquez sur les vignettes pour retrouver les références des ouvrages sur notre catalogue



Mystérieuses affaires. L'île mortelle

Debertolis, Nadine
(1984-....)

Fleurus

Lorsque Romain arrive chez sa tante Laura sur l'île de Ré pour passer les vacances d'été, il apprend qu'un mystérieux voisin, Hugo Jalabert, vient d'être assassiné. Sa tante étant suspectée du meurtre, le jeune garçon mène l'enquête pour découvrir la vérité sur le coupable et sa victime.



Dans la peau d'un pharaon

Deny, Madeleine
Nathan Jeunesse

Le lecteur se glisse dans la peau de Ramsès II qui vient d'hériter du trône. Il doit faire preuve de sagesse et de courage pour combattre les envahisseurs hittites ou construire des temples. Selon ses choix et ses connaissances, l'enfant accumule des points pour devenir le plus grand des pharaons. Avec des quiz au fil de l'ouvrage.



Les mystères dont vous êtes le héros. Jeu de piste à Tokyo

Delamarre Bellégo,
Véronique (1964-....)

Rageot

Le lecteur incarne Yuji, un jeune Japonais sélectionné pour participer à Tokyo à une épreuve pour désigner le fan ultime de son manga préféré. Très vite, il s'aperçoit que le temps lui est compté et que les autres concurrents sont sans pitié. Sakura, l'une d'entre eux, tokyoïte, pourrait être une précieuse alliée. Une histoire avec différentes fins possible selon les choix au fil de la lecture.



Dans la peau d'un chevalier

Deny, Madeleine
Nathan Jeunesse

Le lecteur se glisse dans la peau d'Artus qui vient d'être adoubé chevalier. Pour la première fois de sa vie, il va participer à un grand tournoi. Selon ses choix et ses connaissances, l'enfant accumule des points pour devenir le plus grand des chevaliers. Avec de nombreux quiz.



Les pirates de Chadaki

Dever, Joe (1956-2016)
Gallimard-Jeunesse

Après une lutte féroce, Loup solitaire a arraché la pierre de lune, un joyau aux pouvoirs extraordinaires, aux griffes de Naar, le dieu sombre. Il confie au lecteur la mission de rapporter l'artefact à ses créateurs, les divins Majdars. En route pour la lointaine île de Lorn, ce dernier affronte bientôt les sanguinaires pirates chadakines.



Le voyage de la pierre de lune

Dever, Joe (1956-2016)
Gallimard-Jeunesse

La pierre de lune n'est plus entre les griffes de Naar, le dieu sombre. Loup solitaire est revenu de l'univers parallèle des ténèbres avec ce joyau qui renferme tous les pouvoirs des Shiantis. Avec l'aide du lecteur, il doit restituer l'artefact à ses créateurs, exilés aux confins du Magnamund.



Minecraft. Vol. 2. Le dragon

Drayden, Nicky
Hachette Jeunesse

Zetta est la seule potionniste du village de Dune de Sienne et ses potions n'ont pas toujours l'effet escompté. Quand son village est menacé par une armée d'illageois et de sorcières, elle comprend que les armes traditionnelles ne suffiront pas à le protéger. Une dose de magie est nécessaire, ainsi qu'un jeune dragon tout juste sorti de son oeuf.



Les p'tits Sherlock : ma toute première enquête. Mystère au château hanté !

Lebrun, Sandra (1972-....)
Larousse

Sherlock missionne son chien Voyou pour enquêter sur un vol de bonbons au château hanté des gentils monstres. Le fantôme Fufou n'est peut-être pas étranger à ce méfait.



Frigiel et Fluffy. Chasse au Wither : l'aventure dont tu es le héros

Frigiel (1994-.... ; youtubeur)
Slalom

Dans la peau de Frigiel, le lecteur part en quête d'Hajibo, qui est le seul à pouvoir l'aider à recréer une balise afin d'éloigner les monstres qui menacent Lanniel. Aidé de son fidèle allié Fluffy et de ses amis, il explore le Nether à la recherche des ingrédients nécessaires. Mais l'un d'eux ne se trouve que sur le terrible Wither.



Among us. L'expédition polaire dont tu es le héros... ou l'escroc

Grynszpan, Eva
Rageot

Des scientifiques partent explorer Polarus, la station la plus reculée du pôle. Mais parmi eux, des imposteurs ont pour objectif de saboter la mission. Le lecteur rejoint l'aventure en choisissant son camp. Une histoire interactive inspirée du jeu vidéo Among us.



Gabby et la maison magique : c'est toi le héros

Dreamworks
Hachette Jeunesse

Dans la peau de Gabby, le lecteur doit résoudre une série de disparitions à la maison magique et trouver un trésor sur une île mystérieuse.



Mystérieuses affaires. Vol. 1. Meurtre à Londres

Heliot, Johan (1970-....)
Fleurus

Le corps sans vie d'Archibald Dodds, 70 ans, est retrouvé dans son jardin. Dans la peau d'Arthur Davies, le voisin de la victime qui ne croit pas à la thèse du simple arrêt cardiaque, le lecteur mène l'enquête dans cinq lieux de Londres.



Les p'tits Zeus. On a volé la Toison d'or !

Gillio, Maxime (1975-....)
Auzou

Yannis et Elena tentent de retrouver la Toison d'or. En chemin, ils rencontrent Pégase, Méduse et bien d'autres personnages. Un récit parsemé d'énigmes à résoudre.



Minecraft : chroniques de l'épée de fer. Vol. 2. Maintenant ou jamais !

Huett, Caleb Zane
Gallimard-Jeunesse

Ash et Gégé sont poursuivis par une horde de créatures malintentionnées. Ils attendent que leurs amis se connectent pour les sauver, mais Po, Harper et les autres collégiens sont coincés en retenue à l'Académie de l'épée de fer.



Le talisman de la mort

Jackson, Steve (1951-....)
Gallimard-Jeunesse

Pour empêcher des forces maléfiques de soumettre le monde d'Orbus au pouvoir du démon, le lecteur doit détruire le talisman de la mort avant que les serviteurs du prince de l'ombre ne l'anéantissent.



Fort Boyard : la quête du trésor : roman à énigmes

Jaillet, Nicolas (1971-....)
Hachette Jeunesse

Le lecteur est convoqué par le Père Fouras en même temps que d'autres candidats pour affronter une série d'épreuves au Fort Boyard. Une aventure qui mêle énigmes et fiction inspirée du jeu télévisé avec les réponses à la fin du livre.



La nuit du loup-garou

Jackson, Steve (1951-....)
Gallimard-Jeunesse

Le lecteur doit s'aventurer dans le sinistre royaume de Lupravia, hanté par les esprits des morts sans repos. Après la morsure fatale d'un loup sanguinaire, il se transforme en loup-garou et succombe peu à peu à la sauvagerie. Il lui faut alors découvrir à tout prix le moyen de vaincre le mal qui le ronge puis retrouver forme humaine avant la pleine lune.



Pokémon : la série Les horizons : c'est toi le héros

Kalengula, Catherine
(1972-....)
Hachette Jeunesse

Liko survole Paldea à bord du Brave d'Oliville quand le dirigeable s'écrase au sol. Tandis que Friede s'attelle aux réparations, il part explorer la région avec Rhod. Dans la peau du héros, le jeune lecteur doit faire les bons choix pour élucider les mystères qui entourent les Pokémon.



**Kimi Kimura et la cata
des contes : roman dont
tu es le héros ou
l'héroïne**

Lenoir, H. (1984-....)

Sarbacane

Un roman interactif dans lequel le lecteur est Kimi Kimura, 11 ans, qui doit aider le Père Noël à empêcher la Grande Souris de voler les dents de lait des enfants. Il va falloir voyager de monde en monde pour monter une équipe de super-héros légendaires. Deux choix se présentent : refuser, car le Père Noël n'existe pas, ou accepter la mission.



**Minecraft : le film : le
roman**

Lewman, David (1957-....)

Gallimard-Jeunesse

En traversant un mystérieux portail dans une petite ville de l'Idaho, Henry et ses amis découvrent un monde extraordinaire nommé la Surface. Cet univers cubique, où tout est à construire, est peuplé de dangereuses créatures. La petite bande d'aventuriers tente de survivre dans cet environnement imprévisible. Une novélisation du film Minecraft, lui-même inspiré du jeu vidéo éponyme.



**Sorcel'académie :
l'enquête de Cassy
Clairvoyant : l'énigme
dont tu es le héros-
l'héroïne**

Mialon, Estelle

Poulpe fictions

Dans la peau d'un élève faisant sa rentrée à la Sorcel'académie, le lecteur doit protéger son école des menaces qui planent sur elle en résolvant diverses énigmes.



**Le monde dont tu es le
héros. Les écrans**

Nord, Lilas

Hatier jeunesse

Le maître propose de créer une chaîne de la classe sur les réseaux sociaux. Mais en voyant ses camarades qui se filment en faisant des bêtises et les adultes scotchés à leurs téléphones, le narrateur se demande s'il n'y a pas une meilleure façon d'utiliser les écrans. Une lecture interactive avec l'histoire qui évolue en fonction des choix du lecteur.



La classe dont tu es le héros. Mission pôle Nord !

Nord, Lilas

Hatier jeunesse

La visite scolaire à la patinoire ne se passe pas comme prévu. Le maître s'enfonce dans la glace. Grâce à une combinaison spéciale, le lecteur, qui est le héros de l'histoire, part en mission au pôle Nord pour le sauver. L'enfant fait des choix au fil de l'avancée de sa lecture.



Tu es le héros du royaume d'Hadès

Normandon, Richard
(1974-....)

Larousse

Plongé dans le royaume des enfers, le lecteur doit faire les bons choix et aider Orphée à ramener Eurydice à la surface, chez les vivants. Un roman interactif avec des combats à mener, des énigmes à résoudre et des objets à trouver.



La classe dont tu es le héros. Mission dinos !

Nord, Lilas

Hatier jeunesse

Lors d'une visite des jardins partagés, le maître a disparu après avoir creusé un trou. Dans la peau du héros, le lecteur est propulsé, grâce à sa combinaison spéciale, en pleine période du jurassique avec pour mission de le retrouver. Des choix lui sont proposés au fil de sa lecture.



Je change le monde !. Le racisme

Nord, Lilas

Hatier jeunesse

A l'école, un enfant découvre les comportements racistes de certains de ses camarades et de quelques adultes. Des choix sont proposés au jeune lecteur au fil de l'histoire.



Le monde dont tu es le héros. L'environnement

Nord, Lilas

Hatier jeunesse

Lors d'une sortie scolaire, les élèves militent pour la protection de l'environnement. Une lecture interactive où l'histoire évolue en fonction des choix du lecteur.



Toi, Ulysse et ton Odyssée

Perrier, Pascale (1969-....)

Scrineo

La guerre de Troie est terminée et Ulysse cherche à regagner son île d'Ithaque. Dans la peau du héros, l'enfant résout les énigmes et fait des choix qui influencent le dénouement de l'histoire.



Les p'tits héros de l'Olympe. Ariane et le labyrinthe

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

Fille du roi de Crète, P'tite Ariane accueille sur son île quatorze jeunes Athéniens destinés à être dévorés par l'horrible Minotaure dans le labyrinthe. Elle se prend d'amitié pour l'un d'entre eux, Thésée. Une aventure interactive adaptée aux jeunes lecteurs avec différentes énigmes à résoudre au fil de la lecture.



Les p'tits héros de l'Olympe. Hercule et l'hydre de Lerne

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

Intriguée par la force hors du commun de P'tit Hercule, Héra, la femme de Zeus, le met au défi de tuer l'hydre de Lerne, un monstre immortel aux multiples têtes. Une aventure interactive adaptée aux jeunes lecteurs avec différentes énigmes à résoudre au fil de la lecture.



Les p'tits héros de l'Olympe. Ulysse et le cyclope

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

De retour de Troie, P'tit Ulysse et ses copains font une halte sur île, où ils sont enfermés dans une grotte pleine de fromages. Dans la nuit, des pas lourds se font entendre. Une aventure interactive adaptée aux jeunes lecteurs avec différentes énigmes à résoudre au fil de la lecture.



Les p'tits héros de l'Olympe. Ulysse et le cheval de Troie

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

Le siège de la ville de Troie dure depuis dix ans. P'tit Ulysse et ses amis en ont assez. Sur une idée d'Athéna, ils construisent un immense cheval de bois pour s'y cacher et entrer dans la ville. Une aventure interactive avec différentes énigmes à résoudre au fil de la lecture.



Les p'tits héros de l'Olympe. Pénélope la rusée

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

Pénélope, reine d'Ithaque, attend P'tit Ulysse depuis très longtemps. Elle parvient par de multiples ruses à déjouer les assauts de ses prétendants et à gagner du temps. Un jour, un mendiant débarque sur l'île. Une aventure interactive avec différentes énigmes à résoudre au fil de la lecture.



Les p'tits héros de l'Olympe. Achille l'invincible

Prévot, Pascal (1961-....)
Larousse

P'tit Achille, le plus beau, grand et courageux guerrier selon sa maman, adore les bagarres. Invulnérable depuis qu'il a été plongé dans les eaux du Styx, à l'exception de son talon, car sa mère le tenait par le pied, le garçon ne tarde pas à faire montre de sa vaillance lors de la guerre de Troie. Avec des énigmes à résoudre.



Cluedo : romans policiers. Vol. 3. Course contre la montre pour Rose

Puard, Bertrand (1977-....)
Hachette Jeunesse

Rose et Moutarde font appel à tout leur savoir-faire pour mener l'enquête concernant l'assassinat de Sienne, une jeune pâtissière, tuée alors qu'elle préparait le repas de fin d'année sur le campus Tudor. Les deux détectives ont des doutes sur la véritable cible du meurtrier, ce dernier courant toujours, prêt à mettre son plan à exécution.



Cluedo : romans policiers. Vol. 2. Pervenche passe à l'action !

Puard, Bertrand (1977-....)
Hachette Jeunesse

A la veille d'Halloween, tout le campus Tudor s'est paré de citrouilles, d'épouvantails et de toiles d'araignées. Mais voilà que Mr Sand, le jardinier, est retrouvé mort dans le potager. Le pauvre homme était pourtant apprécié de tous, et en particulier du Club des grands détectives. Avec l'aide d'Olive, Pervenche est déterminée à faire la lumière sur cette sombre affaire.



Le dragon d'or

Punter, Russell
Usborne

En quête du légendaire dragon d'or, Jack et Jade remontent le temps jusqu'en Chine antique. Malheureusement, ils ne sont pas les seuls à rechercher ce trésor. Tout au long de leur aventure, le lecteur les aide en résolvant des énigmes et en observant les illustrations. Avec des indices et les solutions en fin d'ouvrage.



Mène ton enquête. Au château hanté

Ray, Mathilde
Fleurus

Les parents d'Alice viennent d'hériter d'un magnifique château du XVI^e siècle qu'ils veulent revendre en raison de travaux trop coûteux. Leur fille est désespérée car elle est fascinée par les légendes qui entourent le lieu. Aidée de Gabriel, le fils d'un historien local, elle part à la découverte de ses secrets. Une histoire avec des messages codés, des éléments cachés et des énigmes à décrypter.



Le mystère de la momie

Punter, Russell
Usborne

Un scarabée transporte Jade et Jack en 1250 avant J.-C., en Egypte ancienne, pour enquêter sur le réveil d'une momie. Le lecteur doit résoudre des énigmes au fil des pages et prendre les bonnes décisions.



Mène ton enquête. Au temps des samouraïs

Grossetête, Charlotte
Fleurus

Kenzo et sa soeur Sakura rêvent de devenir des samouraïs. Un jour, alors qu'ils viennent de recueillir un jeune ourson, ils aperçoivent le village voisin en flamme. Ils veulent porter secours aux habitants, mais de mystérieux messages les entraînent vers d'autres aventures. Une histoire avec des messages codés, des éléments cachés et des énigmes à décrypter.



Supercaniche et le destructeur sonique

Punter, Russell
Usborne

Le jeune lecteur est invité à résoudre une série d'énigmes pour aider Supercaniche à sauver le monde en contrecarrant le complot diabolique de Finasse Renarde.

Cliquez sur les vignettes pour retrouver les références des ouvrages sur notre catalogue



Les sisters : le roman dont tu es l'héroïne : une soirée d'anniversaire

Bourguoin, Delphine
Livres du Dragon d'or

Les parents de Marine et Wendy vont au cinéma et laissent les soeurs seules pour la soirée d'anniversaire de Marine, qui invite toutes ses amies. Wendy doit les garder et limiter les bêtises, avec l'aide du jeune lecteur.



Mes enquêtes à l'école des détectives. Aventure à Versailles !

Trédez, Emmanuel
(1968-....)
Auzou

Jules, Chloé et leur classe de détectives partent à Versailles pour découvrir le château et son parc. Ils ont pour mission de déchiffrer le code secret utilisé par Louis XIV et ses ministres pour passer de pièce en pièce, dans le but de parvenir au bout du parcours en premier.



Mes enquêtes à l'école des détectives. Plus forts que Sherlock Holmes !

Trédez, Emmanuel
(1968-....)
Auzou

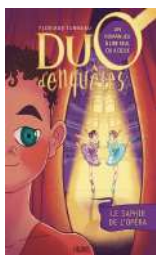
Jules, Chloé et les autres détectives partent découvrir Londres et, surtout, le musée Sherlock Holmes. Là, des objets emblématiques du fameux détective ont disparu. C'est parti pour un jeu de piste à travers la ville.



Mes enquêtes à l'école des détectives. Le parc des dieux

Trédez, Emmanuel
(1968-....)
Auzou

Au cours d'une sortie au parc Mythos, les apprentis détectives découvrent que les dieux ont perdu leurs attributs. Pour venir à leur rescousse, Jules, Chloé et leurs amis répondent aux énigmes du Sphinx ou affrontent la colère de Méduse.



Le saphir de l'Opéra

Turmeau, Floriane
Fleurus

Ancienne étoile de l'Opéra de Paris, Catherine Buffet missionne le pensionnat Schabert pour retrouver un précieux pendentif que lui avait offert son amant à l'apogée de sa carrière. La discrète Arielle surmonte sa timidité pour mener l'enquête. Elle est aidée par Milo, danseur en apprentissage à l'école de l'Opéra. Un roman interactif avec des énigmes à élucider.



Minecraft. Vol. 3. Les épreuves de l'Eden

Davies, Suyi
Hachette Jeunesse

Céci et Téri sont les meilleures amies du monde. Mais quand Téri déménage, Céci se retrouve seule, sans aucun moyen de la rejoindre, jusqu'à ce qu'elle reçoive un mystérieux message de son amie sur sa tablette, l'invitant à la rejoindre sur Minecraft, dans un monde appelé l'Eden. Cependant, pour y accéder, Céci doit réussir trois épreuves et affronter les créatures les plus hostiles du jeu.



Trésor perdu au Louvre

Turmeau, Floriane
Fleurus

Les membres du pensionnat Schabert reçoivent une nouvelle mission. Il s'agit de retrouver un trésor ayant appartenu à Napoléon III qui serait caché dans les murs du Louvre. Noah, l'apprenti détective, se lance dans cette enquête au cœur du musée parisien. Adèle, une collégienne ambitieuse, est également sur les traces du mystérieux trésor. Un roman interactif avec des énigmes à élucider.