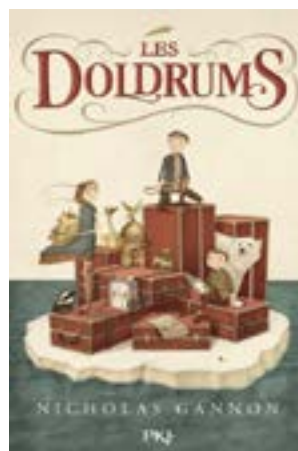
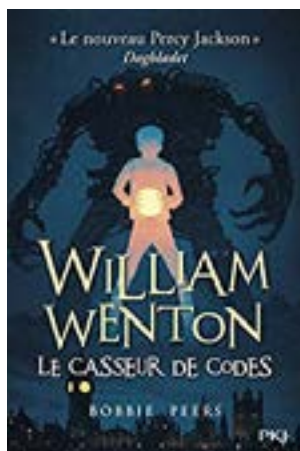




# OPÉRATION CIRCÉ

1 heure pour sauver des livres

## SÉLECTION 9-12 ANS



### Les 5 romans à retrouver

**Fablehaven T1** • Brandon Mull • 9782266243087

**Nevermoor T1** • Jessica Townsend • 9782266280761

**William Wenton T1** • B. Peers • 9782266275804

**Les Doldrums T1** • Nicholas Gannon • 9782266266307

**Les gardiens des cités perdues T1** • Shannon

Messenger • 9782266270663



### Les fausses pistes

**Le Fantôme de la chocolaterie** • D. O'Connell •

9782266323253

**Comme un poisson dans l'eau** • A. Baron •

9782266288491

**Terreur à Smoke Hollow** • K. Arden • 9782266296830

**L'incroyable voyage de Coyote Sunrise** • D. Gemeinhart

• 9782266296281

**Traquées** • S. Beau • 9782266309547

### Les 2 livres qui ont inspiré le PKJeu :

**La mémoire des couleurs** • Stéphane Michaka • 9782266273244

**Deviens #Jeune auteur** • Christopher Edge • 9782266283120



Un jeu littéraire proposé par les éditions Pocket Jeunesse :

9-12 ans ou 13 ans et + • jeu sur table ou jeu de piste

Diffusion - Distribution : Interforum

Contact Relations libraires : contact@comj.fr