

13-17 ANS

LA CMCAS PAYS DE SAVOIE T'OFFRE

UN **LIVRE** OU UN **JEU**





Chèr.e.s bénéficiaires,

La commission jeunesse de votre CMCAS Pays de Savoie a le plaisir d'offrir à vos adolescent.e.s un cadeau pour leur fin d'année scolaire : un jeu ou un livre (voir la liste ci-après) !

À emmener pendant leurs vacances en famille ou en colonies, pour se divertir, grandir et découvrir.

Dans un but d'émancipation et de lâcher prise après l'année scolaire, la CMCAS leur offre également un week-end à Aiguebelette, les 1^{er} et 2 juillet.

Au programme : détente, jeux d'eau, spectacle et soirée DJ.

En espérant que ces deux présents vous satisferont et réuniront le plus grand nombre.

Les professionnel.le.s et élu.e.s de votre CMCAS restent à votre disposition pour toutes questions et inscriptions.



RENSEIGNEMENTS & INSCRIPTIONS

Après de votre Antenne de proximité

06 08 93 05 67

ou sur [Mes Activités](#)

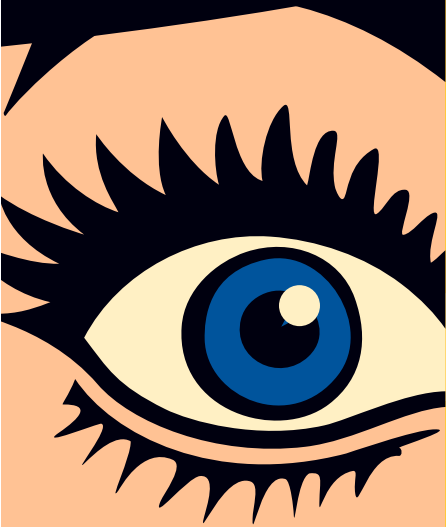
Les membres de la commission jeunesse

Choix du livre / jeu

AVANT LE 2 JUIN

Inscriptions week-end ados

AVANT LE 11 JUIN



LIVRES

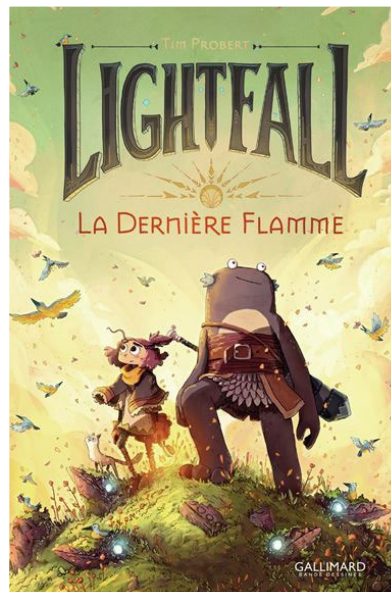
#1 BD • 13 - 17 ANS

LIGHTFALL TOME 1

Tim PROBERT

Dans le monde d'Irpa, Béa vit avec son grand-père, un Cochon-Sorcier fabricant de potions et gardien de la Flamme éternelle. Quand il disparaît mystérieusement, la jeune fille doit surmonter son anxiété maladive pour tenter de le retrouver. Sa rencontre avec Cad, un Galdurien aussi enjoué qu'intrépide, pourrait bien changer le cours de son destin.

Aventure, amitié indéfectible, paysages époustouffants et créatures dignes d'Hayao Miyazaki... le début d'une quête initiatique lumineuse et fantastique !

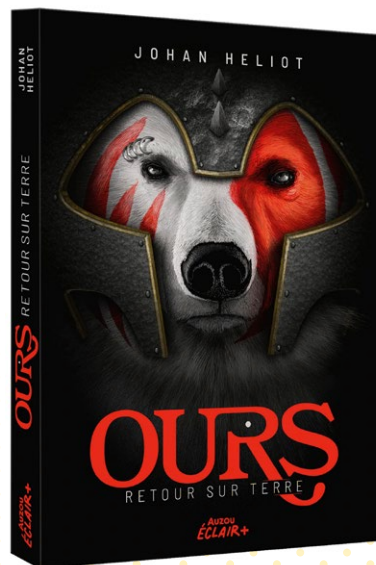


#2 ROMAN SF • 13 - 17 ANS

OURS TOME 1 - RETOUR SUR TERRE

Johan HELIOT

La Terre, dans très longtemps. Dominée par des ours évolués, divisés en clans et en castes, en plein conflit qui risque de dégénérer en véritable guerre... C'est là qu'arrive une nef interstellaire contenant les derniers représentants des humains, après l'échec de la colonisation d'une exoplanète. Trois d'entre eux, Ka-rel, Shi-Ma et Onésine, sont sortis de leur hibernation par Celki, l'IA du vaisseau, qui les envoie en éclaireur sur cette planète dont ils ne connaissent plus rien. Une fois sur Terre, coupés du vaisseau-mère, ils vont devoir naviguer entre les clans des ours qui veulent les utiliser, eux et leur technologie, dans leurs luttes, et essayer de comprendre ce qui s'est passé sur Terre depuis leur départ, pour permettre le retour des hommes et la survie de leur espèce...



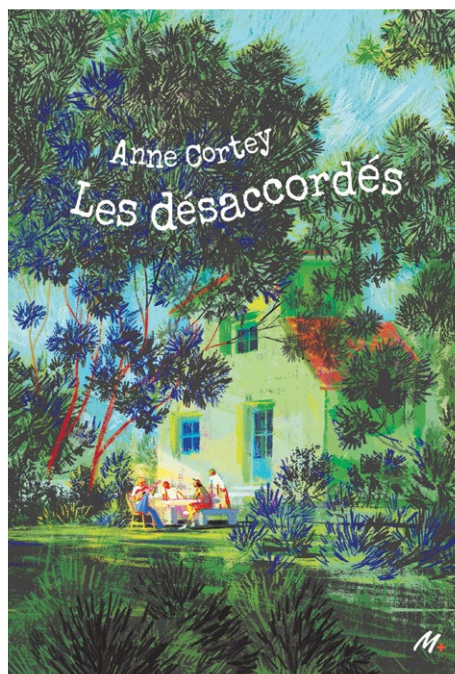
#3 ROMAN • 13 - 17 ANS

LES DÉSACCORDÉS

Anne CORTEY

Dans la vie il faut se battre. Zoé le sait bien en arrivant dans ce nouveau lycée, avec tous ces nouveaux camarades.

À chacun ses manières de se réaliser, contre ses parents, contre la maladie, contre soi-même parfois. Et à chacun ses instruments : un appareil photo pour capter la beauté du monde, un ukulélé pour l'enchanter, un skateboard pour le parcourir. Mais seul, c'est toujours plus difficile. Pour Zoé, le moment est venu de jouer collectif.



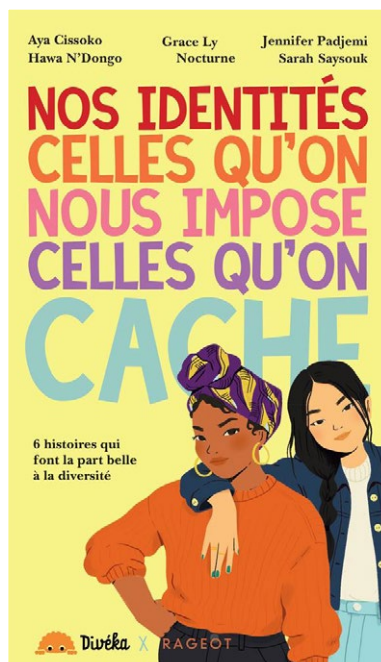
#4 RECUEIL DE NOUVELLES • 13 - 17 ANS

NOS IDENTITÉS, CELLES QU'ON NOUS IMPOSE, CELLES QU'ON CACHE

COLLECTIF

Six autrices, six voix de la diversité, réunies par l'association Diveka et Rageot.

Voici mon identité ! Elle était gommée, bafouée ou méprisée. On m'avait rendue invisible, inaudible. Ma voix éclate ici. À votre tour, faites-entendre la vôtre pour que les diversités jaillissent !



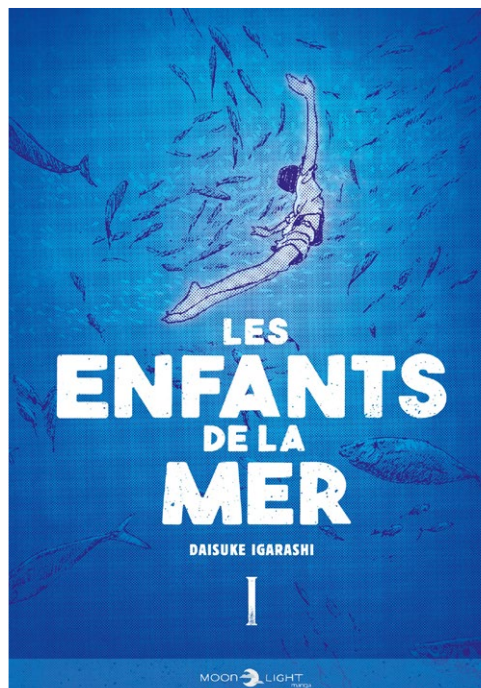
13-14 ans :

#5 MANGA • 13 - 17 ANS

LES ENFANTS DE LA MER TOME 1

Daisuke IGARASHI

Ruka, une collégienne éprise de liberté, vit au bord de la mer. Pendant les vacances d'été, elle fait la connaissance de deux garçons, Umi et Sora, qui ont été élevés par des Dugongs, des mammifères marins menacés de disparition. Quand ils nagent dans la mer, ils donnent l'impression de voler et parfois se mettent à briller. Qui sont réellement ces deux garçons fascinants ?





JEUUX

#6

À PARTIR DE 8 ANS

1 À 4 JOUEURS

25 MINUTES DE PARTIE

AKROPOLIS

Au cœur de l'antique Méditerranée, des cités rivales cherchent à s'attirer richesse et gloire.

Les plus talentueux architectes de la Grèce antique s'attèlent à la tâche. Habitations, temples, marchés, jardins, casernes... Autant de quartiers qui permettront à votre ville de croître et se démarquer. Mais vos constructions doivent respecter une certaine harmonie et des règles bien précises pour espérer voir grimper le prestige de votre cité.

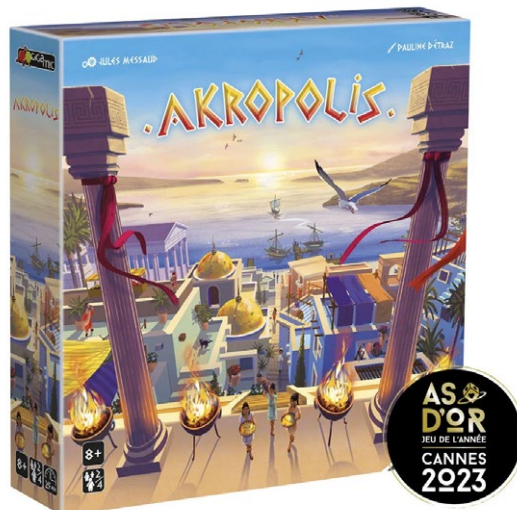
La pierre reste le nerf de la guerre. Prenez soin de disposer de suffisamment de carrières et n'oubliez pas de construire en étage pour élever votre cité vers les cieux.

Akropolis est l'As d'Or 2023 dans la catégorie Famille.

Les [+]

[+] *Akropolis est un jeu stratégique de pose de tuiles, mais reste accessible à la famille ou à une expérience ludique naissante : ses 25 minutes de partie confèrent au jeu un format court qui sera apprécié de tous.*

[+] *Une possibilité de jouer en solo.*

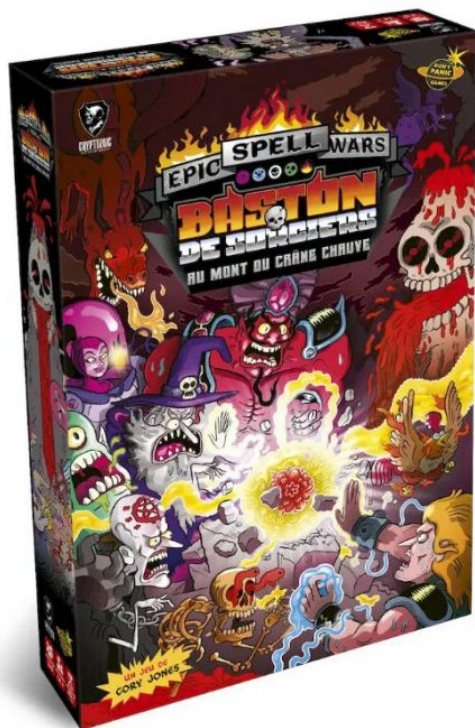


#7

À PARTIR DE 12 ANS
2 À 6 JOUEURS
45 MINUTES DE PARTIE

EPIC SPELL WARS BASTON DE SORCIERS AU MONT DU CRÂNE CHAUVÉ

Epic Spell Wars est un jeu de cartes humoristique décrivant une bataille entre plusieurs magiciens plus loufoques les uns que les autres. Le jeu consiste principalement à créer des sorts combinés en trois parties afin d'envoyer vos opposants dans l'au-delà !



Les [+]

- [+] *Ce jeu rentre dans une gamme de jeux de confrontation souvent appréciés par le public adolescent pour leur caractère ultra-compétitif (Munchkin, Exploding Kittens, Smile Life, etc.).*
- [+] *Son style graphique façon BD à la « Rick & Morty ».*
- [+] *Son aspect théâtral, démesuré et parodique.*



#8

À PARTIR DE 10 ANS
2 À 6 JOUEURS
10 MINUTES DE PARTIE

KITES

Votre but dans Kites est simple : Réussir à aller au bout du paquet de cartes général et de vos mains respectives avant que l'un des sabliers arrive à son terme.

C'est à une vraie course contre le sable que vous allez prendre part ici, car dès qu'un sablier est retourné une première fois, il devient actif jusqu'à la fin de la partie. Et votre objectif commun est donc de prolonger «la vie» de chaque chronomètre en les retournant sur leur autre face au moment opportun.

Les [+]

- [+] *Kites est un jeu d'une catégorie généralement appréciée : les jeux de coopération. C'est un format fédérateur, basé sur l'entraide et la résolution commune de problématiques.*
- [+] *C'est un jeu de rapidité, de vivacité et d'acuité visuelle.*
- [+] *Le jeu s'explique aussi vite qu'il se joue, et possède un contenu facilement transportable.*

