

## L'actu du jour

### Un jeu et des livres pour s'amuser, trembler et apprendre

Des licornes, des fantômes et un cerveau qui n'en fait qu'à sa tête... Voici une sélection culturelle pour des vacances bien remplies. Impossible de s'ennuyer !



BD

Un remède à la malédiction



**Sept personnages, tous frappés d'une malédiction**, font équipe pour rejoindre Jérusalem et se libérer de leur sort. Au sein de cette troupe, des humains, mais également des animaux, vont te raconter comment ils se sont retrouvés **transformés en fantômes**... De l'aventure et une pointe d'humour pour ce récit trépidant prévu en 2 tomes ! Une BD plutôt à partir de 11 ans.

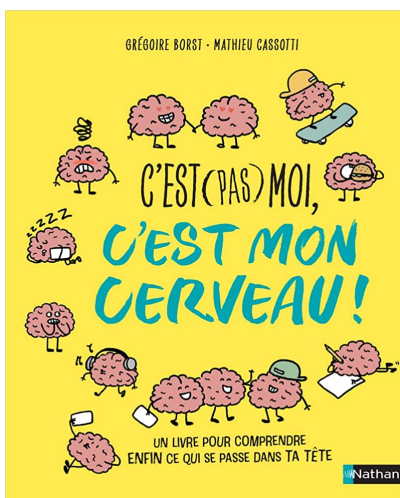
**1jour1actu a aimé :**

- **L'histoire** très intrigante, originale et pleine de rebondissements.
- **Les chouettes illustrations** colorées d'Alexander Utkin (*La Princesse guerrière*, c'est de lui !)

*The Ex-People, tome 1*, de Stephen Desberg et Alexander Utkin, édité par Grand Angle.

**DOCU**

**Ton cerveau, le boss**



Voici le guide parfait pour **plonger au cœur de ton cerveau d'ado ou de préado**. Une sorte de décodeur, qui va

t'aider à comprendre ces émotions bizarres qui t'assaillent ou ces comportements qui ont le chic d'agacer tes parents. Car voilà : c'est lui, le cerveau, qui est derrière tout ça. C'est le boss ! Comprendre ce qu'il aime, ce qu'il déteste, ce dont il a besoin, etc., va te surprendre et t'aider, sans doute aussi, à trouver les bons arguments pour répondre aux reproches des adultes !

**1jour1actu a aimé :**

- **Le sujet** : connaître celui qui décide tout pour nous, le cerveau, est une grande force. Même s'il s'adresse aux plus grands d'entre vous, ce petit livre décortique cette fascinante machine à penser, rêver, marcher, ressentir, etc., bien supérieure à n'importe quel ordinateur.
- **Les ateliers pratiques** : pour comprendre ce qui se passe dans ta tête, rien de mieux que la pratique ! Pour cela, chaque chapitre est enrichi de tests et de jeux simples et efficaces.
- **Les illustrations** : sympas, elles apportent leur pointe d'humour. Et ça aussi, le cerveau adore !

**C'est (pas) moi, c'est mon cerveau !**, de Grégoire Borst et Mathieu Cassotti, édité par Nathan.

**JEU**

**Trouve la licorne !**



Cabo, c'est un petit jeu de bluff et d'observation. Avec les 4 cartes posées face cachée devant toi, il va te falloir **marquer le moins de points possible**. Tu vas pouvoir regarder secrètement des cartes, en remplacer, en échanger avec tes adversaires pour atteindre ton but. **Si tu vois la licorne, ne dis rien** et essaie de la mettre dans ton jeu... : elle vaut 0 point !

Une fois la partie finie, tu voudras forcément en faire une autre pour essayer d'attraper 2 licornes...

**1jour1actu a aimé :**

- **La miniboîte** en métal, facile à emporter.
- **Les illustrations** « choupi ».
- **La licorne !**

**C'est pour qui** : à partir de 8 ans

**On y joue à combien ?** 2 à 5 joueurs

**Ça dure combien de temps ?** 20 minutes environ

**Cabo**, de Melissa Limes et Mandy Henning, illustré par Agus Muqith, édité par Origames.

**[Consulter cet article sur le site 1jour1actu.com](https://www.1jour1actu.com)**