CRÉE TON MONSTRE DES ÉCRANS



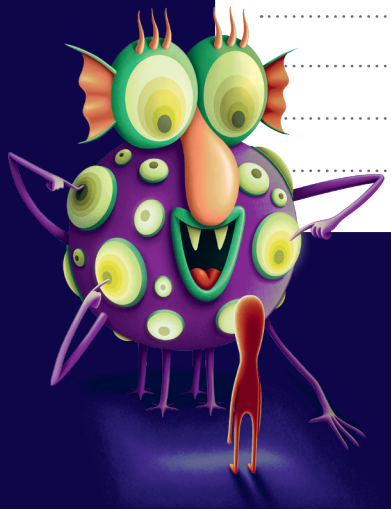
Ils étaient onze. Avec ce livret, tu vas créer le douzième (et tout ça en évitant de te faire dévorer).

TON MONSTRE

Quelque part dans l'Otrekoté — ce monde électrique et terrifiant qui se cache derrière tes écrans — un monstre attend que tu l'inventes. Prends du papier et un stylo et réponds à ces questions. Mais attention… ne réfléchis pas trop avant d'écrire tes réponses. Les monstres détestent attendre et détestent encore plus qu'on réfléchisse.

1 **Où vit-il ?** Dans ton téléphone, ta tablette, ta console de jeux, ton ordinateur, ta télé… ? Rappelle-toi : nos monstres peuvent vivre derrière n'importe lequel de tes écrans.

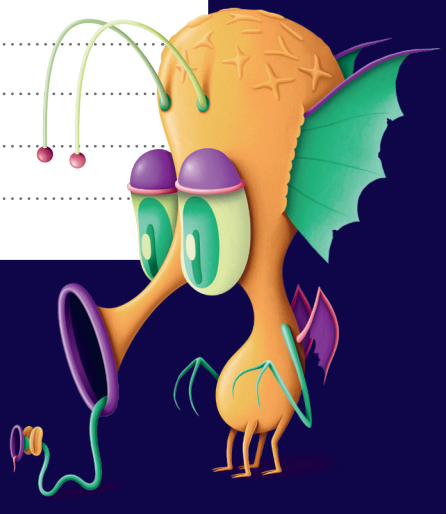
2 **Quel genre de misère va-t-il te faire ?** Est-ce qu'il va liquéfier ton cerveau ? Manger ta langue ? Te paralyser complètement ? Ou te faire disparaître avec lui dans l'Otrekoté pour l'éternité ? Les monstres, ça fait toujours des trucs monstrueux. C'est dans leur nature.



3 **Donne-lui un nom.** Un nom qui dit bien ce qu'il fait, comme Dorjamè qui ne te laisse pas dormir, ou Gobmo qui mange les mots directement dans ta bouche avec sa grande langue dégoûtante. Un monstre sans nom, c'est comme une soupe sans yeux de crapaud qui flottent dedans.

4 **Parle-nous de son aspect physique.** Est-ce qu'il est tout mou, salement gluant, terriblement poilu, dangereusement électrique ? Combien d'yeux a-t-il ? Combien de tentacules, de mains, de jambes et de dents qui lui poussent sur la tête à la place des cheveux ? (Réponse minimum acceptée : beaucoup.)

5 **Décris son odeur et son cri de guerre**. Tous les monstres des écrans puent et hurlent. C'est dans le règlement.



SES SECRETS

Dans l'Otrekoté, tout se sait. Voici ce qu'il te reste à découvrir sur ta créature — avant qu'elle ne découvre tous tes secrets à toi.

1 **Comment t'attrape-t-il ?** Avec sa langue ? Avec ses griffes ? Avec ses crocs ? Ou tout simplement avec un filet de bave collante qu'il enroule autour de toi comme une corde ? Plus c'est dur de lui échapper, plus ton monstre sera digne de ses onze camarades.

2 **C'est quoi, son caractère ?** Colérique, impatient, menteur, glouton, prétentieux, paresseux — ou tout ça à la fois, la sale bête.

3 **Quelle est sa plus grande peur ?** Oui, même les monstres ont peur. Mais ne leur dis pas que c'est moi qui te l'ai dit.

4 **Quel est son point faible ?** Que peut-on faire pour le faire disparaître… ou le faire exploser comme un sac de slime trop mou ? Note-le bien. Ça va servir.

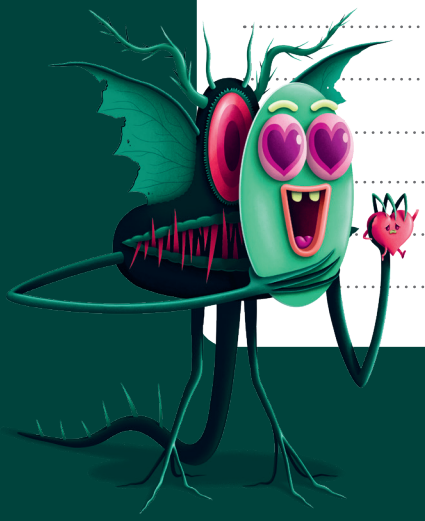
5 **Qui est son meilleur ami et son pire ennemi parmi les onze monstres du livre ?** (Même dans l'Otrekoté, il y a des problèmes de cantine.)



À L'ATTAQUE !

**Ça y est. Ton monstre existe. Il ouvre les yeux (tous ses yeux !).
Il renifle. Il se glisse vers ton écran. Et devine quoi :
il va en sortir pour T'ATTAQUER.**

Écris ou dessine le combat que tu vas livrer contre lui !
T'inquiète. Tu gagnes toujours. Ce qu'il faut que tu nous dises,
c'est comment tu l'as renvoyé, défait et pleurant, dans l'Otrekoté.



CONCOURS !

Photographie ton monstre et envoie-le
à l'adresse evalcauda@lamartiniere.fr.

Le plus terrifiant deviendra le héros d'une
aventure écrite par Gary Ghislain en personne.
(Gary adore les monstres. Le tien ne lui fera
même pas peur. Enfin... presque pas.)

Alors, à tes stylos et à bientôt!



Retrouve toutes les astuces
pour combattre les monstres des écrans
dans le livre
Qui se cache derrière tes écrans ?
de Gary Ghislain et Nicolas Barome Forgues.

Lève les yeux · SEUIL JEUNESSE · m_nstr_ · CNL CENTRE NATIONAL DU LIVRE