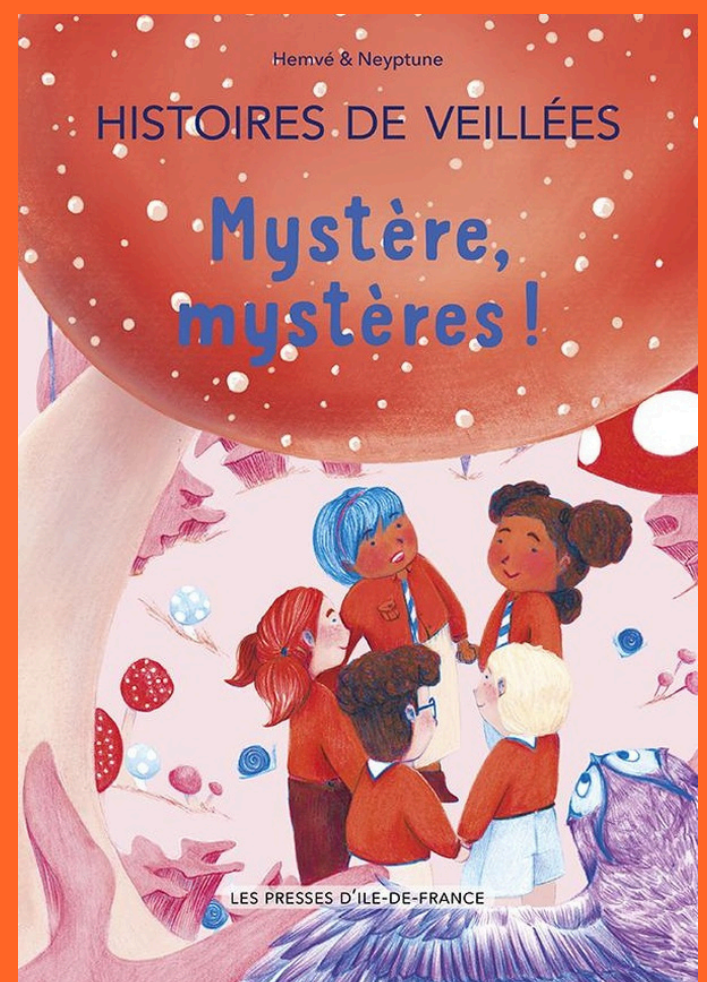
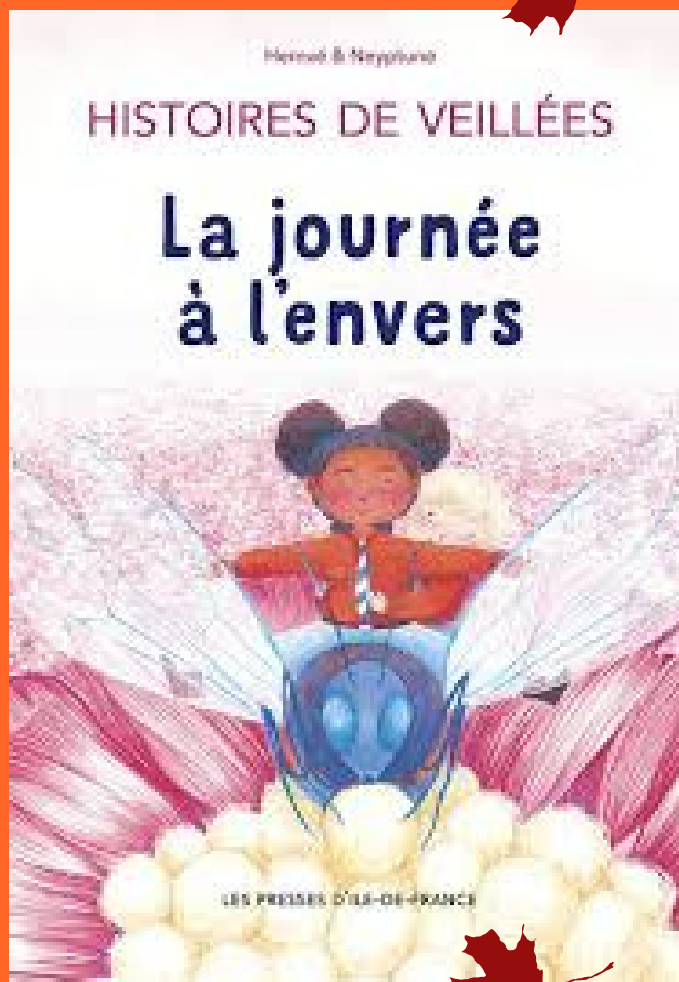
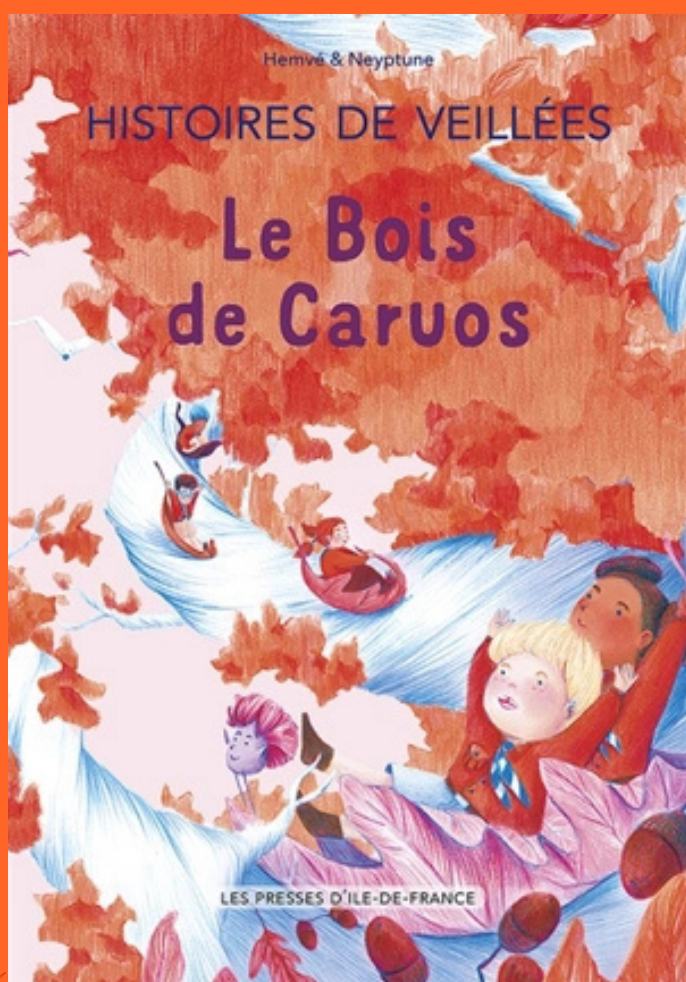


DOSSIER DE PRESSE

NOUVELLE COLLECTION JEUNESSE
DES PRESSES D'ÎLE DE FRANCE
"HISTOIRES DE VEILLÉES"
pour les 3 à 7 ans



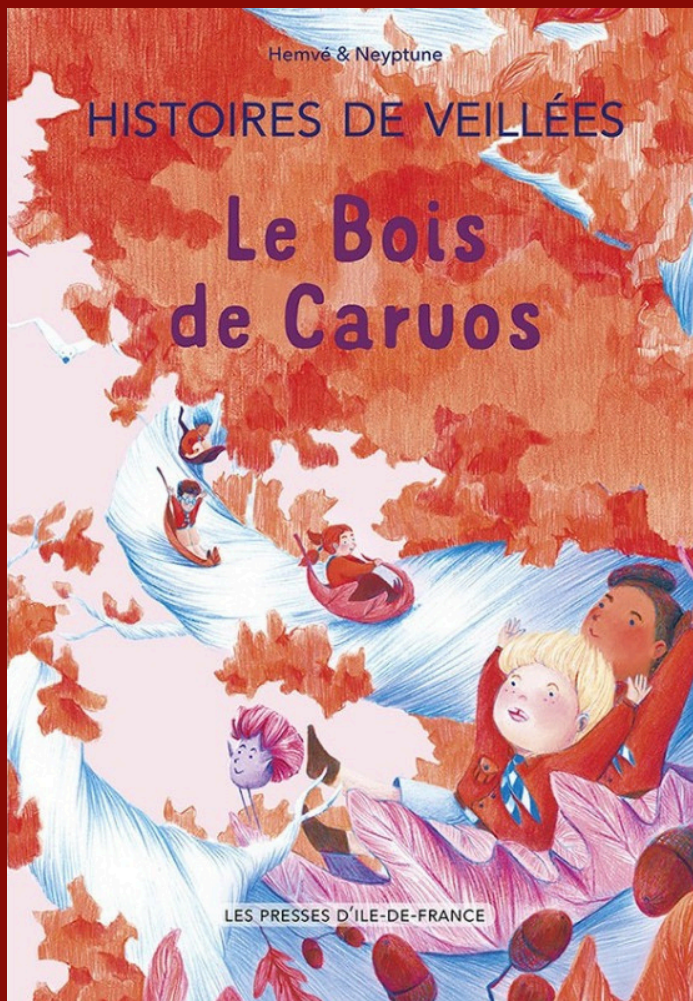
CONTACT PRESSE :
guilaine_depis@yahoo.com
06 84 36 31 85

La Balustrade de Guilaine Depis
vous propose de novembre 2024 à janvier 2025 :

LA NOUVELLE COLLECTION JEUNESSE "**HISTOIRES DE VEILLÉES**"
créée par Les Presses d'île de France

AVEC LE **JEU-CONCOURS DE NOËL "THÉO, MYLA ET VOUS"**
(règlement sur la page concours dédiée)

AMITIÉ - ENTRAIDE - PATIENCE



PARUTION "**LE BOIS DE CARUOS**"
LE 24 OCTOBRE 2024 - 14,90 €

Dés
3 ans

Théo, sa grande soeur Myla et leurs amis sont réunis lors d'une veillée scoute. Ils se retrouvent entraînés par le sylphe Blogane dans une aventure extraordinaire sur les traces du bois de Caruos, un lieu magique qui doit redonner toute sa force au roi Feu, qui se déperit peu à peu. Les prodigieux animaux de cette forêt magique vont aider ce petit monde à sauver le roi. Grâce à leur courage, leur ingéniosité et leur amitié, Théo va prendre confiance en lui et s'ouvrir aux autres.



A VENIR : "**LA JOURNÉE À L'ENVERS**" 17/02/25
ET "**MYSTÈRE, MYSTÈRES !**" 14/04/25

HEMVÉ

Sa jeunesse a été rythmée par l'exploration d'univers littéraires éclectiques (de Harry Potter à Murakami, du Seigneur des Anneaux à Le Clézio). En parallèle de sa carrière d'ingénieur, il a voulu créer ses propres univers, alors il a écrit des nouvelles, puis des romans.



NEYDA OMAR, ALIAS NEYPTUNE

Illustratrice et peintre française, titulaire d'un diplôme d'architecte, puis graphiste, le dessin est son fil rouge, son mode d'expression. (...) Neyda tente de rompre les codes picturaux connus afin d'inciter l'intérêt et le dialogue.



Contact presse : guilaine_depis@yahoo.com / 06 84 36 31 85

TOME 1 :

LE BOIS DE CARUOS



Histoire de Veillées, Tome 1, Le bois de Caruos

Un album jeunesse de Neyptune (illustratrice) et Hemvé (auteur des textes)

Caractéristiques principales :

- Une série d'albums destinée à un jeune public à partir de 3 ans ;
- Il s'agit de transporter l'enfant dans un monde onirique où les aventures entre amis et la nature, ici le monde de la forêt, tiennent une place prépondérante ;
- Une histoire ponctuée de personnages et lieux mythiques : le sylphe Blogane à l'apparence d'une fleur, le roi Feu, le grand arbre, un cerf magique ;
- Rayon : albums jeunesse ; à partir de 3 ans



BREF RÉSUMÉ :

Réunis lors d'une veillée scoute, Théo, sa grande sœur Myla et leurs amis sont entraînés par le **sylphe** Blogane dans une aventure extraordinaire.

Ils partent tous ensemble à la recherche du **bois de Caruos**, un bois magique qui doit redonner toute sa force au roi Feu qui dépérit petit à petit. Sans **roi Feu**, tous les feux de veillées risquent de s'éteindre.

Au cours de leur périple, les jeunes amis seront aidés par des **animaux du monde magique** : un cerf aux bois prodigieux, des oiseaux bienveillants. Grâce à leur ingéniosité, à leur courage et leur amitié, les enfants sauront sauver ensemble le roi Feu.

Et Théo qui était timide, devient grâce à son aventure dans le monde magique plus confiant et ne craint plus de s'amuser avec les autres enfants.

À PROPOS DES AUTEURS

Neyptune est une illustratrice connue pour sa série d'aquarelles d'oiseaux bleus. Grâce au dessin, Neyptune s'épanouit dans l'expression de ses pensées.

Hemvé est attiré depuis son plus jeune âge par les livres et les mots. Il continue d'interroger les rapports entre l'humain et la réalité et s'intéresse aux récits fantastiques.

DÉTAILS DU PRODUIT



Les Presses d'Ile-de-France
Les éditions des Scouts et Guides de France
laboutiqueduscoutisme.com

Office le 24/10/24

Prix public : €14.90 TTC

ISBN : 978-2-7088-8210-2

Taille : 22 x 27 cm

Pages : 40 pages

TOME 2 : LA JOURNÉE À L'ENVERS



Hemvé et Neyptune
*Histoire de Veillées,
Tome 2, La journée à l'envers*

Un album jeunesse de Hemvé (auteur des textes) et Neyptune (illustratrice).

Caractéristiques principales :

- Une série d'albums destinée à un jeune public à partir de 3 ans ;
- Il s'agit de transporter l'enfant dans un monde onirique où les aventures entre amis et la nature, ici le monde de la forêt, tiennent une place prépondérante ;
- Une histoire ponctuée de personnages et lieux mythiques : le sylphe Kawane à l'apparence d'une touffe d'herbe, l'arbre magique, le roi Feu, etc. ;
- Rayon : albums jeunesse ; à partir de 3 ans



BREF RÉSUMÉ :

La petite Myla veut être cheftaine. En utilisant la magie du grand arbre, elle veut inverser l'ordre des choses pour arriver à ses fins.

Seulement, rien ne se passe comme prévu. De nouvelles aventures attendent nos amis, qui se retrouvent miniaturisés, à la merci des insectes.

Mais contrairement aux apparences, les petites bêtes de la forêt s'avèreront de précieux alliés. Que ce soit à dos de fourmi ou transportés par des abeilles, un voyage extraordinaire attend les enfants pour rentrer sains et saufs dans leur monde.

[Retrouvez le Tome 1](#)



À PROPOS DES AUTEURS

Neyptune est une illustratrice connue pour sa série d'aquarelles d'oiseaux bleus. Grâce au dessin, Neyptune s'épanouit dans l'expression de ses pensées.

Hemvé est attiré depuis son plus jeune âge par les livres et les mots. Il continue d'interroger les rapports entre l'humain et la réalité et s'intéresse aux récits fantastiques.

DÉTAILS DU PRODUIT



Les Presses d'Ile-de-France
Les éditions des Scouts et Guides de France
laboutiqueduscoutisme.com

Date d'office : 17/02/2025

Prix public : €14.90 TTC

ISBN : 978-2-7088-8211-9

Taille : 22 x 27 cm

Pages : 40 pages

TOME 3 : MYSTÈRE, MYSTÈRES !



Hemvé et Neyptune
Histoires de Veillées,
Tome 3, Mystère, mystères !

Un album jeunesse d'Hemvé (auteur des textes) et Neyptune (illustratrice).

Caractéristiques principales :

- Une série d'albums destinée à un jeune public à partir de 3 ans ;
- Il s'agit de transporter l'enfant dans un monde onirique où les aventures entre amis et la nature, ici le monde de la forêt, tiennent une place prépondérante ;
- Une histoire ponctuée de personnages et lieux mythiques : le sylphe Yzô, synonyme de sagesse, l'arbre magique, le roi Feu, etc. ;
- Rayon : albums jeunesse ; à partir de 3 ans

BREF RÉSUMÉ :

C'est bientôt la fin de l'année. Myla, Théo et leurs amis se retrouvent pour une dernière veillée.

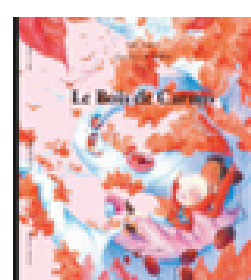
Marie a l'air triste, et ses amis ont l'impression qu'elle leur cache quelque chose...

De mystérieux signes tracés à la craie conduisent les enfants au seuil du grand arbre. Un hibou les met en garde : les apparences sont parfois trompeuses.

Une forêt pleine de surprises attend les enfants dans cette nouvelle aventure !



Retrouvez le Tome 1.....et le tome 2



À PROPOS DES AUTEURS

Neyptune est une illustratrice connue pour sa série d'aquarelles d'oiseaux bleus. Grâce au dessin, Neyptune s'épanouit dans l'expression de ses pensées.

Hemvé est attiré depuis son plus jeune âge par les livres et les mots. Il continue d'interroger les rapports entre l'humain et la réalité et s'intéresse aux récits fantastiques.

DÉTAILS DU PRODUIT

 Les Presses d'Ile-de-France
Les éditions des Scouts et Guides de France
laboutiqueduscoutisme.com

Date d'office : 14/04/2025

Prix public : €14.90 TTC

ISBN : 978-2-7088-8212-6

Taille : 22 x 27 cm

Pages : 40 pages

PLANNING DES OFFICES



Histoires de Veillées, tome 1, le bois de Caruos


disponible en librairies depuis le 24 octobre
2024 notamment à la boutique du scoutisme
<https://www.laboutiqueduscoutisme.com/accueil/5495-histoires-de-veillees-tome-1-le-boiscaruos-9782708882102.html>



Histoires de Veillées, tome 2, la journée à l'envers



en vente dans les librairies dans le courant
du mois de février 2025.



Histoires de Veillées, tome 3, Mystère, mystères !

en vente dans les librairies dans le courant
du mois d'avril 2025.



HEMVÉ

Dès ma petite enfance, mes parents instituteurs m'abreuyaient des récits que recelaient les livres de contes, *Les Belles Histoires* ou les *J'aime Lire*. Leur imaginaire m'a beaucoup marqué, et cette passion pour la littérature a grandi avec moi : collection *Chair de Poule*, œuvre de Marie-Aude Murail, *Harry Potter*, *Seigneur des Anneaux*, Murakami, Philip K. Dick, Nicolas Bouvier, J. M. G. Le Clézio... ma jeunesse a été rythmée par l'exploration de ces univers éclectiques.

Puis, en parallèle de ma carrière d'ingénieur, j'ai voulu créer mes propres univers, alors j'ai pris la plume et j'ai écrit, des nouvelles d'abord, puis des romans.

En 2019, j'ai collaboré pour la première fois avec Neyptune afin qu'elle illustre un recueil de mes nouvelles imprimé de façon confidentielle.

En 2020, suite à un désir commun, nous avons commencé à imaginer ensemble des albums pour la jeunesse, dont certains sont encore en cours d'illustration et devraient bientôt voir le jour.

La collection des *Histoires de Veillées* marque officiellement notre première publication conjointe.

MATTHIEU VARAUT

Biographie et bibliographie données à titre informatif, car je souhaite séparer mes noms de plume Hemvé (pour les albums jeunesse) et Matthieu Varaut (pour les romans et nouvelles).

Si Matthieu Varaut est ingénieur dans le domaine des transports publics, ses voyages préférés restent ceux que procure la littérature. De la plume poétique de Murakami aux univers torturés de Philip K. Dick en passant par les chroniques de Nicolas Bouvier, nul récit ne parvient à assouvir sa soif d'évasion. Alors il décide de prendre la plume et d'écrire lui-même ses histoires, d'abord des nouvelles publiées en ligne, puis des romans.

Son premier, *La lisière de l'ombre*, aux éditions L'Alchimiste, est sorti en février 2023. Récit initiatique, fable existentielle, il reprend les thèmes qui lui sont chers de mémoire collective et de rapport à la réalité.

Avant 2023 : plusieurs dizaines de nouvelles publiées sur internet, qui ne sont plus accessibles suite à différentes refontes.

2023 : publication de *La lisière de l'ombre* aux éditions L'Alchimiste, roman initiatique/SF. 2024 : publication de *Une vie pour une vie* (nouvelle adulte) et de *Et toi, t'as quel âge ?* (nouvelle 6-8 ans) chez Short Editions.



BIOGRAPHIE NEYDA OMAR, ALIAS NEYPTUNE

Neyda est une illustratrice et peintre française basée à l'orée du Bois de Vincennes.

Titulaire d'un diplôme d'architecte, puis graphiste, le dessin est son fil rouge, son mode d'expression, comme peuvent être les mots pour d'autres.



Depuis 2022, les créations de Neyda mettent en scène des compositions qui montrent des sujets initialement colorés, et les révèlent différemment au travers du prisme qu'est la couleur bleue, et la distorsion des échelles en utilisant tous les types de médiums traditionnels.

Elle illustre les textes et les idées qui nourrissent sa vision mélancolique d'une nature qu'elle s'inquiète de voir s'essouffler jour après jour. En effet, la faune et la flore nous touchent tous, à la campagne comme en ville, indépendamment des couleurs, des religions, des milieux sociaux. Ils sont le poumon de notre planète commune.

Neyda s'adresse aux enfants de tous âges et tente de rompre les codes picturaux connus afin d'inciter l'intérêt et le dialogue.

Un retour à l'âge des « pourquoi ? » Pourquoi des plantes bleues et pas vertes ? Pourquoi pas. Peut-être que dans les derniers instants de cette planète le vert ne sera plus ?

Histoires de Veillées est son premier album jeunesse et sa première expérience d'illustratrice de livre.

A L'ATTENTION DES PARENTS ET DES ENSEIGNANTS
D'ÉCOLES MATERNELLES ET DE CP-CE1
(ENFANTS DE 3 À 7 ANS)

JEU-CONCOURS "THÉO, MYLA ET VOUS"



DE NOËL LANCÉ PAR LES
PRESSES D'ÎLE DE FRANCE !

A l'occasion du lancement de leurs premiers livres jeunesse destinés aux 3-7 ans, les Presses d'Île de France proposent à tous les enfants de participer à un concours d'imagination : après avoir lu le premier tome de cette nouvelle collection, fruit de la collaboration entre l'auteur Hemvé et l'artiste dessinatrice Neyptune, les jeunes de 3-7 ans doivent se montrer créatifs et écrire, sinon dicter à leurs parents, une idée de scénario reprenant les mêmes personnages que dans "Le Bois de Caruos" entraînés dans une nouvelle aventure.

L'ensemble de l'histoire devra tenir sur une page A4
et être envoyé par mail à guilainedepis75006@gmail.com

Les meilleurs textes, les plus originaux, respectant nos valeurs humanistes, seront lus et/ou racontés par les enfants eux-mêmes accompagnés de leurs parents lors de la remise du Prix au lauréat.

Le samedi 18 Janvier 2025, de 16 à 19h à la Librairie Libres Champs
18 rue Le Verrier 75 006 Paris partenaire de l'événement.

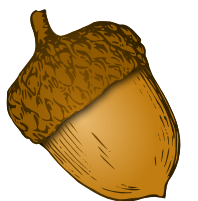
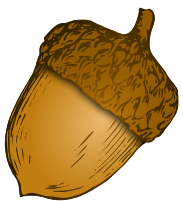
Le lauréat sera désigné par le jury constitué de l'équipe des Presses d'Île de France à l'origine de cette nouvelle collection jeunesse "*Histoire de veillées*".
Il remportera une oeuvre de Neyptune ainsi que la visite du Château de Jambville qui abrite le centre d'activités des scouts et guides de France.

Un verre de l'amitié et quelques chocolats
permettront à tous de passer un bon moment, un peu en amont de Noël.

Tout le monde est le bienvenu, croyants ou non.
Le concours "Théo, Myla et vous" se veut inclusif,
créateur de lien social et apporteur de rêves.

RAPPEL DES CONDITIONS DE PARTICIPATION :

- 1 Jeu-concours ouvert aux enfants de 3-7 ans.
- 2 Avoir lu (ou s'être fait lire) le tome 1 "Le Bois de Caruos" disponible sur [La boutique du scoutisme](#), [FNAC](#), [La Procure](#)...
- 3 Être disponible (au moins par Zoom ou téléphone) :
le 18 Janvier 2025, de 16 à 19h à la Librairie Libres Champs



Contact presse : guilaine_depis@yahoo.com / 06 84 36 31 85

COUVERTURE MÉDIATIQUE

COUP DE COEUR DE LA LIBRAIRIE LA PROCURE



LA LIBRAIRIE LA PROCURE





Emission "En quête de sens" de Marie-Ange de Montesquieu
sur Radio Notre Dame
diffusée le 27 novembre 2024

avec Matthieu Varaut (le vrai nom de "Hemvé auteur du livre" *Le Bois de Caruos*) pour parler de la collection "*Histoires de veillées*" sur le thème

Et si partir à l'aventure nous rendait plus forts dans les épreuves ?

face à

Antoine de Suremain, aventurier et réalisateur, il fait partager à ses 150 000 followers sa passion pour le patrimoine naturel français sur son compte Tiktok. Antoine explore aussi la France dans son émission "*Antoine l'Aventure*" sur Canal + Kids. Il a enfin publié *Marche au désert sur le chemin de Saint Guilhem* (Éd. Salvator)

et

à Gérard Guerrier, ingénieur accompagnateur en montagne il a traversé avec son épouse mes Aloes à pied. Il a écrit de nombreux ouvrages dont *Éloge de la peur - à l'usage des aventuriers et des baroudeurs du quotidien* (Éd. Paulsen)

Réécoutez ici

RADIO
NOTRE
DAME



HISTOIRES DE VEILLÉES :

Histoires de Veillées : Une trilogie enchantée pour les tout-petits, loin du tout

Par Yves-Alexandre Julien



Après le lancement du captivant premier tome *Le Bois de Caruos*, les enfants pourront bientôt découvrir deux nouvelles aventures : *La Journée Mystère à l'Envers* le 17 février 2025, et *Mystère, Mystères* le 14 avril 2025. Éditée par les Presses d'Île-de-France, cette série éveillera la curiosité des jeunes lecteurs tout en les guidant à travers des récits riches en enseignements et en merveilles visuelles.

À une époque où les écrans captent une attention croissante, cette collection de bandes dessinées jeunesse propose une alternative audacieuse. Avec ses intrigues fantastiques et ses personnages attachants, elle célèbre des valeurs universelles comme le courage, l'amitié et la découverte. Les héros, Théo et Myla, grandissent à travers des aventures empreintes de magie et de mystères.



DES HISTOIRES POUR NOURRIR L'IMAGINAIRE

Chaque tome plonge les jeunes lecteurs dans des univers où la nature, l'aventure et l'entraide remplacent la digitalisation omniprésente. À travers leurs périples, Théo, Myla et leurs amis découvrent des mondes invisibles, rencontrent des créatures fantastiques et apprennent des leçons essentielles pour grandir. Ces récits célèbrent le courage et la curiosité, rappelant que le véritable pouvoir réside dans l'imagination et l'exploration.

POURQUOI LIRE CETTE COLLECTION ?

Les aventures de Théo et Myla ne se contentent pas de stimuler l'imagination. Elles abordent aussi des thèmes profonds et inspirants. Chaque tome invite les lecteurs à s'interroger : que signifie grandir ? Quelles sont les valeurs essentielles de l'amitié ? Que peut nous enseigner la nature sur nous-mêmes ?

Cette collection incite les enfants à voir au-delà des apparences et à explorer un monde riche de mystères. Une invitation rafraîchissante à poser les écrans et à redécouvrir la richesse du réel.

DES ALBUMS QUI ÉVEILLEN ET ACCOMPAGNENT

Loin des distractions numériques, *Histoires de Veillées* offre une expérience immersive avec des récits concis, des illustrations vibrantes et des valeurs intemporelles comme l'entraide et la sincérité. Destinée aux enfants dès trois ans, la série propose des histoires riches en symboles, peuplées de créatures extraordinaires et bienveillantes.

Dans *Le Bois de Caruos*, Théo rêve de camper avec sa grande sœur Myla. Mais cette veillée au coin du feu prend une tournure magique : il doit sauver le Roi Feu, une figure mythique incarnant l'esprit des feux de camp. Guidé par le sylphe Blogane, Théo traverse une forêt peuplée de créatures fantastiques et apprend à surmonter ses peurs et à faire preuve de courage. Ce premier tome introduit un univers enchanteur où la nature dévoile ses secrets à ceux qui savent écouter.

« LA JOURNÉE À L'ENVERS » : UNE AVENTURE RENVERSANTE

Dans ce deuxième tome, Théo, Myla et leurs amis sont miniaturisés et découvrent un monde où les insectes deviennent leurs guides. Cette transformation leur offre une perspective nouvelle et leur enseigne le courage et l'humilité.

L'histoire débute avec Myla, frustrée de ne pas être cheftaine, qui entraîne ses amis au pied d'un arbre enchanté. Ignorant l'avertissement du sylphe Kawane, les enfants se retrouvent réduits à la taille d'insectes. Ils doivent alors naviguer dans ce monde immense, où chaque brin d'herbe est un défi. Cette aventure pousse les jeunes lecteurs à réfléchir sur la responsabilité et la coopération.

« MYSTÈRE, MYSTÈRES ! » : UN VOYAGE INITIATIQUE AU CŒUR DE LA FORÊT

Pour leur dernière veillée de l'année, Théo, Myla et leurs amis se lancent dans une chasse au trésor mystérieuse. Une série de signes tracés sur des arbres les guide, mais un hibou sage les avertit : « Méfiez-vous des apparences. »

La forêt devient le théâtre d'un périple initiatique rempli de surprises et d'énigmes. Les enfants apprennent à se fier à leur intuition et à compter les uns sur les autres. L'histoire explore l'importance de la solidarité et montre que le véritable trésor réside dans les leçons apprises en chemin.

UN LIVRE-OBJET À CHÉRIR

À l'ère du numérique, ces albums rappellent l'importance du livre physique : un objet que l'enfant peut explorer et s'approprier. Les illustrations immersives de Neyptune transportent les lecteurs dans des paysages oniriques où chaque détail invite à l'émerveillement. Sa vision sensible de la nature rappelle l'approche de Claude Ponti ou Maurice Sendak, avec des images qui nourrissent à la fois l'imagination et les émotions.

DES RÉCITS UNIVERSELS AU-DELÀ DU SCOUTISME

Bien que les aventures s'inspirent du scoutisme, elles abordent des thèmes universels comme l'amitié, le respect de la nature et la quête de soi. Chaque page invite les enfants à grandir, à s'ouvrir aux autres et à devenir plus autonomes. Ces albums, bien plus que de simples divertissements, sont des outils d'éveil moral et social.

UN DUO CRÉATIF EN PARFAITE HARMONIE

Le texte poétique de Hemvé s'allie parfaitement aux illustrations vibrantes de Neyptune. Ensemble, ils créent un univers à la fois accessible et enchanteur, où chaque détail invite à la contemplation et à l'imaginaire. Neyptune joue avec les couleurs et les formes pour donner vie à un monde magique qui dialogue directement avec les jeunes lecteurs.

UN JEU-CONCOURS POUR LES PETITS CRÉATEURS

Pour célébrer cette collection, un jeu-concours intitulé « Théo, Myla et Vous » invite les enfants à créer leur propre aventure inspirée de Le Bois de Caruos. Les récits gagnants seront mis à l'honneur lors d'un événement spécial à la librairie Libre Champs, avec des récompenses comme une œuvre exclusive de Neyptune.

UNE INVITATION À GRANDIR AUTREMENT

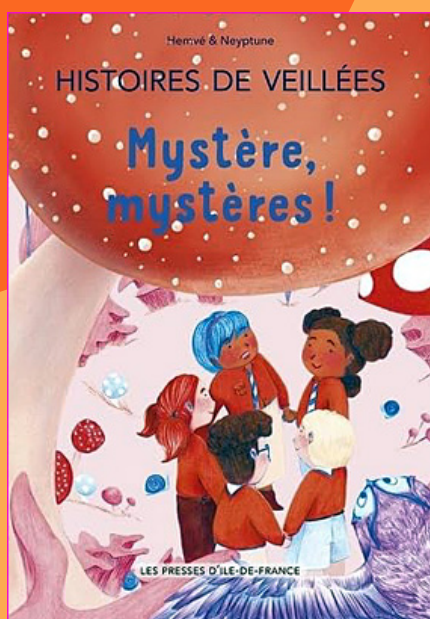
Avec Histoires de Veillées, les enfants découvrent des récits qui nourrissent leur imagination tout en les connectant au monde réel. Chaque tome explore des valeurs essentielles : le courage, la curiosité et l'amitié. Une série qui, loin des écrans, invite à ralentir, à rêver et à explorer.

Prêts à embarquer dans l'univers de Théo et Myla ? Laissez-vous porter par ces récits enchanteurs qui éveillent l'esprit et le cœur des petits et des grands.

BLOG DE ARGOUL

Hemvé et Neyptune, Histoires de veillées et jeu-concours pour 3 à 7 ans

Publié le 2 décembre 2024 par argoul



Les albums scénarisés par l'ingénieur Hemvé et illustrés par la dessinatrice Neyptune, fondent un monde magique pour 3 à 7 ans, tous sexes confondus. *Les Presses de l'Île de France* sont les éditions des Scouts et Guides de France, mouvement de jeunesse catholique, féru de pédagogie traditionnelle, mais adapté à notre monde moderne – en témoignent les prénoms, bien peu issus du calendrier religieux.

Dans *La journée à l'envers*, Myla la petite fille veut « être chef ». C'est une obsession quasi névrotique, mais un sylphe (nous sommes dans le monde magique de l'enfance), lui susurre que ce n'est pas une bonne idée, et même « une très mauvaise » : « **être chef, ce n'est pas faire ce que l'on veut. C'est partager son expérience** ». Myla est-elle assez dotée d'expérience – donc d'années – pour cela ? Mais Myla s'en fout, son obsession l'emporte sur toute raison. Et voilà les cinq amis qui glissent sur le sol du grand arbre et dégringolent jusqu'au bas. Là les attend une fourmi géante qui semble vouloir les dévorer. « **J'ai essayé de te prévenir**, dit le sylphe Kawane à Myla. **Tu n'en as fait qu'à ta tête** ». Les autres enfants prennent alors le relai de la cheftaine défaillante : Marie caresse le front de la bête et dit qu'elle a aussi peur qu'eux, Théo « **se souvient de ce qu'il a appris** » – et l'insecte les conduit vers la sortie. Mais là, Myla se reprend son obsession : être chef. « **C'est moi qui ai provoqué tout ça, donc c'est moi qui vais diriger le groupe pour rentrer sain et sauf** ». Et paf ! Elle est prise dans une toile d'araignée qu'elle n'a ni vue, ni prévue. L'araignée rigole; elle est effrayante mais ne les suce pas. Dans le monde magique, elle ne mange pas d'humain. Elle convie les enfants à se baigner dans le pollen, « **doux et agréable comme un bain moussant** ». Sensualité d'enfance reconnue par les Scouts. Ce sont donc les abeilles qui emportent les gosses jusqu'à l'endroit d'où ils sont partis. Ils retrouvent leur taille normale et le sylphe Kawane en tire la leçon : « **N'oubliez pas, chaque chose en son temps ! Vouloir grandir trop vite peut avoir des conséquences. Et c'est amusant d'apprendre tous ensemble !** »

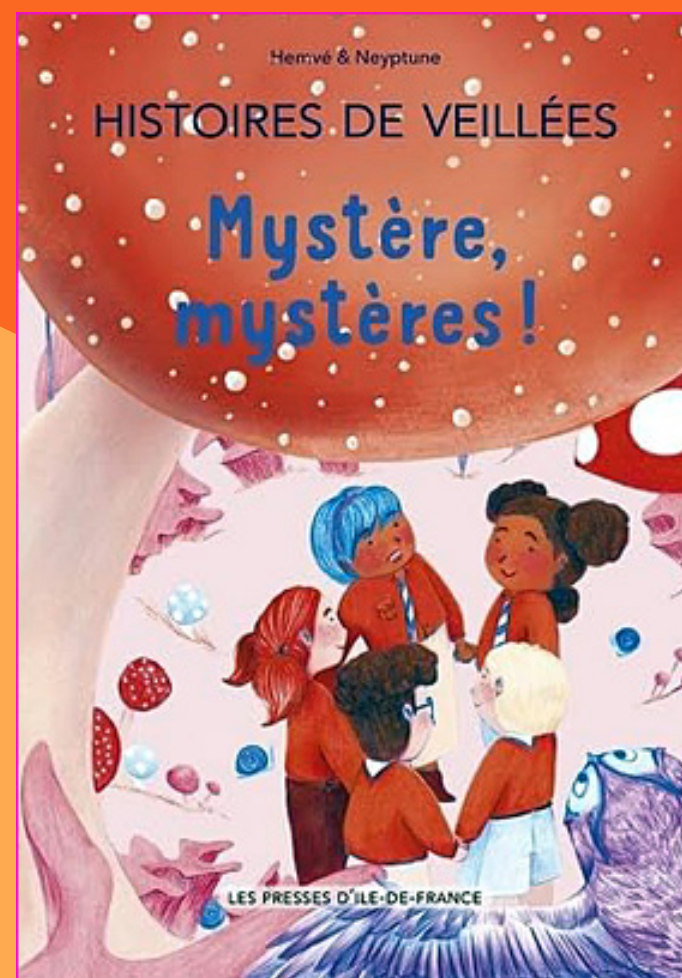
Autrement dit, respectez les anciens et tenez votre place. L'espoir est qu'il « **reste de nombreuses années pour progresser grâce aux conseils des plus grands** ». Et un jour être chef ou cheftaine.

Dans *Mystère, mystères !* il s'agit de « **se méfier des apparences** ». Une flèche sur un arbre est tentante, elle semble indiquer une piste vers « **un trésor** ». Malgré le sage hibou qui prévient les enfants : « **les choses ne sont pas toujours ce qu'elles semblent être, et la forêt est pleine de mystères** ». Évidemment, les enfants n'ont aucune conscience du danger et n'écoutent que leurs passions, pas la raison. Ils n'en ont pas encore l'âge, mais doivent apprendre à l'avoir. Les albums illustrés sont pour 3 à 7 ans et 7 ans est considéré comme « l'âge de raison », la période où l'enfant calme ses émotions et peut donc développer ses facultés raisonnantes. Il se sert désormais plus de ses capacités intellectuelles que de ses sens pour établir des relations entre les objets et les concepts. Ces albums scouts aident à éveiller cette conscience raisonnable en laissant les enfants découvrir par eux-mêmes la réalité, et à dompter leur imagination, si fertile durant les années (magiques) précédentes. Cet âge du « pourquoi » est d'ailleurs passionnant pour les parents et les proches, j'en témoigne. Évidemment, les enfants ignorent les sages conseils du hibou et se laissent entraîner par leur fantasme d'aventure. Ils suivent les signes de piste, jusqu'à la croix de fin de piste. Ils sont dans la forêt, il y a de la brume, le monde change. Il se met à pleuvoir « **un déluge** » (référence biblique, punition de Dieu). Ils s'abritent sous des champignons qui ont poussé, mais ce sont des amanites phalloïdes (tout ce qui est « phalloïde » est dangereux et conduit au péché, c'est bien connu des chrétiens). En bref, ils sont piégés. D'autant que la pluie a effacé tous les signes du retour. Le hibou était Yzō, « **le sylphe de la sagesse** ». Il atterrit devant les mômes et leur assène cette leçon : « **Sachez que lorsqu'on entre dans la forêt avec de mauvaises intentions, celles-ci se retournent contre nous. Maintenant, seule la vérité peut encore vous sauver.** » Et la vérité est que Marie, la plus grande, a tracé ces signes par jeu, pour entraîner ses compagnons qu'elle va quitter, car désormais trop âgée, elle va passer dans un groupe supérieur. On lui pardonne et, miracle, la forêt redevient comme avant, les enfants jurent de rester amis, « **sans secret pour les séparer** ».

Autrement dit, dissimuler est péché et entraîner ses amis sans rien leur dire met tout le monde en danger. A l'inverse, « **c'est si bon d'avoir des amis avec qui on peut partager ses peurs, plutôt que de garder des secrets pour soi !** » Le scoutisme incite à la communauté plutôt qu'à la société, à partager plutôt qu'à garder pour soi, à se laisser surveiller par les autres pour ne pas dévier. Une leçon qu'il faudra relativiser à l'âge adulte, faute de quoi on deviendra bon conformiste, politiquement correct, et woke par confort...

Hemvé et Neyptune, Histoires de veillées : Les presses d'Île-de-France, 2024, chaque album €14,90

1. **Le bois de Caruos**
2. **La journée à l'envers**
3. **Mystère, mystères !**



Un jeu-concours de Noël est lancé par les Presses de l'Île-de-France, ouvert aux enfants de 3 à 7 ans. Après avoir lu le tome 1, Le Bois de Caruos (dont je n'ai pas parlé), les enfants doivent écrire (ou dicter à leurs parents) selon leur imagination une nouvelle aventure des cinq amis, tenant sur une seule page A4. A adresser **RAPIDEMENT** par mél à Guilaine Depis, l'attachée de presse (références ci-dessous).

La remise du prix aura lieu **le mardi 10 décembre 2024** à 19h à la Librairie Libres Champs, 18 rue Le Verrier à Paris 6ème.

Le lauréat désigné par le jury emportera une œuvre de la dessinatrice Neyptune et pourra visiter le château de Jambville, centre d'activité des Scouts et Guides de France.

Attachée de presse BALUSTRADE : Guilaine Depis, 06 84 36 31 85 guilaine_depis@yahoo.com



PRÉSENTATION DES PRESSES D'ILE-DE-FRANCE ET LANCEMENT DE NOTRE NOUVELLE COLLECTION JEUNESSE HISTOIRES DE VEILLÉES



Héritière d'une longue tradition au service de l'éducation, du chant, de l'amour et de la découverte de la nature, les Presses d'Ile-de-France sont nées en 1929. Elles portaient alors le nom de La Hutte Librairie, une création des Scouts de France.

C'est en 1946, que la dénomination des Presses d'Ile-de-France est actée. Débute alors la construction d'un catalogue qui s'enrichit progressivement de centaines de titres (plus de 1 100 entrées à la BNF) qui regroupe notamment les collections « Nature et activités », « Habiter autrement la planète » (HALP), les carnets de chants « Diapasons », etc., ainsi que les manuels pédagogiques internes à l'association. L'ensemble de nos titres sont consultables sur :

<https://www.laboutiqueduscoutisme.com/380-presses-d-ile-de-france>

La ligne éditoriale des Presses d'Ile-de-France est ancrée dans les valeurs de son fondateur et unique actionnaire les Scouts et Guides de France.

Il s'agit d'apprendre à vivre ensemble, dans le respect de chacun et de l'environnement, par exemple Mille pistes nature, véritable encyclopédie de la vie dans la nature au plus près du monde végétale et animale.

D'aider les jeunes à comprendre les enjeux contemporains de la vie en société afin que chacun vive dignement, par exemple Faire grandir la paix pour habiter autrement la planète pour apprendre à grandir en liberté par l'autonomie, favoriser le dialogue, l'échange et le compromis.

Ainsi à travers nos ouvrages, nous accompagnons les enfants et les jeunes filles et garçons de 6 à 20 ans à construire leur personnalité réciproque, tout en les encourageant à l'autonomie et à la responsabilité grâce à l'éducation par l'action.



La fabrication de nos ouvrages fait aussi écho à notre ligne éditoriale respectueuse de l'environnement.

Nos ouvrages sont en effet tous fabriqués en France de manière écoresponsable : nous privilégions l'impression locale (470 kilomètres de notre entrepôt à Jambville) ; nous utilisons du papier PEFC issus de forêts gérées durablement (<https://www.pefc-france.org>) ; nous travaillons avec des imprimeurs labellisés « Imprim'vert » (<https://www.imprimvert.fr/>) et nos formats et pagination sont optimisés afin d'utiliser le moins de papier possible (minimum de coupe / pas de page blanche non encrée).

Aujourd'hui, nous souhaitons lancer une nouvelle gamme, plus spécifiquement « jeunesse », avec la création d'une série d'album à destination des enfants de 3-6 ans pour un lectorat grand public : Histoires de Veillées. L'objectif est de promouvoir les valeurs de protection de la nature, d'ouverture aux autres et du vivre ensemble.



La collection Histoires de Veillées cherche à transporter les enfants dans un monde onirique et intemporel où les aventures entre amis et la nature tiennent une place prépondérante ; le tout ponctué de références à l'univers des Scouts et Guides de France à savoir des personnages et lieux mythiques, tels que les sylphes, le grand arbre, etc. Les leitmotifs de cette collection sont la douceur, la bienveillance et l'espoir.

Histoires de Veillées se déclinent pour l'instant en trois tomes qui racontent les aventures de Théo et sa sœur Myla accompagnés de leurs amis : Erwan, Marie et Zoé. Les enfants vivent des aventures extraordinaires dans le monde magique au contact d'êtres surnaturels et d'animaux merveilleux du monde magique.