



LE SECRET DES ENFANTS DE LA NUIT

Jeu d'aventure numérique à vivre en famille



BILLOM
Communauté

labelleppoc.wixsite.com/label-leppoc

labcdr63@gmail.com



Le Secret des enfants de la nuit

Un jeu d'aventure numérique créé par trois adolescentes pour les Journées du Patrimoine

Trois jeunes coppelloises, Athénaïs, Lison et Angèle (13 ans), ont relevé un défi inédit : concevoir un jeu d'aventure numérique qui plonge les familles dans l'histoire de Saint-Julien-de-Coppel pendant la Seconde Guerre mondiale.

Baptisé Le secret des enfants de la nuit, ce jeu a été imaginé et construit par les adolescentes dans le cadre de l'association Label~Leppoc, section du réseau L'Abcd'R. Curieuses et créatives, elles ont consacré plusieurs mois à l'écriture du scénario, à la conception technique sur l'application Genially, et à la réalisation des énigmes, avec l'accompagnement de partenaires professionnels. À travers cette enquête immersive, les participants découvrent le patrimoine local en résolvant des énigmes inspirées de faits réels, enrichis d'éléments fictionnels. L'objectif est double : transmettre la mémoire locale de façon ludique et renforcer le lien entre générations.

👉 Inauguration officielle :

Le jeu sera présenté pour la première fois vendredi 17 octobre 2025 à 18h00. Rendez-vous devant la mairie !

Un projet accompagné et soutenu

Les filles ont bénéficié de l'appui de Laëtitia Lasherme et de Denis Cibien (Service Jeunesse et Pays d'art et d'histoire de Billom Communauté) et ont été initiés par Juline Darques (Passages Imaginaires) aux outils numériques.. Le projet a été financé par la mairie de Saint-Julien, la Caf (Projet'Oi) et le Crédit Agricole (Booste ton projet).

Une jeunesse engagée

Ce projet s'inscrit dans la dynamique du service jeunesse de Billom Communauté qui encourage l'autonomie, la créativité et la citoyenneté des jeunes du territoire.



Libre à vous
de découvrir



📞 CONTACT PRESSE

Laëtitia Lasherme,
Coordonnatrice jeunesse
Billom Communauté

📞 06 75 65 43 09

Sommaire.



03

Edito

04

Nos objectifs

05

Notre impact.

06

Portraits.

07

Un projet collaboratif.

08

Un projet innovant.

09

Présentation du jeu.

10

Feedback.

11

Nos partenaires.

12

Merci





**Lison, Angèle & Athénaïs
accompagnées par Juline Darques**



Saint-Julien-de-Coppel - Seconde Guerre mondiale

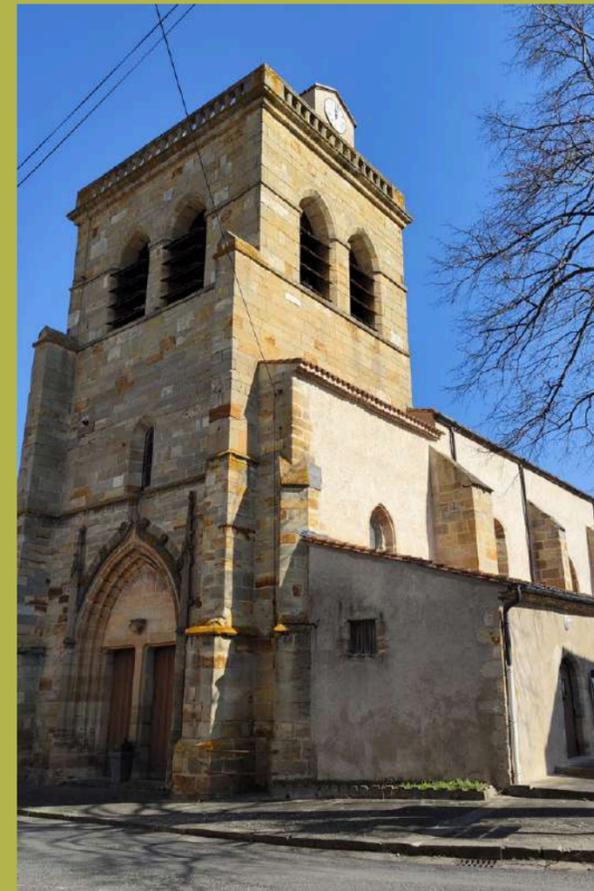
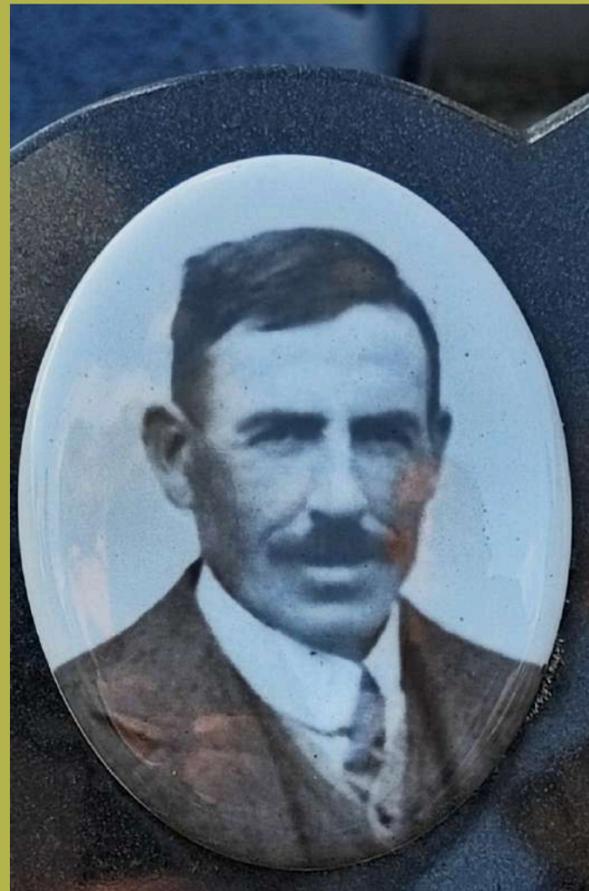
L'intrigue nous plonge dans le quotidien de quatre enfants réfugiés : Marie-Louise et Gustave, venus du Luxembourg, ainsi que Bernard et Jeannette, originaires de Coppel. Cachés dans la mystérieuse Tourelle, derrière ses murs envahis de lierres, ils ont survécu grâce à la protection de deux sœurs qui, pour tromper les soldats, ont raconté qu'ils étaient atteints d'une maladie contagieuse.

À leurs côtés, deux compagnons hors du commun : Didou, le doudou inséparable de Marie-Louise et Écho, une belle berger allemand éduquée pour protéger les enfants.

Le joueur, plongé dans une enquête interactive, devra retracer mener l'enquête, résoudre des énigmes et découvrir comment le courage, l'entraide et l'ingéniosité ont permis de protéger une œuvre convoitée par l'ennemi.

1. Offrir une aventure familiale immersive et éducative
2. Sensibiliser au devoir de mémoire de façon ludique
3. Valoriser le patrimoine local
4. Favoriser la coopération entre enfants et parents

Nos objectifs





Athénaïs



Lison



Angèle

Trois amies, une même aventure

Nées en 2012, Athénaïs, Lison et Angèle partagent bien plus qu'une année de naissance : elles se ressemblent par leur curiosité, leur créativité et leur énergie. Dynamiques et soudées, elles aiment inventer, imaginer et relever des défis ensemble, que ce soit à l'école, dans leurs loisirs ou au sein de leur association.

Athénaïs est la plus posée du trio. Calme et mature, elle aime réfléchir avant d'agir. Elle pratique l'escalade et le tennis, deux sports où elle retrouve le goût de l'effort et de la concentration.

Lison est plus réservée, mais elle s'épanouit dans les projets collectifs. Elle partage avec Athénaïs la passion de l'escalade et pratique aussi le badminton, où sa persévérance et sa rigueur sont de vrais atouts.

Angèle, quant à elle, est l'étincelle du groupe. Véritable pile électrique, elle déborde d'énergie et d'enthousiasme. Amoureuse des animaux, elle multiplie les activités : break dance, équitation, badminton... toujours avec la même vitalité contagieuse.

Ensemble, elles forment une équipe équilibrée et complice, prête à entraîner les familles dans leur univers.

Juline Darques

Fondatrice de Passages Imaginaires, une entreprise créative et inclusive, elle conçoit des jeux accessibles à tous, y compris aux publics les plus fragiles. Juline a initié les adolescentes à des outils numériques tels que Canva, Genially et les extensions de S'CAPE.



Denis Cibien

Guide-conférencier et médiateur du patrimoine au Pays d'art et d'histoire de Billom Communauté, il a partagé ses connaissances avec passion et précision. Grâce à lui, les filles ont découvert les fragments d'une histoire coppelloise riche d'anecdotes, qui ont nourri leur curiosité et donné vie à leur enquête.

6h d'écriture

Après une visite des lieux patrimoniaux de la commune avec Denis Cibien, les filles ont inventé une histoire, créé un parcours accessible à tous dans le bourg et ajouté des « bonus » pour les plus courageux.

20h de création numérique

Elles ont conçu le jeu sur Genially, réalisé des visuels sur Canva et enregistré leurs propres voix pour guider les familles dans l'aventure.

4h de communication

Elles ont présenté leur projet en public (AG du Crédit Agricole, Cérémonie Bi'Kigai), tourné une vidéo de présentation et contribué à ce dossier de presse aux côtés de la coordinatrice jeunesse de Billom Communauté.

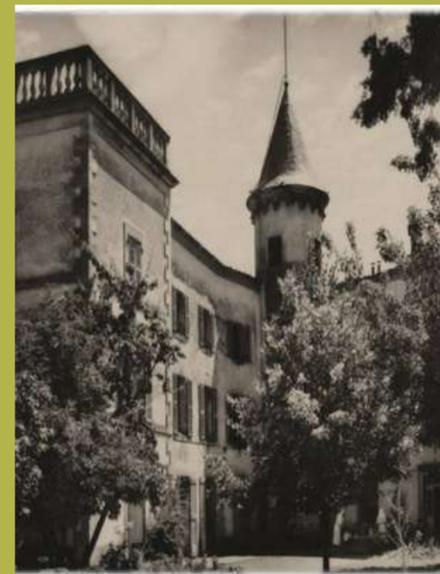
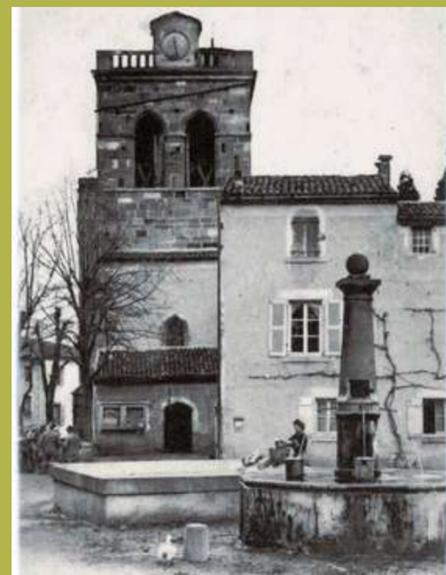


| **Présentation du jeu.**



But du jeu : retrouver une œuvre confiée au Maire par un célèbre peintre.

Jules-Émile Zingg (1882-1942), peintre décorateur et graveur, a passé du temps à dessiner des scènes du quotidien à Saint-Julien-de-Coppel. Les joueurs devront résoudre des énigmes pour mener l'enquête et retrouver l'œuvre disparue.





Le mot du maire



Dominique Vauris
Maire de Saint-Julien-de-Coppel

Lorsque l'on est maire d'une commune rurale comme Saint-Julien-de-Coppel, on rêve d'avoir une population de jeunes hors du commun. Je suis gâté.

Lison, Angèle, Athénaïs, nous ravissent encore une fois. Il y a deux ans déjà, elles travaillaient avec leurs camarades de "Label Leppoc" à un projet réussi. Un clip, d'une rare intensité, sur leurs souvenirs d'enfance. Aujourd'hui et à leur initiative, elles nous embarquent dans un projet peu commun. En mêlant numérique, patrimoine et histoires de notre commune, elles nous font découvrir, ou redécouvrir notre village et son riche passé. Cette déambulation touche du doigt notre histoire, celle de la dernière guerre mondiale. Saint-Julien-de-Coppel a été lourdement impactée par la rafle allemande, le 16 décembre 1943.

Que des initiatives comme celle-ci, émanent de jeunes adolescentes, me laisse penser que la perpétuation de notre mémoire collective, a de fortes chances de traverser les générations.

Billom communauté via son service jeunesse, le Pays d'art et d'histoire, la commune de Saint-Julien-de-Coppel, accompagnent ce projet. Une aventure qui doit être partagée et qui doit franchir les limites de notre territoire.

Je remercie Lison, Angèle, Athénaïs et leurs parents, qui croient en ce qu'elles réalisent et qui les encouragent sur cette voie de l'excellence. Je pense à l'équipe enseignante de notre école publique, qui a su en son temps, donner du sens à notre histoire locale. Je pense à ces autres jeunes, qui ont joué une pièce de théâtre sur ce même sujet et là encore, qui ont été à l'initiative du projet.

Je remercie Lætitia et Denis pour leur implication sans faille. C'est facile pour eux, ils croient en ces jeunes et ils adhèrent au sujet choisi.

Je vous souhaite, vous les futurs joueurs, un bien agréable moment à la découverte de Saint-Julien-de-Coppel et de son patrimoine immatériel.

Accompagnement

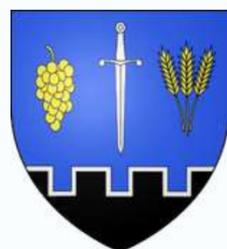


Le secret des enfants de la nuit est bien plus qu'un jeu : c'est la preuve que la jeunesse peut être force de création, de transmission et d'engagement. Athénaïs, Lison et Angèle ont su transformer leur curiosité et leur imagination en un projet collectif qui relie histoire, patrimoine et numérique. Leur démarche montre qu'avec un accompagnement bienveillant, les jeunes sont capables de porter des initiatives ambitieuses et inspirantes pour tout un territoire. Un grand merci aux partenaires qui ont cru en elles et ont soutenu ce projet, et bravo aux filles pour leur énergie, leur créativité et leur esprit d'équipe.

Laëtitia Lasherme
Coordonnatrice Jeunesse
Billom Communauté

Bi'Kigai

Soutien financier



St-Julien-de-Coppel



Caf
du Puy-de-Dôme



Libre à vous
de découvrir

MERCI

à Juline, Letty et Denis,
à nos familles et à nos partenaires
pour votre soutien continu
et vos précieuses contributions.
Merci encore pour tout votre temps.

labelleppoc.wixsite.com/label-leppoc

labcdr63@gmail.com