



# **TSCHÄGGÄTTÄ**

Dossier de présentation - octobre 2022

par valexpérience.com sàrl



# TSCHÄGGÄTTÄ

- DER GEIST DES FRÜHLINGS -



Dans ce livre, **vous êtes le héros** !

Déjouez de mystérieuses énigmes, explorez des labyrinthes grouillant de créatures fantastiques, complétez votre inventaire avec des objets magiques à dénicher aux quatre coins de ce monde féérique.

**Olive et Émile**, deux jeunes scouts, assistent à un phénomène étrange lors de leur excursion estivale : des flocons de neige virevoltent dans les airs. Fascinés par ce spectacle surnaturel, ils s'éloignent du groupe et se perdent dans une immense forêt. La piste les conduit jusqu'au village des **Tschäggättä**, créatures légendaires, dont le totem, l'Esprit du Printemps, a été volé par le méchant Roi Sorcier.

Partez à l'aventure de *Tschäggättä*, *l'Esprit du Printemps*, et lancez-vous dans une quête épique pour les libérer de cet hiver perpétuel.



## NOS INTENTIONS

Avec *Tschäggättä, l'Esprit du Printemps*, nous voulions dépeindre un univers fantastique et magique, riche des traditions et des paysages de notre canton, le Valais.

Les Tschäggättä, créatures typiques de la vallée du Lötschental, nous ont inspiré ce voyage épique et amusant dont le lecteur est le héros.

Un lecteur actif, placé au centre d'une aventure ludique, parcourant le livre en quête de mini-jeux et de casse-têtes à résoudre, voilà notre vision du livre jeunesse.

## LA STRUCTURE DU LIVRE

Les premières pages du livre forment un **Tutoriel**. Le lecteur y fait connaissance avec les héros et se familiarise avec les différents mécanismes du livre :

- Comment s'orienter dans le livre
- Trouver les solutions aux différentes énigmes
- Ajouter des objets à son inventaire



Passé ces étapes, le récit commence réellement. Les enjeux grandissent et les énigmes deviennent plus difficiles.

La page centrale du livre fait office de **Checkpoint**, ce qui évite au lecteur de devoir recommencer l'aventure à zéro. Cela veut dire que si le lecteur se retrouve sur une page « sans issue », il peut reprendre l'histoire depuis la page centrale et conserve son inventaire.



Finalement, l'aventure mène le lecteur jusqu'à l'affrontement avec le Sorcier. Il faudra alors que le lecteur ait collecté suffisamment d'**Objets** pour dépasser les points de vie du Sorcier.

Si ses points ne suffisent pas, il peut rejouer l'aventure en empruntant un chemin différent, pour dénicher les objets qu'il manque et compléter son inventaire.



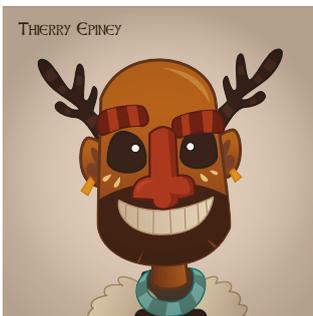
## L'INVENTAIRE

Comme dans les **jeux de rôle**, le lecteur collecte des objets précieux, des badges et des pièces d'or qu'il ajoute à son **Inventaire**.

En récompense de sa perspicacité, de son sens de l'observation et de ses bonnes actions, le lecteur engrange ainsi **des points** qui lui permettront de vaincre le Sorcier à la fin du livre.

## LA MUSIQUE

La collaboration avec **cinq musiciens** valaisans a rendu possible la création d'une bande originale du livre. L'insertion d'un **code QR** sur certaines pages du livre nous a permis d'en faire une œuvre cross média dont la musique accompagne le lecteur tout au long de l'histoire.



## QUELQUES INFORMATIONS

- Le livre se présente au format **A4**
- **44 pages**
- Version en **français** mais aussi en **allemand**
- **Conseillé à partir de 8 ans**
- Début du projet en **2019**
- Terminé en **2022**
- **300 heures** de réalisation pour les **illustrations**
- Le livre est **imprimé en Valais**
- Tirage à **3000 exemplaires**
- **5 musiciens** ont composé la **bande originale** du livre

Le chemin vous amène sur un petit coteau qui surplombe le village des Tschögggättä. Oggi le berger vit ici à l'alpage avec son grand troupeau de moutons.

« Cette année, une de mes brebis a donné naissance à des quadruplés. Ces quatre petits chenapans ne cessent de s'échapper de leur enclos. Heureusement que ma femme leur a tricoté le même bonnet. Aidez-moi à les retrouver afin que je puisse les mettre à l'abri pour la nuit. »

Il y a quatre moutons aux bonnets similaires à retrouver. Hâtez-vous, le soleil se couche déjà ! En récompense, Oggi le berger vous donne le **Badge Bleu** à ajouter à votre Inventaire.



Poursuivez votre chemin et tentez votre chance par la forêt, aux PAGES 14-15.

Ou alors courez dans les prés jusqu'aux PAGES 18-19.

C'est au cœur de la forêt que niche le **Vieux Corbeau**. Sage parmi les sages, lui seul détient le **Parchemin Magique**. Il vous aidera dans votre quête, mais uniquement si vous parvenez à résoudre son énigme.

« Pour me donner le mot de passe, mettez-vous à ma place. »

Donnez-lui le bon mot de passe. Il se cache quelque part sur la page.

En échange, recevez le **Grimoire Magique**, que vous pouvez ajouter à votre Inventaire.



Si vous poursuivez l'aventure en direction du nord, rendez-vous aux PAGES 32-33.

Si vous préférez partir vers le sud, continuez aux PAGES 10-11.

## LE FINANCEMENT DU PROJET

Le livre est principalement financé par des **fonds privés**.

Nos soutiens parrainent chacun un objet de l'inventaire et les couleurs d'une page ou d'un personnage leur sont associés.

Cette méthode nous permet de réaliser un livre en partenariat avec des acteurs locaux en accord avec nos valeurs.



**3dmetall AG**  
parrain de  
**L'Épée d'Argent**



**Imprimerie Gessler SA**  
parrain du  
**Bouclier**



**Les Bons Sirops Morand**  
parrain de  
**La Potion d'Aile de Papillons**



**BLI BLA BLO**  
parrain des  
**Cristaux Magiques**



**Félix Bureautique SA**  
parrain du  
**Grimoire Magique**



**Sport-Spirit Events**  
parrain du  
**Matériel d'Alpinisme**



**Raiffeisen**  
parrain des  
**Pièces d'Or**

## DIFFUSION

Le livre est disponible à la vente au prix de **CHF 29.-** dans les librairies ainsi que sur le site [www.tschaggatta.ch](http://www.tschaggatta.ch)



Ce champ de fleurs est immense... Difficile de ne pas s'y perdre. Comment savoir dans quelle direction poursuivre l'aventure?

Parmi les hautes herbes, trouvez l'indice qui vous indiquera vers quelles pages continuer.



Si la tâche est trop fastidieuse, peut-être vaut-il mieux quitter ce champ et grimper le long de la colline en direction des PAGES 26-27.



Malheur! Cette entrée vous mène directement dans l'antre d'un terrible **Monstre** qui n'a rien mangé depuis plusieurs semaines.

Il bondit sur vous pour vous dévorer, ses griffes acérées prêtes à vous découper en rondelles.

Fuyez vite jusqu'aux PAGES 22-23, si vous ne voulez pas lui servir de casse-croûte.



## Notre philosophie

Depuis 2019, notre maison d'édition basée à Sierre, en Suisse, a pour but de faire découvrir à un public jeunesse les différentes facettes du canton du Valais. Au travers de récits, d'histoires et d'aventures, nos livres véhiculent des valeurs authentiques et contemporaines. Traversant tantôt des univers teintés de fantastique aux couleurs magiques de nos traditions, tantôt des récits plus contemporains et sérieux, nos histoires enseignent, exaltent et interpellent. Toujours richement illustrés, nos livres sont des fenêtres vers des aventures ludiques et colorées.

## Qui sommes-nous ?

Derrière ce projet se trouvent Julien Valentini et Phil Schüpbach, tous deux de Sierre. Julien est un illustrateur graphiste et le maître de tous les dessins. Phil est responsable de la partie administrative et promotionnelle de Valexpérience.



## Nos réalisations





Valexpérience.com Sàrl  
Rue des Mazots 10b  
3960 Sierre