

9+

GARANCE

HÉRITIÈRE DE L'OLYMPE

LE DÉFI DE DEMETER

Maud Placines



12 octobre 2023, office 2

Thèmes :

Magie, sorcellerie,
mythologie grecque,
voyage dans le temps,
parcours initiatique,
famille

- Le parcours initiatique d'une jeune sorcière pour acquérir la magie des dieux de l'Olympe
- Entre devoirs scolaires et leçons de sorcellerie, une trilogie vive, drôle et décalée autour de la mythologie grecque

Salut, moi c'est Garance ! J'ai dix ans, cette année je rentre en CM2, et je commence aussi mon apprentissage en magie... Eh oui ! Le calendrier lunaire a parlé et, comme je suis issue d'une famille de sorciers liée aux douze dieux de l'Olympe, j'ai un an pour découvrir lequel de leurs pouvoirs sera le mien ! Est-ce que ce sera celui de Déméter, la première divinité que je rencontre, avec sa magie liée au temps ? Ca commence mal, elle me lance un défi digne des plus grands héros de la mythologie : délivrer sa fille Perséphone des Enfers ! Rien que ça ! Surtout que... lancer des sortilèges en classe, c'est quand même carrément plus rigolo. Mais si je ne relève pas le défi de Déméter, autant faire une croix sur mon avenir de sorcière...



L'AUTRICE

Née en 1981, Maud PLACINES (44) est passionnée de livres et de mots depuis l'enfance. À tel point qu'elle a décidé d'en faire son métier ! Elle est lectrice-correctrice en littérature jeunesse. Quand elle repose son stylo rouge débusqueur de fautes, c'est pour ouvrir ses carnets dans lesquels elle écrit et imagine des histoires pour petits et grands. Nantaise d'adoption, elle adore le humour, les fleurs et sa famille (pas forcément dans cet ordre-là).



Pantheon des Dieux de l'Olympe

- | | |
|------------|--------------|
| - Demeter | - Héphaistos |
| - Hestia | - Aphrodite |
| - Poséidon | - Athéna |
| - Zeus | - Hermès |
| - Héra | - Artémis |
| - Arès | - Apollon |



Série

Garance, héritière
de l'Olympe



Lectorat

À partir de
9 ans



Prix public

13,90 € TTC



Format

14 x 22 cm
232 pages



Diffusion

Interforum



Stop-pile 10 exemplaires

ISBN : 978-2-38349-139-2



9 782383 491392

31, rue Alfred-Riom

44100 Nantes

tél : 02 40 48 06 68

www.gulfstream.fr

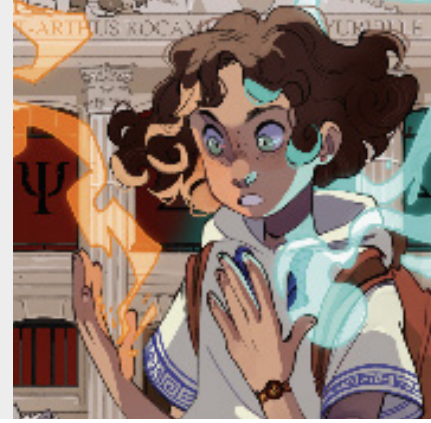
**Gulf
stream**
éditeur

GARANCE

HÉRITIÈRE DE L'OLYMPE

LE DÉFI DE DEMETER

Maud Placines



LE PITCH (attention spoilers)

Personnages principaux :

Garance Demerlin (10 ans) : fille d'une famille de sorciers. Alors qu'elle a atteint l'âge pour être initiée à la magie, elle semble plus préoccupée par sa vie d'écolière que par son destin de sorcière.

Déméter : déesse des moissons et de l'agriculture, elle enseigne à Garance la chronosarchie, la maîtrise du temps.

Éloïse : meilleure amie de Garance, intello et dynamique. Garance meurt d'envie de lui révéler qu'elle est une sorcière, mais elle n'en a pas le droit.

Léonce : c'est le nouveau de la classe. Derrière le côté beau gosse qui fait chavirer Éloïse, il se révèle antipathique et moqueur. Et semble avoir des secrets bien gardés.

Événements : Garance a dix ans et, d'après le calendrier issu des cycles de la Lune, elle a atteint l'âge d'apprendre le dur métier de sorcière. Durant la prochaine année, elle va devoir s'initier à douze pouvoirs issus des douze dieux d'Olympe. Ce n'est qu'après cette longue phase d'apprentissage qu'elle saura à quel pouvoir elle sera associée. Elle aimerait maîtriser celui d'Artémis, qui permet de communiquer avec les animaux. Mais pour l'heure, elle commence avec le pouvoir de Déméter : la chronosarchie, ou le contrôle du temps. Problème : Garance n'est pas ce qu'on peut appeler une jeune fille studieuse. Si bien que, quand elle parvient à maîtriser la magie, elle préfère faire des tours rigolos à son instituteur et aux enfants de sa classe plutôt que de

travailler dur sur les exercices donnés par Déméter, d'autant plus que celle-ci lui a demandé de relever un défi presque impossible : trouver un moyen de ne plus être séparée de sa fille, Perséphone, coincée six mois de l'année dans les Enfers auprès d'Hadès. Garance décide donc de préparer une potion de Léthé, qui permet de faire perdre la mémoire, dans l'espoir que Déméter oublie ce qu'elle exige d'elle, sans savoir que ce genre de potion ne marche pas sur les dieux. En outre, Garance en consomme sans le faire exprès, et oublie son épreuve alors qu'il ne lui reste plus que quelques jours pour la réussir. Parallèlement, elle se brouille avec sa meilleur amie Éloïse et supporte de moins en moins Léonce, le nouveau de la classe dont Éloïse est tombée amoureuse. Lors d'une visite d'un musée avec son école, elle est projetée dans une classe de CM2 en 1930. Coincée à cette époque, parce qu'elle ne s'est pas assez entraînée à la chronosarchie, elle parvient à retrouver son arrière-arrière-grand-mère, mariée à un chronosarque qui parvient à la ramener dans le présent. Là, grâce à un grimoire, elle parvient à communiquer avec l'esprit de sa grand-mère, qui lui fait retrouver la mémoire. Garance se rend compte qu'elle n'a plus qu'une seule journée pour permettre à Déméter de retrouver sa fille Perséphone.

Dénouement : Au final, elle réussit à bricoler deux téléphones pour permettre à Déméter et Perséphone de communiquer entre elles même quand elles sont séparées. Épreuve réussie, mais Déméter apprend à Garance que son pouvoir ne sera pas celui de la chronosarchie.

PLAN DE COMMUNICATION



Primes

Marque-pages
Stop-piles



Politique auteur

Dédicaces
Salons
Rencontres



Presse média

Insertions publicitaires
Services de presse
Newsletters mensuelles
Partenariats :
- Page des libraires
- Biblioteca



En points de vente

Romans 9-12 ans

Contact relations libraires, salons et prix : Jérôme Bernez
jerome.bernez@gulfstream.fr - 02 40 48 62 64

Contact relations presse : Angela Lery
angela.lery@gulfstream.fr - 02 40 48 48 42

EXTRAIT

« Une majestueuse dame est assise sur mon pupitre. Sa délicate robe blanche tombe en une cascade de plis bien repassés, ses cheveux bruns sont relevés en chignon. Ses yeux noir intense me transpercent. L'air vibre autour d'elle, saturé de magie.

J'ai l'impression d'être aussi pétrifiée que mes camarades dans la classe. Le moment tant attendu de l'éveil de mes pouvoirs est arrivé. Mon cœur gigote comme un fou. Ma gorge couine quelque chose qui ressemble à « bonjour », si doucement que la déesse ne m'a sans doute pas entendue.

– Sais-tu qui je suis ?

Sa voix claque dans l'air électrique.

J'observe les épis de blé ornant ses cheveux, la corne d'abondance dans sa main droite.

– Déméter ? »

Chapitre 3 – Éveil des pouvoirs