

## THÈMES RÉALISÉS EN 2024

### **Michel-Ange, le génie de la Chapelle Sixtine :**

Michel-Ange, jeune artiste florentin au tempérament solitaire, est appelé à Rome par le pape Jules II pour réaliser un projet immense : peindre le plafond de la Chapelle Sixtine. A travers les défis techniques, la fatigue et les tensions avec le pouvoir, il puise dans son imagination et sa foi pour créer une œuvre d'une beauté bouleversante. Les enfants découvrent les secrets de cette fresque, ses scènes bibliques, son message humaniste. L'histoire suit aussi son amitié avec des artistes, ses doutes, et sa quête de perfection. L'art devient ici une aventure intérieure et spirituelle.

Ce projet permet de découvrir un maître de la Renaissance et l'une des œuvres les plus emblématiques de l'histoire de l'art. Elle initie les enfants à la persévérance, à l'expression artistique et à la richesse du patrimoine culturel européen.

### **La véritable histoire de Magda, témoin de la chute du mur de Berlin :**

Magda est une jeune fille ordinaire vivant à Berlin-Est en 1989. Elle rêve de liberté, mais son quotidien est marqué par la surveillance constante du régime communiste. Sa famille projette de fuir vers Berlin-Ouest pour échapper au contrôle du pouvoir. Alors que la chute du mur semble imminente, un événement tragique bouleverse leur plan : le père de Magda est enlevé par la police secrète. Magda devient alors témoin direct d'un moment clé de l'histoire européenne. A travers son regard, le récit retrace les derniers jours de la RDA.

Ce thème a permis, aux enfants, de mieux comprendre la vie en Allemagne de l'Est, la division du monde pendant la guerre froide et l'importance historique de la chute du mur de Berlin. Il développe également l'esprit critique et la sensibilité à la notion de liberté.

### **La fille des quatre vents :**

Ninlil, bébé trouvé par le vent Zéphyr, est élevée dans le ciel par les quatre Vents : Borée, Euros, Notos et Zéphyr. Bien qu'heureuse, elle est fascinée par le monde des humains. Une pie mystérieuse lui offre un moyen d'y descendre, mais la trahit et prend le contrôle du domaine des Vents. Perdue et rejetée sur Terre, Ninlil traverse solitude et incompréhension. Aidée par un jeune magicien-renard, elle découvre où sont enfermés les Vents. Par la force de ses souvenirs et de son amour, elle parvient à les libérer et choisit de rester sur Terre, en gardienne du vent.

Cette histoire développe l'imaginaire et aborde en douceur les thèmes de l'émancipation, du courage et de la fidélité aux liens affectifs. Une invitation à faire confiance à son intuition, à surmonter les épreuves et à se construire une identité propre.

### **Gilgamesh et le secret de la vie-sans-fin :**

Gilgamesh, tyran de la ville d'Ourouk, fait souffrir son peuple. Les dieux créent Enkidou, un titan pour lui faire face. Après un combat acharné, les deux deviennent amis et partent ensemble affronter Houmbaba, puis le Taureau-du-ciel. La mort d'Enkidou bouleverse Gilgamesh, qui prend alors conscience de la fragilité de la vie. Il part en quête de l'immortalité et rencontre le sage Outanapishti. Malgré son échec, il comprend que le vrai sens de la vie réside dans les actes justes et les moments partagés.

La légende aborde les thèmes de l'amitié, de la transformation de soi, de la mort et de la quête de sens. Elle transmet aux enfants l'idée que la sagesse naît des expériences vécues, et que vivre pleinement et avec bonté est plus important que vivre éternellement.

### **La chute de Pompéi :**

En 79 après J.C., la ville romaine de Pompéi est frappée par l'éruption soudaine du Vésuve. Malgré les signes avant-coureurs, les habitants ne prennent pas les alertes au sérieux. La catastrophe se déroule en plusieurs phases : secousses, nuée ardente, chute de cendres, panique et effondrement des toits. La ville est ensevelie en quelques heures, figée sous une épaisse couche volcanique. Oubliée pendant des siècles, elle est

redécouverte au XVIII<sup>e</sup> siècle lors de fouilles archéologiques. Pompéi devient alors un précieux témoin de la vie quotidienne dans l'Empire romain.

Ce récit vise à sensibiliser les enfants aux dangers naturels, à l'importance de la mémoire historique et à la valeur du patrimoine archéologique. Il encourage aussi à comprendre comment les sociétés humaines peuvent être transformées ou effacées par des événements soudains.

### **Ramsès le Grand :**

Ramsès II, né dans une famille récemment élevée au rang royal, devient prince régent à 14 ans et pharaon à 25. Il doit affronter les Hittites et reconquiert la ville de Qadesh dans une bataille célèbre. Ramsès se distingue aussi par son immense programme architectural, notamment avec la construction de Pi-Ramsès et des temples d'Abou Simbel. Grand stratège et bâtisseur, il règne pendant 66 ans. A sa mort, il laisse une trace indélébile dans l'histoire égyptienne. Sa momie, déplacée à plusieurs reprises, est aujourd'hui conservée au Musée national de la civilisation égyptienne au Caire.

Ce thème met en valeur les notions de leadership, de mémoire historique, d'ambition et d'héritage. Il sensibilise les enfants à la civilisation égyptienne tout en montrant comment un dirigeant peut marquer son époque par ses actions militaires, diplomatiques et culturelles.

### **Yéga de la préhistoire :**

Yéga, une enfant blessée, vit avec son clan à l'époque préhistorique. Un jour, elle sauve un poulain qu'elle apprivoise en secret. Lors d'une promenade, elle découvre un garçon blessé, Tarso, qu'elle soigne malgré leur différence : il vient d'un clan ennemi. Ils deviennent amis, mais leur lien est menacé par les tensions du clan. Ensemble, ils découvrent une grotte cachée, ornée d'un cheval mystérieux, et marquent leur passage en y apposant leurs empreintes. A l'arrivée de l'hiver, Yéga choisit de quitter son clan pour partir avec Tarso et fonder une nouvelle tribu : le clan du cheval.

Cette histoire aborde des thèmes forts comme l'empathie, l'ouverture à l'autre, le courage et la tolérance. Elle initie les enfants à la préhistoire tout en valorisant l'amitié au-delà des différences culturelles et l'importance de l'héritage symbolique.

### **Les volcans : Sur les traces d'Arnaud Guérin :**

Le jeune Arnaud Guérin, fasciné depuis l'enfance par les volcans, devient géologue et photographe. Son parcours débute avec des balades en Normandie, puis il explore les volcans d'Amérique, du Japon, du Guatemala, d'Islande et d'Afrique. Il assiste à des éruptions spectaculaires, visite des sites sacrés comme le Kawah Ijen ou l'Ol Doinyo Lengai, et participe à des expéditions scientifiques. Arnaud apprend à lire les signes de la Terre, rencontre des peuples et des chercheurs du monde entier. Il cartographie les volcans, photographie leurs entrailles en fusion et transmet sa passion. Chaque voyage renforce sa conviction : la Terre est vivante et précieuse.

Ce parcours vise à éveiller la curiosité scientifique, sensibiliser à la beauté et aux dangers de la nature, et faire découvrir le métier de volcanologue. Il valorise l'exploration, l'émerveillement et la connaissance comme clés pour mieux comprendre notre planète.

### **Zadim et les fleurs magiques :**

Zadim, fils du grand sorcier Séléne, reçoit pour mission de sauver son père victime d'une malédiction d'insomnie. Pour cela, il doit parcourir le monde à la recherche de sept fleurs magiques aux voix mélodieuses. Guidé par un tapis volant, Zadim vit des aventures fantastiques : oasis enchantées, grottes glacées, pays des songes, océans mystérieux... Il rencontre des créatures bienveillantes et surmonte des épreuves pour cueillir chaque fleur. A la fin de son périple, la dernière fleur, fragile et oubliée, renaît grâce à ses larmes sincères. Le sommeil revient, et la malédiction se brise.

L'histoire invite les enfants à explorer les émotions, la sensibilité, la solidarité et la persévérance. Elle valorise la confiance en soi, l'imaginaire et l'importance des gestes d'amour et de bienveillance dans les relations humaines.

### **Leif Eriksson, le premier Européen en Amérique :**

Leif Eriksson, fils d'Erik le Rouge, grandit dans une famille d'explorateurs vikings. Après un voyage en Norvège, il revient au Groenland et entend parler de terres mystérieuses à l'ouest. Il décide de les explorer et atteint ce qui deviendra Vinland (l'actuelle Terre-Neuve), devenant ainsi le premier Européen connu à avoir posé le pied en Amérique. Il tente d'y fonder une colonie, mais les conflits avec les populations locales rendent l'installation difficile. De retour au Groenland, Leif gouverne et introduit le christianisme auprès des siens. Sa légende inspire encore les explorateurs d'aujourd'hui.

Cette aventure valorise l'audace, la curiosité et la capacité à surmonter les obstacles. Elle permet aux enfants de découvrir les explorations vikings, les débuts de la colonisation, le choc des cultures et la figure d'un héros à la fois stratège, meneur et médiateur.

### **L'histoire du cinéma :**

Les enfants découvrent l'histoire du cinéma depuis ses origines, en passant par les ombres chinoises, l'invention de la photographie, puis du cinématographe par les frères Lumière. Ils explorent l'univers de Méliès et les premiers effets spéciaux, le cinéma muet avec Charlie Chaplin, et la naissance d'Hollywood. Arrivent ensuite le son, la couleur avec Le Magicien d'Oz, puis la télévision et le cinéma numérique.

Ce projet initie les enfants à l'histoire du 7<sup>e</sup> art de manière ludique et sensorielle, en valorisant la créativité, l'imaginaire et la culture visuelle. Il les sensibilise à l'évolution des techniques et à la magie de la narration à travers les images.

### **La petite danseuse :**

Jeanne, passionnée de danse, réussit le concours d'entrée à l'école des Petits Rats de l'Opéra. Tandis qu'elle découvre la rigueur des cours, elle attire l'attention de Monsieur D (Degas), un artiste inspiré par la grâce des danseuses. Celui-ci lui propose de poser pour lui après l'absence d'un modèle. Entre répétitions, émotions et créations, Jeanne devient peu à peu la muse du sculpteur. Le soir du grand spectacle, elle triomphe sur scène. En remerciement, elle offre à Monsieur D. son vieux tutu pour parfaire la statue qui la représente.

L'histoire sensibilise les enfants à l'univers artistique (danse, sculpture, musique), tout en valorisant l'engagement, la sensibilité et la confiance en soi.

### **Stephen Hawking, le génie des étoiles :**

Stephen Hawking naît en 1942 dans une famille de scientifiques. Passionné par les mystères de l'univers, il décide très jeune de devenir mathématicien malgré les souhaits de son père. A 20 ans, on lui diagnostique une maladie grave : la sclérose latérale amyotrophique. Malgré cela, il se marie, fonde une famille et réalise des découvertes majeures sur le Big Bang et les trous noirs. Il perd progressivement l'usage de son corps, mais grâce à un logiciel, continue de communiquer. Sa voix électronique devient célèbre dans le monde entier. Il laisse un immense héritage scientifique.

Ce projet sensibilise les enfants à la résilience, à la curiosité scientifique et à l'accessibilité pour tous. Il montre que les limites physiques n'empêchent pas de rêver grand, de penser librement et de partager ses connaissances avec le monde entier.

### **Panique à Paris :**

Mirette, une jeune détective pleine de malice, tombe sur une étrange poupée abandonnée dans une flaque rouge. Intriguée, elle se lance dans une nouvelle enquête, accompagnée de son inséparable acolyte Jean-Pat. Leur aventure les entraîne à travers les plus beaux lieux de Paris : de l'Arc de Triomphe au musée du Louvre, en passant par Montmartre et la tour Eiffel.

Mais l'affaire se corse : un duo redoutable, Julius Taktik et la mystérieuse Carmen, préparent un complot... et n'hésitent pas à kidnapper Jean-Pat ! C'est à l'Opéra que Mirette découvre la vérité : un bouquet piégé menace la grande diva. Grâce à son audace et à son œil de lynx, elle déjoue le piège à temps et sauve la représentation.

Une histoire palpitante qui éveille l'esprit logique, le sens de la coopération et le goût de la déduction. Parfait pour initier les enfants à l'univers de l'enquête tout en leur faisant découvrir les monuments emblématiques de Paris.

### **Des Jeux d'Olympie à Paris 2024 : un voyage à travers l'histoire des Jeux Olympiques**

Ce thème invite à un passionnant voyage dans le temps, depuis les tout premiers Jeux Olympiques organisés en 776 av. J.-C. à Olympie, en l'honneur de Zeus, jusqu'aux Jeux modernes de Paris 2024. Il retrace les grandes étapes de cette aventure sportive et humaine, en passant par les Jeux d'Athènes en 1896, ceux de Londres en 1948 avec l'exploit de Fanny Blankers-Koen, de Mexico en 1968 marqué par le geste engagé des athlètes afro-américains, ou encore de Pékin en 2008, où Usain Bolt pulvérise les records.

Ce parcours met aussi en lumière les enjeux contemporains : l'impact écologique au cœur des Jeux de Tokyo 2020, ou encore les avancées en matière d'égalité entre les femmes et les hommes, portées par l'édition parisienne.

A travers les siècles, les Jeux Olympiques se sont transformés en un puissant symbole de paix, de dépassement de soi et de diversité culturelle.

Ce projet propose aux enfants de découvrir l'histoire du sport tout en les sensibilisant à ses grandes valeurs : l'égalité, le respect, la persévérance et l'inclusion. Une belle occasion de réfléchir à l'évolution des sociétés, à l'importance du sport dans nos cultures, et aux défis écologiques qui accompagnent désormais les grands événements mondiaux.

### **Amelia Earhart, la pionnière du ciel :**

Dès son plus jeune âge, Amelia Earhart se passionne pour les avions. Dans un monde où les femmes sont rarement aux commandes, elle choisit de briser les conventions pour réaliser son rêve de devenir pilote. Après des débuts semés d'embûches, elle obtient enfin son brevet et enchaîne les exploits : records d'altitude, de vitesse, et surtout, un exploit historique, traverser l'Atlantique en solitaire, une première pour une femme. Mais Amelia ne se contente pas de voler haut : elle s'engage aussi pour faire avancer les droits des femmes. Elle fonde les Ninety-Nines, une organisation de femmes pilotes, et devient une source d'inspiration pour toute une génération d'aviatrices.

En 1937, elle se lance dans un défi audacieux : faire le tour du monde avec son navigateur Fred Noonan. Leur avion disparaît mystérieusement au-dessus du Pacifique. Sa disparition nourrit les légendes, mais son nom reste synonyme de courage et de détermination.

Ce bel exemple valorise l'émancipation féminine, l'audace et la persévérance. Un parcours qui invite chaque enfant à croire en ses rêves malgré les obstacles.

### **Timée, qui rêvait de gagner aux Jeux Olympiques :**

Timée, jeune esclave spartiate, rêve de participer aux Jeux Olympiques antiques, malgré l'interdiction faite aux esclaves. Soutenu par son ami Léonidas, fils du roi, il impressionne par ses qualités physiques et subit l'épreuve redoutable de la Cryptie. Après avoir survécu seul dans les montagnes, il rejoint Olympie où il affronte Atlas, un colosse athénien. Grâce à la ruse apprise de Léonidas, Timée triomphe et gagne le respect de tous. Il reçoit la couronne d'olivier des mains d'Iphigénie, symbole de sa victoire et de sa liberté conquise.

Cette histoire permet de découvrir la Grèce antique, les valeurs de courage, de dépassement de soi et d'amitié. Elle sensibilise aussi à la notion d'égalité et à la force de la volonté face aux injustices sociales, tout en valorisant la culture des Jeux Olympiques et leur dimension symbolique.

### **Satomi, l'archère aux yeux fermés :**

Satomi, une jeune fille aveugle, rêve de devenir archère dans la ville japonaise de Fukui. Elle s'entraîne avec persévérance mais échoue jusqu'au jour où un yokaï nommé Ki, petit vent malicieux, dévie sa flèche droit sur la cible. Grâce à l'amitié de Ki, Satomi progresse et attire l'attention du Shogun qui l'invite à un concours de kyudo. Le jour de l'épreuve, elle sauve le Shogun d'une vipère en décochant une flèche guidée par Ki. Devenue héroïne, elle révèle son secret et gagne l'estime de tous. Elle parcourt ensuite le pays pour enseigner le tir à l'arc.

Cette fiction sensibilise les enfants à la différence, à la persévérance et à l'amitié. Elle invite à croire en ses capacités malgré les obstacles et transmet une belle leçon de confiance en soi et de respect de l'autre.

### **Le Chien des Baskerville :**

Une malédiction pèse sur la famille Baskerville, liée à un mystérieux chien fantomatique. Lorsque Sir Charles meurt dans d'étranges circonstances, Sherlock Holmes dépêche le docteur Watson au manoir, où le nouvel héritier, Sir Henry, vient de s'installer. Tandis que des phénomènes inquiétants se multiplient dans la lande, Watson découvre que le couple Barrymore cache un fugitif. Le comportement étrange de Stapleton et ses mensonges finissent par le trahir. Holmes révèle que le "chien" n'est qu'un animal ordinaire maquillé pour effrayer, utilisé par Stapleton afin d'éliminer Sir Henry et hériter. Le stratagème échoue, le mystère est élucidé.

Cette histoire permet d'initier les enfants au récit d'enquête, au raisonnement logique, à l'observation et à la méthode déductive. Elle les invite à distinguer le réel du surnaturel et à comprendre comment la peur peut être utilisée pour manipuler. Elle développe également le travail en équipe et la résolution de mystères.

### **La fabuleuse histoire de Petit Flocon :**

Petit Flocon est un minuscule flocon de neige curieux, tombé du ciel lors d'une tempête d'hiver. Il entame un voyage à travers la forêt, rencontrant divers animaux qui lui parlent de leurs façons de vivre en hiver. Émerveillé par ce monde qu'il découvre, il apprend à écouter, observer et s'adapter. Il traverse montagnes, rivières gelées et s'enrichit de chaque rencontre. Lorsque le printemps approche, Petit Flocon comprend qu'il va disparaître... mais il découvre qu'il fait désormais partie de l'eau qui nourrit la terre. Ainsi, il ne meurt pas : il se transforme.

L'histoire sensibilise les enfants au cycle de l'eau et aux saisons, tout en valorisant la curiosité, la transmission, et l'acceptation du changement. Elle les aide à comprendre que toute chose évolue et que la transformation fait partie de la vie.

### **La naissance du printemps :**

L'hiver s'éternise et la nature semble figée. Au cœur d'un royaume endormi, la Reine de l'Hiver garde prisonnière la lumière du soleil. Dans le village voisin, une enfant nommée Gaia sent que le monde a besoin de renouveau. Guidée par des rêves étranges et des rencontres magiques (animaux, esprits des saisons), elle part libérer le Printemps. Après un long périple, Gaia affronte la Reine, non par la force mais par la douceur, en lui rappelant que chaque saison a sa place. L'hiver accepte de se retirer, et la lumière revient : le printemps peut éclore.

Ce conte invite à comprendre le cycle des saisons et à réfléchir à l'équilibre du vivant. Il valorise la sagesse, la sensibilité, la résilience et l'importance de chaque rôle dans l'harmonie du monde.

### **Toinon et le vol de la première montgolfière :**

Toinon, un jeune garçon curieux, vit à Annonay au XVIII<sup>e</sup> siècle. Il entend parler des frères Montgolfier qui construisent une machine capable de voler grâce à la chaleur. Fasciné, il les observe en cachette et rêve d'embarquer lui aussi. Le jour du grand essai, il se glisse dans la foule, suit l'ascension du ballon et s'imagine explorer le ciel. Grâce à son audace et à sa gentillesse, il gagne la confiance des inventeurs. A la fin, il aide même à faire décoller la montgolfière, devenant un témoin privilégié de cet exploit historique.

Ce parcours célèbre la curiosité, l'invention et l'esprit scientifique. Il initie les enfants à une grande découverte historique tout en leur montrant que les rêves et l'observation peuvent mener à de grandes aventures.

### **Les fables d'Ésope :**

Les enfants découvrent les fables d'Ésope, auteur de l'Antiquité grecque, à travers une série de récits courts mettant en scène des animaux. Chaque fable présente une situation de la vie quotidienne transposée dans un univers animalier, où des personnages comme le corbeau, le renard, la tortue ou la cigale apprennent une leçon. Les enfants explorent ainsi des valeurs comme la patience, la ruse, le courage, le respect ou l'honnêteté. En écoutant ou en rejouant les fables, ils retiennent mieux les morales simples mais percutantes. Certaines histoires sont adaptées en théâtre ou en dessin.

Les fables d'Ésope permettent de développer le sens moral, l'expression orale et la compréhension du récit. Elles offrent un support vivant pour réfléchir aux comportements humains et apprendre à penser par soi-même.

### **Merlin, l'enfance d'un enchanteur :**

Avant de devenir le célèbre magicien des légendes, Merlin était un enfant solitaire, vivant dans la forêt auprès de sa mère. Doté dès la naissance de pouvoirs étranges, il communique avec les animaux, fait pousser les plantes et devine parfois l'avenir. Rejeté par certains, il se découvre une mission : rétablir l'équilibre entre les hommes et la nature. Il apprend à maîtriser ses dons avec l'aide de la fée Viviane et du hibou Archimède. A travers des épreuves, il comprend que la sagesse vaut mieux que la puissance. C'est ainsi qu'il devient le conseiller du futur roi Arthur.

Le conte développe l'imaginaire tout en valorisant des qualités comme l'écoute de la nature, la connaissance de soi et l'acceptation de la différence. Il initie les enfants aux récits fondateurs et au merveilleux médiéval.

### **Le poisson bleu de Monsieur Chagall a disparu :**

Au musée, un événement incroyable se produit : le célèbre poisson bleu du tableau de Marc Chagall s'est échappé ! Il sème des indices colorés dans tout l'atelier, guidant les enfants dans une exploration magique de l'univers du peintre. En traversant des mondes flottants, des ciels renversés et des animaux fantastiques, les enfants enquêtent pour retrouver le poisson disparu. Chaque œuvre de Chagall devient un décor vivant à explorer. En résolvant l'énigme, ils redonnent vie à la toile et rendent sa place au poisson.

Ce projet développe la sensibilité artistique et l'imaginaire des enfants à travers la découverte d'un peintre majeur. Il valorise l'observation, l'interprétation personnelle de l'art, et l'importance de l'œuvre collective.

### **La Quête des chevaliers de la Table Ronde :**

Autour du roi Arthur, les chevaliers de la Table Ronde reçoivent une mission sacrée : retrouver le Graal, symbole de paix et d'harmonie. Chacun part de son côté, affrontant dragons, sortilèges et énigmes, mais aussi ses propres peurs et faiblesses. Perceval, Lancelot, Gauvain ou encore Yvain vivent des aventures épiques, mêlant courage et loyauté. Certains échouent, d'autres grandissent. Le Graal apparaît à celui qui a gardé un cœur pur. Tous reviennent changés, enrichis de leurs épreuves. La Table Ronde retrouve son unité.

L'histoire permet d'explorer les valeurs du héros médiéval : entraide, bravoure, justice, fidélité. Elle développe aussi l'imaginaire, le goût du récit épique et initie les enfants à un pan important du patrimoine littéraire européen.

### **L'expédition rocambolesque du professeur Schmetterling :**

Le professeur Schmetterling, célèbre explorateur farfelu, part en mission pour observer les insectes rares d'un jardin tropical. Accompagné de son fidèle assistant et de quelques enfants, il traverse une jungle miniature pleine de surprises : papillons invisibles, chenilles magiciennes, coccinelles acrobates... Son carnet de terrain se remplit d'observations curieuses et de croquis amusants. Mais tout se complique lorsqu'un scarabée géant vole son chapeau et sème la pagaille. Grâce à l'ingéniosité des enfants, l'expédition reprend et se conclut dans un grand moment de découverte partagée.

Cette aventure stimule la curiosité scientifique des enfants, les initie à l'observation du vivant et au respect de la nature. Elle valorise aussi l'esprit d'équipe, l'humour et l'imagination dans l'approche du monde qui nous entoure.

### **Mystère en chocolat :**

Lors d'un passionnant séjour au Musée du Chocolat de Bayonne, les enfants mènent l'enquête autour du vol d'une précieuse cabosse. Entre activités artistiques, défis sensoriels et jeux d'observation, ils découvrent l'histoire du cacao, son voyage depuis les Amériques et les secrets de sa transformation. Chaque journée alterne créations manuelles et grands jeux, favorisant l'imagination, la coopération et la curiosité.

Le projet développe des compétences artistiques et culturelles tout en plongeant les enfants dans une aventure palpitante. A la clé : une découverte sensible et ludique du patrimoine chocolatier basque.

### **Vol à Venise :**

A Venise, en pleine préparation du grand carnaval, un masque ancien et précieux disparaît mystérieusement du musée. Deux enfants, Lino et Giulia, décident de mener l'enquête à travers les ruelles, les ponts et les canaux de la ville. Guidés par des indices et des rencontres inattendues (colombine, gondolier, chat masqué...), ils progressent jusqu'à découvrir que le voleur n'est autre qu'un collectionneur nostalgique. Plutôt que de le dénoncer, ils trouvent une solution juste et poétique. Le carnaval peut alors débiter, dans la joie retrouvée.

Cette histoire développe le sens de l'observation, la logique et la coopération, tout en éveillant les enfants à la richesse culturelle de Venise. Elle montre aussi l'importance du dialogue et de la réparation face aux erreurs.