

Graham et les mystères des fonds marins



Ce livre est une aventure dans laquelle **VOUS** êtes les héros! À chaque lecture, vos décisions peuvent changer complètement le déroulement de l'histoire. Selon vos choix, vous pourriez rencontrer des personnages étonnants, découvrir des secrets cachés ou surmonter des défis de taille. Attention, car certains choix pourraient vous mener à des pièges ou vous faire perdre du temps! Le plus important est de rire, rêver et de vous amuser tous ensemble.

Bonne lecture!

Préface

Parfois, les plus grandes aventures commencent par une simple question:
Et si...?

C'est exactement comme ça qu'est né ce projet. Et si nous utilisions l'intelligence artificielle pour créer un livre unique pour chacun des Mirekids? Sans trop réfléchir, nous nous sommes lancés.

Ça n'a pas été aussi facile que nous l'imaginions! À chaque étape, il y avait des défis à relever, des obstacles imprévus à contourner... et beaucoup de moments où on s'est tiré les cheveux sur la tête (enfin, pas moi... il ne m'en reste plus beaucoup!). Et, pour être honnête, si nous avions su d'avance toutes les embûches que nous allions rencontrer, nous aurions peut-être hésité. Aujourd'hui, nous n'aurions pas ce magnifique livre à vous remettre.

Aujourd'hui, on entend beaucoup parler de l'intelligence artificielle. C'est une nouvelle technologie qui transforme notre façon de faire les choses un peu à tous les jours. Avant ça, c'était les téléphones intelligents. Et encore avant, c'était Internet, ou même les premiers ordinateurs. Le monde change tout le temps!

Dans la vie, tu devras souvent faire un choix : est-ce que je reste dans ce que je connais, ou est-ce que je me lance et j'essaie quelque chose de nouveau?

À l'école et même à la maison, tu apprends plein de choses qui vont être utiles pour toi toute ta vie. Les maths. Le français. Comment bien broser tes dents (sans mettre de la pâte à dent partout). Et évidemment, suivre les consignes de tes parents. Mais tu sais quoi? Ce que j'ai compris en grandissant, c'est qu'une des choses les plus précieuses que tu peux avoir, c'est la curiosité.

Être curieux, ça veut dire poser des questions, imaginer de nouvelles idées, rêver très grand, et surtout... oser essayer. Même quand on ne sait pas encore exactement comment ça va marcher.

Il ne faut pas avoir peur de faire des erreurs parce que c'est dans les idées un peu folles que naissent les plus belles découvertes. Et c'est dans les aventures imprévues qu'on apprend le plus. Et c'est ça l'important. Ne jamais arrêter d'apprendre. Ne pas avoir peur d'essayer. Et surtout: avoir du fun!



Sébastien Morin
Président



Graham et les mystères des fonds marins

Graham et Nikolai, deux garçons pleins d'énergie, naviguent joyeusement sur les vagues scintillantes de la mer Méditerranée à bord d'un catamaran. Leur guide, Filippo, un homme aux cheveux ébouriffés et au sourire malicieux, parle avec un accent italien chantant, ajoutant une touche d'authenticité à ses histoires de marin. « Guarda cette île là-bas? » dit-il en pointant du doigt. Les yeux des garçons s'illuminent de curiosité.

« Cette île était autrefois un secret de l'armée américaine! » ajoute Filippo avec un clin d'oeil. Graham et Nikolai échangent un regard complice, des étoiles plein les yeux. « Peut-être qu'il y a des trésors cachés! » s'exclame Nikolai avec enthousiasme. Graham, avec sa moue malicieuse, répond: « Ou peut-être des fantômes! » Les deux amis éclatent de rire.

Le catamaran danse sur les vagues, et les garçons s'agrippent fermement aux cordages. « Prends garde, moussaillon! » dit Graham, imitant la voix d'un pirate. Nikolai, ne voulant pas être en reste, sort une longue-vue imaginaire et scrute l'horizon. « Capitaine, j'aperçois une île mystérieuse! »

Aller à la section 1



1

Philippo, amusé par les jeux des garçons, ajoute: « Attenzione, mes petits aventuriers, qui sait ce que vous pourriez découvrir là-bas! » Les garçons se regardent, un sourire espiègle aux lèvres. Leur esprit imagine déjà mille et une aventures. L'île déserte les attend, pleine de promesses et de mystères à explorer.

Alors que le catamaran approche de l'île, la mer révèle des eaux d'un bleu éclatant, presque magique. Filippo, avec un sourire mystérieux, murmure: « Sotto, les Américains ont peut-être laissé des trésors! » Les garçons, ébahis, regardent les vagues, imaginant des coffres remplis d'or et de pierres précieuses. « Et si on trouvait un sous-marin fantôme? » plaisante Graham. Nikolai, les yeux pétillants, répond: « Ou des poissons qui parlent l'italien! »

Les garçons se regardent, excités à l'idée de l'aventure qui les attend. Mais un choix crucial se pose: où vont-ils commencer leur exploration? Se dirigent-ils vers la lagune secrète de l'île déserte?

Aller à la section 19

Ou plongent-ils dans les fonds marins à la recherche de vestiges militaires?

Aller à la section 9



2

À l'entrée de la grotte secrète, les garçons aperçoivent un coffre ancien, à moitié enfoui dans le sable. Il y a un cadenas et un code à entrer.
« Guarda » murmure Filippo. « Un tesoro! »

Graham s'approche avec prudence tandis que Nikolaiï, excité, s'exclame:
« On l'a trouvé! Le trésor! »

Est-ce que les garçons ont interagi avec la tortue plus tôt?

Aller à la section 7

Sinon...

Aller à la section 17



3

Ils continuent leur exploration des fonds marins. Soudain, Graham aperçoit un éclat métallique au loin. « Regarde là-bas! » dit-il à Nikolai.

Curieux et déterminés, les garçons nagent avec vigueur vers cet objet mystérieux, se sentant de plus en plus confiants à chaque mouvement.

L'éclat semble provenir d'un objet enfoui dans le sable, à moitié caché par les algues. « Voyons ce que c'est » dit Graham.

Aller à la section 18



4

Se rappelant les conseils de Tatie qui a beaucoup voyagé, Graham et Nikolai décident de changer de tactique. Ils se fient aux courants doux autour d'eux, évitant les tentacules délicates des méduses.

Lentement mais sûrement, ils naviguent à travers la colonie, éblouis par la beauté irréelle des créatures marines. Les méduses, avec leurs formes étranges et leurs couleurs chatoyantes, semblent danser autour d'eux.

C'est un beau spectacle.

Aller à la section 10

5

Les garçons poursuivent leur exploration. Ils se demandent s'ils doivent prendre le temps d'examiner chaque recoin de la lagune plus sombre?

Aller à la section 15

Ou avancer rapidement vers les récifs en espérant découvrir quelque chose d'excitant?

Aller à la section 14

6

Ignorant les conseils de Tatie, les garçons choisissent de foncer à travers le banc de méduses. Malheureusement, Graham se prend un bras dans un tentacule et ressent une vive douleur.

« Aïe! » s'exclame-t-il, en se frottant le bras.

Rapidement, ils se rendent compte que cette technique ne fonctionne pas du tout. Les méduses les entourent de plus en plus près, et ils risquent de se faire piquer davantage.

Aller à la section 4



7

Les garçons, le cœur battant, entrent le code 61 et ouvrent le coffre avec précaution. Il grince légèrement, comme s'il n'avait pas été ouvert depuis des années.

À l'intérieur, ils découvrent un vieil objet rond métallique. Il est recouvert d'étranges symboles, presque effacés par le temps. L'objet s'avère être un ancien instrument de navigation.

Philippo leur explique comment il fonctionnait et les merveilles qu'il a permis d'accomplir. Les garçons sont fascinés et comprennent que la connaissance est une forme de trésor.

Philippo dit: « Sapere è potere, les amis. La curiosité et l'apprentissage sont les plus grandes richesses. »

Le soleil se couche lentement, baignant la mer d'une lumière dorée, et il est temps de rentrer au catamaran, remplis de nouvelles connaissances et de souvenirs inoubliables.

FIN!



8

Avec le soleil brillant haut dans le ciel, Filippo propose d'organiser une grande fiesta sur le catamaran. Graham et Nikolai, ravis, se lancent dans les préparatifs avec enthousiasme.

« Andiamo » dit Filippo. « Une fête pour célébrer nos aventures! »

Les garçons se regardent, un sourire complice aux lèvres. Ils savent que cette journée restera gravée dans leur mémoire.

Aller à la section 12

9

Armés de leur équipement de plongée, Graham et Nikolaï plongent dans les eaux claires autour de l'île. Leurs regards émerveillés suivent les bancs de poissons colorés, tandis que des rayons de lumière dansent à travers l'eau cristalline.

« Meraviglioso » s'exclame Graham en essayant d'imiter Filippo, les yeux brillants.

Nikolaï, lui, est déjà à la recherche de quelque chose d'intéressant.
« Allons voir plus loin » dit-il, impatient.

Aller à la section 16

10

Après avoir traversé le labyrinthe de méduses, les garçons sont soulagés mais aussi un peu désorientés. Ils ne sont plus certains de la direction à suivre.

Doivent-ils continuer leur exploration des fonds marins, en espérant trouver d'autres merveilles?

Aller à la section 3

Ou bien est-il plus sage de retourner au catamaran et de laisser tomber cette quête pour aujourd'hui?

Aller à la section 8



11

En fin de journée, Graham et Nikolai sont épuisés mais heureux. Ils réalisent que les meilleurs souvenirs ne viennent pas toujours des trésors cachés, mais des moments partagés avec ceux qu'on aime.

La fiesta sur le catamaran leur a appris que la joie et le bonheur se trouvent dans les petites choses simples, comme danser avec des amis sous le soleil et savourer des melons d'eau juteux.

« Perfetto » dit Filippo, un sourire chaleureux aux lèvres.

FIN!



12

Les garçons découpent des melons d'eau juteux et préparent une délicieuse limonade. Filippo met de la musique entraînante, et les passagers commencent à danser sur le pont.

Les rires fusent, et le vent marin ajoute une touche de magie à leur fête. Le catamaran devient une piste de danse flottante, où chaque tourbillon et chaque pirouette est une célébration de l'amitié et de la liberté.

Aller à la section 11

13

En explorant la lagune, Graham aperçoit une tortue marine. Elle a des motifs étranges sur sa carapace, comme des dessins secrets.
« Regarde » dit Graham, émerveillé, et il pointe du doigt la tortue. « Elle a des hiéroglyphes sur le dos! »

Nikolai, lui, est pressé. Il ne veut pas perdre de temps avec les tortues.
« Allons-y, Graham » dit-il. « On trouvera d'autres choses plus intéressantes. »

Graham, un peu déçu, hésite. Veut-il suivre Nikolai et explorer plus vite?

Aller à la section 5

ou insister pour aller voir la tortue de plus près?

Aller à la section 20

14

Poussés par l'impatience, Graham et Nikolai décident d'avancer rapidement vers les récifs coralliens. Ils nagent à toute vitesse, évitant les coins plus sombres de la lagune.

Ils arrivent bientôt aux récifs, où ils voient des poissons multicolores, des étoiles de mer et des bernard-l'hermite. C'est joli, mais les garçons n'ont rien vu de spécial ou d'inhabituel.

Ils sont déçus, car ils espéraient découvrir quelque chose d'excitant, comme des trésors. Filippo s'approche et dit, avec un sourire:
« Ragazzi, le soleil commence à descendre. Il est temps de rentrer au catamaran. »

Les choix auraient peut-être dû être différents.

FIN!



15

Graham et Nikolaiï, réfléchissant attentivement à leur prochaine action, remarquent un courant plus sombre dans la lagune. « On dirait qu'il y a un chemin caché là-dessous » dit Graham. « Peut-être que ça mène à quelque chose d'intéressant. »

Nikolaiï, toujours prêt à l'aventure, hoche la tête avec enthousiasme.
« Allons voir! »

Ensemble, ils suivent le courant et découvrent un sentier sous-marin. Le sentier mène à une grotte secrète, à moitié cachée derrière des algues.

« Bellissimo » murmure Filippo. « Cette grotte pourrait bien être la clé de notre aventure. »

Aller à la section 2



16

En s'enfonçant plus profondément, les garçons se retrouvent soudain entourés par une colonie de méduses translucides aux longues tentacules. Leurs formes gracieuses créent un labyrinthe fascinant, mais potentiellement dangereux.

Graham, se souvenant des histoires de Tatie, murmure à Nikolaiï: « Restons calmes et avançons prudemment, en suivant les courants. »

Nikolaiï veut plutôt en sortir au plus vite et décide qu'ils doivent foncer pour sortir du banc. « On va les traverser » dit-il à Graham. « On est plus rapides qu'elles. »

Graham n'est pas certain. Suivent-ils lentement les courants?

Aller à la section 4

Ou décident-ils de foncer rapidement pour se sortir de là?

Aller à la section 6

17

Les garçons ne connaissent pas le code. Ils essaient plusieurs combinaisons au hasard, mais aucune ne fonctionne. Le cadenas reste désespérément fermé.

« Zut alors » dit Graham, frustré. Nikolai tente de soulever le coffre, mais il est trop lourd. Impossible de le sortir de l'eau.

« Ce n'est pas juste » grogne-t-il. « On a fait tout ce chemin pour rien! »

Philippo observe la scène avec un air pensif. « Ne vous découragez pas, mes amis » dit-il. « Parfois, les trésors ne sont pas ceux qu'on croit. »

Les choix auraient peut-être dû être différents.

FIN!

18

Avec un dernier effort, Graham et Nikolai atteignent un vieux coffre enfoui dans les algues. Il est recouvert de coquillages et de coraux, comme s'il avait été là depuis des siècles.

Les garçons se regardent, les yeux brillants d'excitation. Nikolai, avec une étincelle dans le regard, dit: « On l'a trouvé! »

Ensemble, ils ouvrent le coffre avec précaution. À l'intérieur, ils découvrent des documents et des cartes anciennes racontant l'histoire oubliée de l'île.

Émerveillés, ils comprennent que le véritable trésor est la découverte elle-même, remplis de fierté de leur aventure sous-marine.

« Magnifico » s'exclame Filippo sur le catamaran à la vue de leurs trouvailles. « Vous avez découvert bien plus qu'un simple trésor. Vous avez trouvé l'histoire. Maintenant, il est temps de nourrir les goélands. Vieni? »

FIN!



19

Graham et Nikolai, impatients de découvrir les secrets de l'île, décident de se diriger vers la lagune secrète. Ils enfilent leurs masques et leurs tubas, puis sautent à l'eau. Filippo plonge avec eux. Plouf!

Les voilà plongés dans un monde bleu turquoise, où les poissons multicolores dansent entre les coraux. « Andiamo! » dit Filippo, avec un sourire enthousiaste.

Aller à la section 13



20

Intrigués, les garçons s'arrêtent pour interagir avec la tortue marine. Elle semble paisible, et ses yeux brillent d'une douce lumière. En l'observant de plus près, ils remarquent les chiffres 61 sur sa carapace.

« C'est comme un message codé » dit Graham, les yeux brillants. Nikolai, toujours un peu impatient, soupire: « Ou peut-être qu'elle a juste griffé sa carapace sur un rocher. »

Philippo s'approche et observe attentivement la tortue. « Intéressante » murmure-t-il. « Ces chiffres pourraient bien être la clé de quelque chose d'important. »

Aller à la section 5

Projet

Nom de code : *Livre Interactif Produit Par Scout*

Voici quelques constats et apprentissages réalisés lors de ce projet de création de livres interactifs pour enfants, développé avec l'aide de l'intelligence artificielle (IA).

Génération des images

La création d'images cohérentes représentant fidèlement les personnages dans un style donné à travers tout un livre reste un défi majeur. L'IA peine souvent à reproduire les mêmes détails d'une image à l'autre, que ce soit les vêtements, les cheveux ou même la couleur des yeux. Votre personnage a 7 doigts par main? Eh oui. L'IA est fanatique des mains avec des tonnes de doigts!

Créativité limitée

Lorsque nous demandons à l'IA de créer une histoire pour enfants, l'histoire se déroule presque tout le temps dans une forêt enchantée.

Cependant, nous avons constaté une nette amélioration de créativité depuis le début de notre projet en 2024 grâce aux évolutions rapides de l'IA. En cas de demande peu précise, l'IA parvient parfois à nous surprendre agréablement. En revanche, créer des histoires sur mesure intégrant des éléments spécifiques tels que les intérêts des enfants, des personnages détaillés avec leurs traits de personnalité et des aventures liées à leurs peurs demeure complexe. Lorsque l'IA réussit, le résultat manque souvent de subtilité et la rédaction reste parfois maladroite.



LIPPS

Complexité et longueur

L'IA rencontre des difficultés dans les histoires longues et complexes de type « dont vous êtes le héros ». Elle perd parfois de vue la cohérence entre les personnages et les sections, rendant la rédaction exigeante et la relecture indispensable.

Par exemple, les personnages peuvent changer de relation familiale après quelques sections (ils sont frères au début, puis soudainement deviennent des cousins) ou une phobie ou un trait précis peut être associé à un autre personnage après quelques paragraphes seulement. Pour éviter ces problèmes, il est préférable de travailler une section ou un paragraphe à la fois.

Inconstance de l'IA

L'une des découvertes les plus étonnantes est l'inconstance des résultats produits par l'IA selon les moments de la journée ou de la semaine. Curieusement, certaines plages horaires semblent moins performantes que d'autres. Essayez d'utiliser l'outil un vendredi après-midi, puis un mardi matin, vous verrez!

En résumé

Même si ce projet a nécessité beaucoup plus de temps que prévu (littéralement neuf fois plus!), il aurait été impossible de créer et livrer 46 livres interactifs personnalisés mettant en scène vos enfants en aussi peu de temps sans l'aide de l'IA. Malgré les défis, l'expérience a été enrichissante et pleine d'apprentissages pour Mirego.



