

# Partir en Bande Dessinée dans la ville

DU 13 JUILLET AU 30 AOÛT  
2021







# Partir en Livre

Partir en Livre est une opération menée par le Centre National du Livre et le Ministère de la Culture depuis 2015. L'objectif de cette manifestation nationale, gratuite, populaire et festive, est de sortir le livre de ses lieux habituels pour aller à la rencontre des enfants et des jeunes et ainsi leur transmettre le plaisir de lire. Des animations sont proposées dans toute la France invitant le jeune public à célébrer la lecture, à lire et aimer lire en toute liberté !



# L'association On a Marche sur la Bulle

On a Marché sur la Bulle organise chaque année les Rendez-Vous de la Bande Dessinée d'Amiens. C'est également un Centre de Ressources unique qui propose de nombreux formats d'intervention autour de la bande dessinée, en direction des publics scolaires ou adultes et des professionnels du livre. L'association a pour objectif de faire vivre la bande dessinée dans la ville d'Amiens et plus largement sur tout le territoire des Hauts-de-France.

Elle participe pour la cinquième année consécutive à l'événement national Partir en Livre. Après le succès de l'année précédente, notre équipe a imaginé un nouveau parcours pour découvrir la bande dessinée tout en jouant dans la ville...





# Lili CROCHETTE ET MONSIEUR MOUCHE

La petite Elizabeth, fille unique du gouverneur, a un caractère bien trempé. Elle n'a pas la langue dans sa poche et a sans cesse la bougeotte ! À la moindre occasion, elle se transforme incognito en Lili Crochette.

Prête pour l'aventure, elle peut compter sur l'aide de Monsieur Mouche, le plus malin des colibris.

*Lili Crochette et Monsieur Mouche* est une série de bande dessinée de Joris Chamblain et Olivier Supiot, publiée aux éditions de la Gouttière.





# Le jeu :

Encore une fois, Lili Crochette part à l'aventure !  
Aujourd'hui elle a besoin de ton aide.  
Accompagne-la au travers d'un jeu de piste dans la ville.  
Plusieurs épreuves t'attendent,  
mais elles ne sont pas toutes au même endroit,  
il va sûrement falloir chercher un peu...  
Pour avancer, tu auras besoin de ce livret  
et des indices présents sur les 5 lieux  
de ce jeu de piste.  
Es-tu prêt.(e) ? Tourne la page  
et découvre sans plus attendre  
pourquoi Lili a besoin de toi.

Cette carte te présente un aperçu  
du parcours du jeu :

Durée moyenne : 1h









# Le tableau magique :

Barbelongue a encore joué un sale tour !  
Mais cette fois-ci c'est grave, il a kidnappé  
Mouche...

Pour arriver à ses fins, le pirate a d'abord volé  
un tableau magique. Ce tableau emprisonne  
la personne que l'on dessine dessus.  
Si une heure plus tard le dessin n'a pas été  
effacé,  
la personne reste prisonnière à tout jamais !

Tu l'as déjà compris, pour se venger de Lili  
Crochette,  
Barbelongue a dessiné Monsieur Mouche sur  
le tableau !  
Il est donc prisonnier, et tu as tout juste  
une heure pour aider Lili à le sauver.





# Épreuve 1

Départ : Grilles du Musée de Picardie,  
rue de la République

## Le bon chemin :

Elizabeth est parvenue à se sauver  
de chez elle sans que personne ne la remarque.  
La disparition de Mouche l'inquiète beaucoup,  
à tel point qu'elle en a oublié le chemin  
pour se rendre à sa cabane secrète.



Voici ta première épreuve :  
Observe attentivement le labyrinthe affiché sur la  
grille  
et trouve le bon chemin pour rejoindre la cabane.

Tu as trouvé la bonne route ?  
Relève son numéro et regarde ci-dessous à quel lieu il  
correspond...  
c'est là que se trouve ta prochaine épreuve.

1. Au louvre	2. Vallée des Vignes	3. Au Safran
4. En Chine	5. Square Arlette Gruss Place Longueville	6. Chez le dentiste





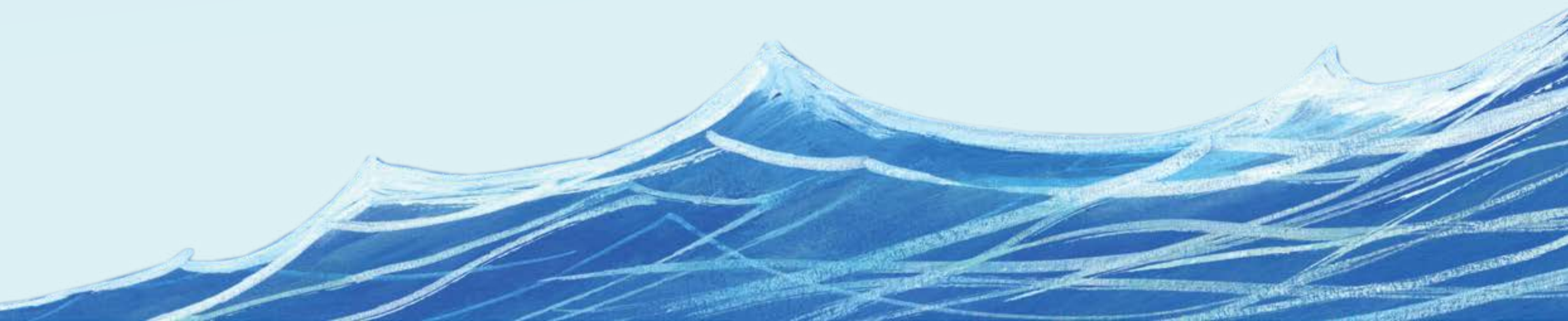
# La cabane secrète :

Ouf ! Grâce à ton aide, Elizabeth a retrouvé sa cabane secrète. Dans chacune de ses aventures, c’est ici qu’elle se transforme en Lili Crochette.

Grâce aux deux panneaux installés sur place, aide Elizabeth à retrouver les 6 accessoires de son costume de pirate (pour ne pas faire d'erreur, tu peux t'aider des nombreux dessins de Lili présents dans ce livret).

C'est fait ? Bravo !  
Maintenant, regarde bien, il y a une lettre à côté de chaque accessoire.  
Recopie-les dans les cases et trouve le bon mot dans la liste ci-dessous.  
Tu découvriras ainsi ta prochaine destination.

<i>Requin</i> <i>Au Coliseum</i>	<i>Mouche</i> <i>Sur la Seine</i>	<i>Bateau</i> <i>Au bord de l’eau</i>
<i>Pirate</i> <i>Devant le Cirque</i> <i>Jules Verne</i>	<i>Lettre</i> <i>Devant la Poste</i>	<i>Poudre</i> <i>Chez Pascal</i>





## Épreuve 3

# La nounou vaudou :

Lili Crochette est enfin prête !

Cependant, affronter Barbelongue n'est pas une mince affaire. Pour le vaincre, Lili a décidé de rendre visite à sa nounou vaudou !

Chez elle se trouvent de très puissantes potions qui pourraient

terrasser le terrible pirate, mais elles se méritent...

Dans cette épreuve, tu dois trouver les lettres de 2 mots mystères.

Pour y parvenir, utilise les 2 grilles parcours du livret et la grille de lettres peinte au sol sur le lieu de l'épreuve. Le premier mot mystère t'offre une combinaison de fioles, le second t'indique le lieu de la quatrième épreuve.

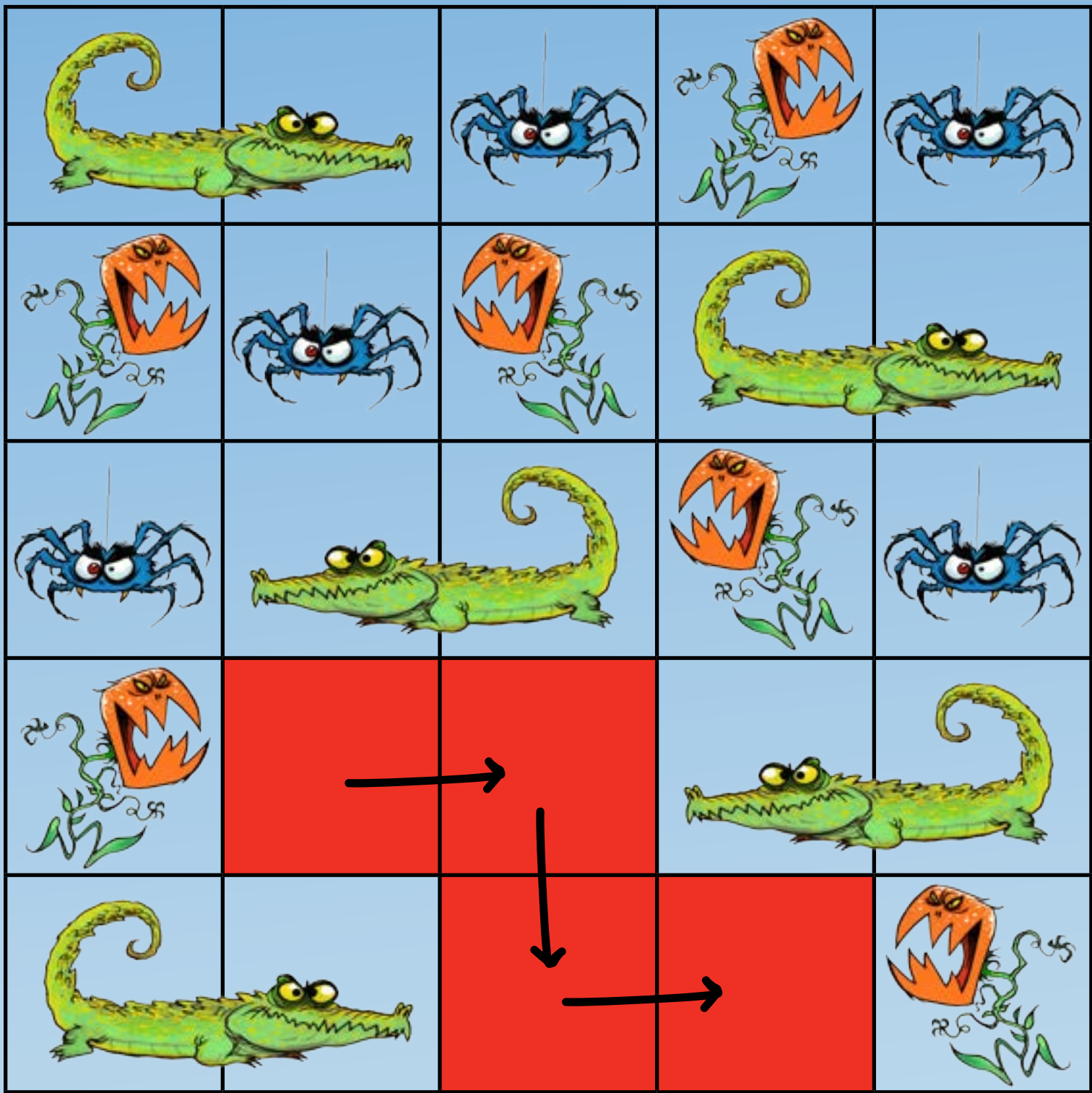
Retrouve les deux grilles sur la page suivante !













1. Ce premier jeu te permet de gagner la bonne combinaison de fioles. Retiens-la bien !





Grille parcours n°1







Grâce au mot mystère n°1, retrouve la bonne combinaison :

Arme :    

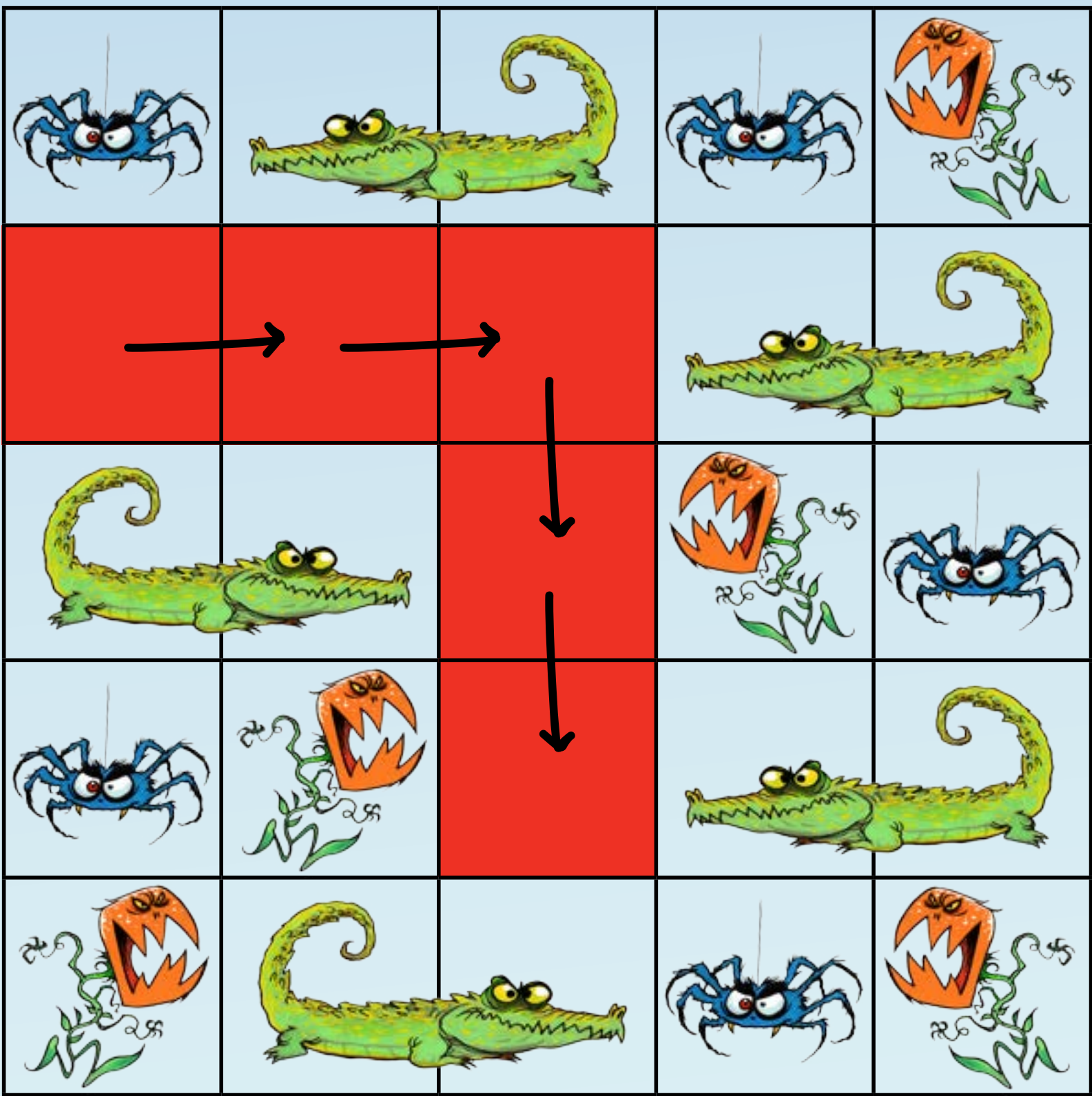
Baie :    

Côte :    

Vent :    

2. Ce deuxième jeu te permet de trouver le lieu de ta prochaine épreuve :

Grille parcours n°2



- Grâce au mot mystère n°2, entoure la bonne destination :
- Sable : Le Tas de Sable - Ches Panses Vertes
  - Digue : Un pont à Pont-de-Metz, mais pas à Metz
  - Vague : Square Pierre-Marie Saguez, rue des Cordeliers
  - Plage : La route du soleil, tout au bout de la route



# Épreuve 4

## Le combat contre Barbelongue :

Nous y voilà, l'heure du combat a sonné !

Il est temps de délivrer Mouche avant qu'il ne soit piégé définitivement dans le tableau magique. Lili Crochette fait face à Barbelongue et son navire... Elle va devoir utiliser les fioles que tu as gagnées pour lancer une puissante attaque et ne laisser aucune chance au pirate.

Il ne faut surtout pas se tromper...

À la manière d'un sudoku, complète la grille du livret avec les fioles de couleur et révèle quelle sera la meilleure attaque.

Avant de commencer, regarde le panneau accroché sur place,

il te donnera l'emplacement des 4 premières fioles de la grille.

Une seule ligne du sudoku correspond à la combinaison de fioles que la nounou vaudou a donné.

Trouve-la et découvre l'attaque qui aidera Lili crochette à vaincre Barbelongue !

*Complète le sudoku sur la fiche avec les fioles et entoure la bonne attaque.*

*Attention, n'utilise pas deux fois la même fiole dans une même ligne ou une même colonne.*





# Épreuve 5



Victoire !!!

Lili et toi êtes parvenus à terrasser Barbelongue !

Son navire a coulé et vous avez tout juste eu le temps de libérer Mouche.

Quelle aventure... Lili et Mouche sont soulagés et tellement heureux !

Mais ?! Mais où est Barbelongue ?

Oh non, il est encore parvenu à s'échapper !

Tu ne peux pas laisser en liberté un pirate aussi dangereux, il pourrait recommencer.

Maintenant que tu as récupéré le tableau magique, il est temps d'enfermer cette canaille une bonne fois pour toute.

Emprisonne Barbelongue en le dessinant dans le tableau magique.

Bien joué !

Tu peux maintenant te rendre au Musée de Picardie pour récupérer ta récompense.







Plus d'infos sur  
[www.onamarchesurlabulle.fr](http://www.onamarchesurlabulle.fr)  
03 22 72 82 76