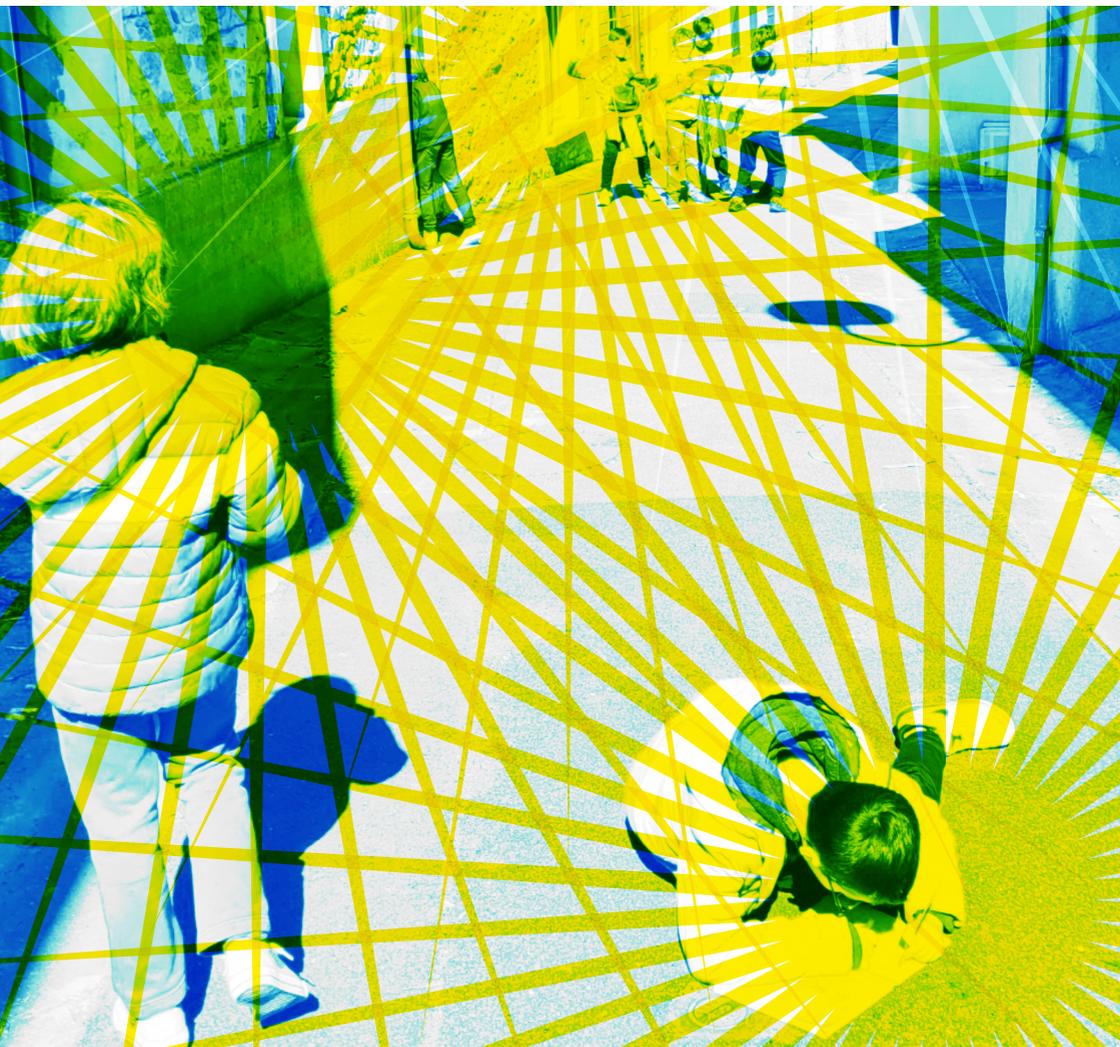


ENQUÊTE AU LION







Cette balade artistico-ludique inventée de toute pièce par les enfants de l'École Ste Émerance n'aurait pu voir le jour sans la présence de Sarah Debove, artiste en résidence dans le cadre du CLEA* des Vallées du Haut-Anjou. Pendant 8 semaines, les artistes en herbe ont regardé, écouté, dessiné, assemblé, raconté et puis re-dessiné, rigolé, écrit, collé, voté... Cette balade sera visible lors des Folies du Lion le 17 juin 2023 au Lion-d'Angers.

* Le CLEA ou Contrat Local d'Education Artistique des Vallées du Haut-Anjou a été signé en décembre 2021 avec la DRAC, Direction Régionale des Affaires Culturelles et le Département de Maine-et-Loire, qui soutiennent les actions culturelles partout et vers tous !

Un tout grand merci !

À DAPO pour sa générosité et sa disponibilité sans qui cette création textile n'aurait jamais vu le jour, À Julien Behar pour cette journée d'improvisation avec les enfants et la poésie qu'apporte les ponctuations sonores dans notre balade. À Anne Signour, coordinatrice lumineuse, attentive et curieuse. À nos couturiers et couturières qui ont préparé et collé les créations textiles. À Anaïs pour ses relectures précises du livre. À la CCVHA, la ville du Lion d'Angers et Baludik d'ouvrir leurs territoires réels et numériques à cet espace nécessaire de la création.

Sarah Debove



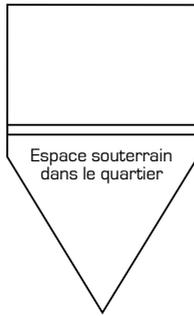
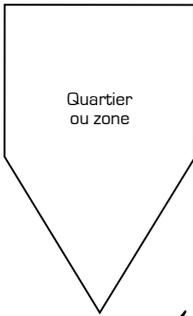
Conception-crédation graphique Sarah Debove

LÉGENDE

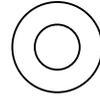
SIGNIFICATION DES COULEURS

Sport Espace Magie Végétal Peur

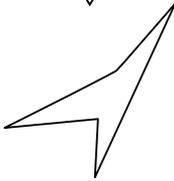
SIGNIFICATION DES FORMES



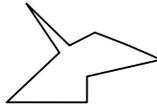
Ecoles



Tunnel



Engin volant



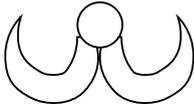
Présence
de monstres



Reliefs



Présence
de sang



Royaume



Météorites



Présence
de fantôme

Endossez les lunettes de la détective et découvrez comment au Lion d'Angers, une trace de peinture, une plume de pigeon, une brèche dans un mur sont les preuves irréfutables d'actes de magie, de prouesses sportives et de passage de machines volantes.

Venez vivre le temps de cette enquête dans nos routes végétales, nos tuyaux souterrains et nos escaliers en nuage.

Réussirez-vous à accomplir la mission confiée par la mairie?

Bon voyage et bon courage,

Les élèves de l'école Sainte Émérance
au Lion d'Angers, accompagnés par
l'artiste Sarah Debove et les
enseignantes.





Bonjour,
Je suis madame la maire, je vous écris depuis l'école pour jouer près d'une table de ping-pong volante avec mes amis. Je vous écris car, malheureusement le plan du nouveau camping a été volé !

Nous avons besoin de vous, je vous envoie **Jérémy pour vous guider dans votre enquête !**



Dans cette histoire vous êtes **la détective** et Madame La maire vous confie aux mains de **Jérémy** qui sera votre assistant pendant votre enquête.



ENQUÊTE AU LION



LA DETECTIVE



LA MAIRE



LE LION



Quartier ultramegachelou Pigeonnier - camping

Le lion Jérémy
nous parle

Bonjour chère détective terrienne,

La balade commence dans le quartier ultramégachelou. Imaginez le bruit au coeur du camping il y a plein d'aliens fous et bêtes qui aiment manger les étoiles. Vous êtes ici dans le quartier des étoiles. Les nuages envahissent la ville et forment un escalier. Parfois nous aimons aller sur la piste de danse **les robots**.

Ho, notre détective aperçoit quelqu'un qui s'est fait cogner par un pigeon. Il a perdu sa carte d'identité, elle la ramasse. La personne s'appelle Maël Jean, il a 24 ans.



- Monsieur, votre carte d'identité est tombée, tenez. Quel beau chien, comment s'appelle-t-il?



- Merci, mon chien s'appelle Tebé.



- Auriez-vous vu quelque chose de bizarre près du camping?



- Oui j'ai vu des traces de pas et une chaussure abandonnée, venez c'est par ici.



LE CHIEN TEBÉ & MAËL JEAN

Jérémy
nous parle

Je poursuis la visite, dans ce quartier toutes les semaines les fusées rentrent chez elles pour ne pas exploser. Notre galaxie ressemble à un melon, les étoiles peuvent changer de couleur, ce qui n'est pas très pratique pour se repérer. Il arrive qu'une pluie multicolore tombe.

Notre détective croise une dame sur une barque, l'eau de l'Oudon est multicolore. Elle saute, accoste une barque avec Jerémy, Maël Jean et son chien.



- Bonjour madame, n'auriez vous pas vu quelque chose d'étrange au niveau du terrain de camping?



- Oui j'ai vu quelqu'un avec un papier sortir du camping. J'adore les campings j'y ai passé mon enfance, c'était il y a ... je me présente Rosa Mare. Vous faites une enquête? Je viens avec vous.



Là-bas, au loin on peut observer la construction du nouveau camping, reconstruit, car il y avait des inondations.

Sur la rive un homme, grand, 2,50 m semble dans ses pensées.



- Que vous arrive-t-il monsieur?



- J'ai raté mon expérience phénoménale, elle est très dure, c'est une potion de transformation, avec des morceaux de pigeons et des crins de chevaux. Rhaa et tout a explosé dans le tunnel. Salut, Maël Jeep, enchanté. Bon, je vais au tunnel.



- Nous aussi.



Rosa Mare,  Maël Jeep et  Maël Jean et son chien,  Jérémy et  vous, vous dirigez vers le port où se situe le tunnel.



ROSA MARE



MAËL JEEP



Quartier de la magie

Tunnel de la rue Chamaillard



Nous voici dans la **Zone monstres trop trop trop trop trop bizarres**. Ici tout le monde aime le fromage, il y a même des maisons en fromage, certains mangent même leurs maisons. C'est du grand n'importe quoi!

La forêt des arbres vivants se trouve derrière vous, vous pouvez y voir une branche avec des cactus et des fleurs chantantes. Le plus important ici, ce sont les routes végétales, le matin elles bougent, les voitures tombent et elles vont dans un autre village.

Maël Jeep explique qu'une ancienne expérience a fait un peu..... grossir les plantes, 🌀 rhaa, j'étais tellement en colère que j'ai fait tomber une fiole par terre. Mais, maintenant c'est formidable ici c'est le tunnel de la TRANSFORMATION.



MAISON FROMAGE & MAISON FROMAGE FONDU





Quartier de la magie

fin de la rue Chamailard

Vous êtes ici dans la **zone de la magie et un monde réel**. Ici tout le monde aime les flageolets. Imaginez les écoles souterraines, au coeur du quartier il y a une sorcière qui va à l'école, par contre elle grabouille.



Maël Jean vous montre des tâches sur les murs faits par la sorcière.

Cela fait trop longtemps que je n'ai pas été dans cet endroit où il y a des échelles pour remonter dans le passé.



J'aimerais bien retourner dans ma jeunesse ! dit Rosa Mare.



MAISON
VOLANTE



MAISON
FACHÉE



MAISON
VÉGÉTALE QUI
SE DÉPLACE



Vous remarquerez qu'il y a une porte étrange.



Maël Jeep approuve que c'est un **laboratoire secret**.



Rosa Mare dit qu'il n'y a **rien** derrière cette porte.



Maël Jean dit que c'est **un cimetière** pour squelettes et morts vivants.

Mais qui croire ?

Vous choisissez de partir avec  Maël Jeep
Aller à la page 18.

Vous choisissez de partir avec  Rosa Mare
Aller à la page 20.

Vous choisissez de partir avec  Maël Jean
Aller à la page 19.



Le labo

Le labo est vide et sent les flageolets.. Il n'y a pas de carte du camping ici....

Vous partez en courant, 🧑🏻 Maël Jeep préfère rester ici car il veut mesurer pour y installer un labo et retourner à ses expériences.

🧑🏻 Jérémie et 🧑🏻 vous apercevez quelque chose dans le ciel, une sorte de planète, vous vous dirigez vers **le quartier volant**.
Aller à la page 21.



Le cimetière

Le cimetière est rempli de végétation, il y a des fleurs et des cactus partout.. Il n'y a pas de carte du camping ici...

Vous êtes obligée de faire demi-tour.  Maël Jean et son chien continuent leur promenade, ils doivent s'entraîner pour partir dans un parc d'attraction.

 **Jérémy** et  **vous** prenez un escalier en nuage et vous apercevez une étoile géante qui brille de mille feux, vous vous dirigez vers **le quartier volant**.
Aller à la page 21.



La porte volante

Vous retrouvez un morceau de plan déchiré mais au moment où vous le glissez dans votre sac, un oiseau vous le vole !



Jérémy,  Rosa Mare et  vous, le suivez jusqu'au **quartier volant**.
Aller à la page 21



Rosa Mare vous dit qu'avec ses 79 ans, bien qu'elle soit une grande voyageuse brésilienne, la hauteur ne lui plait pas, elle part visiter la ville.



Quartier volant

- Place de la mairie -

Jérémy nous parle

Vous apercevez un oiseau avec un morceau de plan dans le bec, vous êtes sur la bonne piste!

Vous êtes ici dans le **quartier volant**.

La ville est en vie grâce au rubis rouge protégé par des dragons bleus. Si le rubis est volé alors la cité s'effondrera ! Les bâtiments volent sur des nuages. C'est aussi le quartier du chat chenille, du serpent avec des pieds en échelle et du monstre-salade.

Ici il y a ceux qui grimpent et ceux qui volent.

Il y a une école qui change la météo, les chaises sont sur les plafonds pour étudier en volant. Tous les cahiers se sont envolés. Il y a des cartables volants, des ordinateurs volants et des tornades pour éloigner les personnes méchantes.

Parfois, il y a des tourbillons. On aime beaucoup les feux d'artifice, le bonheur est toujours là.

Est-ce que vous avez trois yeux? Parce que ici tout le monde en a au moins trois.

J'ai souvent cherché à voler moi aussi, mais je préfère vous laisser **tenter l'expérience**, j'ai le vertige. Je serre les coudes ou les doigts en espérant que tout se passe bien pour vous.

Choisissez votre engin volant.



Le robot (engin volant avec un dessin de dragon discret)
Rendez-vous page 23.

Polo Le Pannsanau peut voler jusqu'à 40 mètre. Oiseau à base de 2 ventilateurs puissants. Activation, de l'engin à l'aide d'une tablette. (engin volant avec un dessin de dragon rouge et un rubis bleu)

Rendez-vous à la page 24.



L'oiseau mécanique activé avec une montre GPS (oiseau-engin volant avec un dessin de rubis rouge).
Rendez-vous à la page 25.



La règle volante (engin volant avec des dessins de dragon et un rubis rouge)
Rendez-vous à la page 26.

Le robot

(engin volant avec un dessin de dragon discret)

Vous décollez mais bientôt des milliers de pigeons entourent votre engin, vous mettez les essuie-glaces mais d'autres pigeons viennent se cracher sur le pare-brise. Vous re-tentez votre chance.

Rendez-vous page 22.



Polo Le Pannsanau

(engin volant avec un dessin de dragon rouge et un rubis bleu)

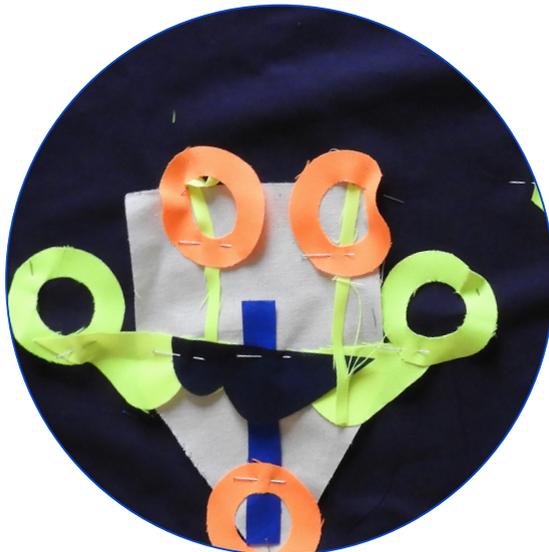
Vous entrez dans l'oiseau aux portes automatiques.
Une fois assis, vous appuyez sur un bouton rouge.

Là on vous fait croire qu'il démarre mais en fait il reste sur place et il bouge sur lui-même, et en attendant que vous croyez qu'il est en train de voler, on change le décors pour que vous croyiez qu'il a changé d'endroit.



En sortant, vous voyez le morceau de papier, collé à la vitre c'est un bout de plan !

Avec vos jumelles vous apercevez un papier blanc sur un parc, vous décidez d'aller voir de plus près.
Vous demandez à  **Jérémy** de vous y emmener.
Vous partez vers le parc...



L'oiseau mécanique

(oiseau-engin volant avec un dessin de rubis rouge).

Au moment de décoller vous appuyez sur un bouton en or, depuis les vitres en diamant, vous décollez.

Les sièges sont en plumes, tous doux. Les yeux de l'oiseau métallique sont verts, ses ailes sont en or, ses pattes aussi. Il parle toutes les langues. Il s'appelle Moustache, il est très beau. C'est un voyage bien agréable, vous vous perdez dans l'observation des grands arbres, les reflets multicolores de l'eau...

Vous oubliez votre enquête, vite retournez page 22.



La règle volante

[engin volant avec des dessins de dragon et un rubis rouge]

La règle volante vous transporte très lentement et tout d'un coup, elle fonce tellement, si vite, à 1000000Km/h ! Vous ne réussissez pas à voir le morceau de plan envolé.

Mauvais choix tentez à nouveau votre chance, retournez page 22.

Enfin le dernier quartier. Vous êtes ici dans un quartier **de sports bizarres**. Il y a trois zones : la zone de la royauté de Robert, celle des sports bizarres et la zone de l'espace.





Quartier Sports bizarres

Royauté de Robert

Entrée du parc de l'isles Briand - Le tourniquet



Chère humaine, ici, une vache immortelle vous attend à l'entrée et aussi un serpent tuyau. Cela fait trente ans que le quartier existe ou peut-être même un siècle... Je ne sais pas compter. Ici il y a le palais de Robert avec son serviteur Cércér. Je sais que les enfants ont peur de lui mais ils adorent ses histoires.

Il faut absolument éviter cette zone, elle aspire la joie de vivre! Ici tout le monde aime notre roi Robert et les monstres des déchets. Ce monde n'est pas pour vous, est-ce que vous voudriez bien partir ?



Mael Jean est là il court après son boxer devenu enragé, vous voyez le scientifique  Maël Jeep avec lui, vous les laissez s'occuper du chien.



Pensez-vous que leur monde est horriblement bien ?
Un de leurs jeux préférés est de faire **100 tours de tourniquet**, sans vomir.
Êtes-vous sûrs de vouloir faire cette épreuve ?
Pourquoi prendre le risque de mourir ici ?
Il vous arrivera une mort certaine !



- 100** Vous décidez d'aller au **tourniquet**, allez page 30.
- 0** Vous préférez **partir** allez page 32.



BOXER DE
MAËL JEAN
DEVENU FOU

Tourniquet

Vous faites le jeu du tourniquet **si vite** que vous atterrissez devant **la tyrolienne**.

Sur la tyrolienne vous récupérez un **deuxième morceau** de plan que vous glissez dans votre sac.
Allez page 33.



LE TOURNIQUET



SERPENT
TUYAU

Partir

Vous décidez de ne pas aller au tourniquet.

Votre aventure s'arrête.
Madame la maire ne veut de plus vous.

Adieu !
À jamais !





Quartier Sports bizarres

Entrée du parc de l'isles Briand
La tyrolienne



Nous voici au coeur de la zone des sports bizarres. Il y a un fil lancé en l'air pour faire joli. Ici tout le monde aime le sport. Imaginez des zombies qui jouent au hand zombie ball !



- Mais enfin Maël Jeep, que faites vous à mon chien !



- Je lui donne une leçon, une potion... pour le calmer.



Vous les écoutez ?

Aller page 34.

Vous décidez de **continuer à enquêter**.

Aller page 36.

Vous les écoutez

Vous essayez de les calmer mais malheureusement cela n'avance pas à grand chose.

Le chien fou vous mord, la potion a empiré la situation.

Vous êtes mort, adieu !



Vous décidez de **continuer à enquêter**.



Est-ce que vous aimez les plantes qui chantent ?
Ce sont leurs arbitres, elles donnent des cartons rouges et jaunes, elles endorment les joueurs qui font des bêtises en chantant. Il y a des joueurs qui portent des casques pour éviter de se faire endormir.



Rosa Mare est là, elle met un casque sur une plante, la fleur s'endort.

Voudriez-vous,

vous entraîner

Allez page 37.

ou

chanter avec les fleurs ?

Allez page 39.

vous entrainer

Vous faites **la tyrolienne** et attrapez un bout de papier !

C'est un prospectus pour un parc d'attraction, vous appelez **Jérémy** pour qu'il vous présente la **zone de l'espace** ! Il vous invite à vous promener sur le petit pont en bois et vous partez vers l'araignée, page 40.



FLEUR QUI CHANTE



FLEUR QUI CHANTE

chanter avec les fleurs ?

Vous vous dirigez vers les fleurs,  Rosa Mare est ravie de vous voir.

 - J'en ai marre de m'endormir toutes les 10 secondes. Une dame qui vend des plantes m'a dit qu'il en existait une pour ne pas s'endormir, elle pousse au camping.

Vous laissez  Rosa Mare et partez vous entraîner, page 37.



FLEUR QUI CHANTE



Quartier De l'espace

Parc de l'isles Briand
L'araignée

Dans le quartier de l'espace vit un monstre à douze yeux pour bien voir de loin. Les habitants aiment les découvertes et les avions volants avec des jambes pour aller d'un pays à l'autre. Il y a celui qui rêve et celle qui n'écrit pas, celui qui ne lit jamais, celui qui lit toujours, celui que je préfère c'est le fantôme géant. Ils nous parlent du fond du coeur d'un endroit imaginaire avec des licornes, non, des chevaux.

La planète ressemble à une constellation et une fête.
Elle est belle.

Regardez par terre le dernier bout du plan !



PORTE DU CAMPING

Le plan du nouveau camping complété avec les informations que vous avez trouvées.





Vous pensez que le voleur du nouveau plan du camping est Maël Jeep ?



Aller à la page 45.

Vous pensez que le voleuse du nouveau plan du camping est Rosa Mare ?



Aller à la page 47.

Vous pensez que le voleur du nouveau plan du camping est Maël Jean ?



Aller à la page 49.



EXPLOSIONS

Maël Jeep



Rendez-vous chez madame la maire.

Vous expliquez à Madame la maire que vous avez découvert que Maël Jeep souhaite agrandir son laboratoire mais il ne pouvait pas le faire alors il a volé le plan du camping pour faire retarder le chantier.

C'est bien lui le coupable !

Rendez-vous page 50.



PLANTE
CARNIVORE

Rendez-vous chez madame la maire.

Rosa Mare



Vous expliquez à Madame la maire, que Rosa Mare adore les campings et qu'elle est bien venue la nuit avec une dame, pour prendre des plantes, sur le chantier du terrain de camping, mais ce n'est pas elle la coupable.

Retournez page 42.



EMPREINTES DU CHIEN

Rendez-vous chez madame la maire.

Maël Jean



Vous expliquez à Madame la maire que Maël Jean est bien venu dans le camping pour faire des exercices d'entrainement, avec son chien.

Ils y ont laissé plein d'empreintes mais ce ne sont pas eux les coupables.
Retournez page 42.

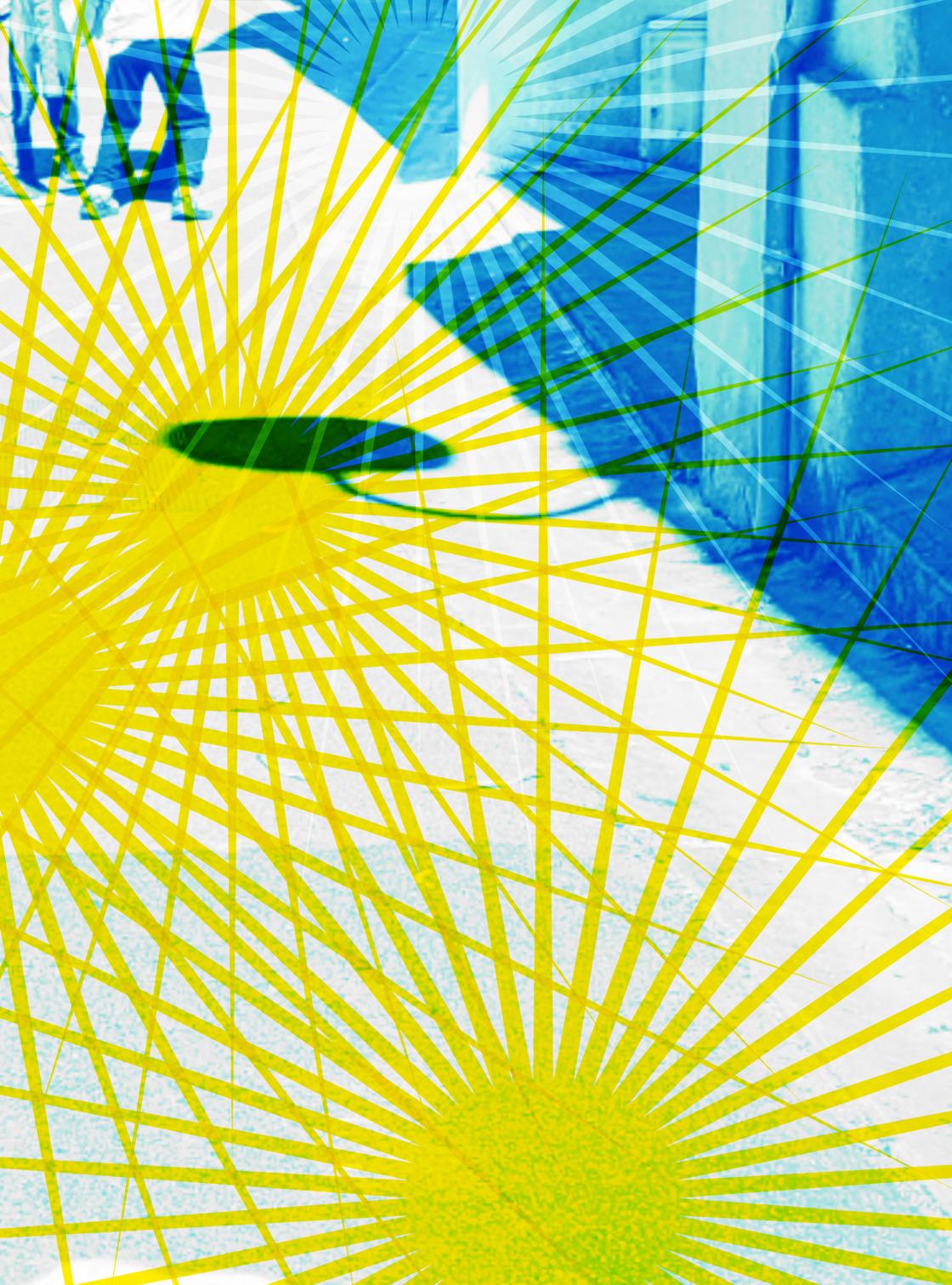


Rendez-vous chez madame la maire.

Madame la maire est ravie, grâce à vous l'affaire est résolue, elle vous donne un diplôme, **Jérémy** vous fait un bisou et vous offre un poil de sa crinière.







- École St Émérance -
- CLÉA 2022-2023 Sarah Debove, CCVHA -