

## Place d'Italie - Place Monge - Pont Marie



*A savoir : en raison de la fermeture possible de certains passages, il est conseillé de prévoir son parcours de façon à finir avant 18h.*

*En rouge, les métros à proximité pour prendre/quitter le jeu de piste en cours de chemin. A côté, une note en police réduite et écrite à l'envers vous donne la position précise ou commencer.*

### Métro Place d'Italie



Autour de la place, recherchez les enfants du 13ème, ils vous indiqueront votre point de départ. Vous devinez qu'il va vous falloir vous déplacer le long du boulevard, mais de quel côté? Un peu de fleur rose vous l'indiquera.

Au bateau, voguez contre le vent et prenez la petite rue. Après avoir fait votre contrôle, tournez-en suivant les numéros abandonnés le long du mur. Faites le contraire de ce que le nom de la rue semble vous indiquer, avancez, voire même dévalez la pente.

En bas, votre œil est attiré par la dame en tablier et vous suivez l'odeur du pain plutôt que celle du pin. Mais après quelques pas, le terrible établissement va vous fait peur, et vous tournez pour vous réfugier dans l'écrin de verdure que vous avez évité auparavant. Un chemin de grande randonnée vous guidera vers la "fabrique de château" pour enfants. Là, un visage de pierre vous encourage à vous élever. Vous lui obéissez. En haut, vous longez les tentations de vous reposer. Il est encore trop tôt.

Au loin, une navigatrice au parapluie vous appelle. Vous la rejoignez puis suivez sa direction pour vous engager dans une petite rue. Après être passé sous le soleil, vous tournez à l'invitation ni du loup, ni du renard, mais bien du troisième animal de la chanson. Suivez alors le boulevard, qui vous propose un bol d'oxygène en forêt pour rejoindre une belle au diadème. Vous passez devant et poursuivez votre chemin.

Au carrefour, une tête de lard vous fait signe, mais vous l'ignorez et continuez tout droit en longeant la taverne des petites créatures. De l'autre côté de la rue, un sympathique vous invite à prendre un axe plus calme.

Vous le remontez au grès de diverses douceurs du monde, pour aller poster des petites annonces au bistrot. Vous choisissez de continuer sans détour votre route, bravant l'interdit. Au bout, il vous faut bien tourner, et même si un bâtiment semble vouloir vous arroser à tout prix, c'est bien lui que vous longez. Pas d'inquiétude cependant, un refuge vous attend au bout.

Que faire après le refuge? Une rue proche vous en donne la clef. Vous la prenez jusqu'à vous retrouver au pied du mur. Faites ce que toute personne censier ferait : prenez les marches, puis rejoignez l'Europe. De là, on vous appelle à la prière, et vous ne manquez pas d'y répondre. Vous longez alors cette religieuse bâtisse par la rue au pot multicolore. Cela vous mène au jardin connu pour ses ossements. Vous y rentrez.

Le couple qui domine le lieu ne vous regardant pas, vous leur tournez le dos, et avancez alors vers la brèche qui coupe en deux la maison de verre. Vous la passez. Evitez de vous faire mordre par l'ours, mais tournez juste après. Un labyrinthe vous fait fesse. A vous d'utiliser votre sens de l'orientation pour rejoindre la sortie du parc qui se trouve exactement de l'autre côté du labyrinthe.

Si vous la trouvez, un crocodile vous accueillera. Suivez son regard pour savoir par où vous pouvez prendre un thé couleur de ciel, puis avancez jusqu'au "C" caché. Un écrin de verdure vous attire une nouvelle fois. Et une nouvelle fois vous y foncez.

A l'intérieur, grimpez au-dessus de la beauté décapitée pour rentrer dans l'arène. Vous en ressortirez par le chemin des gladiateurs, celui à côté des cages aux lions.



## Méto Place Monge

Arènes de Lutèce, 7 rue de Navarre



Remontez le Mékong avant de rejoindre une boutique qui vous tend l'oreille. Continuez le long des boutiques sans craindre ni le chien ni le blaireau, ils ne vous feront que trois fois rien. Même le petit cardinal ne vous fera pas changer de rue. Seuls 4 lions encadrant votre chemin sauront vous arrêter. Par ou fuir? Demandez au poisson rouge.

Vous êtes alors invités à étudier... votre chemin, et à partir en voyage. Mais quel comptoir choisir? Trouvez celui qui vous emmènera au Pérou, puis en Bulgarie. De là, suivez la croix verte. Contournez ce lieu pieu puis engagez-vous dans le chemin de la jeune fille aux couettes. Votre destination est devant vous, mais il vous faudra encore passer par :

- Un oiseau à plumes
- Un examen de diction
- Un peu de blé
- Une grappe
- Une lunette
- Des bateaux

Remontez alors entre les grilles parallèles jusqu'aux cadenas. Ils vous indiqueront par où continuer. Au bout, cherchez l'accès à la baignade, mais ne le prenez pas, préférez le longer jusqu'à la matraque, qui vous indique alors le chemin à suivre. Prenez le passage le plus proche vers l'autre bord en restant au sec.

Attirés par la lampe (presque) au balcon, vous apercevez une librairie qui vous est dédiée.

## Méto Pont Marie

Cité internationale des arts

De là, avancez dans une ambiance pop pour rejoindre de rouges ouvertures. Suivez alors le chemin qui vous mène à l'hôtel, puis la voie colorée. Cela vous permettra de (re)faire surface, et en poussant plus loin, de (re)lever la tête.

Prenez la rue aux trois panneaux, évitez le lion puis, c'est le bouquet ! ... qui vous indique la rue à prendre à gauche. Au numéro 10, on vous pose une question. La réponse ? Le monde, je ne sais pas, mais un automobiliste qui suivrait le chemin que vous devez suivre à la prochaine intersection, clairement non.

Allez jusqu'à la vieille bâtisse. C'est l'éléphant qui vous dira dans quelle direction aller, sans vous éloigner du mouton. Suivez ensuite la pierre enivrée, puis trouvez enfin l'amour avec un grand A. Timide, vous préférez lui tourner le dos et vous en éloigner. Tout prêt, un deux roues jaunes vous indique où aller. Il vous mènera au poulpe Disney. Vous suivrez ensuite l'angelot. L'ordre de mots sur le chemin fait débat, vous continuez jusqu'au mage pour en savoir plus. Suivez le regard de l'homme au parapluie pour vous couvrir de neige, et continuez par un petit footing à l'ancienne.

Pour savoir où aller à l'intersection suivante, utilisez la boussole multicolore et aller en direction de la couleur du bar. Non loin, on vous file un tuyau, mais une fronde vous empêche de le saisir, et vous redirige vers les tours. A nouveau, vous ne les atteindrez pas, trop préoccupés par l'amie de Louise qui semble malade.

Foncez dans l'espace, regardez en arrière puis continuez jusqu'à ce que quelqu'un vous demande de le laisser tranquille. Tournez lui alors le dos et choisissez le chemin de l'esprit. De là, il ne vous reste plus qu'à partir trouver la cigogne.

