

Lili et les M@rtin

À jouer seul
ou en famille
pour reprendre
le pouvoir face
aux écrans.

Une histoire loutrement
délirante dont tu es le héros



Une histoire illustrée par Samuel Pereira

Un livret dont tu es
le héros offert par :

**LA LIGUE
CONTRE
LE CANCER**





La Ligue nationale contre le cancer est une association sans but lucratif, régie par la loi 1901, reconnue d'utilité publique. C'est une fédération de 103 comités départementaux, animée à travers toute la France par des milliers de personnes. L'action de la Ligue contre le cancer s'exerce dans quatre directions :

- l'information, la prévention, l'éducation de la jeunesse à la santé et la promotion des dépistages ;
- le financement de la recherche ;
- l'aide aux personnes malades et à leurs proches ;
- la mobilisation de la société contre le cancer.

La santé est un capital précieux qu'il nous faut préserver, et cela dès le plus jeune âge. Il est indispensable d'y veiller personnellement, jour après jour, car notre mode de vie et nos comportements peuvent avoir des conséquences plus ou moins graves sur notre santé. Depuis longtemps, la Ligue développe différents supports (brochures, magazines, BD, jeux, etc.) visant à prémunir les enfants et les jeunes contre l'apparition de cancers. Retrouvez-les sur Lig'Up, le site de prévention et d'éducation à la santé dédié à la jeunesse : www.lig-up.net

Conseil aux parents :

Les bonnes pratiques à adopter

Avant 3 ans : pas d'écran, on privilégie le jeu et l'éveil sensoriel.

3-6 ans : écrans limités et toujours accompagnés d'un adulte et pas de console de jeu personnelle.

6-9 ans : accès encadré aux écrans, pas d'internet et temps d'écran défini ensemble.

9-12 ans : internet accompagné, pas de réseaux sociaux avant 13 ans.

La règle à retenir pour toute la famille : pas d'écran pendant les repas, avant le coucher, dans la chambre et avant d'aller à l'école. De même, il est important de faire des pauses régulières pour bouger.

Le coin des idées

Impliquez vos enfants ! Demandez-leur comment organiser leur temps d'écran et quelles alternatives ils proposent. Pourquoi ne pas créer ensemble un planning avec des temps d'écran et des moments pour jouer, lire ou bouger ?

Inventez des défis inspirés des réseaux sociaux ! Comme le « Dancefloor Challenge » : dès qu'un membre de la famille dit « dancefloor », la personne désignée doit danser pendant 2 minutes sans s'arrêter.

Sensibilisez-les aux dangers en leur demandant leur avis : « À ton avis, ce jeu vidéo est-il adapté à ton âge ? Pourquoi ? » ou « Comment réagirais-tu face à un message inquiétant en ligne ? »

En les responsabilisant et en les impliquant dans les décisions, ils apprendront à mieux gérer leur temps d'écran tout en s'amusant !

Focus jeu vidéo

Les jeux de type « Battle Royale » sont des jeux vidéo où plusieurs joueurs s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un seul en vie. Ils sont très populaires chez les jeunes pour leur côté compétitif et social, mais ils peuvent entraîner une surconsommation ou exposer les enfants à des interactions inappropriées. Pour une pratique équilibrée, fixez des limites de temps, activez les contrôles parentaux, encouragez les pauses et dialoguez avec vos enfants pour comprendre leur attrait. Jouer ensemble peut aussi renforcer votre complicité tout en sécurisant leur expérience. Et pourquoi ne pas organiser des « Battle Royale » IRL avec vos enfants en utilisant des épées en mousse ou des boules de neiges ? Ou encore mieux, laissez-les vous surprendre en organisant leurs propres chasses au trésor et défis en plein air !

Petit lexique pour les parents

Vlog : contraction de « vidéo » et « blog ». Un vlog est une vidéo où une personne partage des moments de sa vie quotidienne, des conseils ou des opinions sur divers sujets.

Scroll : action de faire défiler une page web ou une application en utilisant la molette de la souris ou en glissant le doigt sur un écran tactile. Le « scroll infini », notamment présent sur les réseaux sociaux, peut être addictif car il incite à continuer de faire défiler sans fin, ce qui peut entraîner une utilisation excessive des écrans.

Mème : un mème est une idée, un comportement ou un style qui se répand rapidement d'une personne à une autre, souvent par l'intermédiaire d'internet. Les mèmes peuvent prendre la forme d'images, de vidéos, de phrases ou de concepts humoristiques.

Stream : le streaming (ou « stream ») est la diffusion en continu de contenu multimédia (vidéo, audio) sur internet. Les plateformes de streaming permettent de regarder des vidéos, des films, des séries ou des jeux vidéo en direct ou à la demande.

IRL : acronyme de In Real Life, ce qui signifie « dans la vraie vie » en français. Ce terme est souvent utilisé pour distinguer les interactions et les événements qui se produisent dans le monde réel par opposition à ceux qui se déroulent en ligne ou dans des environnements virtuels.



Bienvenue !

Salut, jeune explorateur ou exploratrice !

Dans ce jeu, tu incarneras les membres de la famille Martin, qui devront prendre soin de Lili, une adorable petite loutre. Il va falloir t'en occuper tout en limitant ses bêtises ! Mais attention, car trop d'écrans, ce n'est bon, ni pour les humains, ni pour les loutres, et Lili est accro ! D'ailleurs la famille Martin pourrait bien apprendre deux ou trois choses au passage sur leur utilisation des écrans ! Es-tu prêt à plonger dans cette aventure ?

Première partie ? Pas de panique !

Tout est simple comme bonjour ! Suis les instructions données tout au long du livret, et c'est parti pour des heures de jeu et de fous rires.

Détache tous les éléments des pages 5, 9, 53 et 57, et place-les faces cachées sur la table. Tu dois avoir :

- les 5 pions personnage ;
- les 9 bouts de cartes que tu as détachés ;
- les 6 cartes objets ;
- les 13 jetons bonus « Happy Loutre » ;
- la fiche indices & solutions.

Prépare les 5 pions personnage en pliant le personnage pour former un pion.

Tu es déjà prêt à commencer !

Déjà un pro ?

Si tu as déjà joué, rassemble tous les éléments que tu as collectés lors de ta première partie.

Place les bouts de carte, les cartes objets faces cachées sur la table, et les points bonus « Happy Loutre » faces cachées. Voilà, tout est prêt pour replonger dans l'univers de Lili !

Nos derniers conseils !

Lis bien les conseils de Lili, ils pourraient t'aider à gagner des points bonus !

Si tu es bloqué, tu peux t'aider de la fiche indices pour obtenir des indices supplémentaires et avancer dans l'histoire. Et si, malgré cela, tu es toujours bloqué, tu peux regarder la solution !

Enfin, il est tout à fait possible de jouer à plusieurs en désignant un narrateur ou en lisant à tour de rôle, par exemple ! Discutez ensemble pour faire les bons choix et résoudre les énigmes.

Tu as désormais toutes les informations pour que l'aventure commence, rends-toi à la page 7 !

Lili et la famille Martin



Lili, la loutre curieuse (et un peu geek)

Curieuse comme une loutre dans un magasin d'informatique, Lili ne peut s'empêcher de fouiner partout. Elle est énergique, toujours enthousiaste... et légèrement maladroite. Elle a un sens de l'humour décalé et un amour inconditionnel pour tout ce qui clignote et fait bip-bip.

Lucas Martin, le gamer stratège

Lucas, 10 ans, est le roi des jeux vidéo et des chaussettes dépareillées car « le matching, c'est pour les faibles ». Toujours avec son casque autour du cou, il adore expliquer ses plans géniaux à toute la famille. Intelligent et inventif, il est parfait pour résoudre les problèmes, mais gare aux ratés : Lucas peut vite bouder si son plan ne marche pas comme prévu !



Camille Martin, l'influenceuse ambitieuse

Camille, 15 ans, est toujours prête pour son prochain tournage. Avec son téléphone greffé à la main, elle rêve de devenir une star d'Internet. Elle joue aussi de la batterie (et de plein d'autres instruments !), mais ces derniers temps, elle a un peu mis la musique de côté pour se concentrer sur ses vidéos. Créative et débordante d'idées, elle sait transformer n'importe quelle situation en moment « parfait » (ou presque). Mais attention, Camille est un peu perfectionniste et parfois trop préoccupée par son image.

M. Martin, le papa branché (et un peu trouillard)

Le papa de la famille Martin est un géant au grand cœur, un smartphone à la main et une montre connectée qui ne s'arrête jamais de biper. Il adore les infos et son assistant vocal l'aide dans sa vie quotidienne à ne rien oublier, à tel point qu'il lui rappelle même de se brosser les dents... Malgré sa carrure imposante, il peut se montrer... disons, facilement effrayé. Heureusement, sa bonne humeur et sa débrouillardise en font un atout précieux !



Mme Martin, la maman aventurière

Mme Martin, c'est l'aventurière de l'équipe. Dynamique et sportive, elle adore les films d'action et d'aventure... Elle a d'ailleurs elle-même été une grande aventurière dans sa jeunesse ! Elle a grimpé le Kilimandjaro quatre fois (dont une fois en chaussettes !) Elle a traversé la jungle amazonienne en pirogue et dressé des kangourous en Australie ! Toujours prête à relever un défi (sauf avant son premier café), elle adore aussi jouer avec son fils aux jeux vidéo. Avec elle, pas de problème : qu'il s'agisse d'un serpent géant ou d'une loutre hyperactive, elle sait toujours comment gérer... À condition qu'elle ait bu son café !

Chapitre 1

Qui est Lili ?

Dans une rivière paisible, où l'eau scintille doucement sous les rayons du soleil, vivent des loutres joyeuses. Elles passent leurs journées à pêcher, à faire des roulades et à se prélasser au soleil. AHHHHH le paradis !

Mais, au milieu de tout ce monde, il y a une petite loutre pas comme les autres, une petite loutre très curieuse (certains diraient même « super méga curieuse »). Un peu maladroite, elle est surtout fascinée par tout ce qui clignote et fait bip-bip ! Et cette petite loutre s'appelle Lili.

Depuis toujours, Lili observe la famille Martin qui vit à quelques kilomètres de la rivière. Ils ont tout un tas de gadgets trop cool : des écrans, des téléphones, une console de jeux... Et ça, pour Lili, c'est bien plus intrigant qu'une banale carpe.

Lili est incomprise par sa famille de loutres qui la trouve... bizarre... surtout depuis qu'elle a trouvé la vieille casquette de Lucas, le plus jeune fils de la famille Martin. Elle la porte même la nuit !

Un soir, alors que la lune éclaire doucement la rivière, Lili regarde le ciel et fait un vœu :

« Si seulement je pouvais être comme les humains... »

Le lendemain, comme à son habitude, Lili part en randonnée pour s'aventurer près de la maison des Martin. Mais cette fois-ci la fenêtre est entrouverte... et son petit museau ne résiste pas. Elle se glisse à l'intérieur, discrète comme un ninja, et tombe sur la console de jeux portable de Lucas.

« Qu'est-ce que c'est ? Ça a l'air génial ! » pense-t-elle.

Elle touche la manette du bout de la patte. Et là, BOUM ! Une étincelle jaillit, Lili est projetée contre le mur. Elle n'a même pas eu mal, mais le plus étrange, c'est qu'elle se sent... différente.

Soudain, Lucas entre dans sa chambre.

« Salut ! Je m'appelle Lili ! » s'écrie-t-elle en langage humain.

Lucas fait un bond de grenouille et ses yeux s'ouvrent si grand qu'on dirait deux soucoupes volantes !



« MAMAN ! PAPA ! CAMILLE ! Venez voir ! Une loutre qui parle ! On peut la garder ?! S'il vous plaît... »

Et c'est ainsi que Lili est devenue la nouvelle petite star des Martin. Après une grande réunion de famille, ils décident de garder Lili pendant trois jours pour lui montrer tous les secrets des humains. Ensuite, ils la ramèneront à sa rivière natale, car on ne peut pas garder chez soi des animaux sauvages, même s'il s'agit d'une loutre aussi mignonne que Lili !

Tu peux retourner le bout de carte n°1.

- Place ce bout de carte face visible sur une table. C'est la première partie de la carte de la maison des Martin ! Au fur et à mesure que tu avanceras dans le jeu, cette carte va s'agrandir.

Prépare tes personnages.

- Place l'ensemble des pions personnages dans la chambre de Lucas.

Tu peux jouer avec tous les personnages. Seul le personnage de Lili ne peut pas interagir avec son environnement ! Si vous êtes plusieurs joueurs, chacun peut décider de contrôler un ou plusieurs personnages de la famille Martin. Chaque personnage te permettra d'aller jusqu'au bout de l'histoire, mais de manière différente. En jouant avec différents personnages, tu pourras découvrir de nouvelles façons d'avancer dans l'histoire et de résoudre les énigmes qui te seront proposées tout au long de la partie.

Commence l'histoire !

Ce livret contient de nombreux morceaux de l'histoire, chacun numéroté. Au fil de la partie, tu vas pouvoir construire ta propre version des aventures de Lili. Pour cela, rien de plus simple : suis les numéros !

- Pour commencer, rends-toi au morceau de l'histoire **N° 100**.

100 La chambre de Lucas

Lorsque Lili réalise qu'elle va passer trois jours avec les Martin, elle explose littéralement de joie ! Elle saute partout, renverse un livre, puis un coussin, et finit par faire une cabriole si acrobatique qu'elle appuie sur un gros bouton rouge. Soudain, une alarme retentit : « Bip, bip, activation des robots ! »

En quelques secondes, la horde de petits robots fabriqués par Lucas se met en marche en mode ménage-carnage, nettoyant et réarrangeant la chambre à une vitesse folle. Mais oh là là, ils bloquent aussi l'accès à la porte ! Pour pouvoir sortir de la chambre, il faut désactiver ces petits envahisseurs.

« Oups, il va falloir trouver un moyen d'accéder au couloir... » dit Lucas d'un air songeur.

Toute la famille se retourne vers Lucas, les yeux écarquillés.

« Quoi ? ! Mais ne me regardez pas comme ça ! Ces robots sont des champions pour nettoyer et organiser la maison ! » s'exclame Lucas, en levant les mains en signe de défense. « Ils sont super utiles, je vous assure ! »



Pour avancer, tu vas devoir trouver un nouveau morceau de l'histoire. Pour cela, essaye de combiner le numéro sur les pions des personnages que tu as dans la chambre de Lucas avec un numéro d'un objet présent dans la chambre. Une fois combinés, rends-toi à ce numéro dans le livret pour découvrir la suite de l'histoire.

Exemple : Combine le personnage de Lucas avec le trophée sur l'étagère (2 . . + . 01 = 2 0 1).

Parfois, certains éléments ne mènent nulle part, mais tu pourrais bien trouver une solution pour arrêter les robots en regardant s'il n'y a pas un code de désactivation écrit quelque part (sur le post-it qui se trouve sur le mur, par exemple... chut ! ne dis pas que je t'ai aidé...)

101 Le salon

Les Martin et Lili se blottissent sur le canapé, prêts à plonger dans l'univers palpitant de la nouvelle série d'action sur Petflix. Les yeux écarquillés, ils suivent les aventures des héros, retenant leur souffle à chaque rebondissement.

« Encore un épisode, s'il vous plaît ! » supplie Lili, les yeux brillants d'excitation.



« D'accord, mais juste un de plus » répond Madame Martin, déjà captivée par l'histoire.

Les épisodes s'enchaînent, et avant qu'ils ne s'en rendent compte, la nuit est bien avancée. Leurs cœurs battent encore fort des scènes intenses qu'ils viennent de voir.

« Il est déjà si tard ?! s'exclame Monsieur Martin en regardant l'horloge, on n'a pas fait attention à l'heure ! »

Ils se dirigent vers leurs chambres, l'esprit encore rempli d'images de courses-poursuites et de combats épiques. En se

glissant sous les couvertures, ils réalisent que leurs cœurs battent toujours la chamade.

« Je ne suis pas sûr de pouvoir m'endormir tout de suite » murmure Lucas, les yeux grands ouverts.

« Moi non plus... avoue Lili, en serrant contre elle le doudou que Lucas lui a prêté, Lucas ? Il faut que je te dise quelque chose, j'ai un peu peur des pistolets ! »

« T'en fais pas, Lili, c'est du cinéma...ça n'est pas réel » répond Lucas d'une voix rassurante.

Lili soupire, « Merci, Lucas. Bonne nuit ! »

« Bonne nuit, Lili » répond Lucas en lui faisant un clin d'œil.

La petite loutre a beaucoup de mal à s'endormir. Encore très excitée par la série, elle se tourne et se retourne dans son lit, incapable de trouver le repos. Finalement, après de longues heures d'insomnie, elle finit tout de même par sombrer dans un sommeil agité.

Pour continuer la partie, rends-toi au **numéro 108**.



Trop d'écran, un danger pour notre corps et notre cerveau ! Sédentarité (le temps passé assis ou allongé), grignotage et manque de sommeil... Voilà un cocktail d'enfer qui favorise beaucoup de problèmes de santé comme les cancers, les maladies du cœur ou encore le diabète. Mais trop de temps passé sur les écrans freine aussi le développement de ton cerveau. Du sport, des loisirs créatifs, de la lecture, de la musique, des sorties au grand air, des discussions... Pour bien se développer, ton cerveau a besoin d'activités variées ! Les écrans ont tendance à grignoter le temps dédié à ces activités et ça, ce n'est pas bon non plus pour la santé.



L'astuce de Lili : si tu regardes quelque chose, essaie de garder ton cerveau actif. Tu peux par exemple regarder ta série préférée en version originale pour apprendre de nouveaux mots et améliorer ta prononciation ou bien jouer à un jeu avec ta famille en regardant un film : le premier qui voit un animal à plumes ou une cabine téléphonique en arrière-plan a gagné !

102 Le garage

Lili, toute fière, prend la télécommande et appuie sur le bouton d'allumage. L'écran s'illumine. « Voyons ce qu'on a aujourd'hui... » murmure-t-elle, intriguée. Elle zappe et tombe sur une chaîne intitulée : « Yoga et chocolat : la détente ultime ». Lili fronce les sourcils. « Yoga et chocolat ?! Ça, c'est pour moi ! »

À l'écran, un professeur de yoga zen apparaît, entouré de bougies et de tapis de sol. « Aujourd'hui, on va travailler sur l'équilibre et la concentration » dit-il d'une voix douce.

Lili, déterminée à devenir une experte en yoga, se concentre et se met en position. Elle lève une

patte arrière, équilibre son corps tout en tentant de maintenir sa queue en l'air. La posture du « héron qui fait la grue » semble tout à fait possible... du moins dans son esprit. Mais, évidemment, cela ne se passe pas comme prévu. Elle vacille et, dans un grand « whoops ! » tombe en avant. BOUM ! Elle heurte l'étagère du garage, déclenchant une réaction en chaîne digne d'un film catastrophe.

D'abord, une boîte de balles de tennis s'échappe, rebondissant partout comme des grenades en liberté. « Oups... » murmure Lili, les yeux écarquillés.

Puis, une corde à sauter s'enroule soudainement autour du ventilateur, qui, dans un sifflement, se met à tourner à toute vitesse. Les balles de tennis poursuivent leur danse effrénée, tandis que le ventilateur lance la corde dans tous les coins. « Eh bien, c'est du yoga avec un peu plus d'action » rigole Lili.

Mais l'apogée de la catastrophe arrive lorsqu'un ballon de basket rebondit furieusement et... BOUM ! Il frappe le compteur électrique. Tout s'arrête net. Le garage et toute la maison sont plongés dans un noir total. « Re Oups... » dit Lili, en cherchant une lampe torche.

Et, comme si ça ne suffisait pas, dans sa tentative de se relever, Lili fonce sur un pot de peinture rose. Le pot bascule, se renverse... et Lili se retrouve littéralement prisonnière de la peinture. Ses pattes sont toutes roses, et elle ne peut plus bouger.

« Ah non ! Pourquoi ça tombe toujours sur moi ?! » gémit-elle, prise au piège dans sa propre catastrophe.

*L'électricité est coupée dans toute la maison. Avant de pouvoir aider Lili qui voit la vie en rose, aide les Martin à rallumer la lumière. Rends-toi au **numéro 131**.*

103 La cuisine

Lili se met dans un coin de la cuisine avec le téléphone. Quand l'écran s'illumine, le monde autour d'elle disparaît peu à peu et Lili est fascinée par ce qu'elle voit. Elle joue une partie d'échecs en ligne, puis découvre quelques actualités et finit par faire la connaissance de l'assistant vocal de Monsieur Martin. Une idée lui vient soudainement ! Elle demande comment elle peut avoir plus de poisson !

L'assistant vocal, confus, répond : « Je n'ai pas compris. Avez-vous dit : « Je souhaite commander 20 kilos de poisson » ?... Parfait, votre commande a été effectuée ! En quoi puis-je vous aider maintenant ? »

« Aïe, la facture va être salée... » murmure Monsieur Martin, les yeux écarquillés.

Félicitations, tu as débloqué une nouvelle partie de la carte !

- Tu peux retourner le **bout de carte n°4**, correspondant au salon de la maison des Martin.
- Place cette partie de la maison à gauche du couloir, en faisant correspondre la porte de couleur jaune.
- Place les Martin et Lili dans le salon.
- Rends-toi ensuite au **numéro 600** pour poursuivre l'histoire.

104 La salle de Bain

Aïe, ce n'est pas le bon mot de passe ! Un bruit strident retentit, et les brosses à dents redémarrent en furie, virevoltant dans tous les sens comme des petites tornades électriques. Tout le monde saute et esquive, tentant d'éviter de se faire « bousculer » par une brosse trop audacieuse.

*Retourne au **numéro 610** et tente de trouver le bon mot de passe !*

105 Le jardin

Une fois dehors, Madame Martin annonce à toute la famille qu'elle prépare une surprise et qu'elle

ne donnera pas plus d'informations. Frustré de ne pas avoir de réponse, Lucas sort sa console de jeu portable pour passer le temps. Lui et Lili se lancent dans une partie de jeu de monstres, mais rapidement Lili commence à paniquer.

« Lucas, ces monstres, c'est trop flippant ! » s'écrie-t-elle, les yeux grands comme des billes.

Lucas, concentré sur l'écran, lui répond : « C'est rien, t'inquiète, c'est juste un jeu. »

Mais Lili tremble de plus en plus, et finit par se cacher derrière le buisson en attendant que Madame Martin termine sa préparation.

Lucas, un peu inquiet, se tourne vers son père. « Papa, Lili a eu peur des monstres. Elle s'est cachée derrière le buisson. »

Monsieur Martin hésite, se grattant la tête. « Hmm, est-il préférable de laisser Lili se calmer toute seule ou d'aller lui parler ? se demande-t-il à voix haute. Peut-être que je devrais aller lui raconter une blague pour la faire rire, mais peut-être qu'elle a simplement envie d'être seule... »

Que devrait faire Monsieur Martin ?

- Laisser Lili se calmer toute seule : rends-toi au **numéro 605**.
- Aller parler à Lili : rends-toi au **numéro 132**.



Attention à ce que tu regardes ! Certaines images peuvent choquer. Il existe des classifications pour les films et les jeux vidéo et du contrôle parental pour protéger les enfants qui surfent sur la toile mais ces méthodes ne sont pas parfaites. Avant de regarder ou de jouer à un jeu regarde bien ces symboles [MG1] et demande conseil à un adulte : c'est important pour savoir à quoi tu vas t'exposer et éviter les mauvaises surprises. Et souviens toi, ce n'est pas parce que tout le monde en parle et adore dans la cour de récré que tu es obligé d'aimer aussi. Ce qui compte, c'est de choisir des contenus qui te plaisent et te font du bien.



L'astuce de Lili : il existe des sites en ligne qui te permettent de savoir à l'avance quels éléments pourraient te choquer dans les films (en fonction de ton âge et de ta sensibilité) pour éviter les mauvaises surprises !

DEUX NIVEAUX D'INFORMATION COMME GUIDE :

LES LABELS D'ÂGE PEGI



LES DESCRIPTEURS DE CONTENU



106 La chambre de Camille

En entrant dans la chambre de Camille, une alarme anti-intrusion retentit.

« Alerte ! Intrus détecté ! » crie une voix robotique, tandis qu'une lumière rouge clignote frénétiquement.

Tout le monde est surpris et sursaute un peu. Monsieur Martin, pris de panique, plonge sous le lit.

« Oh non ! J'ai oublié de désactiver l'alarme ! » s'exclame Camille.

« Waouh ! c'est comme dans un film d'espionnage ! » s'émerveille Lili, les yeux écarquillés.

Madame Martin sourit, amusée. « On dirait que ta chambre est une véritable forteresse, Camille ! »



« Le canard aime les solos et joue toujours **avant le chat**.
Le chat pianiste termine la mélodie en beauté **après la chèvre**
La chèvre adore frapper son tambour **en première** pour donner le rythme. »

Pour trouver le prochain numéro qui te permettra de continuer l'histoire, il faut désactiver l'alarme anti-intrusion en plaçant les mêmes d'animaux dans le bon ordre.

107 Le garage

Dans la chambre de Camille, Lili est en plein live quand elle entend de la musique. Elle se fige, l'oreille tendue.

« C'est quoi cette fête sans moi ?! » Oubliant complètement son audience, elle claque l'ordinateur portable et fonce vers le garage. Une fois sur place, elle se joint à la danse, riant et tournoyant avec toute la famille.

Pendant que la danse bat son plein, Camille s'éclipse discrètement pour rejoindre Lili.

« Au fait, ton live, ça s'est bien passé ? » demande-t-elle en souriant.

« Oui, trop cool ! Mais y'avait un monsieur bizarre, CloCloLeBraco, qui me demandait mon adresse... » raconte Lili, un peu hésitante.

Camille prend un air sérieux. « Lili, il ne faut jamais donner d'informations personnelles sur Internet. On ne sait pas qui est derrière l'écran. »

Lili acquiesce. « Oui, t'as raison. Merci, Camille. Je vais faire plus attention. »

Camille explique qu'il y a des lois en France qui protègent les loutres pour qu'elles puissent vivre en sécurité dans leur habitat naturel. « Et bien sûr, ajoute-t-elle, il y a aussi des lois pour protéger les enfants, en particulier sur Internet ! »

Consigne : en mettant toute la famille à la danse, tu as empêché Lili de donner à un inconnu sur Internet des informations qui auraient pu la mettre en danger.

- Tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- Continue d'explorer le garage pour poursuivre ton aventure.



Internet : prudence avant tout ! Ce que tu mets en ligne peut être vu par tout le monde, même des inconnus. Et sur internet, on peut aussi être mis en relation avec des personnes mal intentionnées. C'est pour cela qu'il faut rester très prudent sur la toile et ne pas donner des informations privées à quelqu'un que l'on n'a jamais rencontré en dehors des écrans. Et n'oublie pas la règle : pas d'Internet seul avant 12 ans et pas de réseaux sociaux avant 13 ans.



L'astuce de Lili : si tu mets les pattes sur les réseaux sociaux, connecte-toi uniquement aux personnes que tu connais dans la vraie vie et en qui tu as confiance. Et n'oublie jamais que les réseaux sociaux ne reflètent pas la réalité. Tout le monde s'y montre plus beau et plus intéressant qu'il ne l'est vraiment. Inutile de chercher à rivaliser, surtout que tout ce que tu publies peut rester éternellement, être vu par tout le monde et être utilisé par n'importe qui.

108 Bilan - Fin de la première journée !

Avant de poursuivre, on fait le point !

Aide Lili à savoir si ses affirmations sont vraies ou fausses :

A- Vrai ou faux : Rester assis devant un écran toute la journée t'aide à te sentir bien dans ton corps et dans ta tête.

B- Vrai ou faux : Prendre ton repas devant la télé n'a aucun impact sur ta manière de manger.

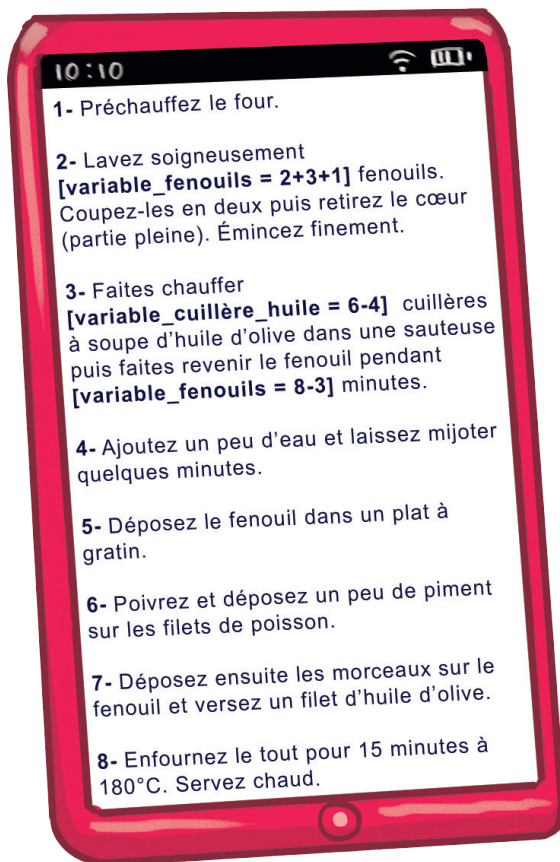
C- Vrai ou faux : Les publicités sur les écrans peuvent te pousser à consommer des aliments rapides comme du fast-food.

- Vérifie tes réponses ci-dessous. Si tu as trouvé les 3 bonnes réponses, tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- C'est la fin de la première journée. Tu peux t'arrêter ici et reprendre plus tard si tu le souhaites ! Pour cela, rassemble les bouts de carte et les objets récoltés si tu en as. N'oublie pas de marquer le nombre de bonus « Happy Loutre » que tu as retournés.
- Pour reprendre ou continuer la partie, rends-toi au **numéro 602**.

Rappel : J'ai bonus « Happy Loutre » !

Solution A = Faux (il faut bouger pour rester en bonne santé), B = Faux (on digère mal et on mange beaucoup plus), C = Vrai

110 La cuisine



Après cinq minutes de discussion, les Martin et Lili décident de faire la recette ensemble, à la seule condition de donner des crevettes à Lili pour la faire patienter. Après tout, cuisiner est une activité humaine qui intrigue beaucoup la petite loutre : elle est donc très enthousiaste à l'idée de participer à l'élaboration du repas. Monsieur Martin clique sur la recette pour afficher les étapes de réalisation, mais... oh non ! Il y a un bug ! Les quantités de la recette ne s'affichent pas correctement ! Sans les bonnes quantités, le plat risque de ne pas être bon !

« Zut ! comment on va faire ? » s'exclame Madame Martin, un peu paniquée.

• Aide les Martin à faire les calculs pour trouver les bonnes quantités et réaliser la recette.

• Ensuite, combine les résultats obtenus côte à côte dans l'ordre d'apparition dans la recette pour te rendre au prochain numéro et découvrir la suite de l'histoire.

Bonne chance et bonne recette !

113 La salle de Bain

Aïe, ce n'est pas le bon mot de passe ! Un dernier vrombissement sourd et les brosses à dents reprennent leur danse folle autour de la salle de bain, tout le monde bondissant pour éviter de se faire « brosser » par accident.

Retourne au **numéro 610** et tente de trouver le bon mot de passe ! Aide : pas besoin de partir loin, il suffit de déchiffrer le code grâce au tableau !

114 La cuisine

« Noooooon, ma tartine ! » s'écrit Lucas, on a débranché le grille-pain !!!

Retourne au **numéro 119** et essaie encore.

115 Le salon



Trouve la combinaison permettant de continuer l'histoire grâce à la note dans le carnet de voyage, puis rends-toi au numéro trouvé.

Chapitre 3

117 La salle de Bain

La dernière journée commence !

Avant de commencer, assure-toi :

- d'avoir les bouts de carte de la maison des Martin posés sur la table dans l'ordre suivant : de gauche à droite, sur la première rangée : la salle de bain, la cuisine, la chambre de Camille. Sur la deuxième rangée de gauche à droite toujours : le salon, le couloir et la chambre de Lucas, puis le Garage en bas du salon ;
- de placer les personnages de la famille Martin et Lili dans la salle de bain ;
- d'avoir les objets que tu avais trouvés durant les deux premières journées (si tu en as trouvé, sinon ne t'inquiète pas, il y en a d'autres à découvrir) ;
- d'avoir tes jetons bonus « Happy Loutre » placés devant toi, retournés face colorée autant que tu en as gagné.

Une fois que tu t'es assuré de tout cela, on peut commencer !

Le soleil brille haut dans le ciel, ses rayons dorés inondant la maison des Martin. Dehors, les oiseaux chantent et un léger vent fait danser les feuilles des arbres. Mais à l'intérieur ? Un silence presque complet. Chacun des Martin est plongé dans son écran.

Madame Martin, les bras croisés, observe la scène : Monsieur Martin scrollant sans fin sur son téléphone, Lucas concentré sur un jeu vidéo, et Camille rivée à son ordinateur.

« Regardez-moi ça... soupire Madame Martin, il fait un temps splendide, et vous êtes tous transformés en statues ! Vous savez qu'on passe trop de temps assis ? C'est vraiment pas bon pour la santé en plus ! Allez hop, aujourd'hui, tout le monde prend l'air ! »

Elle n'a pas le temps d'en dire plus qu'un étrange bruit s'échappe de la salle de bain. « Zzzzzzzzz... Bzzzzt... Pzzzzt... »

La famille se précipite pour découvrir la scène : Lili, dans la salle de bain, a trouvé de nouveaux objets fascinants pour elle... les brosses à dents électriques.

Elle a appuyé sur tous les boutons qu'elle a trouvés, et c'est le chaos. Les brosses vibrent furieusement sur le carrelage, glissant comme des patins incontrôlables, bondissant contre les murs, et même dans le lavabo. Lili, assise au milieu du spectacle, éclate de rire.

Une brosse particulièrement sauvage fonce droit sur Monsieur Martin, qui, pris de panique, pousse un cri aigu avant de bondir dans les bras de Madame Martin. « Sauve-moi, chérie ! » hurle-t-il, agrippé à elle comme si sa vie en dépendait.

« Bon sang, ce n'est qu'une brosse à dents, pas un requin ! » rétorque Madame Martin en roulant des yeux.

« J'ai pas eu peur, j'étais juste un peu surpris... » murmure Monsieur Martin en redescendant doucement, encore tout tremblant.

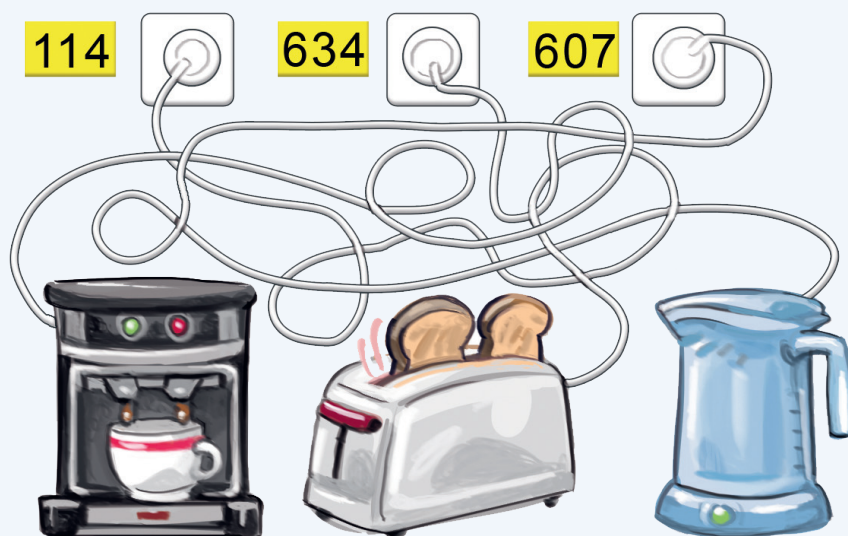


Madame Martin, les mains sur les hanches, prend les choses en main : « Bon, il faut désactiver toutes ces brosses, et après, on file dehors ! Pas question de rester enfermés quand il fait aussi beau. »

*Rends-toi au **numéro 610** pour désactiver les brosses à dents.*

119 La cuisine

Monsieur Martin, toujours prêt à partager ses connaissances, explique un des principes fondamentaux de l'électronique à Lili : « Quand ça ne marche pas, je débranche et je rebranche. Et si ça ne marche toujours pas, là je commence à stresser ! »



Aide les Martin à démêler le sac de nœuds que Lili a fait pour que Madame Martin puisse se faire son café.

122 Le couloir

Clic, clic, clac ! La porte de la cuisine s'ouvre ! « Ah, on va enfin pouvoir commencer à préparer le repas ! » s'exclame Madame Martin, soulagée. En entendant le mot « repas » Lili fait un bond de trois mètres et s'y précipite immédiatement.

Bravo, tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- Retourne le **bout de carte n°3** correspondant à la cuisine.
- Place la cuisine en haut du couloir, en faisant correspondre la porte de couleur violette.
- Place les Martin et Lili dans la cuisine.
- Rends-toi au **numéro 613** pour poursuivre l'aventure.

123 La chambre de Camille

La chambre de Camille devient une scène de concert improvisée. Toute la famille est là, prête à faire trembler les murs avec un rythme décoiffant.

« Alors, qui commence ? » demande Camille, les yeux pétillants.

« Moi, moi ! » crie Lili, déjà postée derrière la batterie, baguettes en main, comme si sa vie en dépendait.

Lucas, fidèle à son rôle de boute-en-train familial, attrape une autre paire de baguettes. « Bon, on tape sur quoi ? »

Camille s'improvise chef d'orchestre. « Suivez-moi, on commence simple. »

Les baguettes claquent, les tambours résonnent, les cymbales vibrent... Le début est un peu chaotique (pour ne pas dire catastrophique), mais rapidement, chacun trouve son groove. Lili martèle comme une rockeuse en herbe, et Lucas tape sur tout ce qui bouge.

Soudain, Monsieur Martin qui était un peu en retrait, l'air mystérieux, arrache les baguettes des mains de Lucas. « Attendez, je vais vous montrer un truc. »

Et là, miracle ! Il enchaîne un rythme endiablé, digne d'un solo de batterie en plein concert !

« Papa, t'es une rockstar cachée ! » s'écrie Camille, ébahie.

« Mais... depuis quand ? » bafouille Madame Martin, bouche bée.



La famille Martin vient de découvrir son nouveau talent : jouer faux... mais s'amuser comme des pros !

- Tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- Rends-toi au **numéro 601** pour poursuivre l'histoire.

124 Le jardin

En suivant les symboles trouvés sur les clés USB cachées dans la maison, la famille Martin a finalement découvert une clé USB spéciale. Sur celle-ci, il est écrit en lettres mystérieuses : « Je suis la clé du coffre au trésor ». Camille insère fébrilement la clé dans le port de son ordinateur, comme si elle contenait les secrets de l'univers (ou au moins du jardin). L'écran s'allume, et après quelques clics, une carte au trésor colorée apparaît, dessinée à la main par Madame Martin. Elle regorge de dessins farfelus : un arbre qui ressemble à une carotte, une maison mal proportionnée et des flèches qui pointent un peu partout.



Lucas plisse les yeux, examine la carte, puis lance, pince-sans-rire :

« Bravo maman... L'emplacement du trésor a l'air très précis. En gros, il est soit sous l'arbre, soit dans la cabane, soit... dans une dimension parallèle. »

Madame Martin lève les yeux au ciel, « Lucas, c'est une chasse au trésor, pas un GPS dernière génération ! Un peu de mystère, voyons ! »

Elle observe la carte de plus près, en prenant un air très sérieux. Puis, soudain, elle pointe une note

griffonnée dans un coin. « Ah-ha ! Regarde ici ! J'ai mis des coordonnées ! »

Déchiffre les coordonnées griffonnées sur la carte par Madame Martin pour trouver le trésor !

125 La salle de bain

Après une lutte acharnée pour comprendre comment couper l'arrivée d'eau, les Martin finissent trempés, mais victorieux. Lili, la queue dégoulinante et l'air penaud, glisse : « Bon, peut-être que je n'ai pas tout compris au fonctionnement du jacuzzi... »

Monsieur Martin, essuyant son front, lâche : « En effet ! »

Heureusement, Madame Martin prend les choses en main, car après cette journée rocambolesque (et un sol de salle de bain encore légèrement humide), il est grand temps de mettre tout ce petit monde au lit.

« Allez, Lili, il est l'heure de dormir. » dit-elle en tendant une serviette à la petite loutre encore tout ébouriffée de sa dernière aventure.

Mais Lili, les yeux pétillants malgré sa fatigue, s'exclame : « Dormir ? Pas tout de suite ! Moi, je veux regarder des vidéos de loutres rigolotes sur le téléphone de Monsieur Martin ! »

Monsieur Martin, pris au dépourvu, hésite...

Qu'est-ce que les Martin vont faire ?

- Place les personnages et Lili dans la chambre de Lucas pour sa deuxième nuit chez les Martin.
- Pour montrer des vidéos de loutres rigolotes sur le smartphone de Monsieur Martin, rends-toi au **numéro 608**.
- Pour lui raconter une histoire : « La Loutre au Bois Dormant », rends-toi au **numéro 639**.

128 Le salon

Les Martin tentent la combinaison trouvée, et... miracle, le placard s'ouvre !

Il va falloir maintenant choisir l'activité de la soirée.

Monsieur Martin regarde sa famille : « Alors, ce sera des jeux de société ou la télévision ce soir ? »

Choisis l'activité des Martin :

- Regarder une série : si tu penses que les Martin doivent regarder une série d'action sur Petflix, rends-toi au **numéro 101**.
- Jouer à un jeu de société : si tu penses que les Martin doivent jouer à un jeu de société, rends-toi au **numéro 618**.

129 Le garage

La famille Martin se rassemble dans le garage, prête à fouiller chaque recoin à la recherche d'une activité amusante à faire.

« Bon, qu'est-ce qu'on pourrait bien trouver ici ? » demande Monsieur Martin en ouvrant une vieille boîte poussiéreuse.

« Oh, regardez ! Un vieux cerf-volant ! », s'exclame Lucas, en sortant un cerf-volant aux couleurs délavées.

Madame Martin jette un coup d'œil vers la chambre de Camille et murmure : « J'espère que Lili ne fait pas de bêtises là-dedans ! »

Camille, avec un sourire malicieux, propose : « Il y a peut-être un moyen de la faire venir... »

Explore le garage pour continuer ton aventure.

130 Le couloir

Place les Martin dans le couloir. Seule Lili reste dans la chambre.

Profitant de la diversion créée par les robots, Lili s'est emparée de la console de Lucas et peut enfin goûter à la sensation de jouer à un jeu vidéo ! Très vite, elle devient comme absorbée. Même en l'appelant, rien n'y fait. Elle a même grogné comme un petit dragon quand Monsieur Martin a essayé de lui prendre la console des mains. Il n'a pas insisté, préférant garder ses doigts intacts !

Les Martin, qui ont la réputation d'être de bons hôtes, décident alors qu'il est temps de préparer un bon petit plat pour Lili. « Ça la fera peut-être décrocher des jeux vidéo » se disent-ils en espérant que l'odeur alléchante de la cuisine fera des miracles !

Mais en voulant se rendre dans la cuisine, ils s'aperçoivent que la porte est fermée ! « Pourquoi est-ce si difficile de circuler dans cette maison ?!! s'exclame Madame Martin, bon, il va encore falloir trouver une façon d'ouvrir cette porte, Famille Martin ! Réfléchissons ! »

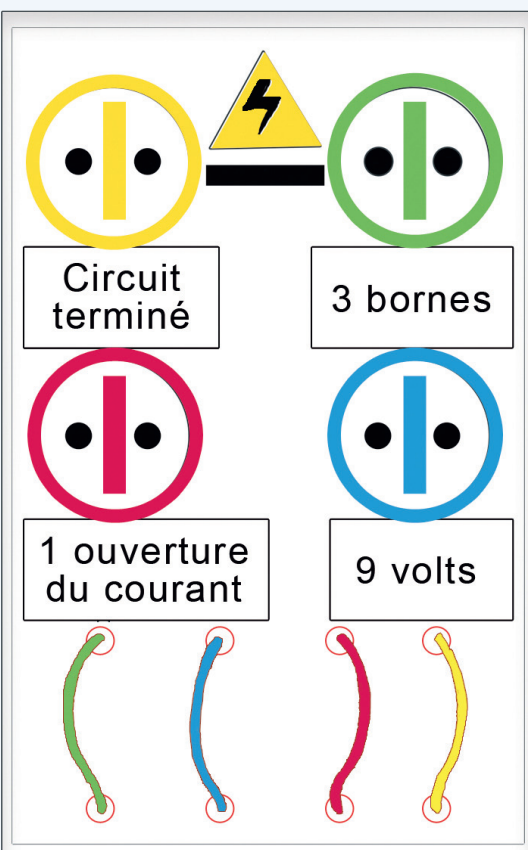


Les écrans, c'est super, mais attention aux excès ! Les écrans, et surtout les jeux vidéo, peuvent rendre accro. C'est comme tout, il ne faut pas en abuser ! En plus, quand on est trop absorbé, on peut devenir grognon ou même agressif si on nous interrompt. Certains n'arrivent plus à contrôler leur temps de jeu au point de ne plus pouvoir aller à l'école ou garder contact avec leurs copains. Dans ces conditions, il est possible d'être soigné avec l'aide d'un professionnel de santé. Pour éviter ça, pense à faire des pauses et à passer du temps avec les autres !



L'astuce de Lili : quand tu allumes ta console de jeux, pose ton réveil à côté et fixe-toi une durée de jeu précise, comme ça tu te gardes du temps pour faire du sport, dormir, apprendre, bricoler ou créer !

131 Le garage



En se dirigeant à l'aide de la lumière de son téléphone portable, Monsieur Martin, un peu perdu, décide de demander de l'aide à son assistant vocal.

« Hé, assistant ! appelle-t-il d'une voix forte, en espérant que l'IA lui réponde, comment rétablit-on le courant ? »

L'assistant vocal, dans son ton monotone habituel, donne calmement les instructions suivantes :

« Le fil rouge doit être branché en premier, car c'est celui qui apporte l'énergie.

Le fil bleu ne peut être branché qu'après le fil vert, car il agit comme un conducteur de sécurité.

Le fil vert doit être branché avant le fil jaune, car il est essentiel pour établir une bonne connexion.

Le fil jaune est le dernier à être connecté, car il finalise le circuit. »

Tente de rebrancher les fils dans le bon ordre. Tu devrais découvrir un nouveau numéro pour poursuivre l'histoire.

132 Le jardin

Monsieur Martin, voyant que Lili a toujours l'air un peu secouée après le jeu, décide d'intervenir. Il s'approche doucement, s'accroupit à sa hauteur et commence à lui parler avec sa voix douce et rassurante.

« Tu sais, Lili, jouer à ce genre de jeux, ce n'est pas vraiment idéal pour tout le monde, dit-il en haussant les épaules. Trop de peur, c'est comme manger trop de bonbons avant le dîner. Ça te fatigue, ça stresse le cœur... et après, tu te retrouves toute barbouillée, mais dans ta tête ! »

Lili réfléchit un instant, grattant sa petite tête avec sa patte. « Mais, je ne sais pas si j'ai peur ou pas. C'est bizarre. Des fois, je ris et des fois, j'ai envie de me cacher sous un coussin. »

Monsieur Martin sourit, attendri par la petite loutre. « C'est normal, Lili. Parfois, on ne sait pas tout de suite ce qu'on ressent. C'est pour ça qu'il existe des petits logos sur les jeux ou sur les films. Ils te disent à l'avance ce qu'ils contiennent s'il y a des monstres ou des choses qui font peur ou même s'il y a des gros mots. Grâce à ça, tu peux décider si tu as envie de jouer ou pas. Et si tu as un doute tu peux toujours demander conseil à un adulte. »

Les yeux de Lili s'agrandissent, pleine d'intérêt. « Ah bon ?! Et toi, tu regardes aussi les logos avant de jouer ? »

Monsieur Martin rit doucement. « Oh oui, toujours ! Je préfère les jeux sans monstres. Ça me stresse, et franchement... je suis déjà assez trouillard comme ça ! il ajoute en chuchotant, comme pour partager un secret, je ne regarde même pas les films avec des fantômes. Je finis toujours caché sous un plaid ! »

Lili éclate de rire, puis, dans un élan de tendresse, elle se jette dans les bras de Monsieur Martin pour un câlin. « Merci, Monsieur Martin. T'es trop cool ! Même si t'as peur des fantômes. »

Monsieur Martin la serre doucement dans ses bras, ému. « Merci, Lili. Mais chut, ça reste entre nous, hein ? »



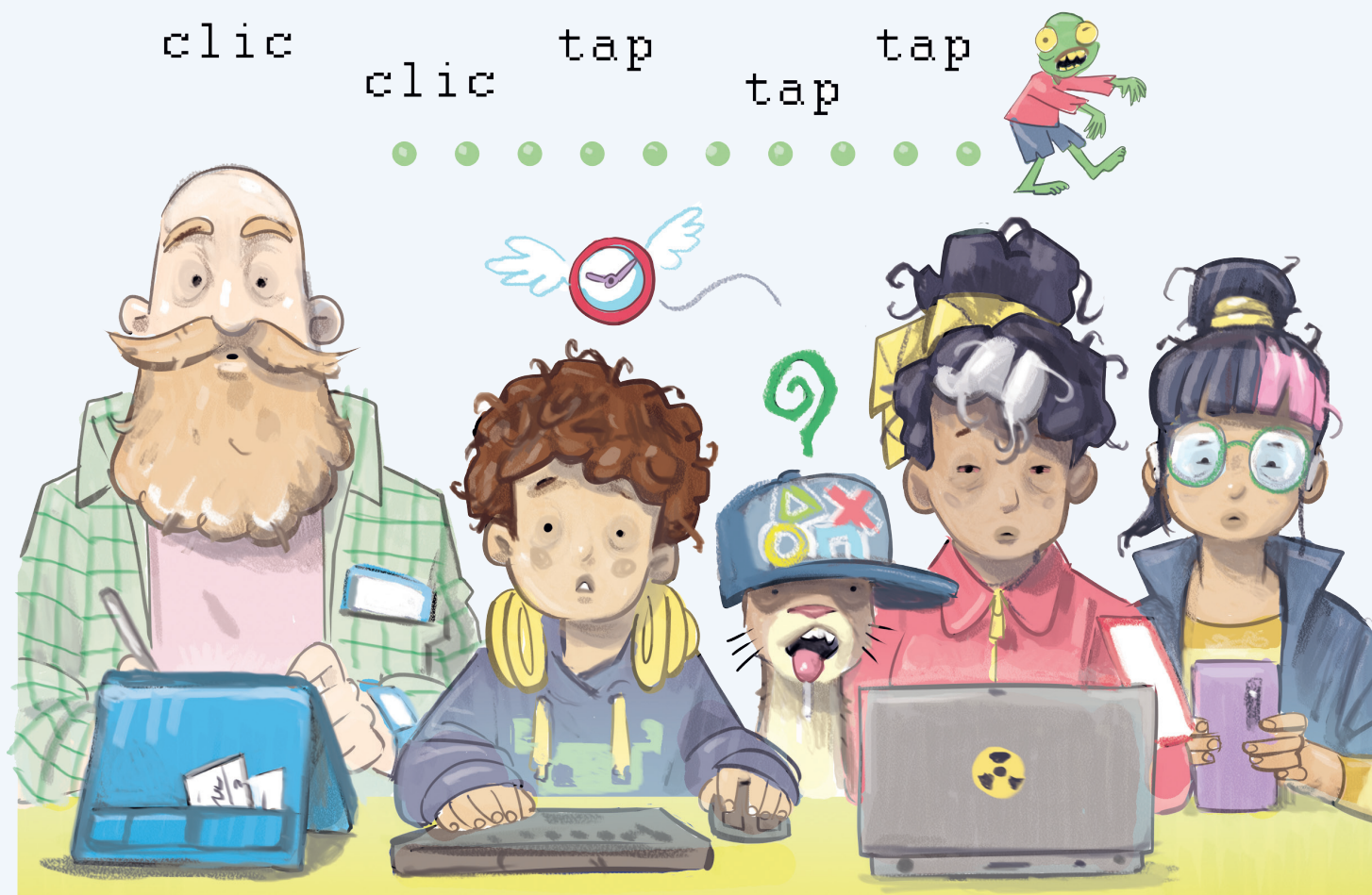
À ce moment-là, des bruits de pas pressés se font entendre. Madame Martin est déjà en train de revenir à toute vitesse !

« Ah ! dit Camille, observant la scène en se frottant les mains avec enthousiasme, elle doit avoir terminé la surprise ! J'ai hâte de voir ce que c'est ! »

Tu as trouvé un moyen de rassurer Lili et tu lui as expliqué comment mieux choisir les contenus qu'elle peut regarder.

- Tu gagnes un **bonus** « **Happy Loutre** » : retourne un de tes jetons côté face.
- Rends-toi maintenant au **numéro 627** pour poursuivre avec la surprise de Madame Martin.

135 La chambre de Camille



La chambre de Camille se transforme en quartier général de création numérique. Devant l'ordinateur, Lili, les yeux écarquillés, trépigne d'impatience.

« Camille, comment on fabrique des mèmes de chats ? Je veux tout savoir ! »

Camille, en pro, ouvre une appli de montage photo. « Facile ! D'abord, on choisit une photo de chat rigolote. Ensuite, on ajoute une phrase qui tue. Regarde bien. »

En quelques clics, Camille sélectionne un chat avec une tête hilarante et tape : « Quand tu réalises que c'est lundi. »

Lili explose de rire. « C'est trop bien ! Je veux en faire un aussi ! »

Monsieur Martin s'invite à la fête. « Et moi ? J'ai toujours voulu savoir comment on crée ces machins. »

Dans la chambre de Camille, un silence étrange règne. Chaque membre de la famille, hypnotisé par son écran, clique, tape et crée des centaines de mèmes. On n'entend que le cliquetis frénétique des claviers et quelques murmures concentrés.

Mais soudain, Madame Martin lève les yeux vers l'horloge et sursaute. « Oh là là, il est super tard ! Allez, pause mèmes, tout le monde ! On a assez fixé les écrans pour aujourd'hui. »

Petit à petit, chacun se décolle de son siège, les yeux un peu rougis et les cerveaux un peu en compote ! Toute ? Non... Lili veut continuer à surfer sur Internet !

Consigne : rends-toi au **numéro 601** pour poursuivre l'histoire.



Les écrans et tes yeux : protège ta vue ! Quand tu utilises un smartphone ou une tablette, tu es à quelques centimètres de l'écran. Or, quand on regarde de près pendant trop longtemps, on risque d'abîmer ses yeux et de devenir myope (comme une loutre !). C'est pour cela que les professionnels de santé recommandent de faire des pauses toutes les 20 minutes, d'en profiter pour regarder au loin et de cligner des yeux pour relâcher les tensions. Cela vaut aussi pour le dos, car à trop se pencher sur les écrans, on a tendance à se voûter ! N'oublie pas non plus d'avoir une bonne lumière dans la pièce et de garder l'écran à la bonne distance (au moins la longueur d'un bras). Tes yeux te diront merci !



L'astuce de Lili : même si tu portes des lunettes avec un filtre anti-lumière bleue, ils ne peuvent pas arrêter tous les rayons émis en direction de tes yeux. Il n'y a pas de secret, exerce régulièrement tes yeux à regarder au loin, pourquoi pas lors d'une balade dans la nature ?

137 La salle de Bain

Le mot de passe fonctionne ! Les brosses à dents, soudainement désactivées, s'arrêtent en un claquement de doigts. Le silence règne enfin dans la salle de bain. Madame Martin, soulagée que la bataille contre les brosses à dents soit terminée, sourit et dit :

« Enfin, on peut commencer la journée en paix ! »

Tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- Retourne le **bout de carte n°8** correspondant à la première partie du jardin.
- Place la première partie du jardin à droite du garage, en faisant correspondre la porte de couleur marron.
- Place les personnages que tu souhaites et Lili dans le jardin.
- Rends-toi au **numéro 105** pour poursuivre l'aventure.

138 La cuisine

Lili est un peu déçue de ne pas pouvoir utiliser le téléphone, mais oublie vite, fascinée par le mixeur à fruits. « C'est rigolo, on peut mélanger plein de couleurs différentes et faire un jus très très bon ! » s'exclame-t-elle.

Maintenant que Madame Martin a expliqué le principe à Lili, elle la laisse créer sa propre recette. Lili décide d'aller dans le frigo et mixe du poisson, des bananes, du beurre, des biscuits apéritifs, des pâtes crues, et même un chiffon qui traîne sur le plan de travail.

Toute fière de sa création, elle fait goûter sa mixture à Madame Martin, qui recrache immédiatement de dégoût. « J'en ai vécu des aventures, mais comme celle-ci, jamais !!!! » s'exclame Madame Martin, les yeux écarquillés, ce qui fait beaucoup rire Lili.

Après ce dernier voyage culinaire, Lili s'endort sur la table, la tête posée sur ses petites pattes pour une bonne sieste digestive.

Félicitations, tu as gagné un bonus et tu as débloqué une nouvelle partie de la carte !

- Tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- Tu peux retourner le **bout de carte n°4**. Il s'agit du salon de la maison des Martin !
- Place cette partie de la maison à gauche du couloir, en faisant correspondre la porte de couleur jaune.
- Place les Martin et Lili dans le salon.
- Rends-toi ensuite au **numéro 600** pour poursuivre l'histoire.

139 Le garage

Après quelques minutes de tâtonnements dans le noir, Monsieur Martin réussit enfin à réparer le compteur électrique. Un clic retentit, et les lumières se rallument dans toute la maison.

Quand ils se retournent, ils découvrent Lili, complètement recouverte de peinture. « Euh... c'est un nouveau look, vous aimez bien ? » demande la petite loutre.



Madame Martin ne peut s'empêcher d'éclater de rire malgré le bazar.

Monsieur Martin, secouant la tête avec un sourire amusé, lâche : « Bon, je crois que c'est l'heure de la douche ! »

Tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- Retourne le **bout de carte n°7** correspondant à la salle de bain.
- Place la salle de bain à gauche de la cuisine, en faisant correspondre la porte de couleur rouge.
- Place les personnages que tu souhaites dans le garage et Lili dans la salle de bain.
- Rends-toi au **numéro 603** pour poursuivre l'aventure.

201 La chambre de Lucas

Lucas regarde les trophées sur l'étagère, un sourire nostalgique aux lèvres. Intriguée, Lili demande : « C'est quoi, ces trucs brillants ? »

« Des trophées de foot, répond Lucas avec fierté, je les ai gagnés quand j'avais 6 ans ! »

« Waouh, un vrai champion ! » s'exclame Lili, impressionnée.

Lucas hoche la tête, songeur. « Ouais... mais j'ai un peu arrêté. Le foot dans les jeux vidéo c'est bien, mais le terrain avec les copains me manque. Et puis, ça met un peu à cran ! Le sport ça m'aide à me vider la tête ! Peut-être qu'il est temps de reprendre. Bon, en attendant, ça ne nous aide pas à sortir d'ici... »

202 Le garage

Lili a terminé son live. Place-la dans le garage si elle n'y est pas déjà.

Lucas s'approche d'un vieux meuble poussiéreux, une couverture élimée par-dessus. Avec un geste théâtral digne d'un magicien, il soulève la couverture, envoyant un nuage de poussière dans les airs.

« Attention mesdames et messieurs, la grande révélation ! » s'exclame-t-il.

Sous la couverture se cache son vieux kit de chimie, posé à côté d'une vieille télévision imposante. Ses yeux s'illuminent.

« Waouh, trop bien !!! Lili, regarde ça ! Mon vieux kit de chimie ! »

Lili, intriguée, s'approche, mais ce n'est pas le kit qui attire son attention. Non, c'est la vieille télévision. Elle s'assoit par terre, ses petites pattes croisées, et fixe l'écran avec une intensité comique, comme si elle essayait de le faire fonctionner par la force de son esprit.

« Euh, Lucas... je crois que Lili préfère la télé à ta chimie ! » plaisante Camille en riant.

Tu as deux choix pour occuper Lili :

- *Laisser la télécommande à Lili : pour qu'elle s'occupe toute seule le temps que les Martin rangent un peu le garage. Rends-toi au **numéro 102**.*
- *Tenter une expérience de chimie en famille : pour une activité plus interactive, rends-toi au **numéro 614**.*

203 Le couloir

Lucas regarde la trompette et se dit qu'il y a bien longtemps que personne n'en a joué ! Il y a peut-être un moyen... En regardant de plus près, il aperçoit un petit bout de papier chiffonné à l'intérieur. Il le déplie : c'est une partition !

*Rends-toi au **numéro 604**. En jouant l'air de la partition sur la trompette, tu obtiendras un nouveau numéro. Suis ce numéro pour découvrir la suite de l'aventure. Bonne chance maestro !*

204 Le garage

Lucas trouve une canne à pêche : « Trop cool !!! J'imagine déjà plein de trucs que je vais pouvoir faire avec ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°4 « Canne à pêche »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

205 La cuisine

« Une baguette ?! Ça peut toujours servir si Lili a une petite faim ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°2** « **Baguette de pain** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

206 Le jardin

« Une corde ! Je la garde, ça peut toujours servir. Au moins pour jouer au cowboy et attraper les méchants ! » dit-il en faisant semblant de lancer un lasso.

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°6** « **corde** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

207 Le salon

« C'est le carnet de voyage de maman ! Peut-être que le code est à l'intérieur, fouillons ! »

*Rends-toi au **numéro 115** pour voir ce qui se cache à l'intérieur du carnet de voyage.*

208 La salle de Bain

« Une pince à linge ! J'en ai toujours besoin pour faire tenir mes câbles électriques. C'est parfait pour éviter les nœuds ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°5** « **Pince à linge** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

209 Le jardin

« J'y vois parfaitement, je n'ai pas besoin de loupe ! dit-il en plissant les yeux, essayant de lire une petite inscription sur un objet, mes yeux sont aussi perçants que ceux d'un aigle ! »

210 Le couloir

Lucas prend le rouleau à pâtisserie dans ses mains et l'observe sous tous les angles, les yeux brillants de curiosité. « Ah, je sais ! s'écrie-t-il soudainement, un grand sourire illuminant son visage, c'est comme sur la manette de ma console ! »

*Rends-toi au **numéro 638** pour voir de plus près ce que voit Lucas a repéré sur le rouleau ! Essaie de trouver le code pour ouvrir la porte de la cuisine.*

211 La cuisine

« On fait la collection de magnets chez les Martin ! s'exclame-t-il en brandissant un magnet coloré., regardez celui-là, il vient de notre voyage à la mer ! »

212 Le salon

« Regarde, Lili, ce sont nos photos de famille ! dit-il en ouvrant l'album avec enthousiasme, regarde celle-là, comme elle est rigolote ! Je commençais juste à marcher ! »

213 Le jardin

« Regardez l'abri à oiseaux que nous avons décoré ! On est vraiment des artistes ! dit-il en admirant leur œuvre avec fierté, enfin, surtout Camille. »

215 La chambre de Lucas

« Chouette ! Mon rouleau de ruban adhésif ! Je l'ai cherché partout, je pensais l'avoir perdu ! Je devrais le garder sur moi cette fois. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°1** « **Ruban adhésif** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

216 Le couloir

« Hé ! c'est la statue que j'ai failli renverser avec mon ballon de foot ! »

217 Le jardin

« Non ! Je ne ramasserai pas les feuilles, c'est quand je suis puni, ça ! dit-il en croisant les bras, l'air boudeur, je préfère chercher des trésors ou jouer à des jeux vidéo ! »

218 Le garage

Lucas, en regardant la vieille chaîne hi-fi avec un air blasé, lâche : « Franchement, une chaîne hi-fi et des CD... C'est tellement dépassé. »

Madame Martin lève un sourcil et pose ses mains sur ses hanches.

« Lucas, arrête d'être rabat-joie ! Tu vas voir ce que cette "vieille technologie" a dans le ventre. »

Elle attrape un CD dans la pile, souffle sur la poussière avec un sourire plein de nostalgie, et le glisse dans la chaîne hi-fi. Une seconde plus tard, une chanson rythmée envahit le garage.

« Et maintenant, on danse ! » s'écrie Madame Martin en se lançant dans des pas endiablés.

Monsieur Martin ne se fait pas prier. « Alors là, je ne peux pas résister ! » Il se met à tournoyer avec une énergie débordante.

*Rends-toi au **numéro 107**.*

219 Le salon

« La Terre est ronde, ronde, ronde » dit Lucas d'un air songeur en faisant tourner le globe.

223 Le couloir

Lucas regarde le cadre photo dans le couloir et un sourire illumine son visage. Il se rappelle très précisément de cette photo de famille ! Les Martin faisaient un pique-nique à la plage, et il avait passé la journée à construire des châteaux de sable dignes d'un architecte, à faire des plongeurs spectaculaires dans l'eau (enfin, spectaculaires pour lui), et à faire la course avec sa mère sur le sable. Il se souvient encore de la fois où il avait trébuché et s'était retrouvé avec une algue sur la tête, ce qui avait fait rire tout le monde !

224 Le jardin

« Des traces de pas... hum... dommage que je n'aie pas un drone pour les observer de plus haut. Ce serait tellement cool ! » dit-il en regardant les empreintes avec curiosité.

226 La chambre de Camille

« Cool, un manche à balai ! Je vais pouvoir m'en servir comme épée ! » s'exclame-t-il en brandissant le manche comme un chevalier prêt à l'attaque.

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°3** « Manche à balai » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

231 La chambre de Camille

« Camille déteste que je touche à ses affaires, mais ce carnet doit regorger d'idées incroyables ! » dit-il en jetant un coup d'œil furtif au carnet posé sur la table.

232 La chambre de Lucas



« Le code de désactivation doit être sur ce post-it ! Ah, les robots bloquent le passage ! Bon, réfléchissons... Trouvé ! »

Lucas renverse son jus de fruit par terre, devant les regards médusés de ses parents. Les robots se précipitent pour nettoyer la tâche, laissant la voie libre.

« Pourquoi vous me regardez toujours comme ça ? C'était la seule solution ! »

*Grâce au code, tu peux maintenant te rendre au **morceau 624** de l'histoire.*

233 Le jardin

« Ça, c'est l'idée du siècle ! Il suffit de prendre un peu de hauteur !!! » s'exclame-t-il en sautant sur le trampoline. Il tournicote et scanne le sol avec sa vue d'aigle. « Trouvé ! » dit-il en pointant le sol avec son doigt. Lili se précipite pour ramasser l'enveloppe. « Madame Martin, Monsieur Martin ?! Camille ?! On a trouvé l'enveloppe ! »

*Tu as trouvé l'enveloppe cachée par Madame Martin ! Rends-toi au **numéro 643**.*

301 La chambre de Lucas

Madame Martin regarde les trophées sur l'étagère et pense : « Lucas a toujours été un champion. J'étais tellement fière de le voir jouer, j'allais à tous ses matchs et j'ai même remplacé l'entraîneur une fois ! »

302 Le garage

Lili a terminé son live. Place-la dans le garage si elle n'y est pas déjà.

Madame Martin soulève la vieille couverture délicatement pour éviter de faire voler de la poussière partout. « Il faudrait vraiment qu'on pense à nettoyer ici... » murmure-t-elle.

Sous la couverture, elle découvre le vieux kit de chimie de Lucas.

« Oh, regarde, Lucas ! Ton kit de chimie ! Je me demande si tu sais encore t'en servir... »

Mais c'est la télévision qui retient vraiment son attention. Elle caresse la surface poussiéreuse et appuie sur le bouton d'allumage. À sa grande surprise, l'écran s'éclaire, crachant une lumière vacillante et des grésillements familiers.

« Elle fonctionne toujours ! » s'exclame Madame Martin, ravie.

Lili, qui sautillait joyeusement dans le garage, s'arrête net et se précipite vers la télévision. Elle s'assoit par terre, bouche bée, totalement hypnotisée par l'écran scintillant.

Consigne : *tu as deux choix pour occuper Lili :*

- *Laisser la télécommande à Lili : pour qu'elle s'occupe toute seule le temps que les Martin rangent un peu le garage. Rends-toi au **numéro 102**.*
- *Tenter une expérience de chimie en famille : pour une activité plus interactive, rends-toi au **numéro 614**.*

303 Le couloir

Madame Martin jette un coup d'œil à la vieille trompette et se dit qu'il y a bien longtemps que personne n'en a jouée ! Elle se demande s'il y a un moyen de l'utiliser. En regardant de plus près, elle remarque un petit bout de papier chiffonné à l'intérieur. Elle le déplie délicatement : c'est une partition !

*Rends-toi au **numéro 604**. En jouant l'air de la partition sur la trompette, tu obtiendras un nouveau numéro. Suis ce numéro pour découvrir la suite de l'aventure. Bonne chance maestro !*

304 Le garage

« Ma vieille canne à pêche !!! Elle me suivait partout pendant mes aventures. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°4 « Canne à pêche »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

305 La cuisine

« Tiens, que fait cette baguette ici ? »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°2 « Baguette de pain »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

306 Le jardin - Observation de la corde

« Encore un objet qui traîne !!! Allez, hop, on ramasse ! s'exclame-t-elle en se baissant pour ramasser la corde, on ne sait jamais quand on peut en avoir besoin. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°6** « **corde** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

307 Le salon

« Je pense me souvenir avoir marqué le code dans mon carnet de voyage ! »

*Rends-toi au **numéro 115** pour voir ce qui se cache à l'intérieur du carnet de voyage.*

308 La salle de Bain

« Une pince à linge ! Elles disparaissent aussi vite que les chaussettes dans la machine à laver. C'est un vrai mystère ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°5** « **Pince à linge** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

309 Le jardin

« Pas besoin de loupe ! Je vais retrouver où j'ai mis cette enveloppe, déclare-t-elle en fouillant le sol avec ses mains, je suis sûre qu'elle est quelque part ici... »

310 Le couloir

Madame Martin prend le rouleau à pâtisserie dans ses mains et l'observe avec curiosité. « C'est étrange, murmure-t-elle, intriguée par les symboles gravés dessus. Pourquoi est-il dans le couloir et pas dans la cuisine comme prévu ? Il y a quelque chose de bizarre ici... »

*Rends-toi au **numéro 638** pour voir de plus près ce que voit Madame Martin sur le rouleau ! Essaie de trouver le code pour ouvrir la porte de la cuisine.*

311 La cuisine

« Les magnets de nos vacances familiales, dit-elle avec un sourire nostalgique, chaque magnet raconte une histoire ! »

312 Le salon

« Oh, regardez ça ! s'exclame-t-elle en ouvrant l'album, c'est incroyable de revoir toutes ces photos. Chaque image raconte une histoire ! »

313 Le jardin

Madame Martin montre à Lili l'abri à oiseaux : « C'est Camille et Lucas qui l'ont décoré ! Il est si beau ! Ils y ont vraiment mis tout leur cœur. »

315 La chambre de Lucas

« Hum, un rouleau de ruban adhésif qui traîne... Je ferais mieux de le récupérer ! » Madame Martin met le ruban dans sa poche.

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°1** « **Ruban adhésif** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

316 Le couloir

« Cette statue me rappelle nos vacances en Grèce. Quelle aventure ! »

317 Le jardin

« Je ne vais pas passer le râteau maintenant ! s'exclame-t-elle en levant les mains, on est en pleine partie de chasse au trésor ! Les feuilles peuvent bien attendre. »

318 Le garage

Madame Martin s'approche et pousse un cri de joie en apercevant la pile de CD.

« Mes vieux CD ! Je les croyais perdus à jamais ! s'émerveille-t-elle, tout excitée, elle souffle sur la poussière, en sélectionne un au hasard et insère le disque dans la chaîne hi-fi. En quelques secondes, une musique entraînante résonne dans tout le garage.

« Allez, tout le monde, on danse ! » Lance-t-elle, déjà en train de se déhancher.

Consigne : rends-toi au **numéro 107**.

319 Le salon

« Ah !, soupire Madame Martin, j'en ai visité des pays quand j'étais plus jeune ! »

323 Le couloir

Madame Martin regarde le cadre photo dans le couloir. Elle se rappelle très précisément de cette journée à la plage. Elle l'avait passée à faire du yoga sur le sable, à faire la course avec Lucas, et à prendre des photos avec Camille. Mais surtout, elle avait pu se prélasser sur la plage et lire un bon polar, ce qu'elle n'avait pas eu le temps de faire depuis longtemps. « Ah, quel bonheur de se détendre avec un bon livre ! », pense-t-elle en se remémorant cette journée parfaite.

324 Le jardin

« Des traces de pas ! Ça, ça me parle ! », s'exclame-t-elle en suivant les empreintes., si je les suis jusqu'au bout... Eurêka ! J'ai trouvé l'enveloppe que j'avais cachée !!! Je savais qu'elle n'était pas loin ! »

*Tu as trouvé l'enveloppe cachée par Madame Martin ! Rends-toi au **numéro 643**.*

326 La chambre de Camille

Madame Martin regarde le manche à balai en levant un sourcil : « Je me disais bien que la brosse que j'ai trouvée l'autre jour avait un manche à l'origine. Mystère résolu ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°3** « Manche à balai » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

331 La chambre de Camille

« J'ai interdiction formelle de toucher au carnet de Camille, mais elle m'a promis un jour de me montrer ses dessins ! dit-elle avec un sourire complice, je suis sûre que c'est magnifique. »

332 La chambre de Lucas



« Hum, connaissant Lucas, il doit avoir laissé le code de désactivation sur ce post-it. Allons le chercher ! »

Madame Martin passe devant les robots avec une tranquillité déconcertante, habituée à des aventures bien plus risquées.

*Grâce au code, tu peux maintenant te rendre au **morceau 624** de l'histoire.*

333 Le jardin

« Oui, j'adore le trampoline, mais pas maintenant ! Il faut vraiment que je remette la main sur cette enveloppe ! »

401 La chambre de Lucas

Camille regarde les trophées sur l'étagère et pense : « Oui, oui, Lucas a gagné des trophées... bon, on trouve une solution pour sortir de cette chambre ? »

402 Le garage

Lili a terminé son live. Place-la dans le garage si elle n'y est pas déjà.

« Bon, on va y aller doucement... elle a l'air un peu sale, cette couverture... » Camille attrape un coin du tissu du bout des doigts et tire avec précaution.

Sous la couverture, elle découvre le vieux kit de chimie de Lucas. « Oh tiens, Lucas ! Ton vieux kit ! » dit-elle en soufflant légèrement sur la boîte pour en chasser la poussière. Mais à côté, une vieille télévision attire son regard.

Avant qu'elle n'ait le temps de réagir, Lili est déjà à ses côtés, les yeux fixés sur l'écran éteint.

« S'te plaît, Camille, allume-la ! » supplie Lili, ses petites pattes jointes comme pour prier.

« Bon, d'accord, mais ne crie pas si elle explose... » dit Camille en souriant. Elle appuie sur le bouton, et l'écran s'allume avec un grésillement sonore.

Lili s'immobilise, complètement fascinée, et s'assoit tranquillement par terre.

« Voilà, une loutre calme et concentrée, ça existe ! » plaisante Camille en échangeant un regard complice avec Lucas.

Consigne : tu as deux choix pour occuper Lili :

- Laisser la télécommande à Lili : pour qu'elle s'occupe toute seule le temps que les Martin rangent un peu le garage, rends-toi au **numéro 102**.
- Tenter une expérience de chimie en famille : pour une activité plus interactive, rends-toi au **numéro 614**.

403 Le couloir

Camille observe la trompette avec curiosité. « Ça fait une éternité que personne n'a touché à ce truc » pense-t-elle. En s'approchant, elle aperçoit un bout de papier chiffonné à l'intérieur. Elle le déplie sans grand enthousiasme : c'est une partition. « Hum, pourquoi ne pas essayer... » murmure-t-elle.

*Rends-toi au **numéro 604**. En jouant l'air de la partition sur la trompette, tu obtiendras un nouveau numéro. Suis ce numéro pour découvrir la suite de l'aventure. Bonne chance maestro !*

404 Le garage

« Une canne à pêche ! Je garde, ça peut toujours servir. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°4 « Canne à pêche »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

405 La cuisine

« Chouette, une baguette de pain ! J'adore le pain ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°2 « Baguette de pain »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

406 Le jardin

« Une corde, hum... je garde ! dit-elle en la mettant dans sa poche, ça peut toujours être utile pour une future aventure ou pour attacher quelque chose. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°6** « **Corde** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

407 Le salon

« Ce carnet de voyage est trop bien ! Je l'ai déjà pris en photo pour le mettre sur les réseaux ! Je crois me souvenir qu'il y avait un code dedans ! »

*Rends-toi au **numéro 115** pour voir ce qui se cache à l'intérieur du carnet de voyage.*

408 La salle de bain

« Chouette, une pince à linge ! dit-elle en la mettant dans sa poche, on ne sait jamais quand on peut en avoir besoin. »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°5** « **Pince à linge** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

409 Le jardin

« Une loupe ? Je ne suis pas Sherlock Holmes ! » s'exclame-t-elle en riant.

410 Le couloir

Camille prend le rouleau à pâtisserie et l'examine avec un œil critique. « Je dois admettre que ça rend plutôt bien, dit-elle en souriant, je pourrais même envisager de faire de la peinture sur rouleau à pâtisserie. Bon, c'est de toute évidence un code pour entrer dans la cuisine. Facile ! »

*Rends-toi au **numéro 638** pour voir de plus près ce que voit Camille sur le rouleau ! Essaie de trouver le code pour ouvrir la porte de la cuisine.*

411 La cuisine

« Il est joli, ce magnet ! s'exclame-t-elle en le prenant pour l'examiner de plus près, je me souviens de ce voyage, c'était génial ! »

412 Le salon

« Waouh, ça fait un bail que je n'avais pas vu ces photos ! dit-elle en tournant les pages avec précaution, regardez celle-là, c'était notre premier pique-nique en famille. On avait tous des chapeaux ridicules ! »

413 Le jardin

« C'était génial de décorer cet abri à oiseaux avec Lucas ! s'exclame-t-elle en souriant, on a passé des heures à peindre et à ajouter des petits détails. C'était vraiment amusant ! »

415 La chambre de Lucas

« Ah ah ah ! Lucas a laissé traîner son rouleau de ruban adhésif... il va encore le chercher partout ! » Camille met le ruban dans sa poche.

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°1 « Ruban adhésif »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

416 Le couloir

« J'adore cette statue ! Elle a une telle présence, ça me donne envie de la dessiner. »

417 Le jardin

« Hum, peut-être qu'on ne retrouve pas l'enveloppe car des feuilles sont tombées dessus ! » dit-elle en réfléchissant. Elle prend le râteau et commence à faire des dessins géométriques avec les tas de feuilles. « Bingo ! J'ai trouvé ! » crie-t-elle, brandissant l'enveloppe avec un grand sourire. « J'ai l'enveloppe !!! »

*Tu as trouvé l'enveloppe cachée par Madame Martin ! Rends-toi au **numéro 643**.*

418 Le garage

Camille attrape un CD dans la pile, souffle sur la poussière et le tourne entre ses mains. Un sourire amusé apparaît sur son visage.

« Franchement, ces CD, ça a du charme... c'est dommage qu'ils prennent la poussière, plus personne ne les écoute. »

Monsieur Martin, qui a entendu, s'avance avec une lueur malicieuse dans les yeux.

« Plus personne, tu dis ? Ah non, ça, c'est hors de question ! »

Avant que Camille ne comprenne ce qui se passe, il lui prend le CD des mains, le glisse dans la chaîne hi-fi et appuie sur « lecture » avec théâtralité. Une musique salsa entraînante s'élève aussitôt dans le garage.

« Et maintenant, place au roi de la danse ! » annonce Monsieur Martin en se lançant dans une salsa spectaculaire, ponctuée de gestes exagérés qui déclenchent immédiatement les rires de Camille.

Madame Martin, conquise, ne tarde pas à le rejoindre. « Oh, alors là, je ne peux pas rester assise à regarder ! » dit-elle en esquissant des pas bien plus élégants que ceux de son mari.

***Consigne :** rends-toi au **numéro 107**.*

419 Le salon

« Moi aussi, quand je serai grande, je vais parcourir le monde et faire des vlogs de voyage ! »

423 Le couloir

Camille passe devant le cadre photo avec fierté. Elle se rappelle avoir passé une super journée à la plage, faisant le plein de vidéos pour son profil TokTok et prenant des photos de famille, dont celle qui est affichée dans le couloir. Elle se souvient aussi très bien du crabe qui a pincé l'orteil de son père. D'ailleurs, elle a une vidéo hilarante de sa réaction dans un dossier intitulé « Top secret papa ». « Ça pourrait toujours servir un jour » se dit-elle en riant intérieurement.

424 Le jardin

« Je ne suis pas pisteuse ! » déclare-t-elle en levant les mains en signe de capitulation.

426 La chambre de Camille

Camille récupère le manche à balai avec un sourire malicieux : « En fait, c'est le manche à balai que j'ai récupéré pour faire tenir mon éclairage de stream. Il est parfait pour les vidéos en direct ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°3** « Manche à balai » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

431 La chambre de Camille

« Mon carnet de croquis et d'idées ! C'est ce que j'ai de plus précieux, ça vaut toute la technologie du monde ! déclare-t-elle en serrant le carnet contre elle, chaque page est remplie de mes rêves et de mes inspirations. »

432 La chambre de Lucas



« Lucas laisse toujours traîner les trucs importants... voyons voir... ah, trouvé ! Le code de désactivation doit être sur ce post-it. Mais comment éloigner les robots pour le récupérer ? »

Camille se met à faire des ombres chinoises avec ses mains et une lampe de poche, distrayant les robots. Ceux-ci se tournent vers les murs pour nettoyer les fausses silhouettes qu'elle projette.

*Grâce au code, tu peux maintenant te rendre au **numéro 624** de l'histoire.*

433 Le jardin

« C'était marrant le trampoline quand j'étais plus jeune, il faudrait peut-être que je retente l'aventure un jour ! »

501 La chambre de Lucas

Monsieur Martin regarde les trophées sur l'étagère et pense : « Lucas a un courage incroyable. Moi, j'ai toujours eu peur de me faire mal en jouant au foot, mais lui, il n'a jamais hésité à foncer tête baissée ! »

502 Le garage

Lili a terminé son live. Place-la dans le garage si elle n'y est pas déjà.

« Chérie, tu veux bien retirer cette vieille couverture poussiéreuse ? Je n'aime pas trop m'approcher de ce genre de trucs, on ne sait jamais ce qui peut se cacher dessous... » dit Monsieur Martin, un peu hésitant, tout en regardant la couverture d'un air méfiant.

Ensemble, ils retirent la couverture, révélant le kit de chimie de Lucas et une imposante télévision. Monsieur Martin la pointe du doigt, intrigué.

« Je me demande si elle fonctionne encore ? » dit-il l'air songeur.

Avant même qu'il ne termine sa phrase, Lili bondit en avant. « On peut essayer ?! On peut essayer ?! » crie-t-elle en tournant sur elle-même comme une toupie surexcitée.

Madame Martin, amusée, s'approche et appuie sur le bouton d'allumage. L'écran clignote, une lumière vacillante illuminant la pièce.

Instantanément, Lili cesse de bouger. Elle s'assoit par terre, les yeux grands ouverts, fascinée par l'écran scintillant.

« Eh bien, au moins elle est calme maintenant » remarque Monsieur Martin en riant.

Consigne : tu as deux choix pour occuper Lili :

- Laisser la télécommande à Lili : pour qu'elle s'occupe toute seule le temps que les Martin rangent un peu le garage, rends-toi au **numéro 102**.
- Tenter une expérience de chimie en famille : pour une activité plus interactive, rends-toi au **numéro 614**.

503 Le couloir

Monsieur Martin regarde la trompette avec une pointe de nostalgie. « Ça fait bien longtemps que personne n'en a joué » se dit-il. En s'approchant, il remarque un petit bout de papier chiffonné à l'intérieur. Il le déplie avec précaution : c'est une partition ! « Intéressant, pense-t-il, peut-être que cela pourrait nous être utile. »

*Rends-toi au **numéro 604**. En jouant l'air de la partition sur la trompette, tu obtiendras un nouveau numéro. Suis ce numéro pour découvrir la suite de l'aventure. Bonne chance maestro !*

504 Le garage

« Une canne à pêche ? Je la garde ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°4 « Canne à pêche »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

505 La cuisine

« Chouette, une baguette de pain ! J'adore le pain ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°2 « Baguette de pain »** et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

506 Le jardin

« J'ai cherché cette corde partout ! » s'écrie-t-il avec soulagement.

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°6** « **Corde** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

507 Le salon

« Ce n'est pas mon carnet de voyage, je préfère ne pas le toucher. »

508 La salle de Bain

Monsieur Martin ramasse la pince à linge, toujours prudent. « Je la prends, on ne sait jamais. J'ai toujours peur de marcher sur des objets pointus, dit-il en se souvenant encore de la douleur infligée par une pièce de brique en plastique, si elle est dans ma poche, je suis sûr de ne pas me faire mal ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°5** « **Pince à linge** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

509 Le jardin

« Une loupe ! Parfait, c'est pile ce qu'il me faut ! » dit-il en saisissant l'objet avec enthousiasme. Il commence à tourner et tourner dans le jardin, les yeux rivés sur le sol. « Je suis sûr que je vais la trouver. » Après quelques minutes de recherche intense, il finit par crier : « J'ai trouvé ! J'ai trouvé ! en sautant partout de joie, regardez ! »

*Tu as trouvé l'enveloppe cachée par Madame Martin ! Rends-toi au **numéro 643**.*

510 Le couloir

Monsieur Martin examine le rouleau à pâtisserie, les sourcils froncés. « C'est moi qui avais inscrit ce code il y a longtemps, dit-il pensif, la porte de cuisine a la curieuse manie de se fermer tout seule, comme si on voulait m'empêcher d'accéder au frigo... je ne me souviens plus trop de la solution... »

*Rends-toi au **numéro 638** pour voir de plus près ce que voit Monsieur Martin sur le rouleau ! Essaie de trouver le code pour ouvrir la porte de la cuisine.*

511 La cuisine

Monsieur Martin se poste devant le frigo et regarde les magnets avec un sourire béat. « Ah, les magnets... chaque fois que je les vois, je me rappelle tous les bons moments qu'on a passés ensemble. »

512 Le salon

« Ah, les souvenirs ! dit-il en se penchant pour mieux voir, cette photo-là, c'était notre voyage à la montagne. On avait construit un igloo et on s'était tous entassés dedans ! »

513 Le jardin

« Mon œuvre d'art préférée ! déclare-t-il en admirant l'abri à oiseaux, c'est Camille et Lucas qui l'ont décoré. Il est vraiment magnifique. Ils ont fait un travail incroyable ! »

515 La chambre de Lucas

Monsieur Martin aperçoit un rouleau de ruban adhésif qui traîne. Il le ramasse et le met dans sa poche. « On ne sait jamais, ça peut servir ! »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°1** « **Ruban adhésif** » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

516 Le couloir

« Je me demande toujours comment on a réussi à la ramener en un seul morceau ! »

517 Le jardin

« Je ne touche pas à cet objet ensorcelé, c'est trop dangereux ! dit-il en reculant prudemment, il suffit de marcher dessus pour se le prendre en pleine poire. Je préfère rester en sécurité et laisser les feuilles tranquilles. »

518 Le garage

Monsieur Martin, sans réfléchir, attrape le premier CD et bondit littéralement sur ses pieds en reconnaissant la mélodie.

« De la salsa ?! Laissez-moi faire, je suis le roi de la piste ! » s'exclame-t-il avant de s'élancer dans une danse effrénée.

Alors que Monsieur Martin virevolte en plein milieu du garage, il s'écrie : « Regardez-moi ce jeu de jambes ! La salsa, c'est tout un art ! »

« Un art ?! On dirait un flamant rose en panique ! » le taquine Lucas, en esquissant un pas maladroit.

Madame Martin éclate de rire tout en enchaînant quelques pas de danse parfaitement maîtrisés.

« Oh, Lucas, au moins ton père essaie. Toi, on dirait un robot qui grince ! »

*Rends-toi au **numéro 107**.*

519 Le salon - Observation du globe terrestre

« Mais bon sang, c'est évident comme le museau au milieu de la figure ! J'ai planqué le code sous le globe terrestre ! »

Monsieur Martin récupère le code sous le globe. « C'est le 12 ! s'exclame-t-il, il suffit de l'associer avec le code sur le placard et le tour est joué ! »

Associe le code trouvé par Monsieur Martin [1 2 ·] avec celui du placard [· · 8] pour continuer ton histoire, puis rends-toi au numéro correspondant.

523 Le couloir

Monsieur Martin jette un coup d'œil au cadre photo et un sourire amusé se dessine sur son visage. Il se rappelle avoir passé la journée à badigeonner toute la famille de crème solaire pour les protéger, une tâche qu'il prenait très au sérieux. Il se souvient aussi de la délicieuse barquette de fraises qu'il avait savourée tout en regardant Lucas et Madame Martin faire la course sur la plage. « Une journée excellente... jusqu'à ce que ce crabe vienne me pincer l'orteil ! » pense-t-il en frissonnant. Depuis ce jour, il a une peur phobique des crabes !

524 Le jardin

« Des traces de pas... Qui a bien pu marcher dans la boue ? se demande-t-il en se grattant la tête, berk ! »

526 La chambre de Camille

Monsieur Martin, en se grattant la tête : « Tiens donc... un manche à balai... »

*Tu peux garder certains objets qui te seront utiles plus tard dans l'histoire. Retourne la **carte objet n°3** « Manche à balai » et garde-la précieusement avec toi durant ton aventure !*

531 La chambre de Camille

« Il ne faut surtout pas le dire à Madame Martin car elle serait jalouse, mais Camille m'a montré son carnet de croquis et d'idées, chuchote-t-il avec un clin d'œil, elle a beaucoup de talent ! »

532 La chambre de Lucas



L'assistant vocal de Monsieur Martin repère le code de désactivation en moins d'une seconde ! Il est sur le post-it sur le bureau ! Ces robots ont l'air incontrôlables et ils bloquent le passage...

Toujours un peu trouillard, Monsieur Martin hésite à traverser la chambre. Mais grâce à ses longs bras, il parvient à attraper le post-it depuis une position stratégique, comme un ninja en pyjama !

*Grâce au code, tu peux maintenant te rendre au **morceau 624** de l'histoire.*

533 Le jardin

« Même pas en rêve ! répond-il en secouant la tête, je préfère garder les pieds sur terre. »

600 Le salon

Les Martin et Lili se rendent dans le salon pour trouver une activité à faire en famille. Lili et Madame Martin sont tentées de regarder la nouvelle série d'action sur Petflix, tandis que Camille et Lucas veulent jouer à un jeu de société. Monsieur Martin, lui, n'est pas compliqué, du moment que rien ne fait peur !

Mais avant de faire un choix, il faut d'abord trouver le code qui ouvre le placard du salon car il contient les jeux de société... et la télécommande !

« Où est ce code ? Je suis sûre de l'avoir vu quelque part... » murmure Madame Martin en fouillant dans les tiroirs.

Observe bien les objets présents dans le salon pour trouver le code qui ouvre le placard.

601 Le garage et la chambre de Camille

Toute la famille se met en route vers le garage, ce fameux bazar magique où s'entassent mille et une merveilles : des cartons mystérieux, des vieux jouets oubliés, des outils bizarres, et même un coin bricolage.



Lili quant à elle, se lance dans un live sur Quitich. Face à la caméra, elle débite ses découvertes hilarantes sur les humains, enchaînant grimaces et poses dramatiques qui font hurler de rire ses abonnés.

« Salut tout le monde ! Aujourd'hui, préparez-vous à découvrir mes aventures chez les humains. Vous n'allez pas en croire vos oreilles ! » annonce Lili, en faisant une tête de petit clown.

Les commentaires fusent :
FéeDesBulles : « Trop drôle, Lili ! »

PtitCrevettedu58 : « Une loutre comme toi, j'adore ! »

Mais un message différent des autres attire vite son attention :

CloCloLeBraco : « Où vis-tu, Lili ? Fascinant une loutre qui parle ! Montre un peu ton environnement. Je suis curieux... »

Tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- Retourne le **bout de carte n°6** correspondant au garage.
- Place le garage en bas du salon.
- Place les personnages que tu souhaites dans le garage et laisse Lili dans la chambre de Camille.
- Rends-toi au **numéro 129** pour poursuivre l'aventure.

602 La cuisine

La deuxième journée commence !

Avant de reprendre ta lecture, assure-toi :

- d'avoir les bouts de carte de la maison des Martin posés sur la table dans l'ordre suivant : de gauche à droite, le salon, le couloir et la chambre de Lucas, avec la cuisine en haut du couloir ;
- de placer les personnages de la famille Martin et Lili dans la cuisine ;
- d'avoir les objets que tu avais trouvés durant la première journée (si tu en as trouvé, sinon ne t'inquiète pas, il y en a plein d'autres à découvrir) ;
- d'avoir tes jetons bonus « Happy Loutre » placés devant toi, retournés face colorée autant que tu en as gagné.

Une fois que tu t'es assuré de tout cela, on peut commencer !

C'est le matin, et la cuisine des Martin commence à s'animer. Lili, voyant la machine à café qui s'agite, se met à toucher à tous les boutons. « Oh, regardez, ça clignote ! » s'exclame-t-elle, fascinée par les lumières.

Madame Martin, encore à moitié endormie, entre dans la cuisine en baillant. Elle s'arrête net en voyant Lili perchée sur le plan de travail, la tête presque dans la machine à café.

« Lili, qu'est-ce que tu fais ? » demande-t-elle, alarmée.

« Je voulais juste comprendre comment ça marche ! » répond Lili, ses moustaches frétilant d'excitation.

Madame Martin pousse un long soupir, en mode mentor de super-héros. « Un grand pouvoir implique de grandes responsabilités... »

Lucas, qui vient d'arriver avec un paquet de pain de mie, se fige, pensant que sa mère parle de lui.

« Oui, mais maman, je voulais juste utiliser le grille-pain ! »

« Elle ne fonctionne plus, il faut vite résoudre le problème, dit Madame Martin après avoir inspecté la machine à café, si je n'ai pas mon café du matin, je vais être grognon toute la journée ! »

Toute la famille se met à l'œuvre pour remettre la machine à café en marche...

*Pour étudier cette machine à café de plus près, rends-toi au **numéro 119**.*

603 La salle de bain

Quand Lili découvre la salle de bain des Martin, c'est comme si elle venait de tomber dans le paradis des loutres. « Des bassins PARTOUT ! C'est Loutreyland pour moi ! » s'émerveille-t-elle, les yeux pétillants. Elle saute de la baignoire au lavabo, puis dans la douche avec la curiosité d'un explorateur découvrant une terre inconnue. Soudain, elle tombe nez à nez avec... un « jacuzzi miniature ».

« Mais c'est quoi ce truc ? Trop chic, les Martin ! » dit-elle, impressionnée, en grimpant avec enthousiasme sur le rebord. Elle ne résiste pas longtemps et plonge dans les toilettes ! Intriguée par un gros bouton mystérieux, elle appuie. Et là, magie : l'eau disparaît en tourbillonnant !

« Waouh, c'est un jacuzzi avec aspirateur intégré ! Incroyable ! » Elle éclate de rire et, fascinée, décide de recommencer. Une fois, deux fois, trois fois... c'est tellement amusant ! Aïe ! aïe aïe ! Lili ne peut pas le savoir, mais à chaque chasse d'eau, c'est six bouteilles d'eau potable qu'on gaspille ! Ce qui devait arriver arriva, alors qu'elle appuie pour la dixième fois avec un enthousiasme débordant, catastrophe : l'eau ne s'arrête plus et commence à monter... monter...

« Euh... les Martin ? Votre jacuzzi a un problème ! » crie Lili, paniquée, en sautant hors des toilettes juste à temps pour éviter une vague d'eau qui déferle sur le sol. En moins de deux secondes, la salle de bain est transformée en piscine géante.



« INONDATION ! » hurle Monsieur Martin en arrivant sur place, une serpillière à la main. Madame Martin, horrifiée mais à moitié morte de rire, attrape des serviettes pendant que Camille et Lucas s'arment de seaux pour contenir la catastrophe.

Madame Martin retrousse ses manches avec détermination. Pas une seconde à perdre ! Elle doit absolument trouver le robinet pour arrêter l'eau qui inonde la salle de bain. Mais, oh non ! La trappe permettant d'y accéder est verrouillée par un code secret !

$$\text{🍪} + \text{🦆} + \text{📦} + \text{🦆} = ?$$

- Place les Martin dans la salle de bain.
- Trouve la combinaison de 3 chiffres pour ouvrir la trappe dans laquelle se trouve le robinet d'arrêt d'eau et stopper l'inondation.

604 Le couloir



En jouant l'air de la partition sur la trompette, tu obtiendras un nouveau numéro. Suis ce numéro pour découvrir la suite de l'aventure. Bonne chance maestro !

605 Le jardin

Monsieur Martin, bien qu'inquiet pour Lili, décide finalement de lui laisser un peu d'espace pour qu'elle se calme toute seule. « Elle a juste besoin d'un moment à elle » se dit-il en jetant un dernier coup d'œil à la petite loutre qui s'est glissée dans un buisson pour s'y réfugier.

Lili, recroquevillée entre les feuilles, tremble légèrement. Elle murmure pour se rassurer : « C'est rien, juste un jeu... des pixels, pas des vrais monstres... les monstres, ça n'existe pas... hein ? » Mais à chaque bruissement de vent ou craquement de branche, elle sursaute, jetant des regards anxieux autour d'elle.

Le temps passe et, petit à petit, ses tremblements s'apaisent. Les rayons doux du soleil filtrent à travers les branches, réchauffant son pelage. « OK, Lili, chuchote-t-elle, tu es une loutre courageuse. Pas de quoi avoir peur. Tu vas sortir de ce buisson... bientôt... ou peut-être pas. »

C'est alors qu'une ombre familière s'approche. Une voix douce et bienveillante rompt le silence : « Lili, ma chérie, qu'est-ce que tu fais cachée dans ce buisson ? »

Lili relève timidement la tête et voit Madame Martin, les mains sur les hanches, avec un sourire doux mais un peu perplexe. Lili hésite, puis sort lentement de sa cachette, des feuilles coincées dans son pelage.

« Euh... J'observais... les insectes ! » dit-elle, peu convaincante.

Madame Martin rit doucement et s'agenouille pour être à sa hauteur. « Les insectes, hein ? Et si tu venais plutôt m'aider à organiser une surprise pour tout le monde ? Ça pourrait être plus amusant que... ce buisson. »

Lili hoche vigoureusement la tête, visiblement soulagée, et attrape la main de Madame Martin. « Oui, d'accord ! Mais, tu me promets qu'il n'y aura pas de monstres dans la surprise ? »

Madame Martin éclate de rire. « Promis, pas de monstres. Juste des sourires. »

*Rends-toi maintenant au **numéro 627** pour poursuivre avec la surprise de Madame Martin.*

606 Bilan - Fin de la troisième et dernière journée !

Avant de poursuivre, on fait le point !

Aide Lili à savoir si ses affirmations sont vraies ou fausses :

A- Vrai ou faux : Ce que tu mets en ligne sur internet peut être vu par tout le monde, même des inconnus, et tu n'es jamais vraiment anonyme sur internet.

B- Vrai ou faux : Les logos PEGI t'aident à savoir si un jeu est adapté à ton âge. Ils indiquent l'âge minimum recommandé et le type de contenu (violence, langage grossier, peur, etc.).

C- Vrai ou faux : Il est recommandé d'utiliser les réseaux sociaux à partir de 10 ans.

- Vérifie tes réponses ci-dessous. Si tu as trouvé les 3 bonnes réponses, tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- Rends-toi au **numéro 644** pour découvrir la fin de l'histoire.

Solutions : A = Vrai, B = Vrai, C = Faux (les réseaux sociaux sont interdits aux enfants de moins de 13 ans).

607 La cuisine

« Oups ! Je pense qu'on a débranché la bouilloire électrique connectée » dit Camille.

La bouilloire, avec une voix robotique, répond : « Erreur 404 : eau non trouvée. Veuillez me rebrancher pour une tasse de thé parfaite ! »

*Retourne au **numéro 119** et essaie encore.*

608 Chambre de Lucas

Monsieur Martin montre des vidéos de loutres à Lili. Lili rigole comme une baleine ! « Regarde celle-là, elle fait des pirouettes ! » s'exclame-t-elle en pointant l'écran, et celle-là, elle se gratte le dos avec une pierre ! »

Monsieur Martin sourit, amusé par l'enthousiasme de Lili. « Et celle-ci, elle joue avec un ballon ! » ajoute-t-il, en montrant une loutre particulièrement joueuse.

Lili est tellement captivée qu'elle en oublie l'heure. « Encore une, encore une ! » supplie-t-elle, les yeux brillants de curiosité.

Mais après plusieurs vidéos, Lili commence à bâiller. « Oh, je crois que je suis un peu fatiguée, dit-elle en se frottant les yeux, mais c'est tellement drôle ! »

Monsieur Martin se lève. « Allez, au lit maintenant. On regardera d'autres vidéos demain. »

« Encore une dernière ! » supplie Lili. Monsieur Martin a du mal à résister à ses grands yeux si doux. Il lui tend le téléphone : « bon... une dernière et après tu éteins d'accord ? »

Lili se glisse sous les couvertures, le téléphone sous son museau et se met à scroller. Elle sélectionne une vidéo de loutre faisant des cabrioles. Elle scrolle encore pour voir des loutres qui jouent au ballon et même des loutres danseuses de tango.. « Ha ha ha ! », rit-elle toute seule dans son lit.

Mais plus elle regarde des vidéos et moins elle a sommeil. « Oh non, maintenant je ne peux plus m'arrêter de rire ! » se dit-elle en scrollant encore.

Finalement, après ce qui lui semble être une éternité, Lili parvient à fermer les yeux. « La prochaine fois, je regarderai des vidéos de loutres en journée ! » se promet-elle en s'endormant enfin, explosée de fatigue... La nuit était déjà bien entamée, le réveil va être difficile !



Écrans et sommeil : protège tes nuits ! La lumière bleue des écrans retarde ton endormissement. Quand tes yeux voient cette lumière, les cellules de tes rétines entrent en communication avec ton cerveau pour lui dire qu'il fait jour. Résultat, la zone de ton cerveau en charge du contrôle du rythme de ton corps bloque la production de l'hormone du sommeil et tu n'as plus envie de dormir. Or, jusqu'à 12 ans, on a besoin de 9 à 10 heures de sommeil pour être en forme. Un bon sommeil, c'est essentiel pour être plein d'énergie !



L'astuce de Lili : pour bien dormir, évite les écrans au moins 1 heure avant d'aller au lit. Et si tu utilises un téléphone comme réveil, n'oublie pas de le mettre en mode avion. Cela t'évitera d'être trop exposé aux ondes et d'être réveillé avant l'heure prévue par une notification.

Rends-toi au **numéro 620**.

610 La salle de bain

Lucas se gratte la tête en réfléchissant.

« Bon, je ne suis pas sûr du tout, mais j'hésite entre trois phrases pour le mot de passe de désactivation... »

Il sort son carnet de notes, dans lequel il a écrit ses idées à moitié lisibles :

« Alors, ça pourrait être :

Croque la vie (137) – mais c'est un peu bizarre, non ?

Grince en bas (113) – je crois que c'est celui-là qui me plaît le plus, mais...

Brosse la vie (104) – celui-là, c'est un peu trop... "dentiste", non ? »

Madame Martin, qui commence à s'impatienter, le regarde du coin de l'œil.



A 🐱
B 📞
C 🦷
D 📺
E 🏆
F ☀️
G 🎵
H 🌸
I ❤️
J 🤖
K 👑
L 🍓
M 🤖

N 📱
O 🔍
P 🌲
Q 📷
R 🐳
S 🖱️
T 🐌
U 🧤
V 🚀
W 🦖
X 📺
Y 🥥
Z 🦹

Aide Lucas à trouver le bon mot de passe pour désactiver les brosses à dents électriques. Rends-toi au numéro correspondant.

612 La chambre de Camille

Ouf, l'alarme est désactivée, on s'entend parler maintenant !

Monsieur Martin sort de sous le lit, un peu penaud. « C'est fini ? » murmure-t-il, encore un peu secoué.

Madame Martin le rassure en lui frottant doucement le dos. « Tout va bien, chéri. Ce n'était qu'une petite frayeur. »

Pendant ce temps, Lili est déjà en train de courir partout pour découvrir cette nouvelle chambre. Elle regarde les photos accrochées aux murs, fouille dans les habits de Camille, et s'arrête devant le maquillage. « Oh, regardez ça ! » s'exclame-t-elle en prenant un rouge à lèvres et en s'en tartinant plein les moustaches ! Ce rouge à lèvres n'avait jamais été testé sur les animaux avant aujourd'hui !

Ensuite, elle étudie les caméras installées dans la chambre. « Regardez ! Je suis une star de cinéma ! » dit-elle en posant devant l'objectif. D'autres objets attirent son attention, ce sont les instruments de musique, surtout la batterie. « Waouh, c'est quoi ? Ça a l'air trop chouette ! » s'écrie-t-elle, les yeux brillants d'excitation !

Lili demande ensuite à Camille si elle peut lui apprendre à créer des mèmes comme ceux de l'alarme !

Les Martin s'interrogent : quelle activité proposer à Lili ? Lui apprendre à créer des mèmes sur internet ou lui apprendre la batterie ?

Tu as deux options pour occuper Lili :

- Apprendre la batterie : si tu veux une activité rock'n'roll, rends-toi au **numéro 123**.
- Apprendre à créer des mèmes de chats sur internet : si tu veux une activité plus tranquille, rends-toi au **numéro 135**.

613 La cuisine

Monsieur Martin s'empare de la tablette et se met à proposer des recettes à toute la famille. Les Martin et Lili ont les yeux rivés sur le petit écran, se léchant déjà les babines. Une recette fait l'unanimité : « poisson et fenouil rôtis au four ». Mais Lili s'inquiète du temps de préparation annoncé sur la recette. « 45 minutes ? C'est long quand on a très faim ! » gémit-elle.

Soudain, une publicité s'affiche pour un MacPoisson livré en moins de 15 minutes ! « Waouh, ça pourrait être la solution ! » s'exclame Lili, les yeux brillants d'espoir.

La famille Martin se retrouve face à un dilemme. Que faire ? Commander en ligne le MacPoisson ou prendre le temps de réaliser la recette en s'y mettant tous ensemble ?

Choisis ton repas !

Tu as deux options pour préparer le repas :

- *Commande en ligne : pour aller plus vite, commande le MacPoisson en te rendant au **numéro 642**.*
- *Prépare toi-même : si tu préfères cuisiner, réalise la recette de « poisson et fenouil rôtis au four » en te rendant au **numéro 110**.*

614 Le garage

La famille Martin, après avoir découvert le vieux kit de chimie de Lucas, décide de faire une expérience scientifique. Après tout, qu'est-ce qui pourrait mal tourner avec des produits chimiques un peu poussiéreux ?

Lili, les yeux brillants de curiosité, se précipite vers la table du garage, attrape le kit et commence à l'ouvrir avec enthousiasme. « Regardez, c'est comme dans les films ! s'écrie-t-elle, on va faire des trucs qui brillent, qui bouillonnent, et peut-être même... des explosions ! »

Monsieur Martin, visiblement plus inquiet qu'excité, regarde la boîte avec une certaine méfiance. « Euh, On est sûr que c'est... sans danger ? » demande-t-il, tout en reculant discrètement.

Ils installent tout sur la vieille table en bois du garage, et la chimie commence. Lili lit les instructions du kit, en ajoutant des termes comme « glouglou » et « pouf-pouf », ce qui la fait rire à chaque étape.

Lucas, lui, a pris un air sérieux. « Je vais créer une potion qui fume, je vous le dis ! » annonce-t-il, avant d'ajouter avec une voix de scientifique fou : « Je vais donner vie à quelque chose ! »

Ils mélangent les ingrédients, ajoutent un peu de cette poudre « mystérieuse » et quelques gouttes d'un liquide bleu. « C'est parti ! » crie Lili en secouant une éprouvette. Tout à coup, un glouglou sonore se fait entendre, puis un nuage de fumée verte s'échappe, suivi de petites étincelles rouges.

Madame Martin, qui ne s'attendait pas à tout ça, demande : « C'est censé avoir cette couleur ? »

Dans le chaos, Lili décide d'ajouter un dernier ingrédient à la préparation, et BAM ! Un geyser de mousse rouge éclate et la recouvre entièrement.

« C'est incroyable ! » crie Lili, alors que la mousse lui monte jusqu'aux genoux.

Les Martin, eux, courent se cacher derrière la télévision, Monsieur Martin en tête.

Mais la situation dégénère rapidement : la mousse s'étend à toute vitesse, engloutissant l'étagère, les outils, et, inévitablement, le ballon de basket. Celui-ci rebondit avec une énergie incontrôlable, heurte le ventilateur, qui à son tour, se met en marche à pleine vitesse.

« Oh non... » murmure Camille, en essayant de contenir une explosion de rire.

Le ballon finit sa course folle contre le compteur électrique, une étincelle jaillit et... BOUM ! la lumière s'éteint partout dans la maison.

« On est dans le noir ! » hurle Monsieur Martin. Et, comme si tout cela n'était pas assez, Lili, déjà recouverte de mousse, se prend les pattes dans un pot de peinture blanche qui traînait là. Bloquée dans le pot, elle peine à en sortir. « Du rouge, du blanc et moi, je vois la vie en rose... »

Les Martin, dans le noir et la confusion, éclatent de rire. « Lili, tu es maintenant une œuvre d'art ! » dit Camille en rigolant.

*L'électricité est coupée dans toute la maison. Avant de pouvoir aider Lili qui voit la vie en rose, aide les Martin à rallumer la lumière. Rends-toi au **numéro 131**.*

*Tu as gagné un **bonus "Happy Loutre"** : retourne un de tes jetons côté face.*

615 Le jardin

Nos valeureux chasseurs de trésors, épuisés mais ravis, décident de s'accorder un goûter bien mérité, qu'ils appellent fièrement « le goûter de la victoire ».

Madame Martin apporte un plateau chargé de fruits, et un énorme pichet de limonade.

Lili, perchée sur une chaise, dévore une pomme avec enthousiasme. « C'est vraiment ça, la vie d'aventurière ! » s'exclame-t-elle, du jus plein les moustaches.

Entre deux gorgées de limonade, Camille regarde Lili et lance avec un sourire :

« Au fait, Lili, tu sais ce que c'est qu'un selfie ? »

« Un quoi ? Un truc à manger ? » demande Lili, la tête penchée sur le côté, intriguée.

Camille éclate de rire. « Non, pas du tout ! C'est quand tu te prends en photo, toi-même, avec ton téléphone, comme ça ! » Elle mime un selfie en tenant une fausse caméra imaginaire.

Fascinée, Lili ouvre grand les yeux. « On peut capturer un moment, comme si on le gardait dans une petite boîte ? Trop cool ! »

Sans attendre, elle attrape son nouveau smartphone, bien décidée à immortaliser ce goûter mémorable. « Allez, tout le monde, rassemblez-vous ! On va faire un... un... un selfie-trésor ! »

Toute la famille se regroupe autour d'elle en riant. Mais très vite, un problème surgit : Lili, malgré toute sa volonté, découvre que ses petites pattes sont bien trop courtes pour cadrer tout le monde !

Si tu as récupéré des objets au cours de ton aventure, tu peux essayer de combiner le code de deux d'entre eux pour faire une perche à selfie.

*Sinon rendez-vous au **numéro 633**.*

618 Le salon



Les Martin et Lili se rassemblent autour de la table du salon, prêts à passer une soirée pleine de rires et de complicité. Ils décident de jouer à un jeu de société, et les éclats de rire ne tardent pas à résonner dans la pièce.

« C'est à moi de jouer ! » s'exclame Lucas, en lançant les dés avec enthousiasme.

« Attention, je vais te battre ! » répond Camille, avec un sourire malicieux.

Madame Martin et Monsieur Martin échangent des regards amusés, heureux de voir leurs enfants et Lili s'amuser autant. « On devrait se faire ça plus souvent » se disent-ils.

« Et moi, je vais gagner ! » déclare Lili, en sautillant sur place.

Les parties s'enchaînent, et les rires fusent de toutes parts. Les Martin et Lili passent un moment inoubliable.

Finalement, après avoir bien rigolé tous ensemble, ils décident qu'il est temps d'aller au lit. Fatigués mais sereins, ils se dirigent vers leurs chambres, le cœur léger et le sourire aux lèvres.

« Bonne nuit, tout le monde ! » dit Madame Martin en bordant Lili dans son lit.

« Bonne nuit ! » répondent les enfants et Monsieur Martin en chœur.

Et ainsi, les Martin et Lili s'endorment tous très vite d'un sommeil profond, bercés par les souvenirs joyeux de leur soirée jeux de société.

• *Bravo, les Martin et Lili ont passé une super soirée loin des écrans ! Tu gagnes un **bonus** « **Happy Loutre** » : retourne un de tes jetons côté face.*

• *Pour continuer la partie, rends-toi au **numéro 108**.*



Trop d'écran, un danger pour notre corps et notre cerveau ! Sédentarité (le temps passé assis ou allongé), grignotage et manque de sommeil... Voilà un cocktail d'enfer qui favorise beaucoup de problèmes de santé comme les cancers, les maladies du cœur ou encore le diabète. Mais trop de temps passé sur les écrans freine aussi le développement de ton cerveau. Des jeux de société, du sport, des loisirs créatifs, de la lecture, de la musique, des sorties au grand air, des discussions, etc. Pour bien se développer, ton cerveau a besoin d'activités variées ! Les écrans ont tendance à grignoter le temps dédié à ces activités et ça, ce n'est pas bon non plus pour la santé.



L'astuce de Lili : si tu regardes quelque chose, essaie de garder ton cerveau actif. Tu peux par exemple regarder ta série préférée en version originale pour apprendre de nouveaux mots et améliorer ta prononciation ou bien jouer à un jeu avec ta famille en regardant un film : le premier qui voit un animal à plumes ou une cabine téléphonique en arrière-plan a gagné !

619 Le jardin

Les Martin, débordant d'excitation, ont enfin déchiffré les coordonnées de la carte. Monsieur Martin, toujours fidèle à son assistant vocal, demande timidement :

« Assistant, où se trouve le trésor ? »

La voix suave et monotone de l'assistant répond :

« Le trésor se trouve à deux mètres à gauche du cabanon. Mais attention, je ne peux pas creuser pour vous. »

« Merci pour rien » marmonne Lucas, en roulant des yeux.

Sans attendre, toute la famille se précipite vers le cabanon, mais c'est Lili qui prend immédiatement les devants. « Laissez-moi faire ! Je suis une professionnelle du creusage ! » déclare-t-elle fièrement.

Avec ses petites pattes agiles, elle gratte la terre à une vitesse impressionnante. Les mottes volent dans toutes les directions, obligeant Monsieur Martin à se cacher derrière Madame Martin pour éviter de se faire recouvrir de terre.

En quelques secondes, Lili s'arrête net. « J'ai trouvé quelque chose ! Une boîte ! Une vraie boîte



au trésor ! »

Toute la famille retient son souffle alors que Lili dégage précautionneusement la petite boîte. Madame Martin s'agenouille à côté d'elle et, avec un sourire chaleureux, déclare :

« Lili, c'est toi qui devrais l'ouvrir en premier. Après tout, tu es notre chasseuse de trésors en chef ! »

Lili hésite un instant, ses pattes tremblant d'excitation, puis soulève le couvercle. À l'intérieur, un objet brille doucement sous le soleil : un smartphone.

Lili pousse un cri de joie. « C'est pour moi ?! »

Madame Martin hoche la tête « Oui, Lili. C'est pour toi. Comme ça, quand tu retourneras dans la rivière, tu pourras nous appeler ou nous envoyer des messages. Mais... »

Elle prend un ton sérieux, tout en pointant un doigt préventif. « Lili, souviens-toi de deux choses : continue à découvrir le monde avec tes yeux de petite loutre. Les écrans, c'est bien, et c'est très pratique, mais rien ne vaut le réel. Et la deuxième chose ? Téléphone et eau ne font pas bon ménage, d'accord ? »

Lili rit, ses moustaches frémissant de bonheur. « Promis, promis ! »

*Rends-toi au **numéro 615** pour continuer l'histoire.*

620 Bilan - Fin de la deuxième journée !

Avant de poursuivre, on fait le point !

Aide Lili à savoir si ces affirmations sont vraies ou fausses :

A- Vrai ou faux : Pour protéger tes yeux, il est important de regarder au loin pendant quelques instants toutes les 20 minutes.

B- Vrai ou faux : Les écrans avant de dormir peuvent t'aider à te détendre, à condition de regarder ou de jouer à des choses calmes.

C- Vrai ou faux : La lumière bleue des écrans empêche ton cerveau de se préparer au repos.

- Vérifie tes réponses ci-dessous. Si tu as trouvé les 3 bonnes réponses, tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- C'est la fin de la deuxième journée. Tu peux t'arrêter ici et reprendre plus tard si tu le souhaites ! Pour cela, rassemble les bouts de carte et les objets récoltés si tu en as. N'oublie pas de marquer le nombre de bonus « Happy Loutre » que tu as retournés. N'oublie pas de noter que pour poursuivre l'aventure tu dois te rendre au **numéro 117**.
- Si tu veux continuer, rends-toi au **numéro 117**.

Rappel : J'ai bonus « Happy Loutre » !

Solutions A = Vrai, B = Faux (c'est le contraire, même si ce sont des choses calmes, la lumière de l'écran va ralentir ton endormissement), C = Vrai

624 La chambre de Lucas

Super ! Les Martin désactivent les robots grâce au code inscrit sur le post-it : « Arrêt immédiat des opérations ! » Les machines s'éteignent, libérant l'accès à la porte.

Alors que les Martin soufflent enfin après tant d'émotions, ils s'arrêtent net avec la désagréable impression d'avoir oublié quelque chose, ils se retournent : mais où est passée Lili ?!!!

Félicitations, tu as débloqué une nouvelle partie de la carte ! Lorsque le bon numéro est trouvé, l'histoire continue.

- Tu peux retourner le **bout de carte n°2** correspondant au couloir.
- Place cette partie de la maison à gauche de la chambre de Lucas en faisant correspondre la porte de couleur verte.
- Rends-toi ensuite au **numéro 130** pour poursuivre l'histoire.

625 La cuisine

Ce plat a l'air tout à fait réussi ! Madame Martin est en train de le sortir du four, car Monsieur Martin a peur de se brûler. Les enfants et Lili regardent le plat avec envie, les yeux brillants d'impatience. « On va pouvoir passer à la dégustation ! » s'exclame Camille, l'eau à la bouche.

Consigne :

*Félicitations ! Tu as su résister aux publicités et tu as fait le choix d'un plat équilibré et fait maison. Tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.*

*Pour passer à table, rends-toi au **numéro 642**.*



Écrans et pub : Attention aux pièges ! Tu as dû le remarquer, la plupart des pubs pour les aliments que tu vois sur les écrans concernent des aliments trop gras, trop sucrés et trop salés. Pour te pousser à consommer, les professionnels de la publicité utilisent des images (des gros plans sur le fromage fondu) ou des sons (le « pschiiitt » à l'ouverture d'une canette de soda) qui donnent très envie. Plus tu passes de temps devant les écrans et plus tu risques de consommer ces produits mauvais pour la santé.



L'astuce de Lili : lorsque tu écoutes de la musique sur un téléphone, tu n'es pas obligé de regarder le clip qui va avec la chanson. Lève la tête et profite de la mélodie. En plus ça limitera un peu ton exposition lors des coupures pubs !

627 Le jardin

Le jardin des Martin est en effervescence : Mme Martin a annoncé une grande chasse au trésor, et tout le monde est surexcité.

Mme Martin rayonne de fierté. « J'ai tout préparé avec soin ! » dit-elle en frappant dans ses mains, un trésor incroyable, des indices géniaux, et... euh... des cachettes super astucieuses. » Elle jette un regard nerveux autour d'elle. « Maintenant... voyons voir... où ai-je mis le trésor, déjà ? » Un silence perplexe s'installe.

« Maman...commence Camille en croisant les bras, tu plaisantes, là ? Tu ne te souviens plus où tu l'as caché ? »

Mme Martin esquisse un sourire crispé. « Mais si, mais si... enfin, pas exactement. Mais ne vous inquiétez pas ! J'ai laissé des indices partout pour le retrouver. Vous voyez, c'est ça, le génie de ma chasse au trésor : même moi, je peux jouer ! »

Lucas éclate de rire. « T'es sérieuse ? T'as organisé un jeu et maintenant tu dois y jouer pour t'en souvenir ? C'est trop drôle ! »

« Pas drôle, Lucas. Ingénieux ! » rétorque Mme Martin, un doigt en l'air comme pour souligner son brillant plan. « Allez, au boulot tout le monde, on commence par le premier indice que j'ai astucieusement placé sous... » Elle fouille frénétiquement dans ses poches. « Ah, zut ! Vous n'avez pas vu une petite enveloppe, par hasard ? »

Trouve le trésor ! Appliquez tout ce que vous avez appris. Bonne chance !

631 Le couloir

Les Martin se mettent à jouer un air de trompette tonitruant ! Ce petit concert improvisé devient un véritable capharnaüm entre les fausses notes et les éclats de rire de la famille. Monsieur Martin, en particulier, semble avoir un talent unique pour produire des sons qui ressemblent plus à un éléphant enrhumé qu'à de la musique. Lili, intriguée, commence par tendre une oreille, puis détourne peu à peu la tête de l'écran. Finalement, elle lâche la console pour venir rigoler avec les Martin, se demandant si elle ne devrait pas intervenir pour sauver la pauvre trompette de cette torture sonore !

Bravo, tu as réussi ! Tu as trouvé un moyen de rediriger l'attention de Lili sur une autre activité tout en douceur !

- Place Lili dans le couloir avec les Martin.
- Tu gagnes un **bonus « Happy Loutre »** : retourne un de tes jetons côté face.
- Continue d'observer ce qui t'entoure pour trouver un moyen d'entrer dans la cuisine.

632 Le jardin

Avec un bric-à-brac d'ingéniosité et de récup, la famille Martin parvient à fabriquer une perche à selfie sur mesure pour Lili.

« Voilà, mademoiselle Lili, votre perche à selfie personnalisée » annonce Lucas en tendant fièrement leur chef-d'œuvre à la petite loutre.

Lili attrape la perche, l'air concentrée, comme si elle s'apprêtait à manipuler un objet de haute technologie. « Ok, tout le monde ! Souriez ! C'est l'heure de faire les stars ! »

Elle ajuste la perche avec délicatesse et tend son smartphone bien haut. « Attention, ça tourne ! » D'un geste précis, elle déclenche la photo et c'est une réussite totale ! Sur l'écran apparaît une image parfaite : son gros museau rigolo en premier plan, et toute la famille Martin derrière elle, hilare et joyeuse.

Lili regarde le résultat avec des étoiles dans les yeux. « TADAAAM ! Le premier Selfloutre de l'histoire est une réussite ! » s'écrie-t-elle en brandissant fièrement la perche comme un trophée.

Tout le monde rit de bon cœur, et Madame Martin déclare en essuyant une larme de rire : « Allez, pour fêter ça, on l'imprime et on l'encadre dans le salon. Ce sera notre trésor à nous ! »



*Félicitations ! Tu as gagné un bonus « Happy Loutre » : retourne un de tes jetons côté face.
Rends-toi au **numéro 633** pour poursuivre l'histoire.*

633 Retour à la rivière

C'est la fin d'une grande aventure pour Lili et les Martin. Après des fous rires, des énigmes farfelues et des situations plus rocambolesques les unes que les autres, il est temps de se dire au revoir. Direction : la rivière natale de Lili. Mais, comme toujours avec cette famille, rien ne se passe sans un peu de remue-ménage !

Lili est confortablement installée sur le siège arrière avec un casque audio bien trop grand pour sa petite tête. Elle gigote dans tous les sens, les pattes tapotant le siège de Lucas. « Trop cool, ta musique, Lucas ! Ça groove bien ! » s'exclame-t-elle en remuant sa queue.

Lucas essaye de lui faire comprendre avec de grands gestes « Lili le casque est à l'envers ! »

Camille, se filme en mode vlog, affichant un sourire de présentatrice télé. « Coucou tout le monde, c'est Camille ! Aujourd'hui, on raccompagne Lili, la loutre la plus stylée de la planète, dans son habitat naturel ! Abonnez-vous et mettez un pouce bleu si vous aimez les aventures ! »

À l'avant, Monsieur Martin jongle entre le GPS, les annonces d'embouteillages et sa propre nervosité légendaire. « Encore 500 mètres à gauche... oh non, attendez, je crois qu'on a raté la sortie ! Ça disait bien 500 mètres, non ? ! »

« Calme-toi, chéri » répond Madame Martin, imperturbable.

Alors que la voiture arrive enfin à destination, tout le monde descend en pagaille. Lili bondit hors de la voiture, casque toujours sur les oreilles, et s'exclame en sautant sur une pierre : « Retour à la maison ! C'était trop cool, vous allez me manquer, les Martin ! »

Et avant même que quelqu'un ne puisse répondre, elle plonge élégamment dans l'eau, éclaboussant tout le monde. « LILI ! » crie Lucas, les bras en l'air, trempé de la tête aux pieds.

Madame Martin éclate de rire. « On devrait peut-être garder une serviette dans le coffre pour nos prochaines visites ! »



Monsieur Martin, les pieds dans une flaque, soupire en souriant. « Une chose est sûre, la vie est beaucoup plus animée avec une loutre. »

Et tandis que Lili nage en zigzag dans sa rivière en chantonnant un air qu'elle a entendu sur la playlist de Lucas, toute la famille Martin se regroupe pour regarder ce moment magique. Une belle aventure, gravée à jamais dans leurs cœurs...

Finalement, on n'a pas toujours besoin d'écrans pour vivre de belles aventures !

*Rends-toi au **numéro 606** pour découvrir la fin de l'histoire.*

634 La cuisine

Monsieur Martin débranche, puis rebranche. Suspense... toute la famille pousse un soupir de soulagement : la machine à café remarche !!!

Madame Martin a retrouvé le sourire, Monsieur Martin lui fait un clin d'œil.

Camille pousse un soupir de soulagement en voyant sa mère savourer son café. Elle se tourne vers Lili et lui demande avec enthousiasme : « Et Lili, tu veux voir ma chambre ? » Avant même de répondre, Lili sautille déjà comme un cabri en direction de la chambre de Camille.

Super, vous êtes arrivés à faire fonctionner la machine à café et, par la même occasion, Madame Martin !

Tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- Retourne la **carte n°5** correspondant à la chambre de Camille.
- Place la chambre de Camille en haut de la chambre de Lucas en faisant correspondre la porte de couleur blanche.
- Place les personnages que tu souhaites et Lili dans la chambre de Camille.
- Rends-toi au **numéro 106** pour poursuivre l'aventure.

638 Le couloir



Essaie de trouver le code pour ouvrir la porte de la cuisine.

639 Chambre de Lucas

Lili, déjà installée dans son nid de coussins doux, lève une petite patte et déclare avec fierté : « Je veux une histoire. Mais pas n'importe laquelle, hein ! Une histoire qui parle de moi ! »

« De toi ? », s'amuse Camille., d'accord, mais tu es prête pour une aventure incroyable ? »

« Prête ! » répond Lili en se redressant, les moustaches frémissantes.

Et c'est parti pour « La Loutre au Bois Dormant », une histoire sur mesure imaginée par toute la famille. Ils racontent l'histoire d'une loutre intrépide, envoyée dans un profond sommeil par une algue maléfique, qui doit être réveillée par un poisson doré magique.

Madame Martin, termine l'histoire en douceur : « Mais grâce à son courage et son amour pour les mini-jacuzzis magiques, la loutre sauve tout le monde, et le royaume redevient joyeux pour toujours. »

Lili écoute avec attention, ses yeux brillants d'excitation. Mais petit à petit, ses paupières commencent à devenir lourdes. Elle lutte pour rester éveillée : « Et après ? Le poisson, il... il... » Ses mots deviennent un murmure.

Elle finit par sombrer dans un sommeil profond et paisible, un sourire collé sur ses petites babines. Dans le monde des rêves, Lili explore des contrées extraordinaires remplis de mini-jacuzzis magiques qui chantent et de poissons joyeux qui dansent sous l'eau.

La famille Martin s'éloigne sur la pointe des pieds, en souriant devant leur petite héroïne assoupie. « Bonne nuit, Lili », chuchote Monsieur Martin.

• *Félicitations ! Tu gagnes un **bonus** « Happy Loutre » pour avoir aidé Lili à s'endormir sereinement : retourne un de tes jetons côté face.*

• *Rends-toi au **numéro 620**.*



Toute la famille se régale autour de la table. Lili est en train de parler du jeu vidéo Super Maurice Kart avec Lucas : elle aimerait bien conduire un vrai kart, mais ses petites pattes seraient trop loin des pédales ! Lucas est déjà en train de réfléchir à une solution. Camille discute avec Madame Martin de son prochain live Quitch.

Seul Monsieur Martin est silencieux, absorbé par son téléphone. Il scrolle et scrolle pour découvrir de plus en plus de nouvelles sur le monde. Il est tellement absorbé qu'il ne se rend même pas compte qu'il a terminé son assiette depuis longtemps et qu'il est en train de manger tout le contenu du plat !

Madame Martin s'en aperçoit et lance un « Euh, chéri ? » Mais Monsieur Martin est tellement absorbé par son téléphone qu'il n'entend même pas. Le silence se fait autour de la table et le temps semble suspendu. Tout à coup, Monsieur Martin remarque que quelque chose d'étrange se passe. Il relève la tête, regarde chacune des personnes autour de la table, puis baisse les yeux vers son assiette vide, puis vers le plat, et enfin relève des yeux écarquillés comme ceux d'une chouette vers Madame Martin. « Désolé... » dit-il tout penaud en rendant le plat.

Lili s'exclame alors : « Monsieur Martin, vous avez mangé le plat comme un aspirateur robot ! » Et tout le monde éclate de rire !

Monsieur Martin décide de poser son téléphone pour ne pas recommencer la même bêtise. Surtout qu'il commence à avoir sérieusement mal au ventre ! Pendant que lui et les enfants sont en train de ranger et nettoyer la cuisine, Madame Martin prépare un smoothie pour finir ce bon repas sur une note fruitée.

Lili observe le téléphone avec beaucoup d'intérêt. Après avoir vu Monsieur Martin si captivé, elle est convaincue qu'elle peut obtenir tout ce qu'elle souhaite avec cette magnifique technologie. Elle commence à s'agiter dans tous les sens et demande si elle peut y jeter un œil. « Je ne ferai pas de bêtise, promis juré ! » supplie-t-elle avec des yeux brillants de curiosité.

Les Martin hésitent. Est-ce que Lili a suffisamment appris pour se servir d'un téléphone seule, ou bien est-il préférable de diriger son attention vers la réalisation du smoothie ?

Tu as deux choix pour occuper Lili :

- *Donne-lui le téléphone : si tu penses que Lili peut prendre le téléphone pour s'occuper et éviter qu'elle ne fasse des bêtises, rends-toi au **numéro 103**.*
- *Fais-la participer : si tu penses qu'il faut essayer de faire participer Lili à la réalisation du smoothie, rends-toi au **numéro 138**.*



Les écrans compliquent la digestion ! Quand tu manges devant un écran, tu mâches mécaniquement tes aliments sans t'en rendre compte. Comme tu ne participes pas à une conversation, tu oublies de faire des pauses, tu ne bois pas d'eau... et tu as mal au ventre. Mais ce n'est pas tout, comme tu es très concentré sur l'écran, tu n'écoutes plus ton corps quand il te dit que tu n'as plus faim. Or, manger plus que nécessaire favorise le surpoids et l'obésité. C'est un problème de santé grave car cela augmente le risque de développer des maladies cardiaques ou des cancers.



L'astuce de Lili : de temps en temps, tu aimes grignoter devant un film ? Avant qu'il commence, prépare-toi dans un bol une portion raisonnable et range le reste du paquet pour ne pas être tenté de tout dévorer... sans même t'en rendre compte !

643 Le jardin

La famille Martin et Lili se regroupent autour de la petite enveloppe. Monsieur Martin, après avoir hésité un instant (et demandé si l'enveloppe pourrait contenir une araignée), se décide finalement à l'ouvrir avec précaution.



À l'intérieur, un petit mot griffonné de la main de Madame Martin : « Parfois, la clé du mystère est USB. »

Un silence perplexe s'installe.

« Qu'est-ce que ça veut dire ? » demande Lili en se tournant vers Madame Martin.

Madame Martin pose un doigt sur son menton, dans une posture de réflexion intense. « Hmm... Je crois que ça me dit quelque chose... Oui, oui... Non, en fait, pas du tout. J'ai complètement oublié. Mais ! Je suis sûre que ça va nous revenir si on cherche ensemble ! »

Tu as débloqué une nouvelle partie de la maison !

- *Retourne le **bout de carte n°9** correspondant à la deuxième partie du jardin.*
- *Place la deuxième partie du jardin à droite de la première et en bas de la chambre de Lucas.*
- *Trouve le nouveau code pour poursuivre la chasse aux trésors.*

644 Fin

Compte tes jetons « Happy Loutre » pour connaître la fin de ton aventure !

N'hésite pas à rejouer si tu veux découvrir les deux autres fins !

Fin

Plus de 8 bonus Happy Loutre

Lili profite du bon temps dans la rivière avec sa famille loutre. Elle pêche avec talent, joue dans l'eau et admire les étoiles le soir venu. Mais de temps en temps, elle regarde avec émotion les photos prises avec les Martin sur son smartphone.

Lili appelle souvent les Martin : c'est toujours un grand événement ! Ensemble, ils organisent des sorties en forêt ou des pique-niques au bord de la rivière. Les Martin, eux, ont appris à passer moins de temps sur leurs écrans. Désormais, ils se rassemblent pour des soirées jeux, feuilletent les albums photos, et rient des souvenirs partagés avec Lili. Leur complicité retrouvée leur a rappelé ce qui compte vraiment : être ensemble, avec ou sans écrans.

Entre 4 et 8 bonus Happy Loutre

Lili est de retour chez elle, mais elle ne peut pas s'empêcher de regarder son smartphone. Les photos et les vidéos des Martin la font rire, et parfois elle les montre aux autres loutres qui la regardent avec des yeux ronds, ne comprenant rien au monde des humains. Josette, la loutre voisine, est même un peu jalouse : elle rêve d'apprendre à faire des selfloutres aussi réussis que ceux de Lili.

Les Martin, de leur côté, ont trouvé un équilibre. Ils passent encore beaucoup de temps sur leurs écrans, mais ils partagent aussi des moments précieux en famille : un jeu de société ici, une promenade là. Toutefois, ils se disputent encore parfois sur le choix du film le dimanche soir. La maison Martin n'est pas parfaite, mais grâce à Lili, elle est un peu plus vivante et remplie de rires.

Moins de 4 bonus Happy Loutre

Lili a adoré son séjour chez les Martin, mais elle a pris une mauvaise habitude : elle ne quitte plus son smartphone. Les loutres de la rivière la trouvent bizarre, elle préfère passer son temps à regarder des vidéos et à créer des mèmes plutôt qu'à jouer avec eux. Même la rivière ne l'attire plus autant.

Chez les Martin, c'est pareil. Chacun est retourné à ses écrans : Lucas joue aux jeux vidéo, Camille filme ses vlogs, Monsieur Martin scrolle les actualités, et Madame Martin se perd dans ses séries. Parfois, quelqu'un propose d'aller voir Lili, mais la flemme s'installe, et l'idée est vite oubliée. Les messages et photos échangés ne remplacent pas les moments passés ensemble. Mais personne ne semble vraiment s'en apercevoir, jusqu'à ce qu'un petit vide se fasse sentir...

NOUS ESPÉRONS QUE CETTE AVENTURE T'A PLU ET QUE TU AS APPRIS PLEIN DE CHOSES SUR TON UTILISATION DES ÉCRANS. RETROUVE-NOUS SUR LE SITE **WWW.LIGUP.FR** POUR DÉCOUVRIR D'AUTRES JEUX, BD, QUIZ ET VIDÉOS SUR TA SANTÉ.





Lili et les M@rtin

**Une histoire loutrement
délirante dont tu es le héros**



**Plonge dans une aventure
interactive où tu es le héros !**

Prépare-toi à incarner les membres de la famille Martin et à t'occuper de Lili, une loutre malicieuse qui ne manque jamais une occasion de faire des bêtises.

Explore chaque recoin de leur maison, fais des choix qui influenceront l'histoire et résous des énigmes !

Prêt à relever le défi ? Alors, tourne la page et laisse-toi emporter par les aventures déjantées de Lili et des Martin !

Découvrez **Lig'up** !

Un site dédié à la prévention et à l'éducation à la santé, spécialement conçu pour les enfants. Explorez une multitude d'articles et de ressources en ligne sur le thème des écrans et apprenez à mieux les utiliser au quotidien. Sur Lig'up, chaque visite est une occasion d'en savoir plus pour grandir en toute sécurité !

Rendez-vous sur **Lig'up** pour tout savoir et sur nos réseaux !



www.lig-up.net

Rejoignez-nous sur les réseaux :

