

# DÉFI BLUE BOT

## DÉFI n°1

C'est l'histoire d'un petit robot qui vit dans un monde très lointain. Ses parents travaillent dans la grande bibliothèque des planètes et l'ont appelé Bluebot en hommage à la terre surnommée la planète bleue. Bluebot est très curieux et rêve de partir sur cette planète dont il porte le nom. Un jour il entendit parler d'un vaisseau spatial qui s'apprêtait à décoller pour la terre. Il en profita pour se cacher à l'intérieur juste avant son départ.

## JARDIN DES PLANTES

Au terme d'un long voyage, il sentit le vaisseau se poser et en sortant discrètement il découvrit qu'il se trouvait dans un grand jardin. « La terre est vraiment belle !, s'exclama t-il.

Il se balada dans des allées bordées d'arbres majestueux ; il admira des massifs de fleurs de toutes les couleurs et visita des serres où on cultivait des plantes étranges et piquantes. Épuisé par cette expédition botanique, il s'endormit au pied d'un grand arbre nommé Cèdre de Jussieu.

A son réveil, il s'aperçut que le vaisseau spatial avait disparu, Comment allait-il pouvoir rentrer chez lui ? Affolé il se mit à pleurer ce qui réveilla l'esprit du vieux cèdre qui lui dit :

« Moi même je viens d'un lointain pays nommé le Liban alors je comprends ton désarroi. Ici tu es dans la ville de Nantes et dans le château des ducs se trouve l'esprit d'Anne de Bretagne qui pourra peut-être te conseiller. »

Bluebot reprit espoir et quitta le merveilleux jardin des plantes.

## DÉFI n°2

### CHÂTEAU DES DUCS DE BRETAGNE

Bluebot arriva dans le vieux château entouré de grosses murailles et se mit à la recherche de l'esprit de la reine Anne de Bretagne.

Il parcouru les 32 salles du musée, les 500 mètres de chemin de ronde et visita les douves sans trouver le moindre indice. Découragé, il s'assit au pied d'un puits en se lamentant. Par chance, l'esprit de la reine qui se trouvait au fond du puits l'entendit et lui déclara :

« Je crois me souvenir qu'un morceau de ta planète est tombé à Nantes il y fort longtemps. Ce gros caillou se trouve dans un musée orné de grandes colonnes, Hélas je ne me souviens plus de son emplacement mais si tu montes tout en haut de la tour LU, tu pourras repérer ce monument. Cette tour est facile à trouver car son sommet est décoré d'un chapeau de la même couleur que les points qui brillent sur toi. »

Bluebot remercia l'esprit de la reine et sortit du château des ducs de Bretagne.

### **DÉFI n°3**

#### **LA TOUR LU**

Bluebot trouva rapidement la tour LU et son drôle de chapeau bleu. Il grimpa jusqu'en haut de la coupole en verre. La vue sur la ville de Nantes était magnifique et il dut scruter les bâtiments longuement avant de repérer au loin les grandes colonnes du Muséum d'Histoire Naturelle.

« Pas de temps à perdre, je dois vite rejoindre cet endroit » se dit le courageux petit robot.

### **DÉFI n°4**

#### **MUSÉUM D'HISTOIRE NATURELLE**

A l'entrée du muséum, Bluebot demanda au gardien où se trouvaient les cailloux tombés de l'espace. Ce dernier lui indiqua la galerie des sciences de la terre qui abrite les météorites.

Arrivé dans la salle, le petit robot faillit se décourager car il y avait des centaines de pierres à admirer. Heureusement, il aperçut un caillou qui brillait plus que les autres. A son approche celui-ci se réveilla de son long sommeil et lui dit :

« Petit robot, si tu veux retrouver le chemin de ta maison, tu dois interroger l'horloge magique du jour et de la nuit. Celle-ci sait comment on peut quitter la terre. Tu la trouveras en haut d'une riche galerie couverte dans le centre de la ville de Nantes : le passage Pommeraye».

### **DÉFI n°5**

#### **PASSAGE POMMERAYE**

Bluebot fut épaté par ce lieu richement décoré avec un escalier monumental orné de nombreuses statues. Bravement il monta les 54 marches.

Arrivé tout en haut il se trouva en face d'une grande horloge entourée des statues du jour et de la nuit. Il lui raconta son histoire.

« En effet, il existe un moyen de quitter la terre, déclara l'horloge. Sur L'île de Nantes il y a 18 anneaux d'acier alignés au bord de l'eau qui peuvent ouvrir un passage vers d'autres mondes. Seul l'éléphant mécanique gardien de ce lieu pourra t'aider à décoller. Pars vite car la nuit va bientôt tomber il faut que tu trouves l'éléphant avant qu'il aille se coucher. Le chemin est facile, il faut juste longer le grand cours d'eau appelé la Loire. Bluebot remercia l'horloge et prit le chemin indiqué.

#### **ÉLÉPHANT**

Sur l'île de Nantes, le petit robot repéra l'éléphant géant qui transportait sur son dos des passagers afin de les promener dans ce grand espace. Il attendit sagement son tour pour grimper sur la grosse bête et lui demanda son aide. L'éléphant répondit :

« Ah tu arrives à temps pour prendre ton départ. Regardes les 18 cercles , on les appelle les anneaux de Buren et ils ont un grand pouvoir. Quand la nuit va tomber, si tu te mets exactement à l'endroit précis où je vais t'amener, tu vas pouvoir rentrer sur ta planète. »

## **ANNEAUX DE BUREN**

Alors que le soleil se couchait, l'éléphant posa délicatement le petit robot sur sa trompe et le déposa juste au centre du premier anneau. Dès que le dernier rayon de soleil disparut, les anneaux s'allumèrent en rouge, vert et bleu. Le spectacle était extraordinaire et Bluebot découvrit le tunnel formé par les cercles colorés. Tout à coup il fut ébloui par une lumière blanche et se sentit happé dans le tunnel. Il eut juste le temps de se retourner pour admirer une dernière fois la ville de Nantes en pensant qu'il avait appris beaucoup de choses sur la planète bleue. Il quitta alors la terre à la vitesse de l'éclair

« Bon voyage petit robot curieux » murmura l'éléphant avant d'aller se coucher dans son grand hangar.