

NOS CONTES  
Année scolaire  
2012-2013

# CONTENTS

Préambule	3
GROUPE BEIGE	4
GROUPE BLANC	14
GROUPE BLEU	37
GROUPE JAUNE	55
GROUPE ORANGE	72
GROUPE VERT	108
GROUPE VIOLET	126
35 classes 740 élèves	145
Remerciements	148
Droit d'auteur	150

# PRÉAMBULE

Récits collaboratifs "Nos Contes"

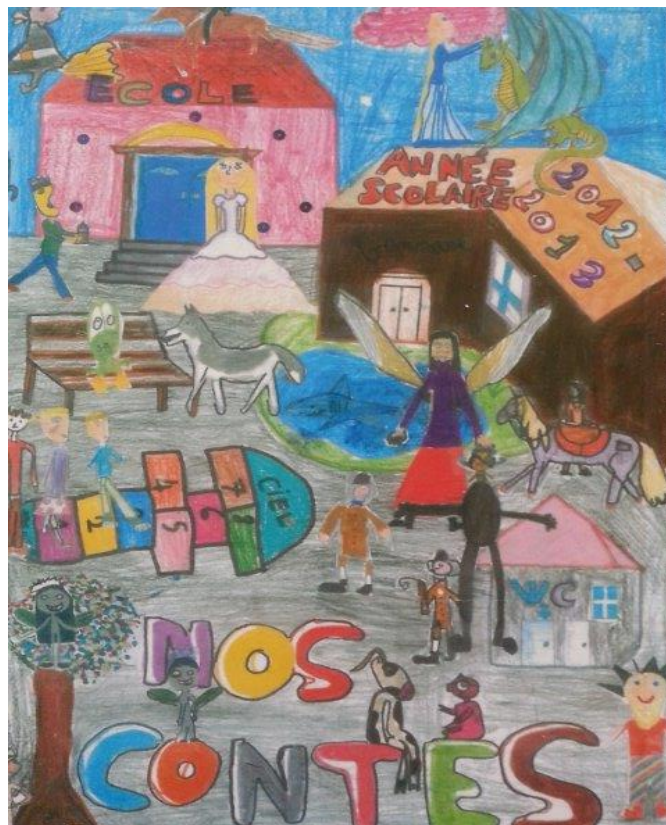
C'est le fruit d'un travail intensif réalisé par les élèves de Cycle 3 de trente cinq écoles catholiques de toute la France.

Chaque récit, découpé en 5 parties, a été construit à "plusieurs mains", par groupe de cinq écoles, chaque classe poursuivant le travail de l'autre.

Dix semaines à lire, réfléchir, imaginer, écrire, composer, illustrer ...

Mais...Chutttt...

En route vers ces merveilleuses aventures...



# GROUPE BEIGE

## LE MYSTERE DE LA COURONNE

Il était une fois, il y a plus de 1000 ans, dans un château perché sur une montagne, deux enfants qui s'appelaient Alice et Arthur. Ils avaient un papa roi et une maman reine. Arthur était l'aîné, c'était un grand frère attentionné. Il était beau, il avait les cheveux bruns, et les yeux bleus, un grand sourire avec de belles dents blanches. Alice avait de longs cheveux blonds ondulés. Elle était espiègle, elle cachait les affaires de son frère. Une fois, elle lui avait même caché sa culotte (pantalon d'autrefois) dans le donjon du château. Ce château était tellement immense, que lorsque les enfants jouaient à cache-cache, ils se retrouvaient difficilement.

Mais un jour, Alice voulut faire une blague à sa maman. Elle se faufila dans la chambre de la reine. Ce jour-là, le coffre à trésor de sa mère était resté ouvert. La petite fille vit une belle couronne qui scintillait. Elle n'avait jamais vu un bijou aussi brillant. Il était tellement beau qu'elle voulut le garder pour elle. Aussi Alice partit en courant cacher la couronne dans le donjon du château.

Un jour, la reine voulut mettre sa couronne. Elle ouvrit son coffre à trésors et bien sûr ne la trouva pas...

Alice se promenait souvent dans le jardin et une matinée, elle y vit une petite fée. Alice se rapprocha d'elle et demanda :

« Comment tu t'appelles ? »

La fée répondit:

« Je m'appelle Mirabelle, je suis la fée des fruits, et toi ? »

« Je m'appelle Alice et j'ai besoin de ton aide ! »

-« Comment puis-je te sauver ? »

-« Il faut que tu retrouves la couronne de ma mère. Malheureusement, je ne sais plus où je l'ai cachée. »

Mirabelle essaie de faire apparaître la couronne mais ... sa baguette ne fonctionne plus car elle avait déjà utilisé toute la poussière de fruits dont elle disposait ! Malgré ce problème, Mirabelle songea à une autre solution.

Tandis qu'Alice alla dire toute la vérité à sa mère, la fée se fit aider par les magiciens de la forêt.

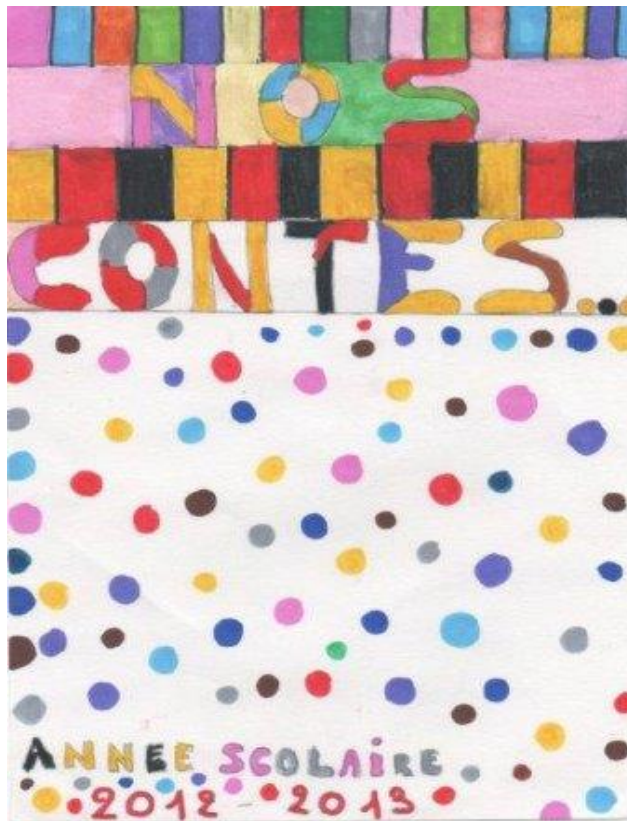
-« Bonjour, pourriez-vous me donner de la recharge magique pour ma baguette ? »

-« Bien sûr, nous venons justement d'en fabriquer tout un chaudron ! »

Pendant ce temps, Arthur et Alice commencèrent une partie de cache-cache. Pendant qu'Alice comptait jusqu'à 50, Arthur alla se cacher dans le donjon. Mais un garde du château vit que la porte du donjon était restée ouverte. Alors, il décida de la fermer à clé. Arthur se retrouva prisonnier !

Alice cherchait son frère mais ne le trouvait pas. Mirabelle arriva. Elle entendit Arthur crier au-secours. Elle donna un coup de baguette magique sur la serrure de la porte du donjon et la porte s'ouvrit.

Arthur sortit du donjon. Il avait la couronne dans les mains. Il expliqua qu'il l'avait vue briller quand il était enfermé. Arthur, Alice et Mirabelle rapportèrent la couronne à la reine. Elle les remercia et demanda à Alice de ne plus faire de farces.



## LE CHIEN ET LA JEUNE FILLE

Il y a fort longtemps, sur une petite île au milieu de l'océan, vivait un chien. Il passait ses journées et ses nuits à garder la maison de ses maîtres. Ses maîtres lui donnaient bien à manger et lui faisaient plein de câlins. Mais le chien vieillissait et un beau jour, ses maîtres décidèrent de l'abandonner. Il se retrouva seul, sans famille, sans ami, sans demeure et sans nourriture.

Un beau matin, le chien se réveilla, c'était une belle journée : le soleil était éblouissant. Or il avait très faim et il n'avait rien bu depuis au moins deux jours. Il se sentait seul, tellement seul... Aussi, il décida de faire le tour de l'île pour trouver tout ce qui lui manquait.

Tout à coup une tempête arriva et une jeune fille attrapa le chien et l'amena dans sa maison. La jeune fille l'essuya et le fit manger. Elle demanda à sa maman de l'adopter. La maman dit :

« Oui, mais ce sera toi qui t'occuperas du chien. »

Un voleur passa par la fenêtre et prit le chien. Le lendemain matin la fille le chercha, mais elle ne le trouva pas.



Le voleur rentra chez lui et transforma le chien en grenouille grâce à la machine qu'il avait inventée. Cette machine transformait un animal en un autre animal. La grenouille voulut aller dehors et sauta par la fenêtre, c'est ainsi que le chien devint une grenouille...

Tout à coup, une rafale de vent emporta la grenouille à l'intérieur de la maison jusqu'à l'invention du voleur. L'animal se transforma alors en un chien plus jeune.

Pendant ce temps la jeune fille qui avait suivi les traces du voleur arriva à la maison de celui-ci où elle retrouva son chien rajeuni.

Ils se firent de gros câlins et la demoiselle l'emmena chez elle. Ils vécurent ainsi très heureux jusqu'à la fin des temps.



LA PLUS BELLE COURSE D'AZILIZ

Il était une fois, un royaume perdu dans les bois. Autour de cette forêt, se trouvaient des champs de colza jaune comme de l'or, des étendues de terre fraîchement labourée et des prairies verdoyantes. Une jeune paysanne, prénommée Aziliz, se promenait au bord de la rivière qui coulait au fond de la vallée. Aziliz était brune aux yeux verts comme le feuillage des arbres de sa forêt lorsque le printemps arrivait. Elle tenait par la longe sa licorne qui profitait du cours d'eau pour s'abreuver. En effet, Aziliz était une championne de course de licornes et se servait habilement de son lance-pierres pour faire dégringoler les pommes, les cerises, les poires...des arbres, car elle et sa licorne raffolaient des fruits !

Un jour, Aziliz qui se promenait sur le dos de son bel animal, vit l'annonce de la finale du grand concours de licorne. La course aura lieu au pied du château, dans un mois. Elle devra sauter des obstacles et une rivière. Il y aura beaucoup d'argent à gagner. Si elle gagne, avec l'argent elle pourra s'offrir un mâle pour faire des petites licornes. Elle voulait vraiment gagner mais les autres concurrents étaient très forts. Elle prépara la licorne pour sauter les obstacles en lui mettant des sabots magiques pour sauter haut. Elle sautait tellement haut qu'on aurait dit qu'elle volait.

Enfin, le jour du grand concours arriva. Aziliz et sa licorne étaient prêtes à faire la grande course.

Aziliz observait ses concurrents qui se pressaient sur la ligne de départ. L'un d'eux lui semblait étrange et inquiétant : sa licorne était toute noire ; il était habillé tout en noir et son regard semblait méchant.

Soudain, le départ fut donné. Très rapidement, Aziliz et sa licorne aux sabots magiques se retrouvèrent en tête de la course. Mais Aziliz était inquiète : juste derrière elle se trouvait le fameux cavalier noir. Malgré les sabots magiques, Aziliz n'arrivait pas à le distancer. Le cavalier noir arriva même à sa hauteur et tout à coup, il sortit un anneau magique de sa poche qu'il lança sur la corne de la licorne d'Aziliz. Aussitôt, la licorne se trouva paralysée. Aziliz était désespérée, elle pensait que la course était perdue en regardant s'éloigner le cavalier noir.



Heureusement Aziliz sentit son lance-pierres dans sa poche. Elle s'en saisit et visa un pommier juste au moment où le cavalier noir passait dessous. Aussitôt toutes les grosses pommes mûres dégringolèrent sur lui et stoppèrent la course du méchant bonhomme.

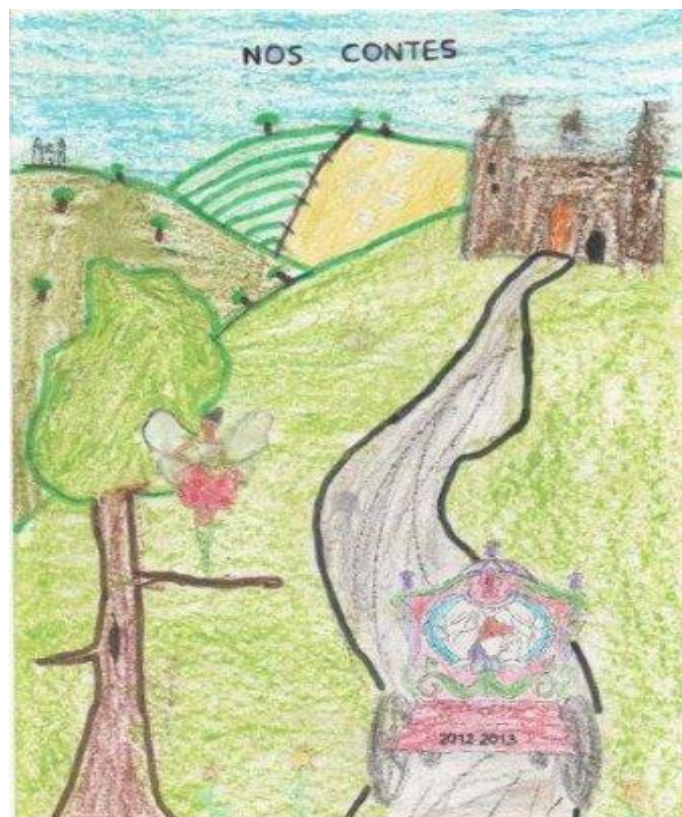
Au même moment Aziliz se retourna et vit les autres concurrents qui s'approchaient dangereusement.

Par chance, sa sœur était dans les spectateurs près d'elle. La jeune fille à la licorne lui fit un signe afin de lui demander de l'aide pour enlever l'anneau magique.

Sa sœur partit vite acheter une nouvelle licorne dans une boutique spécialisée. Elle revint avec et échangea la nouvelle licorne avec la licorne paralysée d'Aziliz et enfila les sabots magiques à la nouvelle licorne.

Aziliz poursuivit donc sa course et la gagna. Le cavalier noir arriva en second.

Depuis ce jour-là Aziliz gagne toutes les courses et le cavalier finit toujours en second !



SAUVEE PAR UN MARIN

Il était une fois dans une petite ville d'Italie, un très jeune marin en uniforme blanc qui s'appelait Ricardo. Ses cheveux châtain étaient cachés par son béret blanc au pompon rouge. Il vivait avec une jeune femme de 32 ans qui s'appelait Victoria. Elle avait de longs cheveux blonds, c'était la femme la plus belle et la plus riche de toute la ville. Ses vêtements de fourrure étaient les plus doux de tous et Ricardo adorait toutes ses richesses. Ils vivaient ainsi très heureux en 1967.

Un matin, pendant que Ricardo était sur son bateau, un sorcier se dirigea vers la maison et frappa à la porte. Victoria était seule, elle ouvrit la porte. Le sorcier voulait lui prendre toutes ses richesses, mais Victoria refusa de les lui donner. Alors, le méchant sorcier se mit très en colère et il transforma Victoria en araignée. Il lui vola toutes ses richesses et se sauva.

Quand Ricardo rentra à la maison, il trouva la porte ouverte et la maison vide. Il se sentit très seul et se mit à pleurer. Il regarda le sol et vit une petite araignée. Il s'approcha et entendit une toute petite voix. Il reconnut la voix de Victoria. L'araignée disait : «C'est moi, Victoria.» Elle lui raconta ce qui s'était passé.

Alors Ricardo prit délicatement l'araignée dans ses deux mains et la déposa dans une boîte pour la protéger. La petite bête lui dit doucement dans l'oreille :

"J'avais caché un peu de mes richesses derrière le portrait de mon arrière grand-père. Prends-les pour partir à la recherche du sorcier car lui seul peut me délivrer de mon sortilège."

En sortant de la maison, Ricardo trouva des indices : quelques traces de pas et une carte qui indiquait que le sorcier habitait dans un château de glace.

Il se mit en chemin vers le château. Il suivit la carte et les traces de pas. Tout à coup, il s'entrava à cause d'un bâton. De colère, il essaya de le casser. Mais il n'y arriva pas et des étincelles jaillirent. Il se rendit compte que c'était la baguette magique du sorcier.

Arrivé devant le château, il ouvrit la porte et il vit un monstre à trois têtes endormi. Ricardo marcha sur la pointe des pieds pour ne pas le réveiller. Il tomba nez à nez avec le sorcier :

« - Qu'est ce que tu me veux ? dit le sorcier.

-J'aimerais que tu fasses redevenir Victoria humaine, répond Ricardo.

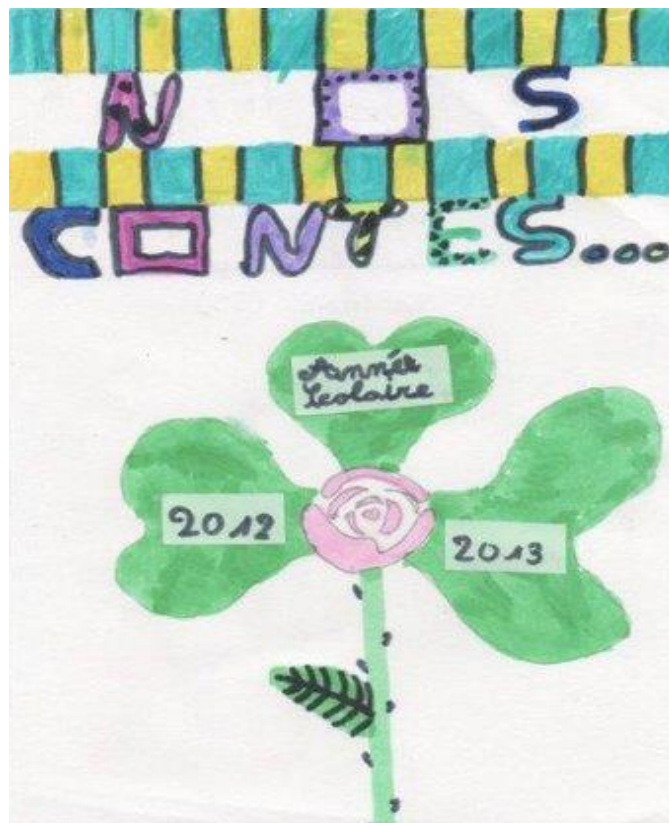
-Alors rends-moi ma baguette et je le ferai !

-Tiens, dit Ricardo. »

Ils allèrent vers la maison du marin. Une fois dans la maison, Ricardo ouvrit la boîte où se trouvait l'araignée. Le sorcier prononça la formule magique et Victoria retrouva sa forme humaine.

C'est ainsi que trois jours plus tard, Ricardo et sa compagne firent un voyage à Tahiti, en amoureux pour oublier cette mésaventure. La mer bleu turquoise les émerveilla tellement qu'ils décidèrent de s'y installer et de se marier sous les tropiques. Après quelques mois, ils eurent un petit garçon qu'ils appelèrent Mathias, le petit marin.

Lorsqu'il fut grand, comme sa mère, il détesta... les araignées !



PIERROT L'ALLUMETTE

Il était une fois un petit garçon qui s'appelait Pierrot l'allumette, car il n'était pas plus grand qu'une allumette. Il était orphelin de mère et voulait devenir un clown. Il habitait sur une île, dans une petite cabane en bois, près d'un cirque.

Un jour, il demanda au propriétaire du cirque s'il pouvait devenir clown. Celui-ci lui répondit : "Oui, bien sûr ". Alors Pierrot annonça la bonne nouvelle à son père Harry.

Profitant d'un moment durant lequel Pierrot était sorti, Harry partit demander à son tour au propriétaire du cirque si lui aussi pouvait être engagé et ce fut accepté.

Le jour du grand spectacle, au dernier moment, Pierrot apprit qu'il ne ferait pas son numéro de clown...

Le lendemain matin, Pierrot prit le petit déjeuner avec son père. Harry annonça alors à son fils qu'il venait de trouver du travail dans le cirque et qu'il y avait déjà travaillé hier soir. Pierrot resta silencieux, ce qui n'était pas son habitude. Il sortit et alla réfléchir dans la forêt voisine.

Dans une clairière, Pierrot l'allumette trouva un vieux trapèze accroché à la branche d'un chêne centenaire. Il y grimpa et s'y accrocha. Il sentit alors comme une onde traverser son corps. Il essaya alors différentes figures : de la plus simple (le cochon pendu) aux plus périlleuses... Un nouveau bonheur naissait dans le cœur de Pierrot. Il décrocha le trapèze et s'en retourna voir le propriétaire du cirque.

Pierrot lui montra ce qu'il savait faire avec le trapèze. Le propriétaire du cirque se dit qu'il n'avait pas de trapéziste dans son cirque. Du coup, il l'engagea.

Finalement, Pierrot l'allumette et son père se retrouvèrent pendant le spectacle du soir. Harry, tout en présentant les numéros, était heureux de voir son fils sur le trapèze. Le public applaudissait ce trapéziste extraordinaire. Le directeur était ravi d'avoir fait confiance au petit garçon pour ce numéro magnifique. En y réfléchissant, il se dit que Pierrot était bien meilleur équilibriste que comique. C'est ainsi que Pierrot réalisa son rêve. Il vécut heureux avec son père et plus tard avec une jolie funambule, petite petite comme une allumette.



ECOLE SAINTE FAMILLE, VABRES L'ABBAYE : CLASSE  
CE-CM DE MATHIEU MARJORIE

ECOLE SAINT JOSEPH, DARDILLY : CLASSE CE DE  
GUÉZO MARIE-CHRISTINE

ECOLE SAINT GABRIEL, CAHORS : CLASSE CE2 DE  
COIFFET EMILIE

ECOLE LA SOURCE, SAINT-LUPICIN : CLASSE CE DE  
TREUVEY FANNY

ECOLE SAINT PIERRE SAINT PAUL, ERDEVEN :  
CLASSE CE2 DE ROBIC ANNE-GAËLLE, PATRICIA  
FENNER

# GROUPE BLANC

## UNE NUIT DE NOEL INOUBLIABLE

Il était une fois, un garçon qui s'appelait Léo. Il avait 8 ans et était très intelligent. Il était impatient d'être à Noël. Ce jeune garçon était capable de voir l'avenir.

Par exemple, un jour, il avait su qu'il avait une évaluation de mathématiques dans sa classe avant tout le monde.

C'était pratique !

Mais le problème, c'est que la veille de Noël, il s'était rendu compte que ses pouvoirs étaient en train de disparaître...

Il ne faut pas oublier que les pouvoirs du jeune Léo remontent à sa naissance. En effet, un soir d'hiver, sa maman sort avec Léo bien emmitouflé, pour admirer les illuminations de leur village. Soudain de petits flocons voltigent autour de lui lorsqu'un flocon se pose sur le nez du bébé qui se met à gazouiller. C'était un flocon magique ! L'ange gardien qui se trouvait dans le flocon apparaît en déployant ses petites ailes translucides. : «Cher Léo, je te donne le pouvoir de connaître l'avenir. A toi seul d'en faire bon usage.» avait-il dit en disparaissant au milieu des autres flocons.

Les années passèrent, Léo grandissait normalement mais il pensait peu aux autres : il n'utilisait son pouvoir que pour lui.

Pendant l'Avent de sa huitième année, il était tout content de savoir avant les autres les présents qui se trouveraient au pied du sapin, tout près de ses chaussons. Mais le Père Noël était ennuyé de savoir qu'un enfant connaisse le contenu de ses cadeaux. De plus, trouvant son comportement trop égoïste, il décida donc la veille de Noël de lui confisquer son pouvoir.

Noël approchait, Léo commençait à se poser des questions car il n'arrivait toujours pas à deviner quels seraient ses cadeaux.

Pour assister à la messe de minuit, Léo se rend à pied à l'église du village, accompagné par ses parents. En chemin, la neige commence à tomber. La nuit est sombre, le ciel étoilé, le froid devient mordant. Un drôle de petit flocon semble tourbillonner autour de lui ; Léo croit entendre une petite voix mécontente bourdonner : « Léo, as-tu fait du bien cette année autour de toi ? As-tu suivi mes conseils ? Saisis ta chance, chance, chance... » entend-il en écho.

Léo se rend compte qu'il a peu d'amis, qu'il est indifférent avec les autres, pensant beaucoup à lui.

Arrivé près de l'église, il distingue sous le porche, un enfant grelottant sous une couverture qui tend la main. Léo est bouleversé. Il s'attarde en fouillant dans les poches de son pantalon.

Il ne trouve rien, la poche est complètement vide. Le jeune garçon annonce à l'orpheline : «Je vais chercher mes parents pour leur demander quelque chose». Léo demande à ceux-ci s'ils veulent bien héberger l'enfant deux ou trois jours. Ils répondent : «Bien sûr, en attendant, elle peut venir avec nous à l'église si elle le veut».

Après la messe, ils rentrent chez eux avec Juliette, c'est ainsi qu'elle s'appelait. La maman de Léo prépare le repas pendant que celui-ci fait couler un bain et met de côté des vêtements propres. Après le dîner, et une

fois la petite fille lavée, les enfants montent dans la chambre de Léo et ce dernier fouille dans des boîtes pour trouver une occupation.



Soudain, dans l'une d'entre elles, il tombe nez à nez avec le flocon magique. Léo n'en revient pas, il réfléchit comment le flocon est arrivé là. Le garçonnet demande à l'ange gardien : «Mais que fais-tu là ? Et puis comment es-tu arrivé ?». Le flocon lui dit alors : «Maintenant c'est le moment de saisir ta chance, et d'arrêter de toujours ne penser qu'à toi.» Juliette se demande à qui il parle. Léo voit que l'invitée commence à se poser des questions et dit au flocon : «Ne bouge surtout pas». Juste en dessous de la boîte, il trouve un jeu et dit à Juliette : «C'est bon j'ai trouvé une activité, je vais t'expliquer la règle.» Puis ils commencent à jouer. Une fois le jeu fini, ils se couchent.

Au milieu de la nuit, Léo vérifie que Juliette dort bien et il ouvre la boîte. Quand il soulève le couvercle, le flocon n'est plus là. S'affolant, Léo ouvre toutes les boîtes qu'il y a dans sa chambre. Soudain, le flocon apparaît derrière lui. Le petit garçon dit d'un air mécontent : «Ah ! Te revoilà ! Je t'avais dit de rester où tu étais tout à l'heure.» Le flocon lui explique qu'il s'en est allé pour ne pas que Juliette le voit. Tout à coup, Léo s'aperçoit que la fillette bouge. Il se dit : «Mince, j'espère que je ne l'ai pas réveillée !». Le jeune garçon est soulagé de voir que son amie dort encore. Le flocon reprend sa discussion : «Que comptais-tu faire avec moi ?». Léo répond : «Je voulais t'offrir à Juliette !»

Après quelques instants d'hésitation, le flocon accepte. Il explique à Léo que le Père Noël a pris ses pouvoirs, car il ne voulait pas qu'il devine ce qu'il y aurait dans les cadeaux avant de les avoir ouverts. Il le trouvait trop égoïste et il voulait lui donner une petite leçon. A ce moment-là, Juliette ouvre les yeux, et voyant son ami discuter avec un flocon, elle se dit : «Mais, je rêve !!» Elle referme les paupières et se rendort.

Alors Léo décide d'attendre le Père Noël chez lui, à côté du sapin, plutôt que dehors car il ne voulait pas avoir froid. A deux heures du matin, il n'était toujours pas là. Mais d'un coup, Léo entend : «Glinglinglinglin...» Ce sont les cloches des rennes. Les animaux atterrissent sur le toit de la maison du garçon. Le père Noël descend par la cheminée avec les cadeaux et la discussion commence :

«Je pensais bien te voir là, mon ami...»

Mais, ne laissant pas le temps au Père Noël de terminer sa phrase, Léo demande :

-« Père Noël, pourriez-vous me rendre les pouvoirs, j'aimerais les donner à Juliette, mon amie.

-Ouvre ce cadeau avant ....»

Léo obéit et découvre le flocon qui sort de la boîte en lui disant :

«Je te rends tes pouvoirs que le Père Noël t'a enlevés. Sois moins égoïste. Tu as compris qu'il fallait partager, qu'il fallait être serviable, qu'il ne fallait pas penser qu'à toi ; tu as compris que l'indifférence ne te sert à rien.»

A l'étage, Juliette se réveille, descend les escaliers pour aller dans le salon où elle a entendu du bruit ; mais elle s'arrête en chemin et écoute la discussion. Surprise, elle rejoint son ami à côté du sapin.

Le père-Noël prend alors la parole :

«Nous voici réunis et je dois vous révéler que Juliette est notre création. Avec le Flocon, nous avons provoqué votre rencontre pour te prouver, Léo, que tu n'es pas si égoïste que cela. Notre mission est accomplie. Juliette, Léo a le pouvoir de lire l'avenir. Il souhaite te le donner.»

La fillette répond : «J'ai déjà eu mon cadeau, c'est de vous avoir tous rencontrés.»

Après cette courte discussion, finalement, le Père Noël et le Flocon Magique «ange gardien», s'envolent, mystérieusement et par enchantement, vers d'autres hameaux avant le lever du soleil.

Léo dit alors à Juliette :

«Je veux te donner mon pouvoir de connaître l'avenir, car grâce à toi et au Flocon Magique, j'ai compris le sens du partage. De plus, je veux ton bonheur.»

(Il ne faut pas oublier que Léo a encore son pouvoir de lire l'avenir !)

Mais Juliette hésite car elle craint de découvrir un futur triste. Or Léo lui promet des jours meilleurs.

Après avoir beaucoup hésité, Juliette déclare :

«- J'accepte ta proposition généreuse mais à une condition : je souhaite que nous nous partagions ton pouvoir.

-Je suis d'accord ! dit Léo.»

C'est à ce moment-là que ses parents arrivent.

«- Maman ! Papa ! Joyeux Noël !

-Merci ! Joyeux Noël à vous aussi ! répondent les parents en chœur.

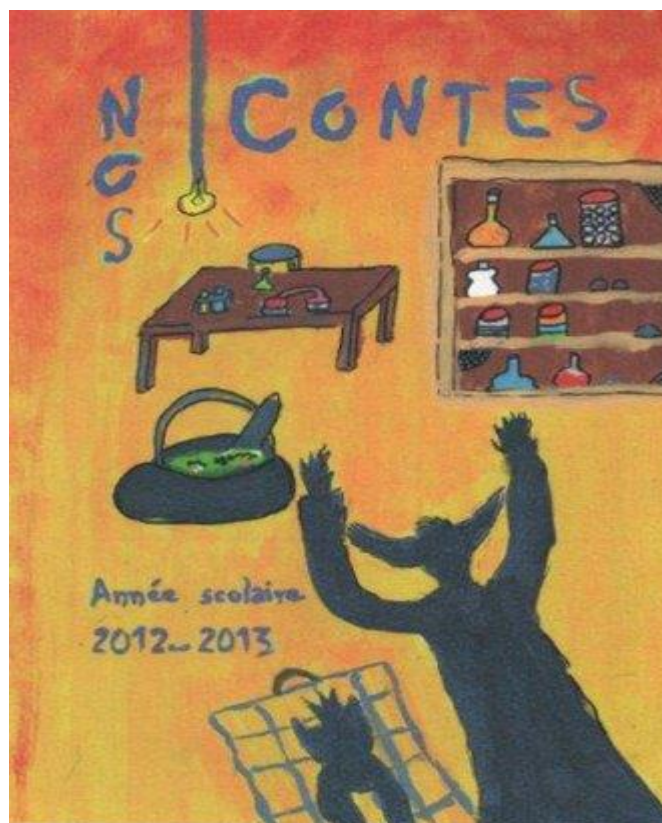
-Je voudrais garder Juliette plus longtemps ! s'exclame Léo.

-Oh ! Merci beaucoup... dit Juliette avec un air étonné.

-Et pourquoi pas l'adopter ?

-Oh oui !!! s'écrient les deux enfants »

Le temps a passé... Et c'est depuis cette nuit de Noël que la famille s'est agrandie et que Léo et Juliette ont le bonheur d'être frère et sœur !



LES FABULEUSES AVENTURES DE STELLA ET SON DRAGON MAGIQUE

Roule, roule, roule le conte et tombe sur... Stella âgée de douze ans, aventurière, parfois désobéissante mais futée et courageuse. Elle vivait dans un immense château, encerclé de forêts sombres et mystérieuses, au milieu des nuages.

Le père de Stella était un géant très sévère qui l'aimait beaucoup, mais qui avait peur pour elle ; aussi il lui interdisait de sortir du château.

Comme elle s'ennuyait beaucoup, son père lui avait offert un dragon qui ne savait pas voler, afin qu'elle ne risque pas de s'échapper. Elle avait nommé son nouveau compagnon : Dragobulles car il crachait des bulles de savon. Dans la gigantesque salle de jeux du château, Stella, jeune fille casse-cou et futée chevauchait son dragon et lui apprit à voler.

Un jour, quelqu'un frappa à la porte de la salle de jeux. Stella ouvrit, curieuse de savoir qui lui rendait visite. Un homme entra et se présenta : c'était un marchand de savon que son père avait invité afin que Dragobulles puisse cracher encore plus de bulles et amuser ainsi Stella.

Le dragon lui posa une question : «Avez-vous un savon qui rend invisible ?»

Dragobulles avait une idée derrière la tête...

Le marchand lui répondit :

«Oui, mais ce savon est dans ma boutique, à l'autre bout de la forêt. Je vous l'envoie au plus vite.»

Stella paya le marchand qui partit aussitôt. Un peu plus tard, un hibou messenger arriva par la fenêtre de la salle où jouaient les amis et déposa le savon dans les mains de Dragobulles. Celui-ci mangea vite un bout de ce produit magique. Il expliqua alors son idée à Stella : se glisser dans une bulle qui les rendrait invisibles afin ne pas se faire repérer par les gardes du château, sortir, s'envoler vers les forêts sombres et mystérieuses et chevaucher dans les nuages.

Dragobulles fit alors une énorme bulle, et tous deux s'envolèrent vers les paysages inconnus.

Quelques heures plus tard, Dragobulles et Stella arrivèrent au-dessus d'un village désert. Tous les habitants avaient disparu mystérieusement. La bulle où étaient la jeune fille et le dragon descendit doucement. Dragobulles dirigea la bulle et ils se retrouvèrent face à deux passages. Celui de droite semblait sans danger. Ils choisirent de l'emprunter. Malheureusement, Ce passage était envahi d'épines et de ronces.

Catastrophe ! Splash !

La bulle éclata... Les deux aventuriers tombèrent dans une forêt sombre et très étrange. Le cœur du pauvre Dragobulles palpitait de frayeur. Stella, d'habitude courageuse, ne se sentait pas plus rassurée. Elle décida cependant d'aller chercher du secours. Elle entendit un murmure :

«Approche...» lui disait une petite voix. C'était celle d'un arbre maléfique. Alors, ses longues branches saisirent la jeune enfant qui se débattit. L'arbre emmena Stella dans une grotte souterraine gardée par un monstre.

Surprise et terrifiée à la fois, Stella découvrit tous les enfants du village qu'elle avait survolé. Ils avaient été, eux aussi, enlevés avec leurs parents. Beaucoup pleuraient. Les arbres maléfiques voulaient se débarrasser des villageois pour reprendre leur territoire.

Stella écouta leur témoignage et décida de les aider. Mais il fallait retrouver Dragobulles...

Dragobulles commençait à s'inquiéter car il n'avait aucune idée d'où il se trouvait et ne possédait pas de plan pour délivrer son amie. Il décida alors d'aller voir l'arbre pour essayer de délivrer cette dernière car même s'il se faisait attraper il serait auprès de Stella.

Quand il arriva vers l'arbre, celui-ci le laissa passer car il pensait que le monstre qui gardait la grotte ne ferait qu'une bouchée de ce Dragon ! Il pénétra donc dans la grotte et eût tellement peur en apercevant le monstre que le dragon se mit à cracher d'énormes bulles de savon. L'hideuse créature qui gardait cette grotte était allergique au savon. Elle eût une irruption de boutons et se sauva en courant.

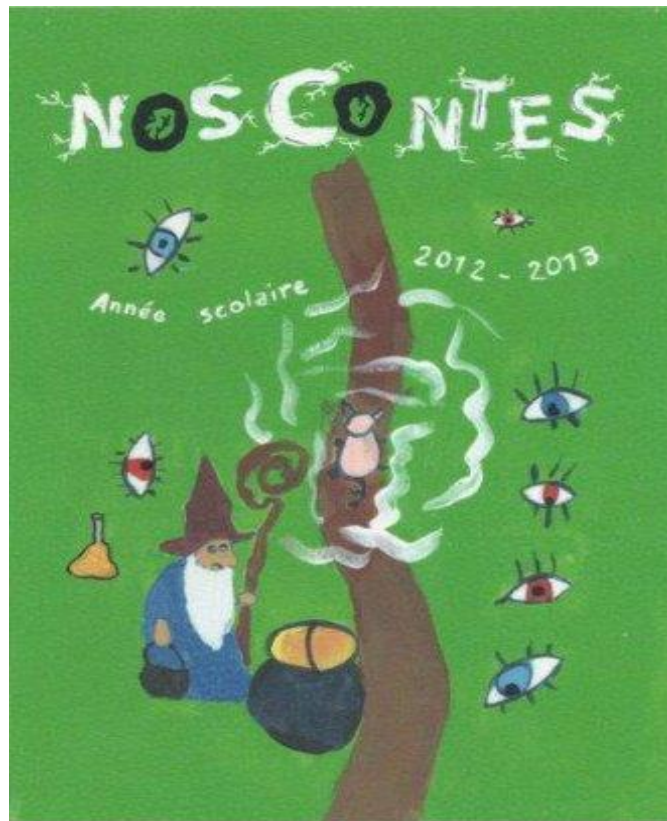
Mais tout n'était pas gagné car il fallait encore passer l'arbre maléfique. Soudain Dragobulles s'aperçût qu'il avait des morceaux de savon magique dans sa fourrure. Il les utilisa et fit une bulle gigantesque et tous les villageois purent monter dedans. Quand ils passèrent devant l'arbre maléfique, ce dernier n'y vit que du feu.

Ils arrivent donc à nouveau dans leur village. A ce moment là, tous les papas décidèrent de brûler la forêt afin de détruire tous les arbres maléfiques. Surprise, à la place des arbres malfaisants se mirent à pousser de magnifiques fleurs, des légumes savoureux, des arbres aux fruits juteux et de succulents champignons. Tous les habitants firent alors une grande fête et c'est ainsi que les villageois vécurent libres à tout jamais.

Le père de Stella qui prenait l'air sur le balcon fut surpris d'entendre à nouveau les cris de joie des paysans. Il décide d'aller voir ce qui se passait. Il emprunta le souterrain secret du château qui menait jusqu'au bourg. On lui raconta que grâce à sa fille Stella et à Dragobulles, ils s'étaient débarrassés de la forêt malveillante. Le géant, roi du château déclara solennellement : «Je suis un peu déçu ma fille car tu m'as désobéi en t'échappant du château. Néanmoins je suis fier de ta bravoure. Je t'accorde désormais le droit de pouvoir sortir à ta guise.»

Depuis ce jour là, Stella eût beaucoup d'amis auprès des enfants du village.

Quant à Dragobulles, il partit à la recherche de sa bien aimée Dragobulette.



## LA GRANDE AVENTURE DU TROLL BOSSAMIQUE

Il y a bien longtemps, vivait à Paris un troll. Ce troll était plus grand que la moyenne. Il avait deux bosses sur le dos, apparues mystérieusement après sa naissance, il y a une dizaine d'années. Malgré cela, il était gentil et aussi très comique. On lui donnait le nom de Bossamique. Chaque nuit, il dormait au pied de la Tour Eiffel avec sa famille : ses parents et sa petite sœur qui venait de naître. Une heure de sommeil lui suffisait. Le reste du temps, Bossamique fabriquait toutes sortes de potions magiques, de toutes les couleurs et de tous les goûts. Il les vendait aux humains qui voulaient changer d'apparence. Quand il avait fini de s'occuper de ses potions, et pour se reposer, il lisait des contes.

Un beau matin, un homme arriva devant la Tour Eiffel où habitait Bossamique. Il lui demanda de le transformer en chien. Il avait entendu dire que « le chien est le meilleur ami de l'homme » et il voulait se reposer toute la journée, avoir du flair et savoir se défendre.

Mais Bossamique, étourdi se trompa de potion. L'homme se sentit bizarre, devint tout vert. Des pattes gluantes se mirent à pousser, il se mit à coasser et attrapa une mouche qui passait.



Bossamique, paniqué, prit de la menthe, des ailes de mouches, des yeux de grenouilles moisis, quelques poils de caniche et dix gouttes d'essence. Après avoir mélangé, il fit boire cette potion au crapaud qui sautait dans tous les sens. Celui-ci se métamorphosa d'abord en scorpion, puis en rat et en baleine toute essoufflée.

Bossamique observa les transformations avec inquiétude, caché au deuxième étage de la Tour Eiffel.

C'est alors que dans un éclair, l'homme prit une dernière apparence.

Il avait maintenant les oreilles pointues, les dents crochues, deux bosses dans le dos, le corps recouvert de poils.

Il était devenu en troll lui aussi.

Bossamique proposa son aide à son compagnon. Il se souvint qu'il existait un druide capable de rétablir la situation. Mais ce dernier habitait au Canada. Il fallait traverser l'océan Atlantique pour le rejoindre.

Il fallait faire vite ! Après une conversation animée, Bossamique et sa victime, nouvellement nommée Ordenboss, se mirent d'accord pour construire un immense radeau confectionné de planches et de tonneaux. Comme ils devaient tout prévoir, ils décidèrent d'un commun accord, d'ajouter une voile et un moteur. Ils embarquèrent sur la Seine car l'océan : ce n'était pas la porte à côté !

Après la traversée dangereuse et mouvementée de la Manche, ils sont enfin arrivés dans l'océan Atlantique...

Alors qu'ils s'étaient assoupis à cause du chant envoûtant de sirènes laides et maléfiques, le radeau dévia au gré du vent et des courants.

Au bout d'une heure, les voilà réveillés par une vague salée qui leur emplit la bouche. En ouvrant leurs yeux, ils découvrirent au loin, une île peuplée d'Indiens en train de vénérer le dieu des Volcans.

Bossamique et Ordenboss s'écrièrent :

«Où sommes-nous ?

Je n'imaginais pas le Canada comme ça !»

Les deux amis ont très chaud. Soudain, une gentille indienne vient à leur rencontre en leur souhaitant la bienvenue. Face à leur regard inquiet et à leurs questions incompréhensibles, elle tente d'expliquer qu'ils ont navigué sur l'Océan Pacifique après avoir longtemps dérivé.

Ordenboss caressa machinalement ses deux bosses, Bossamique également.

Fabuleux ! Stupéfiant ! Quel pouvoir !

Ils comprenaient alors le langage de l'indienne : « Vous vous trouvez sur les côtes de l'Amérique du Sud ! » avait-elle dit.

Quel voyage ! En seulement une heure, tant de kilomètres avaient été parcourus ! Tout en racontant avec des gestes leurs mésaventures, ils ne s'aperçurent pas que le groupe d'indiens les encerclait.

Ces êtres si étranges doivent être des animaux exotiques très bons à manger, écarte-toi Lidise » marmonna le chef en levant son bâton. Il décida alors de les enfermer.

Cependant la fille du chef réussit à ouvrir leur cage pour qu'ils s'échappent. « Sauvez-vous ! » cria-t-elle.

-Pas avant d'avoir trouvé le druide ! lança Bossamique.

Lidise ouvrit un petit sac qui contenait un mélange d'herbes magiques, de criquets et de sauterelles pilés. Elle en fit deux boules en leur demandant de les mâcher longtemps sans les avaler, puis de les recracher. La mixture était infecte.

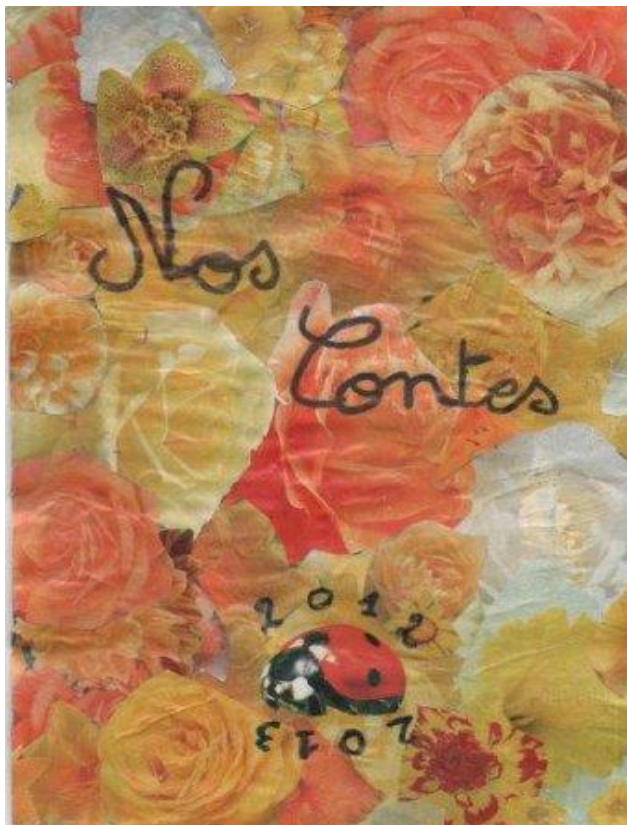
« Faites votre vœu, buvez une gorgée d'eau de mer et vous vous retrouverez au Canada en moins de soixante secondes » avait-elle dit.

En effet, les voilà au Canada. Ils se mettent tout de suite en quête du druide.

Ils rencontrent, par hasard, un étrange chien jaune qui parle leur langue et qui les conduit jusqu'à un appartement luxueux. Quel druide ! ? Ils s'attendaient à un vieil homme barbu. Mais c'est une jeune femme aux très longs cheveux bruns qui leur apparut dans une tunique bouffante et ornée d'un nœud. Elle portait également une large ceinture. Connaissant le motif de leur visite, elle posa un doigt sur le nez d'Ordenboss qui se transforma en un magnifique chien de race, doté du même pouvoir que le chien jaune. Au même instant le chien jaune prit l'apparence d'un troll. Une fois transformé, Ordenboss décida de rester au Canada. Bossamique et le nouveau troll expliquèrent leur souhait de repartir vers Paris.

«Remplis ce flacon d'eau de la Seine et envoie-le moi ; j'en ai besoin pour une préparation spéciale.»

La druide leur donna un oiseau aussi grand que vous ne pouvez l'imaginer, multicolore avec de larges ailes dorées. Après un long voyage, ils arrivèrent à Paris. A destination, Bossamique prit un flacon et le remplit d'eau de la Seine. Puisque l'oiseau connaissait bien la route et le langage des humains, Bossamique lui dit d'aller donner le flacon à la druide et, arrivé là bas, le volatile le déposa devant la porte de la jeune femme. Cette dernière le prit et prépara une potion qui lui permit de se transformer en chien. En effet, elle était amoureuse d'Ordenboss. Ils se marièrent et passèrent leur voyage de noces à Paris, chez Bossamique !



## LE ROI DES COCHONS

Je vous parle d'un temps très lointain, à l'époque des rois. L'un d'entre eux était nommé Dagobert. C'était un bon roi, et justement pour montrer que ce n'était pas un personnage trop prétentieux, plutôt que d'acheter un superbe cheval blanc, il s'était offert un petit cochon bien gras tout rose avec une queue en tire-bouchon. Pour l'habiller, son altesse lui avait fait faire sur mesure une cape rouge vif brodée avec des fils d'or, et une couronne ornée de diamants. Sa majesté l'avait appelé Napoléon, et c'est d'ailleurs pour lui faire honneur que les parents de Napoléon Bonaparte l'ont prénommé ainsi. L'animal et son maître habitaient dans un grand palais royal, et tous les autres animaux sur le passage du porcelet se moquaient en chantant : Gros Patapouf, gros Patapouf !». Ils lui jetaient des fruits pourris et lui tiraient la langue. Napoléon aurait bien aimé pourchasser les moqueurs, mais, à cause de sa corpulence, et comme les autres étaient plus rapides, c'était impossible de les rattraper. Ils étaient jaloux car le cochon mangeait des plats très variés et raffinés et était toujours au chaud.

Mais un jour, plongé dans sa tristesse, les yeux rougis par les larmes, Napoléon le solitaire, décida courageusement d'échanger quelques mots avec les animaux jaloux et moqueurs. Il s'approcha timidement :

« - Pourquoi me traitez-vous ainsi ? Je ne vous ai rien fait, je suis innocent !

-Comment oses-tu te plaindre, toi qui es servi comme un roi ! Alors que tu n'es qu'un simple animal de la ferme comme nous tous !

-Je n'y suis pour rien ; c'est Sire Dagobert, notre bon roi qui m'a choisi !

-Pfff ! Balivernes ! Monsieur le porcelet royal et grassouillet ! »

A cet instant précis les animaux tournèrent les talons... euh, pardon, les pattes, en chantant tous en chœur : «Gros Patapouf ! Gros Patapouf !»

Tête baissée, déçu et malheureux, notre pauvre héros rejoignit son maître, espérant plus de compréhension envers lui.

«- Maître, j'en ai assez !

-Pourquoi es-tu triste ? Tu es royal ! Tu as des plats variés, tu es bien vêtu ! Que te faut-il de plus !»

Sur ces mots de Dagobert, Napoléon à nouveau incompris, décida de quitter ce royaume de désespoir, de malheur et de méchanceté pour aller retrouver sa famille et ses amis dans une ferme de «Je ne sais où», pays où il était né.

Cette nuit-là, Napoléon n'arrivait pas à dormir ; il réfléchit à un plan pour prendre la fuite...

Il se faufila discrètement jusqu'à la porte du château, sur la pointe de ses sabots, profitant du sommeil profond des gardes royaux.

Soudain Napoléon aperçut un petit levier et l'actionna. A ce moment, une trappe s'ouvrit et il sortit du château.

Il emprunta le chemin de la ferme qui passait par la forêt hantée. Il marcha une demi-heure sans se douter qu'il était espionné et suivi.

Tout à coup, Napoléon entendit une voix douce et attirante :

«Viens, viens, tu dois avoir faim et froid. Approche-toi, n'aie pas peur.»

Napoléon hésita mais la faim lui rongea le ventre, il accepta l'invitation et se dirigea vers le buisson d'où venait la voix.

Trop tard, un homme vêtu d'une blouse blanche, avec de grosses lunettes rondes, barbu avec un air bizarre l'enferma dans une cage.

«Oh ! Oh ! Parfait ! Tu vas me servir pour mes expériences.»

Le savant fou, appelé «La Fourelafou», transporta la cage et le cochon dans son laboratoire au fin fond de la forêt.

Mais le frère de Napoléon, Porcinet, qui faisait une ballade nocturne, avait vu toute la scène et repartit aussitôt au château pour avertir le roi.

Il se présenta devant le roi Dagobert qui remettait sa culotte à l'endroit pour être plus élégant. Porcinet décrivit au roi toute la scène qu'il avait vue de ses propres yeux. Pendant ce temps, les autres animaux de la ferme, qui se moquaient de Napoléon jadis, s'inquiétaient tout de même de sa disparition. Ils se regroupèrent et essayèrent de trouver un plan pour délivrer le pauvre cochon. Au même moment, dans son laboratoire, le savant fou «la Fourelafou», menaça son cobaye. Il fit peur au porc qui tremblait.

«Je vais te faire boire cette potion, ainsi tu m'indiqueras comment attaquer le château et je deviendrai le roi de ce territoire!» dit la Fourelafou en ricanant.

La Fourelafou se mit à touiller sa potion dans un énorme chaudron. Napoléon entendit une petite voix qui lui dit :

«Ne t'inquiète pas, je suis un gentil fantôme, je m'appelle HouHou, j'habite dans cette forêt que je hante avec ma famille depuis des générations. Je vais t'aider...»

HouHou claqua la porte et fit grincer les escaliers sans se montrer.

La Fourelafou sursauta et se retourna vivement. Il se retrouva nez à nez avec le fantôme qui hurla : «BOOH !»

La Fourelafou, bleu de peur, essaya de s'enfuir. A ce moment, le roi Dagobert, sur le dos de Porcinet qui courait le mieux qu'il pouvait, suivi des gardes du château armés d'épées et de boucliers arrivèrent devant le laboratoire caché au fin fond de la forêt. Quelques lapins, des moutons, des ânes, un cheval, une poule et ses poussins, un chien et une vache de la ferme, honteux d'avoir été méchants envers Napoléon, arrivèrent en renfort. Porcinet chercha à délivrer son frère.

Il rentra dans le laboratoire. Et là il trouva le fantôme qui lui offrit son aide : il se transforma en une clé. Elle permit d'ouvrir la cage. Porcinet fut content de retrouver son frère et une fois Napoléon délivré, ils sortirent tous de la maison pour une course poursuite après la Fourelafou.

Tous les animaux encerclèrent le méchant savant, qui se retrouva piégé face au roi. Celui-ci l'attacha et en fit son esclave.

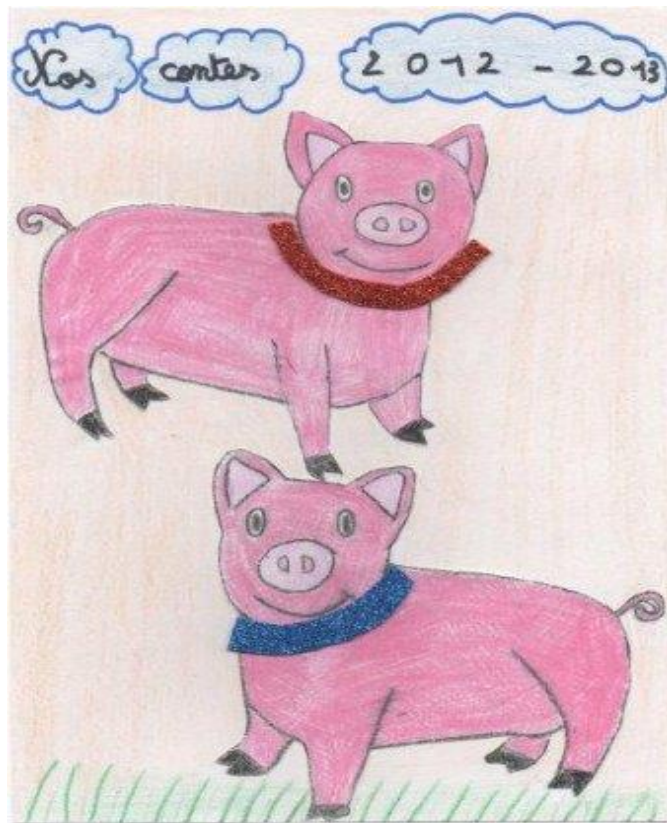
Tout le monde sauta de joie sauf la Fourelafou qui était rouge de colère. Les animaux s'excusèrent et demandèrent pardon au cochon.

Dagobert dit alors à Napoléon :

«Mon ami, à partir de ce jour, tu pourras vivre avec ta famille. Mais avant, viens chez moi, une surprise t'attend.»

Une fois arrivé, Napoléon vit ses parents, ses frères et ses sœurs qui l'attendaient. Ils firent une fête tous ensemble et depuis ce jour ils vivaient tous heureux dans l'amitié... au château.





## UN AMOUR ETERNEL

Au temps où la magie a commencé, vivait un roi nommé Gwen. C'était un bel homme plutôt grand, aux cheveux blancs comme de la neige avec un peu d'embonpoint à cause de la très bonne cuisine que lui préparaient ses serviteurs.

Ses défauts étaient peu nombreux : lorsqu' on le contrariait, il pouvait parfois se montrer un peu sévère. Le roi Gwen était respecté pour ses grandes qualités : un cœur pur ; très accueillant avec les voyageurs. Il avait l'âme la plus noble du pays et un cœur d'or dont il ne fallait pas abuser.

Veuf à la naissance des jumeaux, c'était un père très aimant pour ses enfants : la princesse Perline et le prince Alvin. Il est vrai que Perline était de toute beauté : la peau mâte, des yeux d'émeraude et de longs cheveux d'or tressés. De plus, elle avait hérité, à sa naissance d'un pouvoir magique, par sa marraine la fée.

«Moi, du haut du ciel, je veillerai sur toi et apparaîtrai lorsque tu te rendras près de la cascade de la forêt» avait-elle dit en baisant doucement le front de l'enfant. Mais à la mort de la reine, le roi Gwen avait engagé le sorcier Merlin afin de veiller sur sa fille adorée. Un jour Perline entendit une de leur conversation :

«Je souhaite que tu trouves à ma fille un bon mari, convenable, brave et de sang royal.»

Tous les habitants vivaient heureux dans le royaume de Gwen. Mais tous avaient entendu parler de l'existence d'une créature hideuse : le géant qui habitait une grotte perdue au fond de la forêt seigneuriale dont on ignorait l'entrée.

Un jour, un jeune paysan qui travaillait sur les terres du roi se présenta au château avec sa récolte. En entrant, il croisa le regard éblouissant de Perline et les deux jeunes gens tombèrent immédiatement amoureux.

Merlin, qui passait par là, les aperçut et comprit qu'un amour était en train de naître. L'enchanteur devint tout de suite jaloux, car lui aussi était amoureux de la jeune fille. «Comme Perline est amoureuse de ce paysan, il va falloir que je mette au point un stratagème pour que cette magnifique princesse n'aime plus ce manant.» Après avoir beaucoup réfléchi, Merlin trouva une idée et décida d'aller voir son ami le géant. Le sorcier lui expliqua la situation et lui demanda : «Peux-tu enlever Perline ? Je viendrai la sauver pour que son cœur se tourne vers moi. Je ferai semblant de te combattre, tu auras peur de moi et tu t'enfuiras pendant que je délivrerai la princesse !» Le géant lui répondit : «Mais tu n'as pas peur que le paysan essaye de la sauver ?». Merlin rétorqua : «Comment veux-tu qu'il la délivre alors qu'il n'a même pas d'arme ?». Après tant d'arguments, le géant accepta.

Perline et le paysan, qui se nommait Arthur, étaient en promenade secrète dans la forêt près du château. La princesse profita de ce moment pour révéler à son «prince charmant» l'existence de la fée. Ils échangèrent beaucoup de paroles et des regards amoureux. Ils étaient heureux. Soudain, Arthur vit de belles fleurs de l'autre côté de la rivière qu'ils longeaient. Il alla les chercher pour les offrir à Perline.

Mais, le géant, caché derrière les arbres, surgit et kidnappa la princesse en un rien de temps. Elle essaya de se débattre et cria pour détourner l'attention du paysan qui était occupé à cueillir les fleurs. « Arthuuuurrrr; à l'aaaaiiiiide».

Le paysan fut surpris de voir le géant tenant Perline sur son épaule. Il réagit rapidement et commença à traverser la rivière, lorsque son pied glissa sur une pierre. Il tomba et le courant l'emporta. Arthur essaya d'attraper les branches des arbres qui pendaient au-dessus de l'eau. Il s'accrocha aux racines des sapins sur les bords de la rivière afin de ramper jusqu'aux berges. Mais c'était difficile de résister à la force des remous. Arthur lâcha prise car il était épuisé. Il heurta une pierre et s'évanouit.

Lorsqu'il se réveilla, il était allongé sur la mousse dans la forêt. Il avait mal à la tête et se demandait comment il était arrivé jusqu'ici. Il essaya de reprendre ses esprits, quand il aperçut le géant et Perline s'apprêtant à rentrer dans une grotte. Il pensa que c'était un rêve, mais cela était bien réel.

Il courut en direction du géant et cria : «Perline, je vais te sauver !» Le paysan, en hurlant, se fit remarquer. Le combat commença : d'un côté Arthur et la princesse, de l'autre, le géant. Perline et son compagnon donnèrent de violents coups de poings et de pieds car ils n'avaient pas d'armes. Mais en vain. Le géant ne combattit pas, et enferma la princesse dans une cage. Le paysan alors dit à sa bien-aimée :

«Je reviens, je vais chercher de l'aide !»

Le géant laissa partir Arthur car il pensait que Merlin ne le laisserait pas revenir.

Alors le paysan courut jusqu'à la cascade et appela la fée qui apparut aussitôt. Arthur lui raconta tout, mais elle lui révéla qu'elle était au courant de l'histoire. C'est elle qui l'avait sauvé de la rivière. Après une longue discussion, elle lui conseilla d'aller prévenir le roi et le prince. Courageux, il y partit.

En arrivant au château, ce fut facile pour lui de rentrer car il était déjà venu un jour, apporter sa récolte au roi. En avançant dans les couloirs il rencontra Merlin, Gwen et le prince Alvin. Il leur expliqua la situation. Mais Merlin répondit qu'il connaissait bien le géant, qu'il serait furieux et qu'il vaudrait mieux attendre le lendemain pour qu'il soit plus calme.

Le paysan trouva étrange que Merlin préférait attendre alors qu'il devrait protéger Perline. Il trouva aussi bizarre que le sorcier connaisse le géant. Le roi, quant à lui, avait toute entière confiance en Merlin.

Alors le paysan se dit qu'il fallait peut être suivre ce magicien qui cachait quelque chose. C'est ce qu'il fit.

Ils arrivèrent à la grotte du géant.

Mais le géant avait fermé la cage avec une clé et, pour que personne ne la lui prenne, il avait enfilé cette clé sur une chaîne qu'il portait autour de son cou.

Comme nous le savons, Merlin était très amoureux de Perline. Comme il avait plus d'un tour dans son sac, il profita de cet instant pour endormir le géant en lui jetant un sort avec ses mains maléfiques :

«ABRACADABRA, endors-toi !

ABRACADABRIT, tout de suit' !

ABRACADABRAN, pendant cinquante ans !»

A cet instant précis, le géant tomba de tout son long, endormi sur le sol à l'entrée de la grotte.

Immédiatement et rapidement, Merlin enleva la clé attachée autour du cou du géant et délivra Perline en disant :

«- Je t'aime Perline !

-Mais moi, je ne t'aime pas ! Tu es beaucoup trop vieux ! Je préfère Arthur mon bien-aimé ! »

Arthur, dissimulé derrière un gigantesque sapin avait tout vu et tout entendu. Découvrant que Merlin était amoureux de Perline, furieux et se sentant trahi, notre paysan intervint et dit :

«Oh ! Merlin le sorcier mal habillé ! Je te lance un défi !»

Merlin répondit :

«- Mais quel défi ?

-Un combat !... Si je gagne, Perline devient mon épouse !

-Et si tu perds ? C'est moi qui garderai Perline ! Ah ! Ah ! Ah ! »

Pendant ce court dialogue entre Merlin et Arthur, Perline pria très fort pour que sa marraine la fée, sa seule véritable aide, arrive vite à son secours.

Aussitôt, par enchantement, Arthur se vêtit d'une armure invisible capable de repousser les pouvoirs et les maléfices de Merlin.

Et, le combat commença...

Merlin essaya de lancer un sort à Arthur. Il prononça une formule magique :

« ABRACADABRA ! Tu mourras ! »

Grâce à son armure invisible, Arthur repoussa le maléfice du sorcier en ricanant :

«Ha ha ha ! Tu peux essayer autant de fois que tu voudras je suis invincible ! Perline m'encourage, elle m'aime et notre amour est le plus fort.»

Soudain, Merlin, qui avait plus d'un tour dans son sac, tenta à nouveau de se servir d'un sortilège pour affaiblir le jeune homme. Il saupoudra Arthur de cendres magiques.

Instantanément, dans un éclair foudroyant, l'armure d'Arthur tomba et se brisa en mille morceaux. Arthur se sentit faible et sans défense. Il s'agenouilla tristement. La princesse Perline était inquiète, elle ne voulait vraiment pas épouser le vieux sorcier. Elle se mit à penser de toutes ses forces à sa marraine, la fée Perséphone. Celle-ci apparut.

Elle avait de beaux cheveux longs et bouclés et des yeux couleur de diamant.

Elle était vêtue d'une magnifique robe ressemblant à un arc-en-ciel.

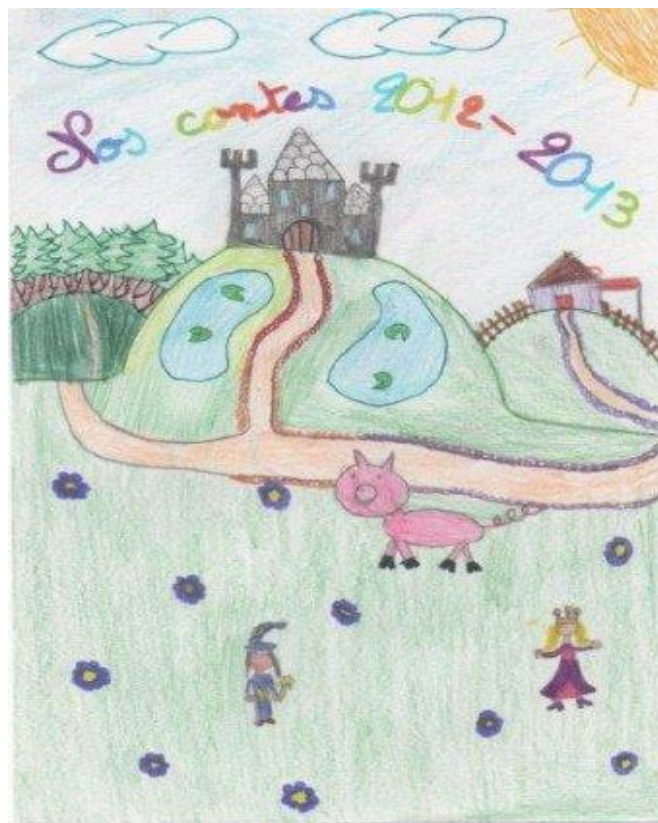
D'un coup de baguette magique elle vit le cœur pur, courageux et hardi d'Arthur.

Mais le cœur de Merlin était noir, rempli de haine, d'envie et de jalousie. Perséphone s'empara des pouvoirs de Merlin pour les lui confisquer.

Elle le condamna à construire avec l'aide du géant, un merveilleux royaume pour Perline et son fiancé. Perline versa des larmes de joie et courut dans les bras d'Arthur. Quelques jours plus tard, on célébra le mariage d'Arthur et de sa belle. Le roi Gwen était très fier que sa fille épouse un garçon au cœur noble.

Depuis ce temps-là, Arthur et Perline vécurent heureux et eurent beaucoup de petits princes et de princesses.

Quant à Merlin, quand il eut terminé péniblement la construction du château, il rencontra une affreuse sorcière qui tomba follement amoureuse de lui.



ÉCOLE SAINTE ANNE, SOMAIN : CLASSE CM1-CM2 DE  
PRINGUÉ SABINE

ÉCOLE MARGUERITE MARIE, MILLAU : CLASSE CM1 DE  
DUFFAU CLAUDINE

ÉCOLE DE LA MADONE, YZERON : CLASSE CE2-CM DE  
LAVERSENNE MARION

ÉCOLE NOTRE DAME DES OLIVIERS, MURAT : CLASSE CE2-CM  
DE LAFORGUE ANNE-LAURE  
ÉCOLE NOTRE DAME, CAZES MONDENARD : CLASSE CE2-CM  
DE GUIGNES MARIE-FRANÇOISE

# GROUPE BLEU

## L'INCROYABLE AVENTURE DE MAXIMUS

Il y a bien longtemps, un jeune explorateur vivait dans une cabane. Celle-ci, haute de deux étages, était perchée sur un arbre et avait des fleurs. Elle était au bord d'une rivière avec des grenouilles et des poissons. Cette petite maison se trouvait dans la forêt.

Maximus avait des cheveux bruns, la peau mate, les yeux marron et un perroquet sur l'épaule. Timide mais courageux, il rêvait d'explorer la mystérieuse ville de Trollville.

Un beau matin d'hiver, en se promenant dans la forêt, il découvrit, accroché à un arbre : une statuette sur laquelle était gravé un message codé.

« Ruop rella à ellivllort, ut sarved eriaf evuerp ed egaruoc ruop rinetbo sel siort sèlc ed al elliv »

Maximus fut très étonné et ne comprit pas immédiatement cet étrange texte. Il sortit alors de sa besace le «Petit manuel pratique de décodage». Minimus, son fidèle perroquet, lui glissa à l'oreille : «page 12 308, page 12 308 !». En effet, à la page 12 308, il trouva le code permettant de déchiffrer le message de la statuette. Il suffisait en fait de le lire à l'envers ! Maximus put donc lire :

« Pour aller à Trollville, tu devras faire preuve de courage pour obtenir les trois clés de la ville ».



Maximus, surpris mais content de pouvoir enfin réaliser son rêve, partit aussitôt à la recherche des trois clés. Il savait qu'il pouvait compter sur l'aide précieuse de Minimus. En revanche, il ignorait les épreuves que les trolls allaient lui réserver pour tester son courage.

Il se mit en route. Il pensait aux Trolls. Il rêvait des épreuves auxquelles les Trolls allaient le soumettre. Il imagina la première épreuve : être avalé par un gros monstre baveux, gluant et puant et aller farfouiller dans son estomac pour y trouver une des clés...

Soudain, il entendit : «Aille ! Ouille ! Cornebidouille !» Maximus ouvrit les yeux et vit un drôle de bonhomme avec une longue barbe blanche, les cheveux ébouriffés, les lunettes de travers sur le nez.

-Ça ne va pas ? Vous êtes aveugle ou quoi ?

-Non ! Excusez-moi ! Je pensais à quelque chose.

-Vous pensiez à quoi ?

-Je pensais aux épreuves pour obtenir les trois clés de Trollville.

-Je peux vous aider.

-Comment ?

-J'ai inventé une machine qui permet de se transformer en qui on veut : la « TRANFORMEUTEUSE » !!!!!!!!

-Comment cela va-t-il m'aider ?

-Si je me transforme en vous, je pourrai passer, à votre place, certaines épreuves !

-C'est un peu toc toc ! Laissez-moi un peu de temps pour réfléchir !

Minimus, perché sur l'épaule de son ami, lui murmura dans l'oreille : «Il est beaucoup plus âgé que toi ! Il est plus sage ! Accepte ! Accepte !» Alors Maximus dit : «D'accord !» Ils se serrèrent la main.

-Au fait, dit le vieil homme, je me présente : Moyennus Dumilieu, savant fou diplômé.»

Ils partirent tous les trois : « En avant pour l'aventure!»

Ils trouvèrent enfin l'endroit où se déroulaient les épreuves. Un troll leur barra le chemin et dit au jeune explorateur : «Voici la première épreuve : tu dois grimper au sommet de cet arbre et la clé sera à toi». Cela paraissait facile aussi Maximus décida de ne pas demander d'aide à Moyennus, celui-ci ne fut pas très content... Il commença à grimper, son perroquet sur l'épaule, mais il s'aperçut bien vite que l'arbre grandissait à mesure qu'il montait. Epuisé, découragé, Maximus passa le relais à Minimus. Le perroquet vola, vola, vola, atteignit le sommet, prit la clé et la rapporta à son maître.

Les trolls furent très étonnés et un peu déçus que Maximus ait réussi aussi facilement mais ils se dirent que ce n'était que la première épreuve. Ils lui proposèrent donc la deuxième : un tournoi, mais pas n'importe lequel !...

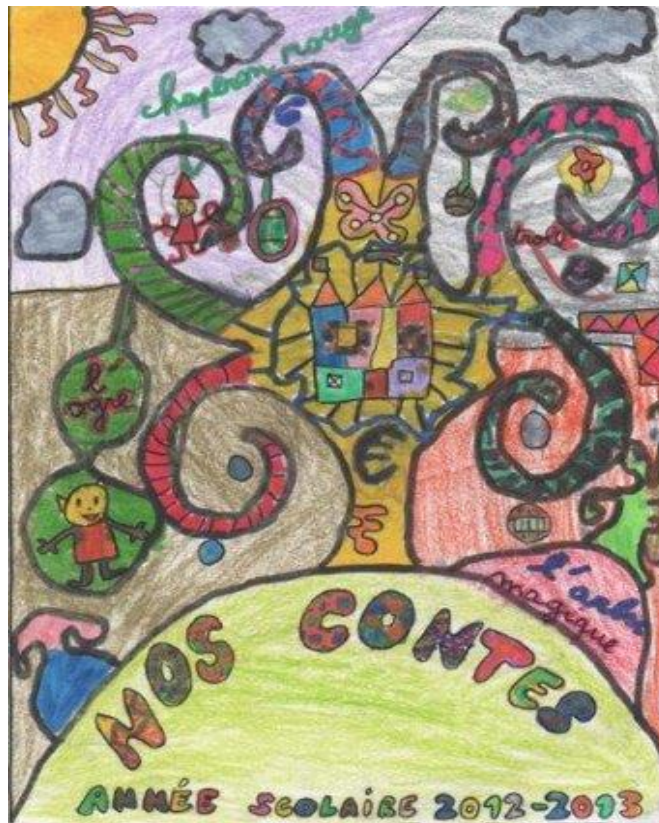
Maximus vit une souris arriver devant lui. Brusquement, il devint minuscule et la souris lui dit : «Monte sur mon dos!» Il vit les torches s'allumer et le tournoi commença. Au début, tout se passa bien et le jeune explorateur prit l'avantage. Mais soudain, un troll jeta sa lance devant la monture de Maximus, elle se cabra, il fut projeté très loin et roula dans la poussière... Moyennus avait tout vu, il se jeta dans la «TRANSFORMEUSE» et put ainsi prendre la place de Maximus. Grâce à ses pouvoirs, il triompha rapidement: la deuxième clé était à eux !...

Enfin, ils se dirigèrent vers la troisième épreuve. Il s'agissait de plonger dans un lac pour aller récupérer la dernière clé. Elle se trouvait dans un coffre verrouillé au fond du grand lac. Il fallait mettre les deux premières clés gagnées dans la serrure pour pouvoir enfin avoir la dernière. Maximus plongea dans le lac avec les deux clés. Cette fois-ci Minimus ne pouvait pas l'accompagner. Quelques minutes passèrent....Quand un tourbillon de sable emporta Maximus au fond du lac! Il ne pouvait plus s'en sortir, il ne voyait rien ! Le perroquet ressentit que son ami avait des problèmes et alla prévenir Moyennus.

Aussitôt, le savant fou utilisa sa machine pour se transformer et prit la place de Maximus dans le tourbillon. Grâce à ses pouvoirs, Moyennus arriva à arrêter le tourbillon et se dirigea rapidement vers le coffre. Il mit les deux clés dans la serrure, le coffre s'ouvrit et la troisième clé apparut !

Moyennus remonta à la surface triomphant. Les trolls étaient déçus que leurs épreuves aient toutes été remportées par les étrangers, mais ils étaient aussi très impressionnés par tant de courage et de persévérance. Ainsi, les trois amis purent se rendre à Trollville. Ils rencontrèrent le roi qui avait été très impressionné aussi. Il les félicita et leur proposa même de s'installer à Trollville dans une belle maison.

Depuis ce jour, Maximus, Minimus et Moyennus vivent heureux entourés de leurs nouveaux amis les trolls !



ROLAND ET LA CLE MAGIQUE

Il était une fois un brave chevalier qui s'appelait Roland. Il vivait dans un château en ruines derrière la Montagne du Temps. Il avait trouvé dans le donjon, un coffre, dans lequel se trouvaient une clé magique et un vieux parchemin. La clé était magique parce qu'elle brillait dès que le chevalier s'en approchait. Roland décida de chercher à quoi servait cette clé...

Il observa le parchemin mais ne trouva qu'un code secret qu'il n'arriva pas à déchiffrer. Il partit donc à l'aventure sans savoir où aller. En chemin, il marcha perdu dans ses pensées et arriva à la Montagne du Temps. Il entra et soudain il vit devant lui l'Horloge du Temps ! Un vieil homme, nommé Manu, était prisonnier à l'intérieur et disait des formules magiques : il voulait sortir à tout prix.

Roland inséra la clé dans la serrure, elle se coinça, il insista, l'horloge se dérégla et les envoya tous les deux dans un labyrinthe. Les sentiers étaient bordés de haies si hautes que la lumière passait difficilement. Perdus et très effrayés, ils cherchèrent la sortie. Tout-à-coup, une trappe s'ouvrit sous leurs pieds ! Ils tombèrent, tombèrent, tombèrent et arrivèrent... dans une autre époque !...

A la tombée de la nuit, ils arrivèrent devant la porte du palais de Jules César.

«Où sommes-nous ? demanda Roland.

A l'époque des Romains, je crois.»

Aussitôt, des gardes passèrent par là. Roland dit à Manu de monter en haut d'un arbre pour les attaquer en leur sautant dessus. Mais, ils tombèrent juste devant Jules César qui prit peur et ordonna à ses gardes de les arrêter.

Roland demanda à Jules César de déchiffrer le parchemin. En effet, celui-ci était écrit en latin. Mais il leur dit : « Si vous réussissez l'épreuve je vous aiderai à comprendre le message.»

Terrible épreuve ! Manu et Roland devaient traverser un lac mouvant en utilisant un vieux pont tout délabré. S'ils tombaient, les fantômes du lac se réveilleraient et les deux hommes seraient soumis à une malédiction.

Par chance ils arrivèrent sur la berge. Au loin, ils aperçurent une forme étrange et inquiétante... Ils s'approchèrent et découvrirent le cruel géant, "Apocalypse",...

Apocalypse était un immense géant, blanc comme une feuille de papier à dessin. Il avait de grands yeux rouges. Il semblait gigantesque et monstrueux, gluant et effrayant. Ses doigts se terminaient par de longues griffes. Sa bouche s'ouvrait sur des dents longues et coupantes.

Près de lui, volait un perroquet rouge et vert. Il avait des yeux noirs et un bec pointu. Entre ses serres, il tenait des objets magiques.

Ces objets possédaient de puissants pouvoirs. C'étaient un gros bâton et un diadème : le bâton était un sceptre, le sceptre du pouvoir suprême et le diadème donnait de la chance à celui qui le posait sur sa tête.

Les deux garçons s'avancèrent vers le monstre. Manu ne voulait pas se battre mais Roland hurla : «Je vais te tuer !!!!!» Apocalypse répondit : «Heu !!!Heu !!Heu !!!» Il fit des mouvements brusques, mais sans son diadème et son sceptre, il était inoffensif.

Roland se jeta sur Apocalypse et le mordit. Avec ses griffes et ses dents, le géant tira les cheveux du garçon. Roland se débattit et se dégagea. Il cria : « À l'attaque ! » et sauta sur le monstre. Il lui donna des coups de poing, des coups de pied, des coups de tête.

Alors Apocalypse se mit à pleurer, à pleurer, à pleurer et il fondit, il disparut, il se volatilisa.

Il ne restait plus que le perroquet qui tenait le sceptre dans son bec et le diadème entre ses serres. Il s'approcha de Roland et les déposa à ses pieds. Le garçon les cacha dans ses poches.

A ce moment-là, Roland et Manu virent apparaître au loin Jules César et ses gardes du corps. «Je vous avais promis de déchiffrer votre parchemin. Passez-le-moi !»

Jules César déchiffra alors le mystérieux message :

«CETTE CLÉ TE PERMETTRA D'ACCÉDER AU CHÂTEAU DU BONHEUR ÉTERNEL.

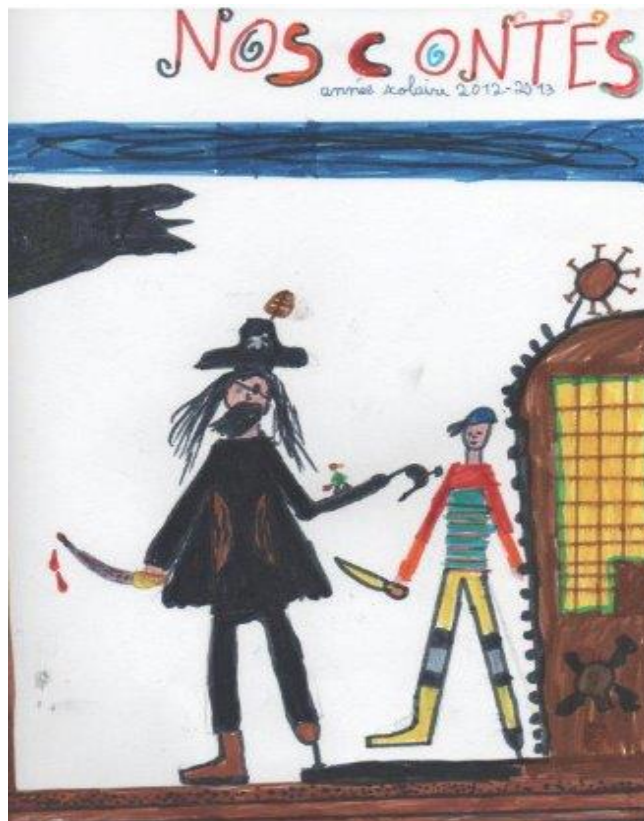
1 500 PAS DIRECTION NORD PUIS 2 854 PAS DIRECTION SUD OUEST  
DERRIÈRE LA MONTAGNE DU TEMPS.»

Alors ils remercièrent le chef romain et marchèrent longuement à travers la forêt.

Épuisés, ils arrivèrent enfin devant un portail doré. Roland introduisit la clé magique dans la serrure. Le portail s'ouvrit et les deux compagnons découvrirent un magnifique domaine. Au bout d'une longue allée se dressait un immense château doré. Et sur le perron, une jeune femme ravissante mais malheureuse les attendait. Alors, Roland lui offrit le diadème, il le posa sur sa tête. Elle se transforma immédiatement en une somptueuse princesse. Puis Roland sortit le sceptre de son sac et l'offrit à son fidèle compagnon, Manu. Celui-ci le brandit et devint roi, le roi Emmanuel 1<sup>er</sup>, détenteur du pouvoir suprême.

Quelques semaines plus tard, Roland et cette jeune femme prénommée Sarah se marièrent sous les yeux d'Emmanuel 1<sup>er</sup>.

Ils eurent de nombreux enfants et vécurent heureux dans ce magnifique château jusqu'à la fin des temps.



## MERLIN L'AVENTURIER

Il était une fois, il y a bien longtemps, en 1112, un savant fou qui ne réussissait jamais ses expériences. Pourtant, il s'entraînait jour et nuit dans son laboratoire. Il s'appelait Merlin et il était toujours en forme malgré ses 197 ans! Ses cheveux noirs comme un ciel d'orage étaient ébouriffés. Il avait les yeux bleus comme la mer, une longue barbe aux poils jaunes et un gros ventre.

Non loin de là, dans une forêt noire où les bruissements des feuilles étaient effrayants se trouvait une maison. C'était la maison de Connor, le géant aux chaussettes magiques. Le problème c'est qu'il ne savait pas qu'elles étaient magiques ! Il était timide et maladroit. Il aimait les friandises et les promenades en forêt. Mais son cœur était souvent triste... Seul un ami aurait pu le rendre heureux.

Un matin, Merlin se rendit dans la forêt pour cueillir du gui afin de concevoir une nouvelle expérience. En retournant chez lui, il se cogna contre la jambe de Connor et s'évanouit. Le géant le prit délicatement dans sa main, l'emmena chez lui et le soigna. Ils discutèrent et devinrent amis.

Un mois plus tard, la femme de Connor nommée Diabliesse lui vola ses chaussettes et partit très loin. Elle savait qu'elles permettaient de se transformer. A son réveil, Connor avait froid aux pieds ; il chercha ses chaussettes mais ne les trouva pas. Pourquoi Diabliesse les lui avait-elle dérobées ?

Il appela son ami Merlin. Celui-ci avait découvert le pouvoir des chaussettes et il dit à Connor : «Vite partons à leur recherche ! Je t'expliquerai tout en chemin.»

Soudain, une chouette se posa sur l'épaule de Merlin. Elle les guida sur les traces de la géante en direction du Nord...

Merlin et Connor suivirent la chouette. Elle les mena à travers la forêt sombre. Il n'y avait pas de chemin. L'endroit ressemblait à un labyrinthe d'arbres. On entendait des bruits d'animaux effrayants.

Le géant et le magicien commencèrent à s'inquiéter, ils frissonnaient de peur.

A un moment, la chouette indiqua une direction. Merlin regarda et vit une silhouette de femme apparaître derrière un arbre. Les deux amis s'approchèrent à pas de loup.... mais la silhouette disparut.

Etait-ce Diabliesse ?

Merlin a bien cru apercevoir les chaussettes magiques.... C'est à ce moment là que le savant expliqua les pouvoirs des chaussettes à Connor. Il en resta bouche bée, il ne s'en était jamais aperçu.

La nuit commençait à tomber et ils avaient faim. Pendant que Connor allumait un feu, Merlin partit cueillir des baies dans la forêt quand tout à coup, il tomba nez à nez avec Diabliesse.

Sans que Merlin puisse se défendre, Diabliesse, la géante, le ligota et l'attacha à un arbre. Elle lui dit :

«Merlin, mon mari ne me regarde plus depuis que tu es son ami. Il ne se promène plus avec moi dans la forêt, je suis en colère contre toi et tu vas me le payer !».



Alors, grâce aux chaussettes magiques, elle prit l'apparence de Merlin et décida d'aller rejoindre son mari dans la forêt. Elle se disait qu'ainsi transformée en Merlin, Connor allait de nouveau s'intéresser à elle.

Elle trouva Connor en larmes, perdu, seul dans la forêt. Connor lui dit :

« Merlin, aide-moi à retrouver Diabliesse, tu es un bon ami mais je ne peux pas vivre sans elle ! Elle me manque terriblement ! C'est l'amour de ma vie ! »

Diabliesse (toujours déguisée en Merlin) fut touchée par une telle déclaration. Elle décida alors d'aller libérer le vrai Merlin, elle s'excusa de l'avoir ainsi abandonné et elle redevint elle-même. Elle comprit alors qu'une amitié ne pouvait remplacer un amour. Connor avait besoin d'elle mais aussi de Merlin. Elle emballa les chaussettes magiques dans un paquet. Puis, tous les deux partirent retrouver le géant pour le rassurer et les lui rendre. Connor fut très heureux de retrouver sa dulcinée et remercia Merlin de l'avoir retrouvée.

Il lui dit :

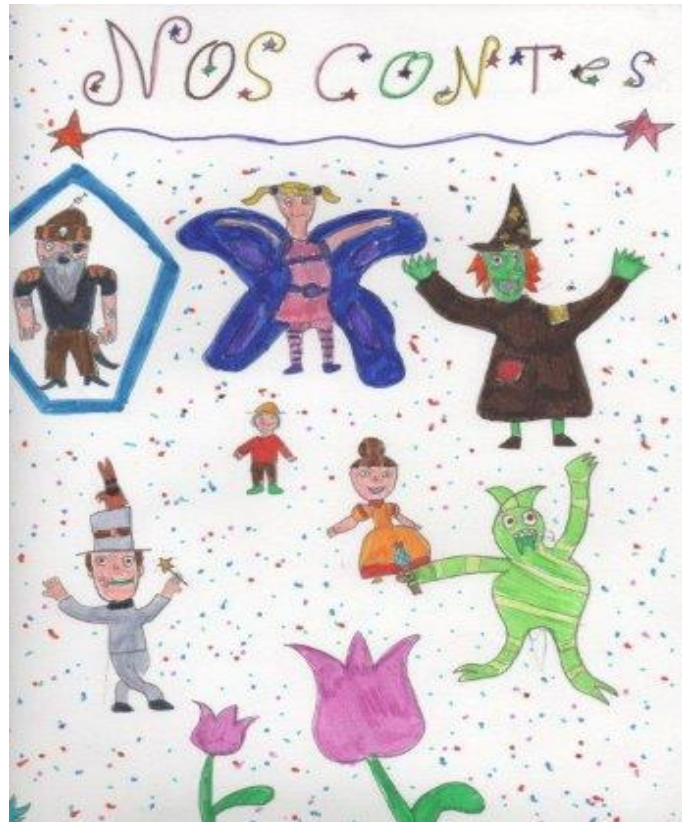
« Merlin, je n'ai pas besoin de ces chaussettes magiques, elles te serviront davantage, c'est toi le magicien. Avec ses chaussettes, tu réussiras tes expériences, je te les offre et promets-moi d'être toujours mon ami ! »

Merlin s'empressa de mettre les chaussettes. Elles lui arrivaient au milieu des cuisses mais comme par magie elles rétrécirent et s'adaptèrent à ses pieds. Il fut alors touché par une sorte d'éclair qui lui traversa la cervelle.

Le vieux magicien retourna dans sa forêt. Il cueillit des herbes et des plantes et courut vers son laboratoire. Il installa son chaudron et fit bouillir du gui. Il essayait de concocter une potion pour devenir le meilleur, le plus célèbre des savants. Il ajouta des carottes, des limaces, un cerveau en chocolat et des ingrédients secrets qu'il nous a formellement interdit de dévoiler. Il but son élixir et lui trouva un mauvais goût.

Connor et Diabliesse vécutent heureux et eurent beaucoup d'enfants... qui ne faisaient que des bêtises. Ils les envoyaient à Merlin pour qu'il fasse leur éducation.

Car Merlin était devenu incroyablement intelligent et très fort pour faire l'éducation des enfants. D'ailleurs, un roi lui avait même confié son fils, le petit Arthur... Mais c'est une autre histoire...



## OPERATION MEGAFLAM

Il était une fois, en des temps anciens, dans un pays lointain, une princesse, un magicien et une fée qui vivaient ensemble dans une vieille ferme.

La princesse Mariemaya était la plus belle personne du royaume. Elle avait de longs cheveux blonds des yeux bleus et un petit nez retroussé. Les autres jeunes-filles étaient jalouses et elles n'arrêtaient pas de la taquiner. Alors, cette princesse très timide s'était réfugiée dans la ferme.

Le magicien Maximus Magicus était venu se cacher dans la ferme après avoir fait une grosse bêtise. Il était très gentil mais aussi, à la fois, grincheux et ennuyeux, car il n'arrêtait pas de parler de magie. Quand les gens apercevaient sa longue barbe blanche et son grand nez busqué, ils s'enfuyaient à toute vitesse.

La fée Nahina les avait accueillis chez elle. Cette bonne fée passait son temps à aider les autres. Quand les gens voyaient ses longs cheveux noirs, ses yeux de toutes les couleurs de l'arc-en-ciel et son beau sourire, ils se réjouissaient.

Ils vivaient tous les trois dans une vieille ferme, avec un toit en chaume. Des fleurs multicolores poussaient tout autour. Il fallait traire les vaches tous les jours et s'occuper des autres animaux : des cochons, des chevaux, des moutons, des lapins, des poules, un chien et un chat.

Cette ferme se trouvait dans la campagne, près d'un château, pas loin d'une immense forêt. Dans ce pays régnait la paix, le bonheur et la sérénité.

Un jour, on entendit un bruit assourdissant à la ferme. Tous les animaux se mirent à courir dans tous les sens. La fée et la princesse, qui étaient en train de faire des gâteaux dans la cuisine, sortirent de la ferme en courant, renversant tout sur leur passage. Une fois dehors, elles regardèrent le ciel, une épaisse fumée bleue sortait du toit.

Peu à peu la calme revint et tout le monde se mit à chercher Maximus Magicus. On le retrouva dans le grenier, tout ébouriffé. Sa barbe était noire, sa grande cape était déchirée et sa baguette magique, cassée en deux. Il y avait de la fumée partout. Derrière la fumée, deux gros yeux orange brillaient. C'était les yeux d'un dragon rouge.

Nahina et Mariemaya restèrent d'abord immobiles face aux yeux terrifiants du dragon puis se mirent à hurler. Le dragon cracha une grande flamme et s'envola emportant avec lui une partie du toit de la ferme. Il finit par disparaître dans le ciel.

Maximus expliqua alors qu'il avait fait une bêtise. Deux fioles de potions magiques s'étaient renversées par terre, le mélange explosif avait créé ce dragon.

A présent, la vie n'allait plus être si tranquille dans ce pays en paix.

Ce dragon s'appelait Mégaflam. Il ne savait pas comment il était arrivé là. Il ne se souvenait pas d'avoir quitté sa grotte mais se doutait qu'un magicien maladroit avait encore mélangé la fiole d'œufs de dragon avec le fluide explosif.

Il lui restait donc à retrouver son chemin. Il survola un château puis une immense forêt. Il ne reconnaissait pas ces paysages et se rendit compte qu'il était perdu. Le jeune dragon croisa alors un groupe de cigognes à qui il s'adressa pour demander son chemin. Mais, comme d'habitude, seules des flammes sortirent de sa bouche. Les mots restèrent coincés au fond de sa gorge. Il mit donc le feu aux majestueux arbres de la forêt. Celle-ci fut dévastée en quelques minutes et les cigognes, paniquées mais saines et sauvées, continuèrent leur vol vers les pays plus chauds sans aider l'abominable créature.

Les animaux de la forêt furent également terrorisés par l'incendie, ils s'enfuirent et trouvèrent refuge dans la ferme de Nahina. Ils savaient que celle-ci était très accueillante.

Quelques kilomètres plus loin, Mégaflam, toujours perdu, aperçut quelques enfants se rendant à l'école. Il décida de s'arrêter pour leur demander son chemin. Mais les enfants furent horrifiés de rencontrer une telle créature et s'évanouirent devant lui. Alors, cherchant à les reconforter, Mégaflam leur fit un bisou... enflammé qui brûla leurs cheveux.

Décidément, Mégaflam n'avait pas d'ami. Au village, c'était la panique. Voyant de la fumée au loin et entendant le sol trembler sous les pas du dragon, les villageois prirent également la fuite et se réfugièrent dans la ferme de Nahina.

Mégaflam était perdu, loin de sa grotte et de sa famille et ne pouvait ouvrir la bouche sans cracher d'immenses flammes destructrices.

Il avait pourtant de nombreux mots gentils au fond du cœur mais ceux-ci ne réussissaient pas à sortir. Fatigué et malheureux, seul, perdu, il s'endormit à l'entrée du village abandonné.

Le lendemain matin, un autre dragon apparut et le réveilla. Il dit :

« Je m'appelle Miniflam. Allons voir la fée Nahina, elle te jettera un sort pour éteindre tes flammes quand tu parles.»

En voyant les dragons, Nahina s'évanouit. A son réveil, elle s'aperçut que les dragons étaient gentils et accepta de les aider.

Elle prononça la formule : «Flamme qui ne parle pas, flamme éteins toi». Ainsi, Mégaflam put expliquer qu'il souhaitait rentrer chez lui avec son nouvel ami. Hélas, seul Maximus pouvait fabriquer la potion magique. Nahina leur donna la liste des ingrédients nécessaires à la confection de la potion.

Quelques jours passèrent et très vite les villageois comprirent que les dragons étaient inoffensifs. Ceux-ci les aidèrent à replanter les arbres de la grande forêt et à retrouver une vie paisible. Pour remercier Mégaflam et Miniflam, les gens leur donnèrent une partie des ingrédients de la liste et un petit garçon leur conseilla d'aller voir le magicien.

Mais, une fois arrivés à la ferme, Maximus vérifia les ingrédients et dit :

«Il vous manque une plume d'aigle royal. Allez la chercher.»

Mais où trouver cette plume ?... Miniflam leur donna une information :

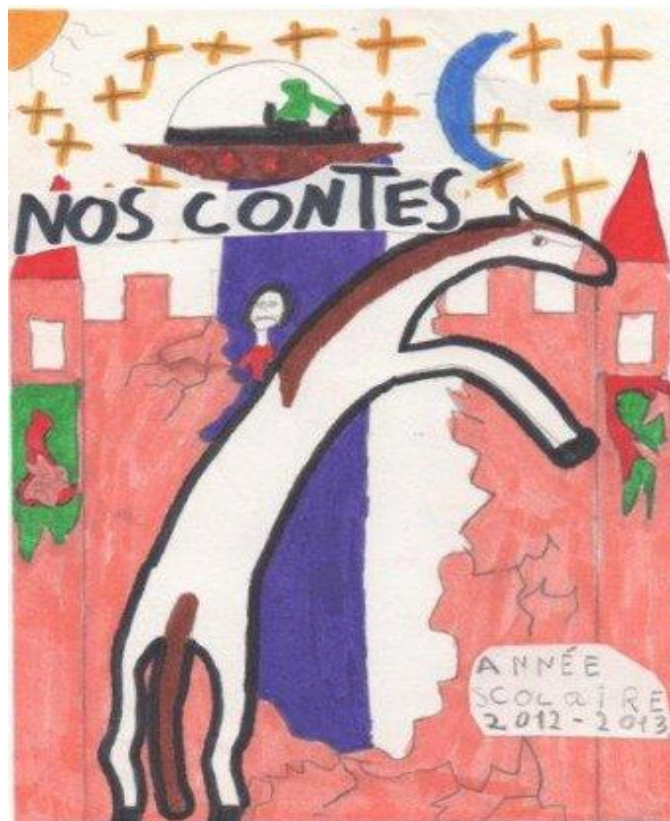
«Un aigle royal vit dans le donjon du château voisin».

Alors, les deux dragons suivis de quelques villageois s'y rendirent. Arrivés au pied de la tour, ils virent l'aigle mais quelle surprise : il avait été transformé en statue de pierre ! Miniflam vit son ami si découragé qu'il vola à tire d'aile pour prévenir la fée. Nahina se hâta vers le château. Elle voulut briser le sortilège mais elle avait oublié la formule magique. Les villageois étaient très, très en colère aussi elle réfléchit et finit par s'en souvenir. «Roukougou, rabala, ribili, statue inanimée, redeviens réalité». L'aigle se libéra de la pierre et en remerciement leur donna une de ses plumes.

Ils s'empressèrent de regagner la ferme. Maximus Magicus mélangea les ingrédients... un petit esprit sortit de la marmite et murmura à l'oreille de Mégaflam : «Tu habites dans la grotte au delà de la forêt en direction du soleil couchant».

Le moment des adieux était arrivé, ils étaient tous émus mais aussi très heureux pour les dragons.

La vie continua : Mégaflam et Miniflam retrouvèrent leurs parents, le magicien ne fit plus de bêtise, enfin... presque plus... et Mariemaya rencontra son prince charmant !



## LE TRESOR DE L'ILE PERDUE

Il y a très longtemps de cela sur la Côte de Granit Rose vivait Yeltaz, un jeune homme orphelin. Il habitait dans un château en ruine.

Il avait les yeux aussi bleus que le ciel breton et les cheveux bruns. Il était grand et tellement pauvre qu'il ne portait que des vêtements déchirés. Il était vif et très courageux. Depuis la disparition de ses parents, il s'occupait de ses deux jeunes sœurs, Bleuenn et Nawell. Son grand frère avait malheureusement quitté le château, abandonnant sa famille.

La vieille demeure menaçait de s'effondrer. Yeltaz avait besoin d'argent pour la rénover.

Il pensa alors très fort aux dernières paroles de son père avant sa mort : «Mon fils, tu dois retrouver le trésor de l'île perdue.»

Or un jour, un pirate jeta l'ancre près de la côte de Granit Rose, dans une petite crique. Ce pirate s'appelait Barbe Noire. Il était très cruel. Il faisait les gros yeux à tous ceux qu'il croisait et massacrait, sans pitié, tous ceux qui se mesuraient à lui. Dès qu'il arrivait, tout le monde se cachait.

Il avait entendu parler du trésor de l'île perdue et il voulait s'en emparer. Il envoya des espions, déguisés en paysans, poser des questions dans le pays. Les villageois leur racontèrent que Yeltaz connaissait le secret de l'île perdue, car son père le lui avait confié avant de mourir. Ils apprirent aussi que son frère avait disparu et que le jeune homme était resté seul avec ses sœurs.

Quand les espions revinrent sur le navire, ils racontèrent tout à leur capitaine. Barbe Noire décida de se faire passer pour le frère de Yeltaz et d'aller dans son château pour en savoir plus.

Un beau matin, Barbe Noire frappa à la porte du manoir en ruine.

Yeltaz lui ouvrit. Le pirate lui dit qu'il était son frère, il le crut et ils tombèrent dans les bras de l'un de l'autre. Yeltaz était très ému et se sentait soulagé : enfin quelqu'un pour l'aider ! Il partit à la chasse en lui confiant Bleuenn et Nawell. Barbe Noire leur proposa de jouer à cache-cache et profita du jeu pour chercher des indices mais il n'en trouva pas.

Au retour de Yeltaz, ils décidèrent de partir conquérir le trésor de l'île perdue. Ils emmenèrent les fillettes sur le bateau et mirent le cap vers l'ouest. Peu après, ils rencontrèrent des baleines et l'une d'elles semblait leur montrer le chemin. Au milieu de la nuit, une tempête éclata, ils dérivèrent et s'échouèrent sur... l'île perdue ! Au petit matin, une épreuve les attendait : affronter un terrible dragon !...

Le dragon était la terreur de l'île perdue ; tous ceux qui s'étaient aventurés sur l'île n'en n'étaient jamais revenus. Barbe Noire, Yeltaz et ses sœurs virent une grande grotte. En s'en approchant, un dragon énorme en sortit. Il avait des sabres à la place des griffes et un casque à cornes de bouc. Il était bleu et crachait de l'eau bouillante. Les deux sœurs tremblèrent devant les dents acérées du dragon.

Barbe Noire sortit son épée et cria : «A nous deux le dragon !». Yeltaz soupçonna alors Barbe Noire de ne pas être vraiment son frère mais un imposteur voulant voler le trésor. Il laissa Barbe Noire attaquer le dragon et en profita pour se faufiler dans la grotte sans attirer l'attention de la bête.

Yeltaz entendait le combat entre le dragon et le pirate. Barbe Noire perdit sa jambe de bois. Pendant ce temps, Yeltaz aperçut un chemin de pièces d'or qui menait vers le fond la grotte. Il décida de le suivre.

Yeltaz arriva bientôt au trésor et chercha la clef du coffre. Il la trouva dans un trou très profond. Au même moment, Bleuenn et Nawell s'étaient réfugiées au-dessus de la grotte. En s'asseyant sur une pierre elles trouvèrent un passage secret menant à l'intérieur et rencontrèrent un homme. C'était leur frère aîné disparu il y a bien longtemps. Tout ce temps, il avait protégé le trésor et ne pouvait pas repartir car le dragon le surveillait. Maintenant, ils étaient enfin tous réunis.

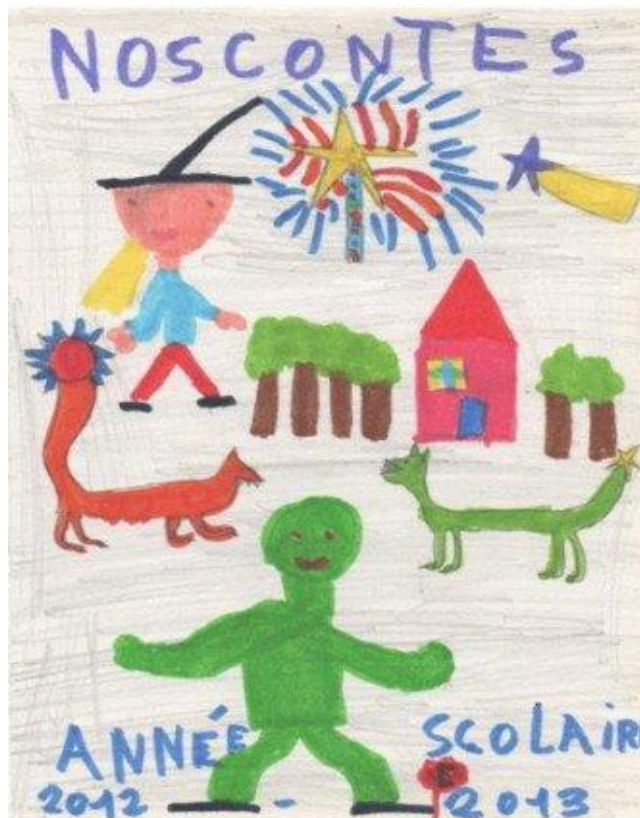
Pendant ce temps, le pirate essayait d'éviter les coups de sabre du dragon et l'eau bouillante qu'il crachait. La grosse bête cherchait à l'anéantir. Barbe Noire lui tira près de l'œil. Le dragon se fâcha et le propulsa sur le tronc d'un cocotier. Une noix de coco tomba et assomma le pirate.

Le dragon s'en alla dans sa grotte. Le jeune garçon entendit les pas de la créature bleue. Il attrapa ses sœurs et les cacha derrière un rocher. Puis, ils empruntèrent le passage secret et coururent avec leur frère et le trésor vers le bateau.



Arrivés chez eux, ils comptèrent les pièces d'or. Avec tout cet argent, ils purent arranger le château. Les deux frères se marièrent avec deux belles femmes et eurent beaucoup d'enfants. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin de leur vie.

Tous ignorent encore ce qu'est devenu Barbe Noire, resté sur l'île.



ECOLE ST PAUL, RODEZ : CLASSE CE2-CM DE MONMOTON  
BÉATRICE

ECOLE SAINTE GENEVIÈVE, BOLBEC : CLASSE CE2 DE LETELLIER  
ÈVE

ECOLE SAINT GABRIEL, CAHORS : CLASSE CE2 DE GINESTET  
GHISLAINE

ECOLE SAINT JOSEPH, DARDILLY : CLASSE CE2 DE JEU HÉLÈNE  
ECOLE SAINTE-THÉRÈSE, KERSAINT-PLABENNEC : CLASSE CE2  
DE QUENTEL-PORHEL ANNE LAURE

# GROUPE JAUNE

## MERE EN DETRESSE

Autrefois, vivait une riche famille, qui possédait une maison sur pilotis au bord de l'Océan. Un jour la mère mourut en laissant seul le père avec ses deux enfants. L'aîné s'appelait Rémi et la cadette Létitia. Le père anéanti par le chagrin ne se préoccupait pas suffisamment d'eux. Quelques années plus tard, Rémi était devenu coléreux et bagarreur à cause du drame.

Il avait maintenant 14 ans et sa sœur en avait douze. Létitia, plus douce, était troublée par l'attitude de son frère. Généralement elle essayait de l'apaiser et parfois elle acceptait de se faire accuser pour le protéger.

Un jour, les deux enfants se rendirent sur la tombe de leur mère. Soudain, ils découvrirent sur la pierre tombale une lettre de leur mère. Après avoir hésité à l'ouvrir, Rémi et Létitia se décidèrent à la lire. Sur cette feuille, ceux-là apprirent par leur mère :

«Mes chers enfants, je suis emprisonnée dans un château. Venez me chercher sans rien dire à votre père. Regardez au dos de la lettre, il y a une carte pour me rejoindre.»

Alors, ils accoururent à la recherche de leur mère.

Les enfants se mirent en route jusqu'au château. Au bout de quelques temps, ils arrivèrent à leur destination : le château, un grand château où était emprisonnée leur mère. Il y avait un grand portail noir.

Ils essayèrent de l'ouvrir mais, il s'ouvrit tout seul, alors ils entrèrent. Le château était immense ! Ils avaient tous les deux un peu peur.

Ils y entrèrent, mais ils tombèrent dans le piège du Roi. Le Roi leur dit que, s'ils voulaient revoir leur chère mère, ils devraient affronter de nombreuses énigmes. Un seul d'entre eux pourrait déjouer tous les pièges jusqu'à la chambre forte, car c'était là que se cachait leur mère. Rémi était le plus courageux, et Létitia était la plus intelligente. Ils décidèrent de s'entraider.

Ils virent tout d'abord un troll qui leur dit que, pour passer, il fallait répondre à trois questions, Létitia commença, elle trouva les trois bonnes réponses. Il leur indiqua le chemin, mais les mit en garde car il y avait un dragon protecteur du château.

Rémi partit comme une flèche et devait passer un grand pont, mais, tout à coup, le pont se détruisit et tomba dans le vide! Rémi et Létitia cherchèrent une idée pour passer cette falaise. Alors qu'ils cherchaient encore et encore, un énorme dragon surgit, attaqua les deux enfants et allait les jeter dans le vide. Soudain, Rémi se balança avec la jambe du dragon, sauta et arriva de l'autre côté. Létitia fit comme son frère.

Ils arrivèrent ensuite à l'entrée d'une grotte où il y avait plein de chauve-souris. Ils la traversèrent prudemment. Quand ils ressortirent de la grotte, Rémi et Létitia se retrouvèrent dans une grande cave ; sur une pancarte, il y avait marqué «labyrinthe». Ils mirent trois heures pour en sortir et arrivèrent devant un escalier. Ils hésitèrent à monter mais ils y allèrent. L'escalier était long et en colimaçon.

Arrivés en haut, ils poursuivirent leur chemin. Tout à coup, une voix résonna ! Tous deux se retournèrent et virent leur mère à la fenêtre...

Dès qu'ils l'aperçurent, stupéfaits, ils coururent jusqu'à la tour où était enfermée leur maman. Ils montèrent les escaliers qui se détachaient au fur et à mesure. Soudain, Létitia glissa et tomba dans un trou très sombre où vivait Golum, la bête féroce aux yeux rouges et perçants.

Rémi était angoissé par la perte de sa sœur mais il continua tout de même sa route. Il arriva face au roi qui était accompagné de sa féroce chimère, nommée Nossball. Le combat commença.

Le roi prit de la hauteur avec sa bête et exécuta « le coup magistral » avec son épée. Rémi fut foudroyé par l'impact et tomba dans le trou où se trouvait sa sœur. Tous deux étaient contents de se retrouver. Ils virent alors un point d'escalade mais un seul d'entre eux pouvait grimper, et ce fut Létitia la cadette. Elle grimpa jusqu'au sommet et retrouva le roi en compagnie de sa féroce chimère devant la chambre forte. Mais, tout à coup, un éclair tomba sur le sol et tout devint blanc !

Quelques instants plus tard, le paysage réapparut et la fillette découvrit qu'il n'y avait plus le roi, ni la chimère. Elle fit alors monter son frère...

Rémi avança et essaya d'enfoncer la porte. Elle grinça mais ne céda pas. Pendant ce temps, la fillette cherchait un moyen pour sortir leur mère de là, elle avait beau être intelligente, elle ne trouvait rien du tout. Tout à coup, les enfants entendirent des pas dans l'escalier. Ils se cachèrent en tremblant. Les pas se rapprochaient de plus en plus. Soudain, ils virent leur père passer devant eux. Rémi et Létitia s'écrièrent en même temps :

-Papa !

Leur père se retourna, il était accompagné d'une dizaine d'hommes du village. Il s'écria :

-Mes enfants, vous m'avez manqué, je vous ai cherché partout, j'ai ratissé toute la plaine ! Qu'est-ce que vous faites ici ?

Rémi et Létitia racontèrent leur histoire. Ils étaient tellement épuisés qu'ils allaient oublier leur mère, quand Létitia s'écria :

-Maman ! Il faut la délivrer !

Le père, étonné, dit :

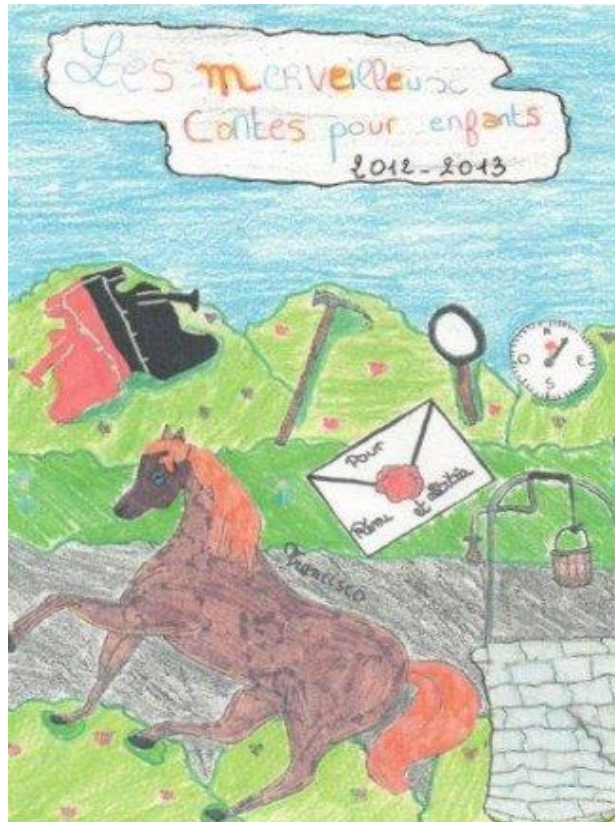
-Maman ? Mais qu'est-ce que vous racontez ?

-Ah oui, c'est vrai, on a oublié le principal : Maman est là, derrière cette porte. Mais on t'expliquera plus tard, il faut se dépêcher.

Le père appela ses hommes et à grands coups de hache, ils détruisirent la porte. La mère apparut enfin. Les enfants lui sautèrent au cou. Le père fit de même.

La mère raconta comment elle avait été enlevée par le roi et comment il avait réussi à la faire passer pour morte et enterrée. Elle parla aussi du pigeon voyageur qui l'avait aidée à transmettre la lettre aux enfants.

Ils mirent une longue journée à rentrer chez eux au bord de l'océan. Là, ils vécurent unis et heureux jusqu'à la fin de leur vie.



## UNE CASCADE QUI CHANGE TOUT

Dans un lointain royaume, il y avait un roi, et ce roi avait deux fils. L'aîné se prénomme Baptiste et le cadet Timothée. Baptiste était blond aux yeux bleus, il était bon et plein de courage. Il tenait sa bonté de sa mère, la bien-aimée reine Isaure. Cette dernière mourut un an après la naissance de Timothée, ce qui avait rendu notre roi Antoine profondément triste. Timothée parlait peu ; il appréciait plutôt la compagnie de son cheval Francisco, qui le comprenait aussi bien qu'un ami.

Les trois hommes habitaient le château de Pendragon en haut d'une verte colline. En bas, s'étendait le village. Les villageois étaient heureux et vivaient en paix, grâce à leur bon et généreux roi. Les enfants pouvaient aller à l'école, les princes avaient fait rénover les ponts et les aqueducs. Cependant, le roi n'en finissait plus d'être triste.

Un jour, les deux frères, lassés et malheureux de ressentir la souffrance de leur père, prirent la décision de convoquer les plus belles femmes du royaume. Toutes se présentèrent devant le roi, vêtues de leurs plus belles robes, mais aucune ne retint son attention, car nulle n'égalait la beauté et la bonté de la reine Isaure. Face à cet échec, Timothée et Baptiste décidèrent alors de partir pour la Forêt du Bonheur où habitait le mage nommé Wartz, accompagnés bien sûr, de leur fidèle cheval Francisco.

En pénétrant dans la forêt, ils se rendirent compte qu'ils n'avaient jamais rien vu d'aussi éblouissant. C'était une forêt splendide aux mille couleurs où volaient oiseaux et papillons dans un pépiement joyeux. Le ciel était dégagé, le sol couvert d'une mousse en chocolat et de fleurs en chamallow. Une odeur de bonbons se dégageait. Il y avait aussi des animaux légendaires. Tout les captivait. C'était bel et bien la forêt du bonheur. Il y en avait pour tous les goûts : des pièces d'or sur le chemin, des pierres précieuses, des arbres en sucre ou bien des tables garnies des plus beaux festins. Toutes les personnes qui y entraient, étaient si émerveillées par sa beauté que très peu parvenait à en ressortir.

C'était une forêt où le soleil brillait sans cesse. Jamais la nuit ne tombait. Au bout de plusieurs heures, les frères commencèrent à avoir soif. Or justement une cascade apparut au détour d'un chemin. C'était une cascade magique dont l'eau faisait oublier les malheurs à ceux qui la goûtaient. Assoiffés et ignorants cette propriété, ils s'y jetèrent et la burent. Alors ils oublièrent aussitôt leur père le roi malheureux. Quelques mois passèrent et Baptiste et Timothée étaient toujours subjugués par cet endroit fascinant. Seul le cheval Francisco se rappelait de la quête n'ayant pas bu l'eau magique.

Encore un jour s'écoula et Francisco décida de les aider d'une drôle de manière : Il leur donna un bon coup de sabot sur la tête. A cet instant Baptiste et Timothée se rappelèrent de tout. Inquiets et paniqués à cause de leur grave oubli, ils reprirent la route à la recherche de Wartyze.

Mais soudain, Francisco galopa à vive allure, car très gourmand, il avait senti une odeur de pomme, celle de la maison de Wartyze. Voyant partir leur cheval, les deux garçons coururent après pour le rattraper. Cela les mena jusqu'à la demeure du mage. Ils firent le tour de la maison pour le trouver et le virent dans le verger arrosant des pommiers.

«- Bonjour Monsieur, êtes vous bien le mage Wartyze ?

-Oui jeunes hommes, que voulez vous ?

-Nous souhaitons un remède pour notre père le roi Antoine. En effet celui-ci est anéanti par un chagrin d'amour. Il ne se remet pas du décès de la reine Isaure qui s'est produit il y a déjà bien longtemps.

-Très bien. Travaillez pour moi pendant un an et à l'issue de ce délai, je vous donnerai deux idées.»

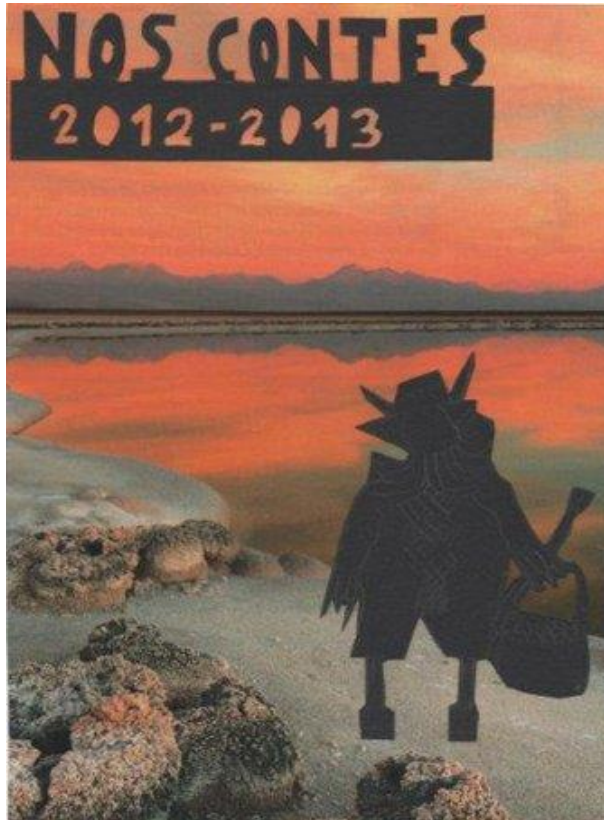
Alors pendant un an, Baptiste et Timothée travaillèrent en attendant impatiemment les deux propositions. Enfin le jour tant attendu arriva. Le mage Wartyze leur dit :

« - Soit le roi vient boire l'eau de la fontaine magique et reste vivre ici à tout jamais, soit il doit se trouver une passion, quelque chose à faire pour redonner du sens à sa vie.»

C'est alors que les deux frères allèrent au château prévenir leur père le roi. Tous décidés, ils partirent vers la Forêt du Bonheur. Le roi Antoine but l'eau de la cascade magique et oublia ainsi tout ses malheurs.

Et c'est depuis que le roi construisit un château en chamallow.

À partir de ce jour, le roi et ses enfants dégustèrent avec gourmandise ce délicieux château, sans oublier Francisco qui se régala avec toutes les pommes du royaume. Ils vécurent heureux à Chamallowland pour toujours et ils se souvinrent de leur mère à jamais, grâce à Francisco. Le roi épousa une jeune femme qui ressemblait fortement à la bien-aimée reine Isaure. Et c'est ainsi que se termine cette histoire, mes chers petits lecteurs.



## JEAN ET LE FANTOME

Autrefois, dans un royaume hanté, caché derrière la brume et entouré d'une forêt sombre, vivaient une reine et ses deux enfants. La reine se nommait Viviane, le prince Udrick et la princesse Bella. Tous les trois étaient toujours vêtus de tenues rouges et noires car le fantôme du roi, il y en avait un, détestait cette couleur. Le château dans lequel ils habitaient, semblait d'une couleur grisâtre car une brume épaisse l'entourait et tout autour des murailles, des corbeaux croassaient bruyamment.



Dans ce royaume, au même moment, un pauvre mineur du nom de Jean creusait un tunnel en quête d'or, afin d'acheter des potions pour son père, gravement malade. Ce jeune homme habitait une petite chaumière au toit de paille qui se trouvait dans la forêt, à la lisière du royaume.

Un soir de pleine lune, Jean creusait quand soudain un cri retentit derrière lui. Il se retourna et vit une vieille femme aveugle. Elle s'était égarée dans la forêt et avait trébuché sur une branche qui cachait l'entrée de la galerie. Jean regarda si elle n'était pas blessée et l'aida à se relever. Il s'aperçut qu'elle s'était foulé la cheville. Par conséquent, il la prit dans ses bras et la ramena chez elle.

-«Merci, jeune garçon. Pour te récompenser de ta gentillesse et de ta générosité, je vais t'accorder un objet et deux précieux conseils car je suis une sorcière. Voici une clef magique, capable d'ouvrir toutes les portes terrestres et célestes. Prends en bien soin. Si tu veux éviter le fantôme du roi, habille-toi en rouge et noir. Et enfin, si tu veux que les corbeaux et la brume disparaissent, il faudra aider le roi à résoudre son problème. Alors le soleil réapparaîtra et le roi reposera en paix».

Jean la remercia et à peine les deux conseils en tête et la clef en poche, il se dirigea tout heureux vers le château, bien décidé à prendre l'or nécessaire pour soigner son père malade.

Le casse-croûte en main, il s'arrêta pour faire une pause sous un tilleul. Étrangement, il remarqua qu'il n'y avait pas de brume autour de cet arbre. L'arbre se mit à parler :

-Alors petit, on cherche de l'or ?

-Oui, pour soigner mon père malade, répondit Jean.

-Sais-tu que dans le donjon, se trouve la salle au trésor ? Sais-tu aussi que c'est là que se cache le fantôme du roi et qu'il garde secrètement la clé ?

-Merci l'ami, j'y vais de ce pas !

L'arbre s'arrêta de parler et la brume le pénétra. Jean, stupéfait, reprit sa route.

Il arriva enfin au pied du château, et remarqua une petite porte recouverte de lierre. Il sortit sa clé magique, et la fit tourner dans la serrure rouillée. Il frissonna. Devant lui, il vit un escalier et sentit une bonne odeur de citrouille. Il gravit les premières marches. Soudain, un grand bruit retentit et Jean s'écroula, assommé.

Une heure plus tard, Jean sortit de son paisible sommeil. Il distingua le beau visage de la princesse.

-Je suis désolée, dit Bella, mais je t'avais pris pour un voleur.

-Oh, ce n'est pas grave, répondit Jean.

-Mais qui es-tu ? questionna Bella.

-Je m'appelle Jean, je suis un mineur. Mon père doit se soigner et cela coûte cher.

-Mais qu'est-ce que tu fais là ?

-Je suis venu combattre le fantôme qui vous terrorise. Je sais où il se cache. Je peux vous aider, si vous me promettez de me donner vingt pièces d'or, suggéra Jean.

Bella sembla enthousiaste et accepta ce marché. Jean s'habilla vite en rouge et en noir. Bella courut prévenir Udrick qu'il était maintenant temps de passer à l'action.

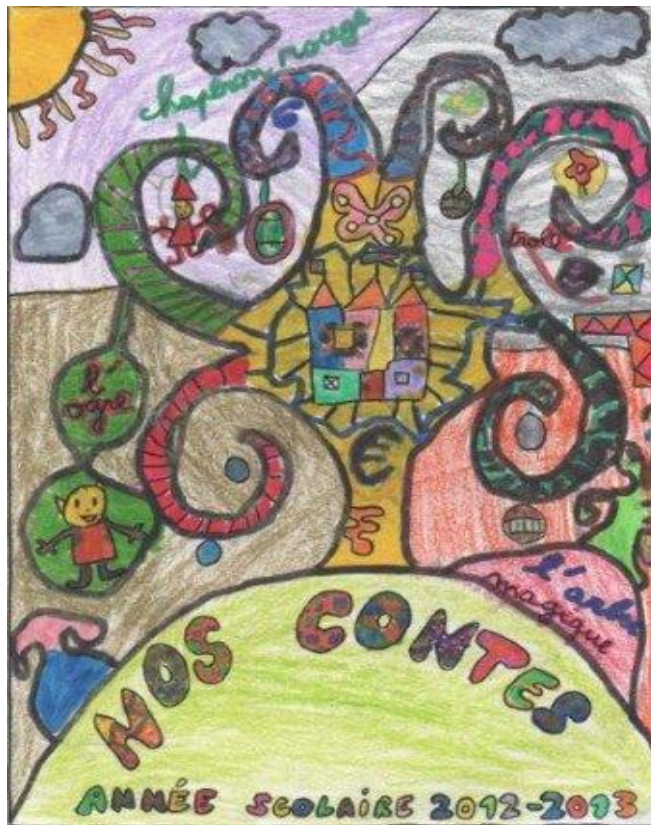
Enfin, Udrick arriva. Par chance, ils passèrent par un chemin qui les conduisit au fameux repère fortuné du fantôme. Ils arrivèrent devant la salle et le fantôme surgit devant eux. Le fantôme eut beau frapper Jean, ses efforts furent vains. Grâce à la tenue de Jean, le fantôme s'inclina. Il demanda gentiment ses vingt pièces d'or. Puis Bella lui dit :

-Voici l'argent que je t'ai promis et que je te dois.

Quand il reçut les pièces d'or, Jean s'extasia. Il put ainsi soigner son père.

Il retourna au château et demanda la princesse Bella en mariage.

Elle accepta et ils s'installèrent dans le royaume. Ils vécurent heureux, eurent beaucoup d'enfants et purent enfin porter des vêtements de toutes les couleurs.



## GONTRAN ET LA SORCIERE DU PUIITS

Il y a bien longtemps, là où l'on ne sait jamais ce qu'il se passe, vivait un orphelin de dix ans. Il avait été recueilli dans une triste demeure par une famille cruelle qui le maltraitait. Le petit garçon était devenu leur esclave. Il travaillait toute la journée. Malgré tout, comme il avait beaucoup d'imagination et était intelligent, il parvenait à être heureux.

Un jour, alors qu'il devait aller puiser de l'eau au puits, il remarqua que l'eau avait baissé. Il se pencha, mais il se pencha trop et tomba. Comme il ne savait pas nager, il coula jusqu'au fond. Il tenta de remonter à la surface, mais en vain. Tout à coup il entendit une voix, puis il sentit une main se saisir de son bras pour l'extraire du trou. Il se retrouva dans une grotte sombre, et devant lui, deux grands yeux jaunes le regardaient. Ils clignotaient dans le noir. Une voix douce se fit alors entendre, et la lumière se fit. Une gentille petite sorcière apparut.

-Bonjour petit garçon, alors on ne sait pas nager ? Heureusement que j'ai entendu un grand «plouf !» et que j'ai pu te sortir de là ! Je me présente : Pottagry. Que puis-je faire pour toi ? Mais au fait comment t'appelles-tu ?

-Je m'appelle Gontran, j'ai 10 ans et j'aimerais réaliser un vœu.

-Mais quel est ce vœu ? demanda intriguée Pottagry, de sa petite voix aigüe.

-Mon vœu le plus cher, dit-il à la sorcière, serait de retrouver ma vraie famille.

-Pourquoi n'as-tu pas de famille ? A quoi ressemble-t-elle ?

-Je souhaiterais qu'elle soit gentille, polie et qu'elle ne me maltraite pas.

Gontran venait de proposer son vœu à la sorcière et, tout à coup, son chat noir arriva et lui vola la baguette.

-Sale chat, rends-moi ma baguette, sinon je ne pourrai pas exaucer le vœu de ce pauvre petit garçon, lança Pottagry au chat.

Le chat nommé Diablo lui répondit :

-Il faudra que tu battes les deux plus puissants monstres du monde de la sorcellerie.

Gontran commença son chemin avec sa nouvelle amie, la sorcière Pottagry. Tout à coup, il entendit un bruit effrayant qui le fit sursauter. Il vit un monstre en guimauve. Il dit :

-Miam, miam, des enfants !

Soudain, Gontran monta sur le dos du monstre et commença à le manger avec délices. Au bout d'une heure, il finit son festin.

Brusquement, un autre monstre apparut. Mais il lui réserva le même sort, même s'il était plus robuste.

Tandis que la sorcière retrouva ses pouvoirs, elle pouvait exaucer le vœu de Gontran. Ils se rendirent chez eux et Gontran demanda à Pottagry de jeter un sort sur ses parents.

-«Voilà voilà la formule magique, tu vas faire avec moi : Dire ce que tu souhaites à l'envers se réalisera.»

C'est alors que la petite sorcière récita : Transformus Famillius et le petit garçon termina la formule d'un : dner am ellimaf ellitneg («rends ma famille gentille» à l'envers)

Mais comme rien ne se produisit, il ne surent pas si la formule avait fonctionné. Alors Gontran alla dans la salle à manger à la rencontre de ses parents adoptifs pour leur dire qu'il n'avait pas rapporté d'eau du puits.

Les parents répondirent : - «Mais où étais-tu passé ? On s'inquiétait pour toi.»

Surpris, il sursauta à cette nouveauté puis il leur expliqua sa chute et sa rencontre avec Pottagry. Mais il omit volontairement de parler du vœu.

Un peu plus tard, Gontran avait une idée qui lui trottait en tête. Il voulut faire un cadeau à la gentille petite sorcière pour la remercier. Grâce à son imagination et son habileté en menuiserie, il lui construisit un joli coffre pour ranger ses potions. De même étant plus heureux que jamais, il se lança dans la confection de meubles pour embellir la maison : il fit une commode pour la chambre, il sculpta des statues pour le jardin, il repeignit l'intérieur des pièces, etc.

Une fois la décoration de sa maison finie, il courut au puits avec la boîte qu'il avait faite pour Pottagry. Il entra dans la maison de celle-ci et dit :

« - Voilà, cette boîte est pour toi, tu pourras ranger toutes tes potions dedans. C'est moi qui l'ai fabriquée.

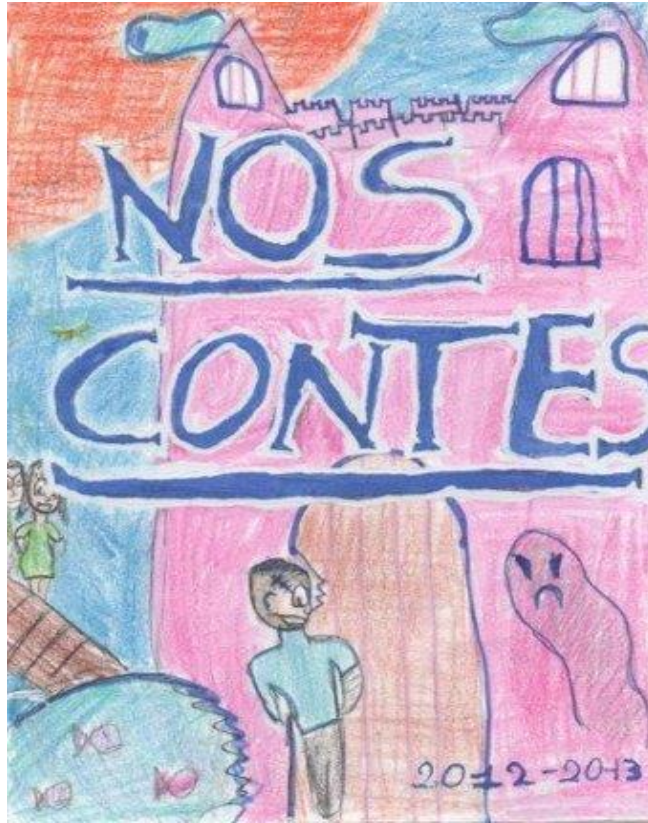
-Super, j'en avais besoin ! Merci beaucoup !

-Je l'ai faite, car grâce à toi, mes parents sont devenus gentils.»

Ils passèrent alors un bon moment ensemble, mais la nuit commençait à tomber et Gontran dut rentrer chez lui. Et ainsi, tous les jours, les parents de Gontran le chouchoutaient et lui, partait voir sa sorcière bien-aimée.

Un jour, Gontran et Pottagry décidèrent de se marier. Gontran construisit lui-même toute leur maison. Il fabriqua les meubles, les tables, les chaises...

Leur maison était magnifique et ils y vécurent de longues années, eurent des enfants et s'y sentirent bien jusqu'à leur mort.



### L'AVENTURE DE KIKOU

Tout a commencé après une dérive continentale. Après la formation du pays d'Algésunis, un petit garçon Kikou, surnommé Kikou le casse-cou, vivait avec sa famille (Mamadou, Zifou et Fouzia) en l'an 1789. Kikou était brun, métis et avec plein de bleus car il tombait tout le temps.

Un matin, Kikou se réveilla et n'aperçut plus sa famille. Inquiet, il partit à sa recherche dans la forêt. Sur sa route il croisa un paysan qui lui donna une loupe et une boussole. Il reprit sa route, se retourna pour le remercier, mais, il n'était plus là.

Surpris, l'enfant retourna sur ses traces et vit la boussole qui commençait à tourner de plus en plus vite. Intrigué, il aperçut aussi la loupe qui s'illuminait, un message apparut alors sur le verre :

«Je suis un paysan magicien et si tu veux retrouver ta famille, tu devras subir deux dangereuses épreuves. Il te faudra traverser une tempête de sable et quand tu l'auras affrontée, tu trouveras un nouveau message. Aie confiance en toi et bonne route.»

Sans tarder, Kikou s'aventura vers sa première épreuve. Sur son chemin, il croisa un guépard au regard étrange. Effrayé, il courut pendant des jours sans s'arrêter mais en tombant souvent. Enfin, un matin, il arriva devant un désert immense mais ne vit aucune tempête. Etonné et prudent, il commença à marcher et plus il avançait, plus le vent se levait. Bientôt, ce fut une véritable tempête et les yeux remplis de sable, l'enfant lutta. Il avait faim et soif car il n'avait ni mangé ni bu depuis des jours. Et soudain, face à lui, le magicien réapparut. Ayant repris espoir, l'enfant se précipita vers l'homme mais tout à coup, celui-ci disparut emportant la tempête avec lui. Kikou était stupéfié, sans voix et c'est alors que la loupe s'illumina de nouveau et qu'il put lire un autre message :

«Bravo, jeune homme, tu as réussi cette épreuve grâce à ta persévérance. La prochaine étape consistera à trouver la caverne de la montagne de cristal où se trouve ta famille.»

Courageusement Kikou se remit en route en quête de la caverne. Il porta son regard au loin et vit une chaîne de montagnes dont la plus haute brillait de mille feux. Sans perdre de temps, il se dirigea vers elle, pensant que la caverne s'y trouvait.

Après une marche longue et fatigante, il arriva au pied de cette montagne. Tout autour de lui, se trouvaient des arbres fruitiers et un grand potager. Kikou, affamé, n'eut plus qu'à tendre les mains pour se nourrir. Dès qu'il reprit des forces, Kikou commença à gravir la montagne. Arrivé en vue de la caverne, il revit le guépard au regard étrange qui en gardait l'entrée.

« - Comment je vais faire ? se lamenta kikou le casse cou. » Repensant aux objets que le magicien lui avait donnés, il prit sa loupe, la plaça de telle sorte que le soleil se reflète sur le verre afin d'éblouir le guépard. A sa grande surprise, une flamme jaillit et enflamma l'animal qui partit en fumée, laissant sur le sol les traces d'un message :

«Je te félicite Kikou car tu as encore réussi. Bientôt, tu retrouveras tes parents.»

L'enfant se précipita alors dans la caverne sombre...

Il fit trois pas, et soudain le sol s'effondra sous ses pieds. Il s'évanouit. Quand il se réveilla, il vit Mamadou, Zifou et Fouzia devant lui, prisonniers dans le cristal, immobiles comme des statues, derrière une grande grille toute rouillée. A ce même moment un cerbère apparut et lui dit :

-Je vois que tu es courageux, car tu es arrivé jusqu'ici. Je te félicite. Mais es-tu malin ? Pour le savoir je vais te poser une énigme, et alors tu pourras libérer ta famille.

-D'accord, répondit Kikou, impressionné.

Alors le cerbère prononça doucement l'énigme :

-«Je suis dans l'avion, mais pas dans le bateau, je suis dans la pomme mais pas dans la banane, je suis dans l'homme mais pas dans la femme.»

Kikou essaya de rassembler toutes ses forces et son esprit pour trouver une réponse. Un silence absolu régnait dans la caverne de cristal, son cœur battait fort. Soudain ses yeux s'éclairèrent ;

-A mon avis, cette énigme est en rapport avec une lettre ! Je pense donc à la lettre «O» !, s'exclama Kikou.

-Bravo Kikou, tu as bien répondu. Mais sauras-tu résoudre cette dernière énigme ?

Kikou fut bien obligé de se plier à cette dernière épreuve.

-«Je suis plus grand qu'un arbre mais je n'ai pas de graine et je ne pousse pas.»

Kikou réfléchit, il regarda autour de lui pour chercher des indices. Après un temps de réflexion, il annonça : «Une montagne !»

-Bravo tu as trouvé la réponse !

A ces mots, le cerbère disparut en fumée, laissant au sol une clé en cristal.



Heureux il s'empara de la clé. Il essaya d'ouvrir la serrure de la grille rouillée mais ce fût vain. Si près du but et désespéré, il jeta la clé et d'un coup le cristal se brisa libérant sa famille.

Il se précipita dans leur bras pour leur faire un câlin. Ils s'enlacèrent longuement et pleurèrent de joie. Kikou était à ce moment là, le plus heureux des enfants.

Puis le magicien apparut et les félicita. Il jeta ensuite un sort pour les ramener chez eux sans encombre.

Pour les retrouvailles, le village organisa une fête en l'honneur de Kikou qu'on surnommait désormais «Kikou sauve tout !»

Les villageois se rappelèrent qu'il ne faut jamais juger sur les apparences et Kikou prouva à tous qu'avec bravoure et détermination tout est possible.



ECOLE NOTRE DAME, LOUVIERS : CLASSE CM2 DE MOULIN  
NADÈGE

ECOLE SAINT-CHARLES DE SERIN, LYON : CLASSE CM2 DE  
LENORMAND PERRINE

ECOLE GABRIEL DESHAYES, AURAY : CLASSE CM2 DE PERRIEN  
ROZENN

ECOLE APRAXINE, NICE : CLASSE CM2 DE DAUMAS EVELYNE

ÉCOLE SAINTE-ANNE, FEUGAROLLES : CLASSE CM DE  
DEVILLEPOIX EMMANUEL

# GROUPE ORANGE

## LA MALEDICTION DU CRANE DE CRISTAL

Il était une fois, un jeune garçon prénommé Elliott. Comme il était très pauvre, il vivait dans une cabane à la campagne avec son père, ses deux petits frères (les jumeaux Brandon et Jason) et sa belle-mère qui le maltraitait car ce n'était pas son fils. Son seul ami était son chien Big Red.

Un jour, Elliot part à la ville avec son fidèle compagnon pour vendre les produits de ses récoltes. En effet, il aimerait rapporter un peu d'argent pour sa famille qui vit dans la misère.

Après un long chemin, le jeune garçon arrive dans la ville de Ramegies. Cette ville était située à côté de la plus haute montagne du pays. Elle était entourée d'une muraille en or. Elle possédait beaucoup de richesses et de trésors. Parmi ces trésors, le célèbre crâne de cristal, prétendu maléfique, qui avait été volé par la famille de bandits Braillon et appartenait à la ville de Ramegies il y a 200 ans.

Elliot installe ses légumes au marché de la grand' place. Après avoir vendu quelques tomates, un vieillard s'approche et lui raconte l'histoire du crâne de cristal. Ce vieil homme prétend que celui qui le ramènera au seigneur de Ramegies deviendra riche.

Elliot veut tenter l'aventure ! Le vieillard lui donne une carte et une cape d'invisibilité. A lui d'affronter tous les dangers...

Le lendemain, quand Elliot sort de Ramegies, il consulte la carte et remarque qu'il n'en a qu'une partie, où figure une grande forêt. Il décide de se diriger vers celle-ci. Arrivé à l'orée de la forêt, il y entre, et là il entend des bruits inquiétants ; il se retourne vers les bruits : il ne savait pas qu'une chimère habitait cette forêt ! Celle-ci a une tête de lion, un corps de chèvre, une queue de serpent et crache des flammes ! Heureusement, grâce à sa cape d'invisibilité, il arrive à passer la forêt sans trop de problèmes.

Un peu plus loin, il voit une grotte. Il entre et voit un vieillard qui protège un passage secret.

«C'est là !» se dit Elliot.

Mais le vieillard, qui n'était autre que celui qu'il avait déjà rencontré au marché la veille, lui rétorque :

-Si tu réponds à mon énigme, je te donnerai l'autre partie de la carte et tu pourras emprunter le passage secret. Voici l'énigme du sphinx : « Au matin de ma vie j'ai quatre pattes ; à midi j'en ai deux et le soir j'en ai trois. Qui suis-je ?»

Elliot réfléchit un instant et répond en s'écriant :

-Je sais ! C'est l'Homme ! Il marche à quatre pattes quand il est bébé, adulte il marche sur ses deux jambes et vieux il utilise sa canne qui fait sa troisième patte ! Ma grand-mère me l'avait dit quand j'étais petit ! Vous ne m'aurez pas comme ça, rigole le jeune homme.

-Bravo ! Voilà l'autre moitié de la carte ! Tu peux prendre le passage secret.

Un peu épuisé mais fier de lui, Elliot entre dans le passage secret où descend un sombre escalier. En bas, il sent la fraîcheur d'une rivière. Il consulte sa carte qui lui conseille de traverser et de longer la rivière en suivant le courant jusqu'à une cascade, ce qu'il fait.

Plus loin, un grand bruit lui fait savoir que la cascade est proche. Une fois arrivé, que distingue-t-il justement derrière cette cascade ? Le crâne de cristal !

Et c'est à ce moment précis qu'apparaissent deux monstres : la Chimère de la forêt accompagnée d'un Centaure ailé. Tous deux décident de récupérer le crâne de cristal, qu'Eliott vient à peine de saisir entre ses mains. Ils foncent alors vers le jeune garçon, qui laisse tomber le crâne à terre. Le crâne se brise et laisse entrevoir un magnifique diamant, que les deux monstres s'empressent de récupérer.

Mais Big Red arrive à la rescousse et se lance contre la Chimère.

Pendant ce temps, Eliott ramasse un bout de bois par terre et l'assomme. Le chien part ensuite à la poursuite du Centaure qui s'est emparé du diamant et tente de fuir.

Dans sa course, il perd le diamant qu'Eliott récupère alors. Puis le jeune garçon dirige alors la pierre précieuse en direction du Centaure qui, ébloui par sa forte luminosité, est aveuglé et tombe à terre. C'est le moment que choisit Big Red pour mordre l'aile du Centaure et le blesser.

Au même moment, la Chimère reprend ses esprits et se lance contre Eliott et Big Red. Elle réussit à saisir la patte du chien, qui s'écroule.

Le combat continue ainsi pendant un long moment, puis, à bout de forces, la Chimère se met alors à parler et dit :

«C'est bon, vous avez gagné !»

Tous alors s'arrêtent et Eliott, stupéfait, répond :

«Mais tu parles ? C'est incroyable !!!!!»

-Oui je parle et c'est grâce à toi, dit la chimère, car en brisant le crâne de cristal, tu as levé la malédiction qui pesait sur mon frère Pierre et moi.

-Comment ? Quelle malédiction ? demande Eliott.

-Il y 200 ans, nous avons volé le crâne de cristal. Nous étions très pauvres et nous avons pensé le restituer au Seigneur de l'époque contre une récompense. Nous avons été bien punis car nous avons été transformés en d'horribles créatures prêtes à tout pour défendre ce crâne de cristal. Seul le diamant que tu as entre les mains peut nous rendre notre apparence humaine.

-Qu'est-ce qui me dit que tu ne me tends pas un piège ? s'exclama le garçon.

-Si quelqu'un t'a tendu un piège ce n'est pas moi, c'est le vieil homme qui voulait que tu nous affrontes à sa place pour récupérer le crâne de cristal, lui confie la chimère. Il voulait pouvoir ramener le diamant lui-même et ainsi avoir les faveurs du Seigneur de Ramegies.

-Et qui me dit que tu ne me mens pas toi aussi, répond Eliott méfiant.

-Regarde derrière toi, dit une voix derrière lui et tu verras que nous disons vrai.

Eliott se retourne et voit alors un jeune homme brun, modestement vêtu, qui se relève péniblement. Son bras saigne un peu, là où Big Red l'a mordu. En effet lorsque dans le combat le jeune garçon a dirigé son diamant sur le Centaure, celui-ci étourdi est tombé à terre. Mais en revenant à lui, ce dernier vient de constater qu'il a repris son apparence humaine. Le chien, méfiant le surveille à distance.

-Aie confiance, nous ne te voulons aucun mal supplie la chimère. Libère-moi aussi !

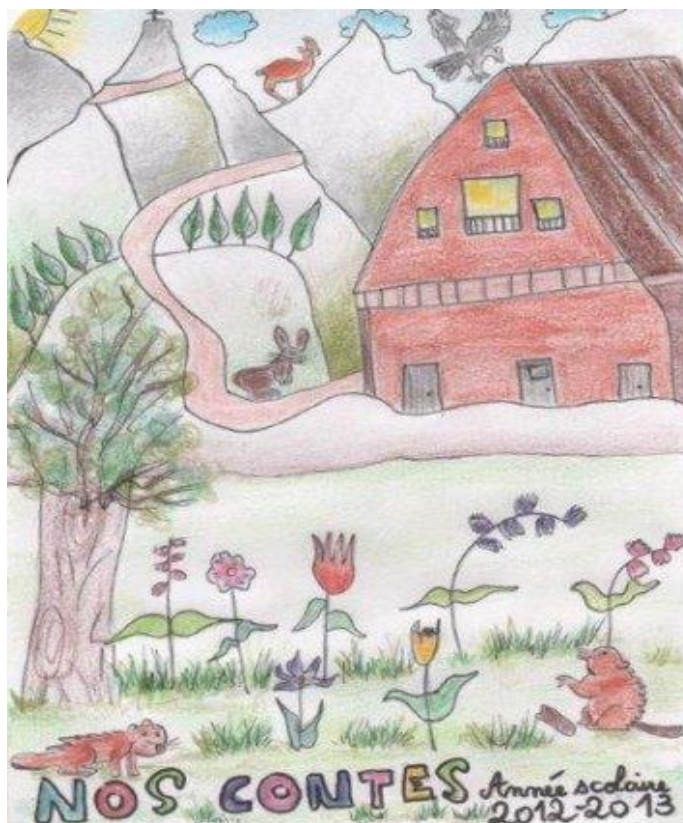
Touché par ces mots, Eliott alors dirige le diamant vers la créature qui se métamorphose en une jeune fille aussi brune que son frère.

-Voici ma sœur, Anne dit Pierre. Nous te remercions de nous avoir sauvés du sort qui nous tenait prisonniers. Tu vas pouvoir maintenant ramener le diamant à son propriétaire.

-Qu'allez-vous devenir ? interroge le jeune garçon. Votre famille, tous ceux que vous connaissiez ont disparu. Qu'en penses-tu mon chien ? On ne peut pas les laisser n'est-ce pas ?

Big Red se met à aboyer joyeusement en tournant autour des deux jeunes gens. Alors qu'Anne soupire, son frère hausse les épaules ne sachant que répondre. Eliott décide de les emmener avec lui. C'est ainsi qu'accompagné de ses nouveaux amis et de son fidèle compagnon à quatre pattes, il prend le chemin de Ramegies. Arrivé au château de la ville, il remet le diamant au Seigneur qui tient la promesse faite.

Depuis lors, Pierre et sa sœur gèrent les terres du domaine seigneurial. Quant à Eliott et sa famille, ils vivent riches et heureux sans crainte du lendemain.



## LE MEDAILLON

Il était une fois un petit garçon d'une dizaine d'années qui s'appelait Max. Abandonné tout petit dans une grange, il fut recueilli par un couple de vieux fermiers qui n'avaient jamais eu d'enfant. La seule trace de son identité était un médaillon à l'intérieur duquel il y avait le portrait d'une femme et des initiales.

Souvent le soir, dans sa chambre, il ouvrait son médaillon. Celui-ci, dans l'obscurité, s'illuminait alors, laissant apparaître le visage de celle qu'il imaginait être sa mère.

Choyé par les fermiers, le petit garçon était d'un naturel joyeux mais sous son air insouciant la tristesse l'envahissait parfois. Son seul ami et confident était un petit coq nommé Tartempion ; il lui confiait alors son désir de retrouver ses parents.

Un jour, alors qu'il était en train de descendre les escaliers, il se prit les pieds dans ses lacets et tomba. Il brisa son médaillon en verre doré. Il ramassa les morceaux et la photo, et partit en pleurant dans sa chambre. C'est alors qu'il retourna la photo et vit une adresse : «19, rue des Ecoliers, Dijon» et un prénom: «Valentine». Malheureusement, à force de manipuler la photo, l'encre commençait à s'effacer et l'adresse devenait de plus en plus difficile à lire.

Max comprit qu'il devait se rendre au plus vite à cette adresse pour découvrir qui était cette «Valentine», et si elle vivait encore là.

Il décida d'aller trouver ses parents adoptifs pour leur demander s'il pouvait se rendre à l'adresse indiquée au dos de la photo, car il pensait que c'était peut-être sa mère. Mais ils refusèrent car ils avaient peur de le perdre.

Bien décidé à savoir qui était cette femme, il s'enfuit à la nuit tombée par la fenêtre de sa chambre, emportant avec lui la précieuse photo ainsi qu'une carte pour se guider, sans oublier son ami Tartempion.

Il s'enfonça dans la forêt profonde et se trouva alors face à un Troll, qui ne semblait pas apprécier la présence de ce petit homme sur son territoire.

Le troll avait la peau verte avec pleins de petites tâches bleues sur le visage. Il portait un chapeau de sorcier d'où sortaient ses grandes oreilles pendantes. Il avait deux yeux rouges dont l'un était plus grand que l'autre. Sa barbe était longue et blanche avec plein de petites bêtes à l'intérieur.



Le troll était petit et gros, son haleine fétide. L'odeur qui se dégageait du nain était pestilentielle. La bête demanda à Max et Tartempion ce qu'ils faisaient sur son territoire.

«- Je veux aller à Dijon pour retrouver Valentine qui est peut-être ma mère .

-Qu'est-qui me prouve que tu dis la vérité ? rétorqua l'animal.

-C'est la vérité caqueta Tartempion en montrant le médaillon que le nain regarda avec attention.

-Je peux t'aider. Mais il va faire nuit ; donc vous allez venir à la maison manger et dormir et vous repartirez demain matin. Je vous montrerai le chemin.

-J'accepte avec grand plaisir, mais au fait comment t'appelles-tu ? dit Max.

-Je me nomme Nalik mais tout le monde m'appelle Glouton»

Après une longue marche, les trois compagnons arrivèrent à la demeure de Glouton. Ils se restaurèrent et allèrent se coucher de bonne heure car le lendemain ils avaient encore beaucoup de trajet à parcourir.

C'est Tartempion qui réveilla tout le monde à l'aube : «Cocorico !»

Après un copieux petit déjeuner (surtout pour Glouton) les trois compères se mirent en route. Mais, sur la route de Dijon, Max regarda dans sa poche et stupeur, le médaillon en or contenant la photo de Valentine ainsi que son adresse avait disparu !

Glouton déclara «Nous allons retourner sur nos pas et nous le verrons briller par terre». Max et Tartempion cherchèrent l'objet sur le chemin. Glouton en profita pour s'enfuir comme un voleur en courant dans les sous-bois.

En effet, dans la nuit, Nalik avait volé le médaillon en pénétrant sans bruit dans la chambre de Max et Tartempion. Maintenant il venait de les perdre dans les bois !

Max et Tartempion étaient bel et bien égarés dans la forêt et en plus ils n'avaient plus le médaillon. Les deux héros étaient profondément tristes et en pleine détresse...

Max et Tartempion marchèrent un petit moment dans la forêt. C'est alors que Tartempion remarqua une étrange flèche au sol, dessinée à l'aide de feuilles. Il alerta Max :

«-Max, regarde ! Suivons cette flèche qui nous mènera peut-être à Dijon !

-Tu as raison, suivons la. Espérons seulement que ce n'est pas un piège...»

C'était en fait le Troll qui malgré sa fuite avait souhaité leur laisser des indices.

Ils arrivèrent un peu plus tard devant un grand champignon qui avait l'air habité. Ils regardèrent discrètement par la fenêtre et aperçurent un vieillard. Ils toquèrent à la porte d'entrée et le vieil homme, surpris mais heureux d'avoir de la visite, les accueillit chaleureusement.

«-Entrez ! Venez vous restaurer et boire une boisson chaude. Mais dites-moi : que faites vous là, abandonnés dans cette forêt ?

-Je m'appelle Max et voici mon ami Tartempion, répondit Max en montrant le coq. Je suis orphelin. Je voulais aller à Dijon pour retrouver une certaine Valentine qui pourrait être ma mère, mais un Troll m'a volé mon médaillon avec l'adresse et la photo de cette personne.

-Te rappelles-tu de l'adresse ? Je crois bien que je connais cette Valentine et que je pourrais t'aider à la retrouver...

Je me souviens du nom de la rue, c'est la rue des écoliers, mais j'ai oublié le numéro.»

Le vieillard se leva alors et alla chercher une photo. Il la montra à Max et lui demanda :

«Ce portrait ressemble-t-il à celui que tu as perdu »

Max reconnut Valentine, retourna la photo, vit l'adresse et s'écria :

«Mais oui ! C'est elle ! Comment la connaissez-vous ?

-Et bien j'étais son professeur il y a quelques années, répondit le vieil homme. D'ailleurs, je connais des choses sur cette Valentine qui pourraient t'intéresser : il y a environ 10 ans, Valentine a eu un enfant qui s'est mystérieusement fait enlever. Et ce n'est pas tout : la même année, son mari a reçu un sort qui l'a transformé en étrange créature et on ne l'a plus jamais revu. Certains disent qu'il se serait réfugié dans la forêt... Depuis ce jour, elle reste chez elle et pleure parfois des journées entières. Je connais bien la ville de Dijon, je peux t'accompagner à cette adresse si tu le souhaites.»

Max accepta avec joie et espoir cette invitation. Peut-être allait-il enfin retrouver ses vrais parents ?

Après un long périple à travers la forêt et la ville de Dijon, ils arrivèrent enfin au 19 de la rue des écoliers et Max s'avança, anxieux et ému, pour frapper à la porte.

Après un temps d'hésitation, Max Frappa à la porte. Une vieille dame lui ouvrit.

-Bonjour, qui êtes-vous ? demanda-t-elle d'une voix sèche.

-Je m'appelle Max. Je veux voir Valentine, répondit le jeune garçon avec force.

-Que viens-tu faire ici jeune homme ? Je ne t'ai jamais vu dans le coin ! questionna la dame.

Soudain, une voix fluette s'éleva d'une pièce au fond du couloir.

-S'il veut me parler, amenez-le moi, au lieu de la questionner comme si vous étiez policier !

A ce moment, une jeune femme apparut sur le seuil.

-Mais Madame..., commença à dire la vieille femme qui semblait être sa servante.

-Chut ! Que voulais-tu me dire mon enfant ?

-Euh... hésita Max, impressionné par l'apparition de cette dame aux longs cheveux bruns et aux yeux verts en amande.

Il observait ses vêtements. Sa magnifique robe bleu marine allait parfaitement avec sa fine taille et ses bijoux. Il respirait l'odeur fleurie de son parfum. Mais Tartempion stoppa sa méditation par un «cot, cot, codec» retentissant !

-Qu'il est mignon ! Il est à toi ? demanda la jeune dame.

-Oui, dit Max qui avait retrouvé un peu d'assurance.

-Entre, dehors il fait froid. Et toi, Lisa, va nous préparer du chocolat chaud.

Max entra et fut émerveillé.

Le salon était décoré avec goût. Des miroirs reflétaient les rayons du soleil

qui passaient à travers la fenêtre. Les fauteuils étaient recouverts de tissu doré en soie. Une jolie table en bois sculpté trônait au centre de la pièce.

Max n'était pas habitué à ce luxe, lui qui vivait chez des fermiers. Il s'assit.

-Alors, que voulais-tu me dire ? reprit la dame.

-Je vais vous expliquer, dit le garçon.

Il lui fit alors le récit de toute son aventure.

-Comment était ce médaillon ? demanda-t-elle.

-En or avec à l'intérieur une photo de femme qui vous ressemble très fort... Et derrière la photo, il y avait votre adresse.

A cet instant, Valentine, car c'était bien elle, fondit en larmes.

-Mon fils portait ce médaillon avant d'être enlevé ! Es-tu mon fils ? Es-tu mon fils ?, répéta-t-elle. Mon fils avait une tache de naissance sur son oreille.

Tout en prononçant ses mots, elle s'approcha de Max et vit sur son oreille cette fameuse tache. D'un regard, ils comprirent et se jetèrent dans les bras l'un de l'autre. Après une longue étreinte, ils se séparèrent et Max posa la question qui le hantait.

-Qui est mon père ?

-Ton père s'appelle Nalik, répondit-elle.

-Nalik, mais je l'ai rencontré ! dit Max furieux.

-Malheureusement, il a été transformé en gnome par une sorcière après ta disparition. Il n'a pas supporté ce sort et s'est enfui. Je ne l'ai plus jamais revu !

C'est alors que quelqu'un frappa à la porte. Lisa alla ouvrir, tourna la poignée, poussa un grand cri et s'écroula au sol. Valentine et Max accoururent et restèrent stupéfaits en voyant qui apparaissait dans l'entrebâillement de la porte ! Nalik !

Le gnome avait peur de la vengeance de Max et peur de la réaction de Valentine car il l'avait abandonnée.

Il tenta de parler.

-Valentine, pourras-tu me pardonner un jour ?

Chaque seconde depuis que je t'ai quittée, je n'ai cessé de penser à toi ! Et toi, mon garçon, je sais maintenant que tu es mon fils. J'ai pris le médaillon car j'avais reconnu la photo et c'était mon seul espoir de retrouver mon amour perdu. Peux-tu aussi me pardonner. Toi aussi, j'ai rêvé chaque nuit de te serrer dans mes bras !

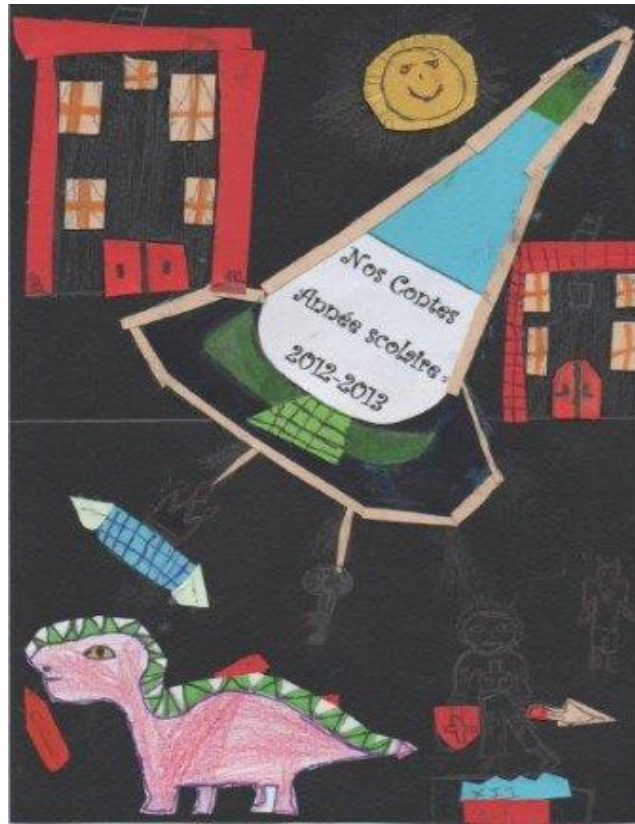
Ils restèrent tous les trois un moment à se regarder, les larmes dans les yeux et ne croyant pas à ce qui venait de se produire. Puis, d'un seul élan, ils se serrèrent très fort. Une chose incroyable arriva alors : une lumière blanche éblouissante les entoura de sa clarté, des étincelles crépitèrent, de la fumée jaillit et une musique étrange retentit. Après ce moment magique, ils se regardèrent, et – oh stupeur ! – le gnome était redevenu un humain !

-Papa !, hurla de joie Max.

-Nalik !, hurla de joie Valentine.

Ils étaient enfin réunis !

Max alla prévenir les fermiers et retourna les voir très souvent car ils avaient été bons pour lui. Avec ses vrais parents, et son coq, ils vécurent heureux ensemble pendant très très très longtemps.



## LE LOUP, LA SORCIERE ET L'ORPHELIN

Il était une fois un petit garçon prénommé Jules.

Il avait quitté l'orphelinat, dans lequel il avait été accueilli dès sa naissance, parce que ses copains se moquaient de lui.

Un jour il décida qu'il était capable de se débrouiller tout seul, et il partit vivre dans la forêt.

Une nuit, alors qu'il faisait froid et humide car il pleuvait depuis trois jours, c'est à dire depuis la fugue de l'orphelinat « les pierres grises », Jules entendit des loups hurler à la mort, plus que le froid, la peur lui glaça le sang.

A son arrivée dans la forêt, il s'était bien construit une cabane à la cime d'un hêtre duquel il pouvait voir le village voisin de Naîtreville, mais cet abri de fortune ne le protégeait guère du climat hostile de cette fin d'automne.

Jules aperçut grâce à la lumière reflétée par la pleine lune, une meute de loups affamée se dirigeant vers lui.

L'enfant angoissa. Il pensa à ses parents qu'il ne connaissait pas mais qu'il voulait retrouver, et aussi aux moqueries qu'il subissait à l'orphelinat.

Les autres garçons se moquaient de lui car il n'avait que quatre doigts à chaque main. C'était une maladie génétique héritée de son père, cet homme qu'il n'avait jamais connu.

Les loups approchaient, ils avaient repéré l'enfant perché sur son arbre.

Comment allait-il leur échapper ?

Il n'y avait plus Marceau, son seul ami, qui était grand et fort et qui le protégeait des autres à l'orphelinat.

Les bêtes féroces arrivèrent au pied de son arbre...

Jules sentit sa vue se brouiller. La peur était trop forte. Sans s'en rendre compte, il glissa de l'arbre, évanoui. Lorsqu'il ouvrit les yeux, la meute avait disparu ! Il ne restait plus qu'un grand loup gris qui l'observait.

L'enfant eut un mouvement de recul.

-Ne t'inquiète pas, je ne te veux pas de mal ! le rassura le loup. Tu ne te souviens pas de moi ? ajouta-t-il.

Jules le regarda attentivement cherchant dans sa mémoire. Soudain deux visions fugitives lui traversèrent l'esprit : d'abord il vit un jeune couple avec un bébé marchant dans une forêt puis il vit un grand loup s'éloignant de l'orphelinat.

Le loup, voyant l'expression de Jules lui dit : « Je vais te raconter maintenant ce qui t'est arrivé car je pense que tu es prêt à l'entendre ». Le jeune garçon conscient de la gravité du moment resta silencieux.

-Tu dois d'abord savoir que tes parents t'aimaient beaucoup, lui dit le loup, mais ils ont été obligés de t'abandonner pour te protéger. C'est à moi qu'ils t'ont confié. Je devais te porter à l'orphelinat pour qu'aucun lien n'existe avec eux. Depuis je veille sur toi de loin.

-Mais pourquoi tous ces secrets ? Interrogea l'enfant.

-Il faut que tu saches que tu possèdes des pouvoirs dont on peut être jaloux, précisa le loup.

-Comment ! J'ai des pouvoirs, moi ! s'exclama Jules tout étonné.

-N'as-tu pas en ta possession depuis toujours un objet dont tu ne connais pas l'origine ?

-En effet je garde précieusement une pierre mais je ne sais pas trop pourquoi... dit-il perplexe.

-Depuis ta naissance, une sorcière malfaisante te recherche. Elle a menacé tes parents de t'enlever. Tu es un danger pour elle car toi seul peut annuler ses pouvoirs. Cette pierre est un talisman qui t'aidera à la combattre.

-Et d'où vient cette pierre ? demanda Jules.

-Elle a été confiée à ta maman par sa propre mère, répondit le loup. Elle devait revenir au premier garçon à naître dans la lignée. Et ce garçon, c'est toi.

Jules monta alors dans sa cabane pour récupérer l'objet précieux.

Lorsqu'il redescendit, le loup avait disparu. Il resta interloqué se demandant s'il avait rêvé. Il serra plus fort la pierre au creux de sa main et sentit alors une grande force le gagner. Il allait retrouver ses parents coûte que coûte et la sorcière n'avait qu'à bien se tenir.

Tout à coup, derrière lui il y eut un craquement...

Jules se retourna rapidement pour voir s'il y avait quelqu'un... Mais rien, à part une énorme fissure dans le sol. Alors aussi vivement, il se retourna à nouveau et eut une vision horrible : la sorcière était là, dressée devant lui.



Elle était d'une laideur repoussante. Son visage ridé comportait une verrue à gauche de son long nez crochu. Ses yeux rougeâtres lui donnaient un regard perçant et menaçant. Avec ses cheveux noirs ébouriffés et drus, elle paraissait totalement folle. Folle de rage et de haine. Dans sa main droite, elle tenait un sceptre sculpté de serpents. En haut de ce sceptre, il manquait visiblement un élément pour compléter un espace vide.

En une fraction de secondes, Jules comprit ce qui manquait à ce sceptre : son talisman !

-Je suis la sorcière Vipéra ! Si tu ne me donnes pas ta pierre précieuse, je tue tes parents ! vociféra l'hideuse sorcière.

-Je ne vous la donnerai pas ! répondit Jules avec conviction. C'est tout ce qui me reste de mes parents et ils sont déjà morts malheureusement...

-Ah, ah, ah ! répondit Vipéra. C'est ce que tu crois !

-Comment ça ? Que voulez-vous dire ? interrogea le jeune garçon.

-Je vais t'apprendre un secret qui va bouleverser ta vie espèce de gosse idiot. Tes parents, je les ai ensorcelés et faits prisonniers car ils avaient de grands pouvoirs. Des pouvoirs qui leur permettaient de faire le bien autour d'eux. Et le bien, je déteste ça ! Mais, ils ont eu le temps de te déposer à l'orphelinat auparavant. Les loups sont tes amis et t'ont toujours protégé ! Si tu n'avais pas été aussi stupide et que tu n'étais pas sorti de l'orphelinat... Ah, ah, ah ! Jamais, je n'aurais pu te reprendre cet objet.

-Quoi ? Mes parents sont vivants ! C'est extraordinaire ! Et vous avez eu tort de me le dire car cette joie me donne de l'espoir et de la force. Je suis prêt à tout pour les retrouver et les délivrer. Je vous combattrai ! Et je vaincrai !

-Ca suffit tout ton charabia stupide ! Donne-moi ta pierre tout de suite ! hurla Vipéra.

-Jamais, jamais ! rétorqua Jules.

-Sois maudit, sale gamin ! répliqua la sorcière.

A cet instant, Vipéra leva les bras, agita son sceptre en traçant de grands cercles autour de sa tête et prononça une formule magique incompréhensible. L'effet fut immédiat, Jules était pétrifié ! Elle en profita pour lui voler son talisman et s'enfuit par la fissure du sol.

Ce qu'elle ignorait c'est que le loup gris avait assisté à la scène depuis quelques minutes. Il la poursuivit à vive allure. Cet animal était particulièrement puissant et ne tarda pas à la rattraper. Il sauta sur elle et planta ses crocs dans son cou pour l'immobiliser. Le choc lui fit lâcher la précieuse pierre et annula en même temps le sort jeté sur Jules. Le loup récupéra le talisman, remonta le gouffre de la fissure et alla chercher son protégé. Jules s'était déjà approché du trou et courait en sa direction.

-Suis-moi Jules ! dit le loup. Le passage est libre maintenant ! C'est dans ce monde sous terre que nous allons retrouver tes parents !

En redescendant la fissure, ils repassèrent devant la sorcière et lui prirent le sceptre au passage. Ils arrivèrent ensuite dans un passage étroit. Jules et le loup suivirent d'étranges couloirs bordés de cachots et de prisons. Jules dit :

-J'ai un peu peur, il fait tellement noir et froid ici ! Et tous ces squelettes qui nous entourent !

-C'est vrai, il faut faire attention, répondit le loup.

Et ils s'engouffrèrent encore un peu plus dans le passage obscur.

Tout à coup, un serpent leur barra la route.

-Ssssss ! Je vous attendais ! leur dit-il.

-Laisse-nous passer ! répliqua Jules.

-Pas si vite, siffla le serpent. Si vous répondez à mes questions, je vous laisserai le passage libre.

-D'accord, nous allons répondre à tes questions et ainsi nous pourrions retrouver mes parents.

-Voilà mon énigme, dit le serpent. Nous sommes sœurs, aussi fragiles que les ailes du papillon mais ensemble nous pouvons faire disparaître le monde. Qui sommes-nous ?

Après quelques minutes de réflexion, Jules s'écria :

-Les paupières ! Car si on ferme les yeux on ne peut plus voir le monde qui nous entoure !

-Très bien ! répondit le serpent. Maintenant, va sur cet échiquier et monte uniquement sur les lettres de ta réponse. Fais bien attention !

Jules et son compagnon se rendirent sur l'échiquier et posèrent les pieds sur les lettres désirées. Quand ils furent sur le S, la dernière grille qui leur barrait la route s'ouvrit devant eux.

Ils arrivèrent bientôt devant une porte en bien mauvais état et ils toquèrent : personne ne leur ouvrit. Ils regardèrent par la fenêtre et virent des personnes qui avaient toutes l'air hypnotisées. Certains transportaient des bœufs rouges de sang. D'autres manipulaient des vessies de porc, des tripes de chauve-souris, du cerveau de mouette, du venin de serpents et plein d'autres choses visqueuses. Ils étaient au repère de la sorcière Vipéra, qui avait ensorcelé toutes ces personnes pour en faire ses esclaves !

Jules ouvrit doucement la porte et ils entrèrent. Là, le loup reconnut les parents du jeune garçon.

Très vite, Jules mit sa pierre sur le sceptre de la sorcière et délivra ses parents et tous les autres prisonniers de leur ensorcellement. Les parents de Jules s'écrièrent :

-Marceau ! Que fais-tu là ? Tu as réussi à nous sauver !

-Non, c'est votre fils qui a tout fait, répondit le loup.

-Marceau ? Tu es un loup ? ! s'exclama Jules.

Le loup se transforma alors en un jeune garçon que Jules connaissait bien.

-Oui. Vois-tu, c'est moi qui veillais sur toi à l'orphelinat, répondit Marceau.

-Notre fils ! Tu es là ! Nous t'avons enfin retrouvé ! dirent avec joie les parents de Jules en le prenant dans leurs bras.

Jules et Marceau racontèrent alors toutes leurs aventures dans les moindres détails.

Les parents de Jules voulaient remonter à la surface mais ils avaient encore peur de la sorcière. Jules leur expliqua qu'elle était endormie à son tour et qu'ils n'avaient rien à craindre pour l'instant.

Avant de remonter, ils transformèrent tous les objets de la sorcière en jouets pour les enfants de l'orphelinat. Une fois à la surface, ils transformèrent la sorcière en une jeune et gentille personne qui ne voulait maintenant faire que le bien autour d'elle. Jules lui demanda :

-Que veux-tu faire maintenant ?

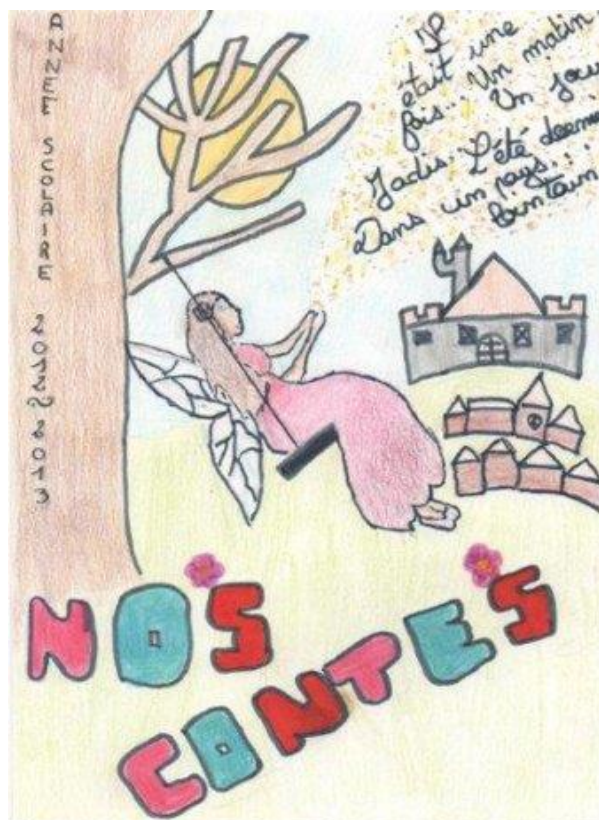
-J'aimerais devenir bénévole dans ton ancien orphelinat et m'occuper de tous ces enfants qui ont besoin d'amour, répondit la sorcière.

Jules demanda ensuite à Marceau ce qu'il allait faire maintenant.

-Je ne sais pas, répondit celui-ci.

-Tu n'as qu'à venir avec nous, lui dirent les parents de Jules.

Sur ces paroles, ils emmenèrent la nouvelle bénévole à l'orphelinat et s'installèrent non loin de là. Ils y vécurent tous très heureux jusqu'à la fin de leur vie.



## LA STATUE SACREE

Il n'y a pas si longtemps, un explorateur nommé Luke vivait sur une île déserte. Il était accompagné de ses enfants, Emmie et Benjamin, et de son chien Rex.

Cela faisait maintenant deux ans qu'il était sur cette île où il se reposait de ses précédentes expéditions dans le monde. Il avait déjà visité de nombreuses cités perdues, traversé les océans, exploré les forêts et les montagnes, affronté plusieurs tempêtes et échappé aux éruptions de bien des volcans.

L'île où habitaient Luke et ses enfants s'appelait «L'île de la Peur». Elle se trouvait en plein milieu de l'océan. C'est un aviateur qui l'avait baptisée ainsi quand il avait remarqué qu'elle avait la forme d'un crâne lors d'un vol dans le secteur. Au milieu de ce «crâne» se trouvaient deux cratères de volcans remplis de lave qui en formaient les yeux. L'île était grande, remplie de sables mouvants et ses plages étaient rocheuses et peu sablées, ce qui permettait à Luke d'avoir peu de visites et de goûter pleinement à la tranquillité qu'il recherchait.

La maison de Luke et ses enfants était en bois ; ils l'avaient construite dans les branches de l'arbre sacré, le plus grand de la forêt. On le surnommait «l'arbre maison». Luke avait confectionné un ascenseur en utilisant une grande caisse qu'il avait accrochée à une liane et qu'il faisait monter et descendre grâce à une poulie. Leur maison était ainsi perchée afin d'être protégée des éventuels ennemis, de la marée haute et des animaux sauvages.

Luke était musclé et de taille imposante ; ses yeux étaient noirs comme l'ébène, il était brun et adorait prendre des risques. Il ne se séparait jamais de son précieux équipement qu'il transportait dans son sac à dos : un poignard, une corde, des jumelles, un couteau suisse, une boussole, une lampe de poche, un petit carnet et un talkie-walkie.

Un beau matin, alors qu'il était en train de pêcher le petit déjeuner, une bouteille avec un message s'échoua sur la plage ensoleillée.

Intrigué, il la ramassa et appela ses enfants. Aussitôt Emmie et Benjamin accoururent suivi de Rex, en voyant ce que leur père agitait au dessus de sa tête.

-Qu'est-ce que c'est ? dit Benjamin curieux. Ouvre-vite, j'ai hâte de voir ce que c'est !

-Du calme, du calme ! répondit Luke en ouvrant la bouteille.

Il prit le message et le déroula sous les yeux de ses enfants impatients. Surpris de ce qu'il lisait, il laissa échapper un juron.

-Voyons, papa, il ne faut pas jurer! s'exclama Emmie, taquine, en lui prenant le message des mains.

Ses yeux s'écarquillèrent à la lecture du texte.

-Oh ! Vous pourriez me dire ce que ça raconte tout de même, râla Benjamin.

Alors sa sœur commença à lire à haute voix : « Moi, Hanoka, chef de la tribu des Tapakawacs, je demande de l'aide pour sauver ma fille Mahina qui a été enlevée par la tribu des Bacasous. En échange de ma fille, ils exigent une statue aux pouvoirs fabuleux qui nous vient de nos ancêtres. Mais je ne dois pas m'en séparer car cela amènerait la malédiction sur notre tribu.

-Il faut faire quelque chose, Papa, il faut la sauver, s'écria Benjamin.

-Tu as raison, fiston, il faut y aller. Mais on ne peut pas improviser. Réfléchissons... répondit son père.

A cet instant précis, apparut à leurs côtés un homme à l'allure imposante et dont le visage portait des signes tribaux. Luke et ses enfants le regardèrent stupéfaits.

-N'ayez crainte, je ne vous veux pas de mal, leur dit l'homme. Je suis Rabaca, le sorcier de la tribu des Tapakawacs. Nous avons écrit ce message sachant que vous êtes le seul capable de délivrer la fille de notre grand chef.

-Mais pourquoi moi ? demanda Luke étonné.

Le sorcier lui répondit qu'il avait fait un rêve prémonitoire où il le voyait affronter les Bacasous et sauver la jeune fille. Il continua en disant que s'il ramenait Mahina, les pouvoirs de la statue seraient rétablis.

-Mais quel est le lien entre la fille du chef de la tribu et la statue ? interrogea Luke.

Rabaca expliqua alors que la jeune fille, à sa naissance, avait reçu de sa mère le don de «ranimer» les pouvoirs de la statue. Heureusement, murmura-t-il, les Bacasous n'étaient pas au courant des liens qui unissaient Mahina et la statue.

Perplexe, Emmie demanda : comment allons-nous faire pour la retrouver ?

-En effet, nous ne savons pas où se situe l'île où vivent les Bacasous, ajouta Luke.

-Rassurez-vous, je suis là pour vous aider dit le sorcier sur un ton solennel. Je vais faire en sorte de vous y envoyer grâce à mes pouvoirs. N'oubliez pas que je suis sorcier.

A ces mots, Luke envoya ses enfants chercher son sac à dos qui contenait son précieux équipement. L'heure du départ avait sonné...

Ses enfants revinrent avec le fameux équipement d'aventurier.

-Mais comment allons-nous faire pour aller sur l'île de la tribu des Bacasous ? s'interrogea Luke.

-Normalement, je devais vous y emmener grâce à mes dons de magicien, dit le sorcier, mais sans les pouvoirs de la statue, ils sont réduits. Je vais donc vous faire apparaître une barque et un coquillage qui vous permettra de m'appeler en cas de soucis.

Dans un tourbillon de sable, l'embarcation et le coquillage apparurent.

-Incroyable ! Ca fonctionne ! s'étonna Emmie.

-Mais quel chemin devons-nous emprunter ? s'inquiéta Luke.

-Tout droit vers le Nord. Puis, vous traverserez le lac du monstre protecteur de la tribu des Bacasous. Ensuite, vers l'est. Vous arriverez devant des falaises trouées, expliqua le sorcier en leur donnant une carte.

-C'est parti ! lança avec courage Luke.

-Ouaf, ouaf ! répondit Rex.

La famille grimpa dans la barque.

-Tiens Emmie, prends le deuxième talkie-walkie, dit son père. Et surtout restez toujours ensemble Luke et toi.

Ils prirent la mer et le sorcier disparut dans un nuage de fumée.

Au bout de quelques heures, grâce à un bon usage de la boussole, la barque tourna dans un bras de mer et parvint au lac du monstre. D'un seul coup, ce monstre immense surgit de l'eau provoquant d'énormes remous et la barque chavira.

-Au secours ! hurlèrent les enfants.

-Ne vous inquiétez pas ! cria Luke.

Il réussit à grimper sur le dos de la bête et coupa la plus grosse des écailles qu'il puisse trouver avec son poignard juste avant de se faire éjecter dans l'eau.

-Nagez vite jusqu'à moi les enfants. Cette écaille géante va nous servir de bateau ! dit le père avec une voix encourageante.

-Heureusement que tu nous as appris à bien nager, dit Benjamin, tout en montant sur le bateau improvisé avec Rex.

-A l'aide Papa ! cria Emmie, car le monstre avait attrapé sa chaussure.

-Laisse ma fille tranquille ! vociféra Luke en jetant son poignard dans l'œil du monstre.

L'animal blessé plongea se cacher au fond du lac ce qui leur laissa le temps à tous les trois de nager jusqu'à une plage immense pleine de sable ocre et fin. Cette plage était au pied de la falaise trouée décrite par le sorcier.

-C'est vraiment très haut ! dit Benjamin avec stupéfaction.



-Effectivement, cette falaise est impressionnante ! Nous allons nous aider de ma corde.

Après un long moment d'une escalade très difficile, Luke et ses enfants arrivèrent au sommet de la falaise. Grâce à leurs jumelles, ils aperçurent le campement des Bacasous. Il était entouré d'une muraille et situé au sommet d'une colline ou peut-être d'un volcan. En effet, le ciel au-dessus était très sombre comme rempli de nuages de fumée. Ils marchèrent jusqu'à atteindre la base de la colline.

-Nous allons élaborer un plan, dit le père. Le voici : vous deux, vous vous cacherez dans les buissons juste à côté avec la corde. Moi, je me cacherai dans les buissons de l'autre côté. Quand le moment sera le bon, je sauterai sur les deux gardes qui surveillent l'entrée. Je les assommerai et Rex menacera de les mordre. Ensuite, vous les ligoterez.

Ils prirent position dans les fourrés et attendirent. Au moment où Luke allait sauter sur les gardes, Emmie glissa de son buisson qui était en pente. Son frère essaya de la rattraper et glissa lui aussi. Ils atterrirent devant les gardes qui, stupéfaits de voir ces enfants étrangers, les emmenèrent devant leur chef. Ce dernier ordonna de les ligoter et de les emmener dans la tente des prisonniers. Les gardes s'exécutèrent et jetèrent les enfants morts de peur par terre dans la tente. Ils étaient fous d'inquiétude d'être séparés de leur père.

Après s'être habitués à l'obscurité de la tente, Emmie et Benjamin virent une jeune indienne aux longs cheveux noirs et aux grands yeux marron. Ses cheveux étaient ornés d'un bandeau indien couvert de perles et de magnifiques plumes. A son cou et à ses poignets, il y avait plusieurs colliers et bracelets.

-Qui es-tu ? demandèrent les enfants.

-Je suis Mahina, la fille du chef des Tapakawacs, répondit la jeune fille.

-C'est donc toi ! Sais-tu que ton père nous a demandé de te délivrer ? questionna Benjamin.

-Non ! répondit Mahina surprise et heureuse à la fois.

-Comment allons-nous sortir d'ici ? dit Emmie inquiète. Je sais ! Le Talkie-walkie ! Papa a le deuxième !

Une lueur d'espoir envahit les trois jeunes gens.

Au même moment, Luke décida d'appeler Rabaca. Il prit rapidement son sac et attrapa le coquillage que lui avait laissé le sorcier de la tribu Tapakawacs.

Le coquillage était magique, il suffisait de poser le doigt sur le dessin représentant Rabaca pour pouvoir entrer en communication avec le magicien.

-Rabaca, mes enfants se sont faits capturés par les gardes de la tribu Bacasous. Que dois-je faire ? Comment les retrouver ? Je vous en prie, aidez-moi !

-Ne paniquez pas ! J'ai entendu parler d'un passage souterrain qui mène tout près de la tente réservée aux prisonniers. Mais faites attention, il y a parfois des gardes qui surveillent ce tunnel.

-Où est-il ce passage ? Questionna Luke très inquiet.

-C'est facile, regardez au-dessus de vous dans le ciel. Vous devez voir des perroquets tourner sans cesse au même endroit. Juste en dessous se trouve un immense palmier entouré de torches allumées. L'entrée du souterrain est au pied de l'arbre. Soyez prudent, cette entrée est piégée. Au sol il y a une grosse pierre plate qui enclenche un mécanisme qui envoie une rafale de flèches empoisonnées si l'on marche dessus !

-Merci du conseil sorcier. Je pars tout de suite chercher mes enfants et Mahina.

Pendant ce temps, Emy, Benjamin et Mahina enfermés dans leur prison essayaient en vain d'appeler Luke à l'aide du talkie-walkie. Sans succès. En effet, l'homme ne les entendait pas absorbé par sa conversation avec Rabaca.

Benjamin eut alors l'idée de faire un trou dans la tente.

Malheureusement, les jeunes ne disposaient d'aucuns outils pour la percer! Benjamin, bien décidé à s'enfuir, tenta de faire l'ouverture avec ses dents mais le tissu de la tente des captifs était bien trop épais !

Emy, Benjamin et Mahina sentirent l'angoisse et le découragement les envahir.

Tout d'un coup, les trois compagnons entendirent un bruit. Ils virent la lame luisante d'un poignard s'enfoncer lentement dans la toile de leur tipi et y faire un trou.

Par cet orifice, apparut la tête de Luke !

-Papa ! s'écrièrent Emy et Benjamin étonnés de voir leur père apparaître.

-Venez les enfants, dépêchez-vous, il faut fuir au plus vite !

Sans poser de questions, les enfants se précipitèrent au dehors et suivirent Luke derrière la tente. Le garde en charge de leur surveillance les repéra. Il était d'allure monstrueuse avec de longs cheveux noirs comme du charbon, les yeux globuleux et un gros nez avec une verrue dessus. Le soldat décida de donner l'alerte en soufflant de toutes ses forces dans une sorte de trompette faite d'une longue branche de bois creusée à l'intérieur. Rex, qui était un chien fidèle, couru vers le gardien Bacasou pour aller le mordre afin de faciliter la fuite de ses maîtres et de Mahina.

Grâce à l'intervention de leur fidèle compagnon, nos héros purent s'enfoncer rapidement dans le souterrain se croyant sauvés...

Mais les autres gardes avaient déjà entendu l'alerte .Ils arrivèrent devant l'entrée du souterrain armés d'arcs, d'arbalètes et de massues. Mahina, Luke et ses enfants, voulant fuir au plus vite et se sentant menacés par les Bacasous qui se rapprochaient de plus en plus, firent tomber par maladresse les torches qui éclairaient le souterrain.

Luke se servit alors de sa lampe de poche, et ils aperçurent soudain une sorte de taupe immense devant eux. Benjamin et Emmie eurent alors l'idée de lancer le petit carnet à la taupe, qui le mangea. En effet, ce carnet contenait des petits sachets de graines que Luke conservait soigneusement dans le but de les replanter, et ainsi nourrir sa famille pendant longtemps. En détournant son attention, ils profitèrent de ce bref moment pour se faufiler et continuer leur chemin... Mais la taupe avait déjà fini le carnet et semblait vouloir les poursuivre.

C'est alors que surgirent les gardes qui prirent peur à la vue de la taupe et rebroussèrent chemin en criant. Nos aventuriers purent alors rejoindre la sortie, et réussirent à s'échapper du souterrain, sains et saufs. Emmie sortit le coquillage magique pour faire comprendre au sorcier qu'ils avaient réussi à libérer Mahina. Pour descendre du volcan ou de la colline ils utilisèrent un vieux tronc d'arbre qui leur servit de luge, et ils dévalèrent la pente en un rien de temps.

Benjamin prit ses jumelles pour voir s'ils pouvaient nager sans se faire repérer. Et c'est là qu'il vit deux dauphins qui sautaient dans l'eau. Il pensa alors que c'était peut-être une bonne idée de les utiliser, en s'agrippant à leur nageoire pour pouvoir avancer plus vite. Mais il y avait un problème : ils étaient quatre pour seulement deux dauphins.

La nuit commençait à tomber, et Luke proposa alors aux enfants de se mettre à deux sur un dauphin.

«Nous irons moins vite à deux, mais c'est notre seule chance !» dit Luke.

Tous acceptèrent cette proposition. Ils traversèrent le lac et arrivèrent sur l'autre rive, où ils furent accueillis par la tribu des Tapakawacs. En voyant que Mahina était parmi eux, le chef de la tribu descendit près du bord et la serra dans ses bras. A ce moment précis, les pouvoirs de la statue apparurent et elle se mit à parler. Elle s'adressa aux jeunes aventuriers en leur disant :

«Chers amis, vous avez sauvé Mahina en risquant votre vie, et nous vous serons à jamais reconnaissants. Pour vous remercier de votre geste, je vous protégerai toute votre vie et vous ne manquerez jamais de rien.

Vous faites maintenant partis de la tribu des Tapakawacs, et si c'est votre souhait, vous pouvez venir vivre ici pour toujours.»

Mais après en avoir discuté, Luke, Emmie et Benjamin décidèrent de retourner vivre dans leur maison en bois, tout en promettant de revenir très souvent voir Mahina et toute la tribu.

Le chef Hanoka leur offrit le coquillage, pour leur permettre de rester en contact et de demander de l'aide s'ils en avaient besoin.

Et souvent, le soir venu, Luke et ses enfants aiment à se rappeler de cette magnifique aventure, et de la belle amitié qui les unit aux Tapakawacs.



## NEW YORK

Au XXI<sup>e</sup> siècle, la ville de New York regorge d'avenues, de gratte-ciel, de lumière et de vie. Mais dans certains coins obscurs des forces maléfiques puissantes veillent et sont prêtes à bouleverser l'ordre des choses...

Au lycée de Treeview, en plein cœur de New York, Alexia et Lucas sont les meilleurs amis du monde. Le seul problème est qu'ils ne sont pas dans la même classe ! Chaque fois qu'ils le peuvent, ils se retrouvent et s'imaginent des vies d'aventuriers. Ils adorent les énigmes et les secrets.

Alexia et Lucas se connaissent depuis longtemps. En fait, ils ont l'impression de se connaître depuis toujours ! Ils ont 16 ans.

Alexia est une belle jeune fille aux longs cheveux blonds bouclés qui a le pouvoir de « voir » les choses. Elle est mince et grande. Les robes sont ses vêtements préférés. Sa matière favorite est l'histoire. Alexia a un autre ami fidèle : son chat Monopoly.

Lucas est châtain et de tempérament très courageux. Il adore l'action. Il est très bon en sport, donc musclé, et apprécie les mathématiques. Son fidèle compagnon est son chien bouvier ternois Filou. Lucas est l'aîné d'une famille nombreuse.

Alexia est vraiment gentille, mais parfois un peu prétentieuse. Elle croit souvent avoir raison ! Elle déteste entendre dire qu'elle a tort. Lucas est vraiment sympathique, mais parfois il se croit le plus fort !

Les deux adolescents sont d'excellents élèves et les cours ne leur suffisent pas. C'est pourquoi ils vont souvent à la bibliothèque de leur lycée lire des contes, des légendes et des mystères... Et espèrent un jour vivre une grande aventure... !

Ce matin là, dans la bibliothèque du lycée, Alexia et Lucas lisent des légendes. Celle qu'ils sont en train de lire explique que des forces maléfiques se préparent à envahir la ville de New York afin de la détruire. Grâce à son pouvoir, Alexia voit que la légende dit vrai.

«- La légende est véridique ! s'exclame Alexia. Nous devons sauver New York !

-Oui, mais il y a des risques, répond Lucas. Nous ne savons pas encore où se trouvent ces forces et il ne faut pas rater nos cours. Regarde à la fin de la légende s'il n'y a pas des informations plus précises.»

Alexia ouvre la fin du livre et cherche.

«- Oui, il y a des signes dessinés en tout petit. Je vais essayer de deviner avec mon pouvoir... c'est écrit ... «Dans la ruelle la plus obscure de New York se préparent des forces maléfiques à détruire la ville». Il faut agir, vite ! dit Alexia.»

Lucas propose alors d'emprunter les livres de la bibliothèque pour chercher d'autres informations sur ces forces maléfiques et leurs points faibles.

Un événement perturbe leur conversation.

«La cloche, s'écrie Lucas». Et ils partent en courant vers leur salle de cours.

Au même moment, dans les coins sombres de la ville, 10 créatures invisibles se réunissent pour organiser la destruction de la ville...

Le soir, alors qu'ils rentrent chez eux (Lucas raccompagne toujours Alexia chez elle), Alexia aperçoit un anneau dans les airs.

«- Regarde Lucas ! Un bracelet !»

Mais Lucas a beau chercher et regarder autour de lui, il ne voit rien. Alexia se demande si elle n'a pas rêvé...

Arrivé chez lui, Lucas feuillette les différents tomes des livres de la bibliothèque : il y découvre que ces forces du Mal peuvent se transformer en êtres humains et ainsi se fondre dans la population sans se faire remarquer. Elles possèdent également toutes un bracelet, qui leur donne la possibilité de devenir invisibles quand elles le souhaitent. Ce bracelet possède aussi une sorte de GPS qui permet à chaque créature de savoir où se trouvent les 9 autres et de se réunir afin de préparer leurs plans diaboliques.

Le lendemain, Lucas se précipite vers son amie :

« - Alexia ! Tu sais quoi ? J'ai vu dans le tome 8 des légendes que les envahisseurs possèdent tous un bracelet qui leur permet d'être invisibles et de communiquer !

-Voilà pourquoi j'ai vu un bracelet hier soir ! C'était sûrement l'un d'eux !

-Maintenant, on sait comment les repérer ! Allons mettre fin à leur projet !»

Ils décident alors de retourner dans la rue où Alexia a aperçu le fameux bracelet pour essayer de le suivre et de trouver le repère des étranges créatures.

Lucas était prêt à trouver leur repère mais c'est alors qu'il se dit : «Et si les dix créatures nous voient, ça pourrait devenir dangereux... comment faire ?»

Alexia proposa :

«On n'a qu'à emmener nos animaux, ils pourront peut-être nous être utiles !!!

-D' accord, répondit Lucas. Mon chien est tellement féroce qu'il nous aidera à les attaquer pendant que ton chat les perturbera.

-Oui mais, s'ils attaquent mon chat, mon pauvre animal aura mal !

-Ton chat fera diversion et mon chien combattra les forces maléfiques avec moi.

-Et moi, qu'est-ce que je fais dans l'histoire ?

-Toi, grâce à ton pouvoir, tu vas observer quand ils deviendront invisibles, pour voir comment ils font.»

Après quelques minutes, Alexia s'écria :



«J'ai repéré le bracelet ! ...Oh !... Je les vois : ils sont cinq.

-Qui sont-ils ?

-Ce sont des démons et l'un d'entre eux est un diable !!! Suivons-les !!»

suggéra Alexia. Les suivant à bonne distance, ils se retrouvèrent alors dans une grotte secrète.

«Nous devons nous cacher pour écouter leur plan diabolique....Viens !» dit Lucas à Alexia. Mais tout à coup, Lucas s'écria :

«Oh mince, nos animaux !»

-«Vite, on est repérés !» observa Alexia.

C'est alors que le combat commença entre les démons et les enfants. Le chat sortit ses griffes et toucha un démon, qui perdit le bracelet. Le chat se prit alors la patte dans le bracelet et Alexia récupéra l'animal avant qu'il ne devienne invisible. Les deux enfants s'enfuirent avec leurs fidèles compagnons et rentrèrent chez eux.

Pour une fois, Alexia accompagna Lucas chez lui avec son chien, pour s'assurer qu'il rentre sans être suivi. Puis elle rentra chez elle, passa le bracelet à son poignet, pour voir ce qu'il pouvait se passer sur elle. Et c'est là qu'elle découvrit tous les pouvoirs maléfiques utilisés par ces créatures.

Tout à coup, elle devint invisible et elle put alors voir les créatures, parce que celles-ci ont le pouvoir de se reconnaître lorsqu'elles sont invisibles aux yeux des humains. Alexia décida alors de changer rapidement d'apparence et se transforma en Centaure. Ainsi, elle pourrait assister à la réunion secrète des créatures.

Grâce au GPS placé dans son bracelet, elle suivit de loin les créatures et se retrouva face à un portail, qui s'ouvrit lorsqu'elle présenta le bracelet devant un détecteur.

Tout à coup Alexia entendit qu'on l'appelait. Elle s'arrêta net et se retournant, se trouva nez à nez avec un homme très âgé. Elle sursauta.

-Je sais où tu te rends. Ne franchis pas ce portail, c'est trop dangereux pour toi, lui dit-il.

-Mais qui êtes vous ? demanda la jeune fille.

-Je suis ton ancêtre. J'ai écrit la légende que tu as lue avec ton ami Lucas. Il y a bien longtemps j'ai eu la vision de ce que ces démons malfaisants avaient l'intention de faire de New York et j'ai voulu prévenir le monde de ce qui allait se passer. Sache que tu es la seule qui a le pouvoir de vaincre ces créatures maléfiques.

-Pourquoi moi ? Interrogea Alexia.

-Tu as comme moi la capacité de voir l'avenir mais mes pouvoirs s'arrêtent là, répondit le Vieil Homme. Alors que toi, tu as été choisie pour changer le destin de cette ville et sans doute du monde entier.

-Je me sens tellement faible, murmura Alexia découragée.

-Pourtant c'est sur tes épaules que repose la survie de New York. Et je ne pense pas que ces créatures s'arrêteront là ; le monde entier est menacé, ajouta-t-il

-Comment les combattre alors ? demanda la jeune fille.

-J'ai pour mission de te confier cet anneau, dit-il. Surtout ne le perds pas, garde-le à ton doigt sinon ton pouvoir disparaîtra. Tu trouveras leur repère dans les sous-sols de ton lycée.

Soudain Alexia sentit une présence, une créature hideuse se tenait au niveau du portail prête à bondir.

-Alexia, utilise ton anneau ! Alexia ! Vite ton anneau. Alexia ! Alexia... entendit-elle crier.

Alexia s'élança prête à combattre le démon.

Alexia, Alexia... criait toujours la voix!

Lucas secouait Alexia désespérément. Réveille-toi ! Mais réveille-toi donc !

Alexia ouvrit les yeux péniblement.

-Où est passé le monstre ? Et le Vieil Homme ? questionna-t-elle

-Qu'est-ce que tu racontes ? Tu m'as fait peur, tu sais. Tu t'es évanouie, lui dit Lucas.

Évanouie... moi ! Mais alors, j'aurais rêvé tout ça... murmure Alexia.

A ce moment-là elle vit l'anneau à son doigt et resta perplexe. Ne comprenant plus rien elle demanda alors à son ami ce qu'ils faisaient là.

-Tu as oubliée... Nous sommes dans la rue où tu as aperçu le bracelet, tu te souviens ? Nous cherchons le repère des créatures.

Elle se frotta les yeux et soudain elle réalisa que le songe était peut-être un message.

-Je crois savoir où ils sont. Dans les sous-sols de notre lycée ! Je l'ai vu dans mon rêve. Mais si j'ai rêvé, je ne comprends pas pourquoi j'ai cet anneau, se dit Alexia.

Le plus important est de savoir où se trouve le refuge des créatures dit Lucas. Filons.

Lorsqu'ils arrivèrent au lycée, ils croisèrent le concierge dans le hall d'entrée. Tout à coup Alexia s'arrêta net : elle venait de remarquer que l'homme n'avait pas de reflet dans l'immense miroir qui couvrait le mur.

-Regarde, Lucas, souffla-t-elle.

-Ben, ça alors, s'exclama son ami. Il faut le suivre.

Le concierge s'éloignait d'un pas décidé et se dirigeait vers la bibliothèque. Quand les deux amis y pénétrèrent à leur tour l'homme avait disparu. Il n'y avait pourtant pas d'autre issue. Alexia s'avancait dans la pièce lorsque soudain elle trébucha. A ses pieds se trouvait une trappe mal refermée qui donnait sur un escalier. Les deux jeunes gens descendirent prudemment puis suivirent un long couloir faiblement éclairé qui menait à une porte entrebâillée. La porte s'ouvrit brusquement sur le concierge.

-Nous n'attendions que vous... Entrez ! ordonna-t-il.

La porte claqua derrière eux. Il y avait neuf personnes en plus du concierge, tous des professeurs du lycée Treeview.

-Vous êtes tombés dans notre piège, dit le concierge menaçant.

A ces mots, les dix personnes encerclèrent les deux amis. Ébahis, ces derniers les virent alors perdre leur apparence humaine pour se transformer en d'horribles créatures. Malgré sa terreur, Alexia comprit qu'il fallait agir et vite. Elle se concentra sur l'anneau et leva son poing fermé vers l'un des démons. Celui-ci se désintégra et tomba au sol en poussière. Les autres créatures eurent un mouvement de recul mais Alexia continua à diriger son anneau vers chacun d'entre eux. C'est alors que le dernier démon fut plus rapide que la jeune fille et attrapa Lucas par le cou.

-Si tu me détruis, ton ami disparaîtra avec moi ! cria la créature.

Alexia paniqua alors. Désespérée, elle jeta son anneau à terre de toutes ses forces, un nuage se forma alors et le Vieil Homme apparut. Surpris le démon relâcha son étreinte et Lucas en profita pour se libérer.

-Comment, c'est toi ! lança la créature maléfique.

-Tu croyais m'avoir anéanti. Tu vois ta malédiction a été levée grâce à mon arrière petite-fille. Ç'en est fini de toi et de tes projets de destruction ! lui répondit le Vieil Homme.

Profitant de l'inattention du démon, Alexia avait récupéré l'anneau et l'avait de nouveau enfilé. Sur les derniers mots du Vieil Homme, elle dirigea son poing vers la créature. Les dix démons gisaient maintenant au sol, réduits en poussière.

Celles-ci s'envolèrent en direction de l'enfer.

Lucas et Alexia étaient soulagés que les dix démons soient partis.

L'ancêtre de la jeune fille les félicita d'avoir sauvé New York puis il disparut, comme il arriva, dans un nuage de fumée...

Les deux adolescents rentrèrent chez eux et décidèrent de garder cette aventure secrète.

Deux ans plus tard, ils eurent tous les deux leur bac et pour célébrer leur réussite, Lucas et Alexia décidèrent de faire une grande fête. Et tombèrent amoureux...

Quelques années plus tard, ils se marièrent et, comme dans les contes, eurent beaucoup d'enfants (dix paraît-il !).



ECOLE SAINT JEAN , EVREUX : CLASSE CM1-CM2 DE  
GUÉRANDEL MATTHIEU

ECOLE IMMACULÉE CONCEPTION, RUMEGIES : CLASSE CM1-  
CM2 DE DHOTE ANNE

ECOLE SAINT PAUL, RODEZ : CLASSE CM1-CM2 DE TERRIS  
RAPHAËL

ECOLE SAINT PIERRE SAINT PAUL, ERDEVEN : CLASSE CM1-  
CM2 DE MOY DELPHINE

ECOLE SAINTE THÉRÈSE, MONTASTRUC : CLASSE CM1-CM2 DE  
LAMAISON MARIE-CHRISTINE

# GROUPE VERT

## LA DISPARITION

Il n'y a pas si longtemps, une princesse nommée Clara découvrit la directrice de son école de futures Reines en pleurs. Cette dernière lui apprit que son frère avait disparu. Pour la consoler, Clara lui proposa de partir en château-car à sa recherche, aidée du flair sans failles de son chien Splash.

Clara était en effet d'un naturel serviable, aimant aider les domestiques de son logis. Elle était douce et protégeait les animaux, au point d'avoir exigé de ses parents que la chasse soit interdite sur ses terres ; et elle était tellement belle, des cheveux blond vénitien, des yeux saphirs et le teint légèrement hâlé, que personne ne pouvait lui refuser quoi que ce soit...

Clara avait pris sa décision : elle allait partir avec Splash et la directrice à la recherche de Maxime, le frère disparu. Mais où chercher ? La Directrice se rappela que le jeune homme devait aller à Disney Land vérifier si les règles du protocole pour les reines et les princesses étaient bien respectées pendant les défilés.

Il fallait bien commencer par quelque part, alors tout le monde embarqua dans le château-car et en route pour Disney Land. Sur le trajet, il se passa des choses étranges : Clara qui était très proche des animaux se rendit bientôt compte que quelque chose se passait. Des oiseaux s'envolèrent devant le château-car et semblaient indiquer la route à suivre, Clara les suivit. Soudain, un arbre frappé par la foudre s'abattit sur la route, juste devant le château-car. La jeune princesse freina, Splash aboya, la directrice cria mais ... ils ne purent éviter l'arbre et le château-car s'immobilisa dans les branches et le feuillage. Etait-ce la fin de l'aventure ?

Les trois courageux voyageurs sortirent du véhicule et regardèrent autour d'eux : la nuit allait bientôt tomber. La forêt était sombre. Au loin, des loups hurlaient, HOUOUOUOUOUOU des hiboux qui venaient de se réveiller leur répondaient HOU, HOU – HOU HOU...

Tout cela n'était pas très rassurant. Splash se serra contre sa maîtresse en gémissant. La Directrice pleurait en se disant que l'aventure était terminée et qu'elle ne retrouverait plus son frère. Clara, elle, cherchait à se repérer. Si les oiseaux l'avaient conduite ici, il y avait sûrement une raison ...

Soudain, un grand cheval noir aux yeux foudroyants comme l'éclair surgit. C'était le sorcier de la nuit qui en un instant les enveloppa dans un nuage de fumée et les enleva en quelques secondes. Sans avoir eu le temps de dire ouf, voici Clara, la Directrice et Splash le chien emprisonnés dans la grotte mystérieuse du sorcier de la nuit où ils retrouvèrent Maxime profondément endormi sous l'effet des potions magiques du terrible magicien. La Directrice était heureuse d'avoir retrouvé Maxime mais maintenant le sorcier avait quatre prisonniers. Que leur voulait-il ? Quels étaient ses funestes projets ?

Brusquement, Maxime se réveilla. Mais hélas, aucun souvenir ! La directrice et Clara lui sautèrent au cou et Splash aboya de bonheur. Malheureusement Maxime recula de peur et dit : «Mais qui êtes-vous ? Je ne vous connais pas ! Laissez-moi !» La directrice, très attristée murmura : «Tu ne me reconnais pas ? Je suis ta sœur ! Et toi tu t'appelles Maxime.»



A ce moment, Splash vit une potion dans la grotte. Il aboyait autour de Clara en sautant pour l'avertir. Clara saisit la potion. Elle était verte et enfermée dans un flacon très ancien. Le liquide était constitué de différents fruits et fleurs. On pouvait lire sur l'étiquette : «Pastèque, orange, fraise, framboise,

mangue, banane, litchi, fleur à la menthe, fleur de citron.»

Sans que Maxime ne s'y attende, Splash le mordit au mollet. Maxime ouvrit la bouche hurlant : «AIE !» Au même moment, Clara vida le contenu de la potion dans la bouche de Maxime. Et là, il se rappela de tout ou presque ! Il sauta au cou de Marguerite sa sœur et remercia Clara et Splash le chien.

Malheureusement aucun souvenir ne lui revenait clairement depuis sa rencontre avec le sorcier. Il demanda alors à sa sœur pourquoi elle était ici avec Clara. C'est Clara qui lui expliqua : «J'ai vu votre sœur pleurer toutes les larmes de son corps parce qu'elle vous avait perdu depuis fort longtemps. Alors, pour la consoler, je lui ai proposé de venir vous chercher. Et c'est comme cela que les oiseaux nous ont guidé sur une route abandonnée jusqu'au sorcier de la nuit. Maintenant que nous t'avons retrouvé, cherchons un stratagème pour sortir de cette sombre grotte.» Ils se mirent donc d'accord pour dire que Maxime était toujours amnésique et tromper ainsi la vigilance du sorcier.

On entendit tout à coup la grosse voix d'ogre du sorcier puis on le vit entrer dans la grotte avec sa cape monstrueuse. Le sorcier ordonne à Maxime de ranger la vieille grotte et il repartit dans la forêt. En rangeant la grotte, Maxime fit tomber tous les livres et il découvrit une cape d'invisibilité.

Clara, Maxime, sa sœur et le chien se cachèrent sous la cape qui rend invisible et ils se frayèrent un petit chemin pour sortir de la grotte.

Malheureusement, à quelques centimètres de la sortie, ils tombèrent nez à nez avec le sorcier de la nuit au moment où Splash fit tomber la cape. Ils coururent mais le sorcier les rattrapa et il décida de les manger tout de suite. Heureusement, le jour était en train de se lever...

Le sorcier affaibli par la lumière du jour, perdit tous ses pouvoirs. Maxime prit le flacon de potion vide et l'assomma. Il lui dit : «Tiens, prends ça!»

Le sorcier finit par se réveiller et en quelques secondes, il se transforma en plusieurs animaux. Il eut un nez en trompe d'éléphant, des pieds en pattes de poulet, son corps se transforma en ver de terre et ses bras en serpents. A ce moment là, Maxime vit une couronne aux pieds du sorcier qui remuait dans tous les sens. Il comprit que les pouvoirs venaient de cette couronne que le sorcier venait de perdre. Elle était magique la nuit. Il la brisa d'un coup de pied. Splash en apercevant les pattes de poulet eut subitement faim et se jeta sur le sorcier qu'il mordit. Il le tua. Ce dernier s'écroula et fit tomber un livre. Clara l'ouvrit et découvrit l'inscription suivante :

"Salgadou labitchicabou la bidibiba bidibou rabiloute loute biloute apparaîtra le labyrinthe".

Clara prononça aussitôt la formule et la porte du labyrinthe s'ouvrit. Tous étaient maintenant libres.

Maxime, Clara, Splash et Marguerite rentrèrent, tout bousculés par cette aventure. Ils durent marcher longtemps et sans qu'ils s'en aperçoivent, le soir commençait déjà à tomber. Puis Splash aboya brusquement : il avait aperçu le château-car. Alors tous fatigués, mais contents, ils coururent vers le château-car qui était encore accessible pour pouvoir dormir dedans.

Clara affamée, dit : «Nous n'avons pas mangé depuis longtemps ! Il faudrait vite trouver de la nourriture avant de mourir de faim !»

Maxime regardait bizarrement par la fenêtre. Alors la directrice fit de même. Puis elle expliqua qu'il avait vu un lapin qu'ils pourraient manger. Maxime prit une lance qu'il avait volée chez le sorcier de la nuit. Il piqua le lapin en plein cœur. Ils firent un feu et mangèrent de bon appétit.

Pendant toute cette aventure, le père de Clara avait averti les gardes pour rechercher sa fille qu'il ne trouvait pas chez elle. Un des gardes était revenu avec des informations.

Il dit : «Nous avons retrouvé le château-car de votre fille, tout écrasé. Nous pensons que plus de recherches serait raisonnable.

-Oui, vous avez raison, continuez les recherches.»

Le lendemain matin, Clara et ses amis continuèrent leur chemin. Au bout de quelques heures, ils arrivèrent enfin chez eux. Le père de Clara qui avait reconnu la silhouette de sa fille, courut dans ses bras et Clara fit de même.

Marguerite demanda alors à Clara ce qu'elle voudrait en échange de ce gros service. Clara regarda Maxime avec des yeux brillants et demanda :

«Vous épouser, serait mon plus grand plaisir, dit-elle.

-Avec bonheur, répondit-il. D'ailleurs c'est justement ce que j'allais vous demander !»

Et ils se marièrent et eurent beaucoup d'enfants. Ils vécurent heureux jusqu'à la fin des temps avec Splash qui d'ailleurs lui aussi avait trouvé l'amour.



VETERINAIRE A TOUT PRIX

Il était une fois une jeune fille blonde aux yeux bleus qui s'appelait Eloane Bisney. Elle rêvait de devenir vétérinaire mais elle vivait avec sa famille dans un village très pauvre près de Paris. Elle avait pour compagnon un aigle qu'elle avait jadis sauvé bébé. Il se nommait Choupimax. Il était devenu au fil des années son meilleur ami. Elle avait un don caché, elle comprenait les animaux.

Un soir, Eloane emmena son aigle en promenade dans la forêt. Elle observait les arbres et les animaux et lui volait de branche en branche. Au bout d'un moment, elle se retourna et ne vit plus Choupimax. Elle ne s'inquiéta pas et pensa qu'il était parti chasser et qu'il rentrerait plus tard.

Elle rentra donc tranquillement et elle passa sa soirée avec les animaux du village. Elle leur donna à manger et leur parla. Finalement, elle alla se coucher après avoir vérifié si Choupimax était rentré. Il était toujours absent.

L'aigle ne rentra que le lendemain matin et voulut aller réveiller Eloane mais elle avait disparu. Aussitôt, il alla rassembler tous les animaux de la forêt et ils partirent à la recherche d'Eloane.

Ils se dirigèrent vers la maison du doyen du village qui avait beaucoup de connaissances sur les animaux. On le surnommait Pépé pour la simple raison qu'il était toujours assis sur sa chaise à bascule en train d'observer les habitants. Il était également le plus chanceux car il avait épousé la plus belle fée du village, Rose, qui elle, parlait le langage des fleurs.

Pépé, alarmé par l'annonce de cette disparition, convoqua Nouazète l'écureuil :

-«Pourquoi m'avez vous fait venir ?»

-«Eloane a disparu ! répondit Pépé. Peux-tu grimper dans les arbres pour la retrouver ? Choupimax est bien trop triste pour diriger les recherches lui-même.»

-«Oui bien sûr je peux m'en charger, mais Rose me serait d'un grand secours. Elle pourrait certainement m'aider en interrogeant les fleurs...»

C'est ainsi que l'aigle, l'écureuil, la fée et tous les autres animaux s'enfoncèrent dans les bois. La forêt était sombre. On n'entendait maintenant plus que le vent soufflant dans les branches d'arbres feuillus aux formes étranges et inquiétantes et les cris des corbeaux noirs. Rose interrogeait les bourgeons : «Avez-vous vu Eloan ?». Mais tous répondaient qu'ils n'avaient vu que ce qu'ils voyaient d'habitude. Rose et les animaux avancèrent puis arrivèrent dans une clairière éclairée. Ils marchèrent au milieu des fleurs longues et belles et le soleil brillait sur eux.

Rose demanda à un tapis de primevères : «Avez-vous vu Eloan ?». Mais toutes répondirent qu'elles n'avaient vu que ce qu'elles voyaient d'habitude. La fée, déçue, rejoignit le petit groupe. Tout à coup la pluie vint s'installer à la place du soleil. Ils coururent alors en direction d'une grotte qu'ils apercevaient à l'orée de la forêt. Une bourrasque de vent souffla et Choupimax ne vit plus rien: un morceau de tissu lui obstruant la vue. C'était un foulard qui s'était laissé porter par le vent ! Un renard, qui était avec les animaux, le renifla et reconnut le parfum d'Eloane. Tous les amis se réjouirent : ils avaient enfin une piste !

Une fois arrivés dans la grotte pour s'abriter, tous s'endormirent. Quand le soleil fut levé, tout le monde se réveilla en sursaut et parla en même temps. Rose dit : «Arrêtez de crier ! Je vais vous raconter mon rêve !» Le rêve était étrange. Dedans il y avait des indices pour aller chercher Eloane. Ils sortirent tous dehors en courant. Les deux indices, en plus du foulard, étaient une carte et un oiseau pour leur indiquer la route. Ils se mirent d'accord pour suivre la piste comme dans leur rêve commun. Ils arrivèrent à une cabane où Eloane était entourée d'animaux. Eloane leur explique sa présence au milieu de la forêt. La nuit d'avant, un rêve l'avait averti que Choupimax était mal en point.

Alarmée, elle voulut courir à son secours en pensant que c'était un rêve prémonitoire. Eloane s'en était allée et, sur son chemin, elle avait croisé des animaux malades. Dotée d'un bon cœur, elle avait voulu leur venir en aide mais comme les médicaments manquaient, elle n'eut d'autre choix qu'attendre du secours. Comme Rose avait le don de communiquer avec les fleurs, elle lui proposa son aide pour les premiers secours. Rose et Eloane étaient heureuses de répandre la joie dans la forêt. Nouazète l'écureuil répliqua qu'il fallait vite rentrer pour que les parents d'Eloane ne soient pas trop stressés et pour rassurer Pépé et tout le village.

Mais Choupimax avait disparu. Ils retournèrent sur leurs pas. Soudain, ils entendirent un grand cri d'aigle. Tout le monde courut dans la direction du cri. Là, ils virent Choupimax allongé.

Eloane dit :

-Je vais regarder ce qu'il a.

-D'accord, Eloane, dit Rose.

-Il a mangé des herbes toxiques, je vais lui donner un médicament.

Choupimax se réveilla ! Tout le monde sauta de joie !

Ils rentrèrent au village et Eloane alla voir son père et sa mère. Elle leur raconta son aventure. C'est ainsi que le directeur de la grande école vétérinaire entendit parler d'Eloane.

C'est depuis ce jour qu'Eloane devint une grande vétérinaire appréciée des animaux.



## LA LEGENDE D'UNE OASIS DANS LE DESERT AFRICAÏN

Il y a fort, fort longtemps, dans le désert africain, vivait un jeune garçon d'une quinzaine d'années. Il s'appelait Mamadou. Il avait une jeune sœur du nom de Aïcha. Il était apprécié de toute la tribu car il était gentil, généreux et courageux. Ses parents étaient décédés lorsqu'il était très jeune et des membres du petit village les avaient recueillis et adoptés. Ils vivaient tout de même heureux depuis une dizaine d'années dans cette nouvelle famille qui habitait dans une tente à l'intérieur d'une oasis.

Cette eau en plein milieu du désert rassemblait quelques familles et de nombreux animaux venaient y boire. Cette précieuse rivière prenait sa source dans une grotte sombre, profonde et inconnue. Personne encore n'avait osé y pénétrer.

Un beau jour, alors qu'il faisait vraiment chaud comme seul un désert peut connaître, Mamadou et sa sœur jouaient au jeu du singe. Tout à coup, Aïcha eut le hoquet et ne parvint plus à parler. Mamadou se précipita à la rivière pour l'apaiser car l'eau guérit de tout. En s'approchant de la rive, il s'aperçut avec effroi que la source était tarie. Encore sous le choc, il contemplait le désastre, observant le lit de la rivière quand il découvrit entre deux rochers un œuf qui se craquelait sous l'effet de la chaleur.

Soudain, deux petites pattes bleues en surgirent, puis une délicate queue pleine d'écailles. Mamadou s'approcha et saisit la créature. Il découvrit un tout petit dragon. Alors qu'il l'observait attentivement, le tenant dans le creux de sa main, le jeune garçon reçut un jet d'eau en pleine face... Après quelques instants d'étonnement il comprit que le dragon avait un don. Mamadou décida alors de l'appeler «Hémen» qui signifie «eau» en kabyle. N'écouterant que son courage, il mit ce nouveau compagnon dans sa poche et se dirigea vers la grotte. Il était bien décidé à découvrir la cause de la sécheresse...

En arrivant vers la grotte, il entendit un énorme hurlement. Curieux, un peu apeuré, il entra dans la grotte. Dehors, le vent commençait à souffler de plus en plus fort. Tout d'un coup, l'entrée de la grotte s'effondra dans un grand bruit, emprisonnant Mamadou et son nouveau compagnon. Mamadou se dirigea vers le cri, bien décidé à découvrir la cause de ce hurlement : il avança et vit une immense silhouette s'approchant de lui. Un ogre, gardien de la grotte, l'attrapa et l'enferma dans une cage, sans avoir vu Hémen qui était resté dans la poche de Mamadou.

Mamadou sortit Hémen de sa poche. Celui-ci lança de l'eau sur l'ogre qui tomba sur la corde tendue qui passait entre deux poulies et qui maintenait la cage en l'air. La cage tomba et se cassa.

Puis l'ogre devint une vraie furie et se mit à tout détruire, dont le mur qui servit de sortie pour les deux compagnons.

«Maintenant, il faut savoir pourquoi l'eau est tarie !»

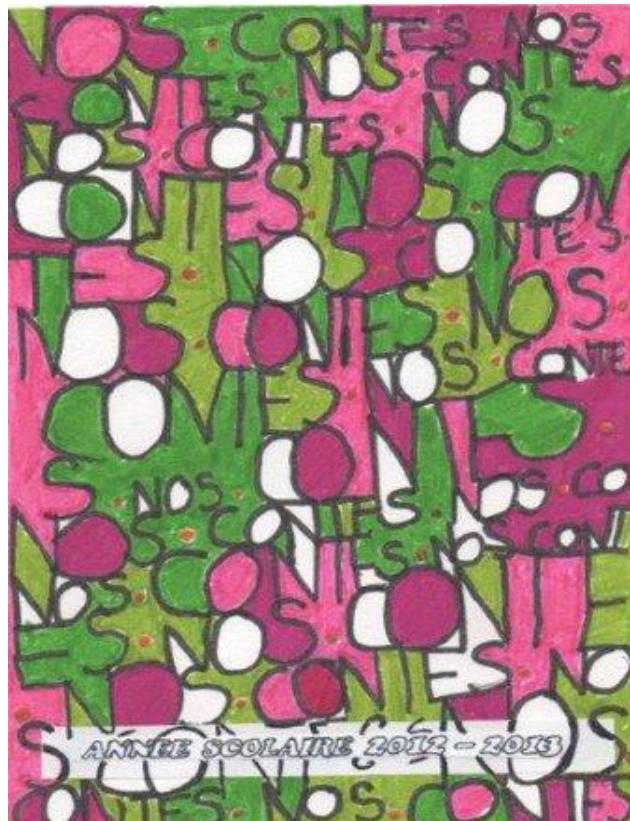
Mamadou arriva près d'une dune, il l'escalada et fut choqué...



Du haut de cette dune, il vit une maman dragonne boire toute l'eau de la source. Elle devait avoir mal au ventre car elle avait le ventre rouge. Elle était toute pale et en plus, elle était vraiment triste. Mamadou prit son courage à deux mains et alla parler à la dragonne, il lui demanda pourquoi elle buvait tout. Elle lui expliqua que son œuf avait glissé de sa poche kangourou et qu'elle cherchait désespérément son unique bébé. Hémen sortit tout joyeux de la poche de Mamadou et sauta dans les bras de sa mère. La dragonne remercia Mamadou et recracha toute l'eau de la source qu'elle avait dans le ventre.

Mamadou fut très content de revoir l'eau. Il rentra au village avec la maman dragonne et Hémen. Tout le village était assoiffé. Ils n'avaient plus une goutte d'eau et toute la végétation était morte. Mamadou annonça : «J'ai retrouvé l'eau !».

Tout le village était heureux. Mamadou, pour avoir retrouvé l'eau de la source, devint le chef du village. Quant à sa petite sœur, Aïcha, elle n'eut plus jamais le hoquet car elle adopta la maman dragonne et le petit Hémen. On la nomma gardienne de l'eau qui guérit tout.



LA LEGENDE DE TAHITI

Il y a très longtemps, quand Tahiti était en train d'être colonisé par les anglais, un clan tahitien essaya de résister. Le chef se nommait Flémaru. Comme son nom l'indique il était paresseux. Tous les matins il se levait à des heures tardives. Sa femme Energita lui apportait le déjeuner au lit et le motivait pour aller pêcher. Le soir il rentrait bredouille car il s'endormait devant sa canne à pêche. Heureusement Energita était prévoyante car elle organisait tous les soirs avec le clan des buffets à volonté. Tous vivaient heureux et personne ne voulait changer ni ses habitudes ni sa langue.

Un jour, Flemaru alla pêcher. D'un coup, il vit la flotte Anglaise arriver. Les anglais lui tirèrent dessus : Flemaru se mit à l'abri et prévint les autres. Les Anglais continuèrent à tirer. Le clan réussit à fuir dans la forêt. Puis ils fabriquèrent des sarbacanes avec du bambou.

Les anglais se rapprochant, le clan s'enfonça dans la forêt pour se cacher. Le lendemain, Energita alla chercher de la nourriture pour le repas du soir. Soudain, elle vit une silhouette au loin. Il se trouvait que c'était un ermite. Alors elle lui raconta son histoire : Bernard, l'ermite lui expliqua la légende du requin qui exauce les vœux et qui pourrait les aider à libérer leur pays. Energita lui demanda où se trouvait ce requin. Bernard lui indiqua le chemin et la prévint que ce chemin était très dangereux.

Energita retourna au clan pour raconter ce qu'elle avait appris : la légende du requin qui exauce les vœux dans une grotte secrète dont l'entrée se trouve sous un lac.

Puis, Energita et Flemaru partirent à la recherche de ce fameux requin.

Après l'explication de Bernard l'ermite, Flémaru se cogna contre un arbre et tomba dans la rivière. Energita qui passait par là, le vit tomber dans la rivière et elle plongea pour aller le chercher. Flémaru était en train de couler et il était entouré de poissons venimeux. Energita mit Ko tous ces poissons et attrapant son mari, elle revint à la surface pour reprendre son souffle.

Soudain, ils furent happés par un tourbillon. Heureusement, un phénix passait par là et comme il appréciait beaucoup Energita qui était gentille avec les animaux, il les laissa monter sur son dos et il s'envola.

Il les déposa non loin de la grotte où ils devaient trouver le requin, s'ils avaient de la chance. Le couple chercha la cachette. Ils devinèrent la grotte sous un rocher. Pour y aller, ils devaient plonger.

Ils n'hésitèrent pas, il fallait plonger pour sauver le peuple tahitien. Ils ne virent pas que derrière eux, un aileron, glissait à la surface et suivait toutes les recherches des deux nageurs. Fatigué, Flémaru décida de s'arrêter ; il se retourna et se trouva en face du requin le plus fantastique, le plus énorme, le plus terrifiant avec une gueule largement fendue et des dents bien aiguisées.

Flémaru et Energita crurent reconnaître le requin de la légende. Alors, malgré leur crainte, ils avancèrent. Energita osa même l'interpeller :

-«Hé! Toi, le requin, es-tu celui qui peut nous aider ? Es-tu le fameux squalé qui exauce les vœux ?»

-«Non, répondit-il en zozotant, ze n'est pas moi.»

Energita reconnut alors à sa prononciation un jeune requin qu'elle avait sauvé bébé.

-«Mais...tu es Sharkutery ! Je me souviens t'avoir sauvé des pinces d'un crabe géant.»

-«Energita ! Que ze suis content de te revoir ! Quel bon courant t'amène ? Pourquoi as-tu besoin de mon père ?».

Tandis qu'Energita lui exposait la situation périlleuse des offensives anglaises, Flémaru s'endormit en prenant appui sur un mur en éponge qui se déroba. Un grand rire se fit entendre : il venait de tomber dans un trou tapissé de poils. Sharkutery et Energita traversèrent à leur tour le mur pour soustraire Flémaru de ce piège. En effet, le requin expliqua aux deux tahitiens que ce tapis était fait pour distraire les gens de l'entrée de la grotte aux vœux et oublier ce pourquoi ils étaient venus. Il dévoila et pressa ensuite un bouton caché dans les poils. La porte de la grotte s'ébranla alors, puis s'ouvrit devant eux. Flémaru et Energita s'avancèrent, et, au fur et à mesure de leur progression la grotte devint un beau palais avec en son centre un ENORME requin. C'était le requin qui exauce les vœux ! Sharkutery prit la parole pour expliquer à son père qu'Energita était celle qui l'avait sauvé bébé.

-«Ce que j'apprends me réjouit, dit le requin de la légende, et cela fait si longtemps que je souhaite vous remercier. Vous pouvez me demander ce que vous voudrez.»

-Je voudrais que vous nous débarrassiez des Anglais. Il faut qu'ils quittent notre île, demanda Flemaru.

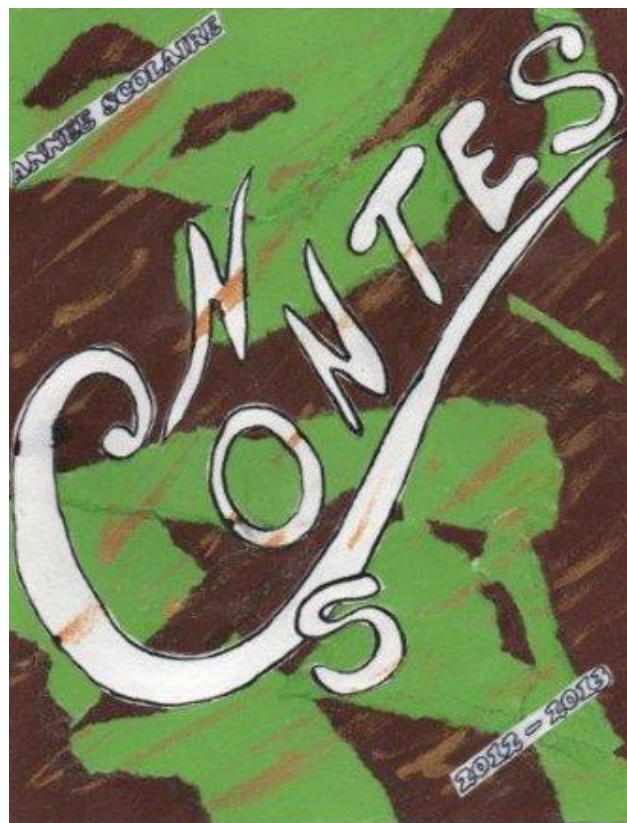
-D'accord ! répondit le requin. Il faut que vous cherchiez et trouviez la perle phosphorescente qui se trouve dans une moule géante au fond de l'océan. Elle seule pourra vous aider. Mes gardes vont vous y conduire.

Le couple tahitien accepta et partit accompagné des gardes.

Dans les profondeurs de l'océan, ils trouvèrent la perle. En remontant cette magnifique perle, au contact de la lumière du soleil, elle brilla d'un éclat tellement puissant que tous les requins de l'océan furent appelés et partirent détruire la flotte anglaise.

Flemaru et Energita n'eurent plus qu' à rentrer chez eux. Tous les habitants de l'île furent heureux et remercièrent leurs deux héros pour leur courage.

Depuis ce jour là, il fait bon vivre dans ces îles lointaines !



## LES FLAMMES DU DRAGON

L'histoire que nous allons vous conter se situe il y a bien longtemps: c'était à l'époque mystérieuse du Moyen Age.

A cette époque, vivait sur terre un dragon terrifiant à la queue pointue, à la bouche large et remplie de dents bien aiguisées. Ce dragon possédait également deux ailes fantastiques qui lui permettaient de voler. Notre dragon habitait sur une haute montagne inaccessible aux humains et de temps en temps il s'envolait et rendait visite aux hommes qui habitaient dans la vallée. Mais notre terrible dragon avait un lourd secret qui le rendait malheureux et l'attristait chaque jour un peu plus.

Quel secret pouvait rendre si triste notre incroyable dragon ? Vous ne devinez jamais, chers lecteurs, que depuis sa naissance il était dans l'impossibilité de cracher des flammes. Il réussit à garder son secret jusqu'à ce jour effroyable où il y eut, à l'école des dragons, cette terrible interrogation. Un matin, il était inscrit sur le tableau : «Evaluation surprise : Volez en crachant du feu.»

Ayant peur de cette évaluation et sachant qu'il serait vite perdu, notre dragon s'enfuit l'après-midi de l'école. Il se déguisa en buisson et fila vers la forêt très sombre. Il s'enfonça au plus profond de celle-ci et chercha l'arbre dont tout le monde avait peur. Il finit par le trouver et se glissa à l'intérieur. Au cœur de cet arbre vivait la sorcière Gribouille. Il se retrouva nez à nez avec elle. Il lui expliqua son problème et lui demanda une formule magique pour pouvoir cracher du feu. Elle réfléchit un moment et lui répondit :

-«D'accord, mais à une condition. Tu vas me donner ta voix en échange.»

-Oui! lui répondit-il.

-Très bien ! Dans ce cas, tu réciteras dans ta tête : «Feu fenouille, je mange des nouilles. Que le pouvoir du feu m'envahisse !»

Sur ces derniers mots, la sorcière disparut et le dragon se retrouva seul. Il sortit de l'arbre maléfique et récita la formule de la sorcière. Un coup de tonnerre résonna, et un éclair lui tomba dessus. Il ressentit une grande douleur et perdit connaissance.

Quelques heures plus tard, le dragon se réveilla, la vue trouble avec un mal de tête. Il se rappela s'être enfui de l'école et avoir vu la sorcière. Il essaya d'appeler du secours mais à la place il cracha du feu. Apeuré mais curieux, il s'enfonça dans la forêt. Soudain, il entendit un bruit étrange vers un buisson. Il vit un lutin sortir d'un gros champignon rouge tacheté de blanc. Petit, il portait une veste verte et un chapeau pointu avec des grelots. Ses chaussures étaient pointues elles-aussi mais il y avait un pompon au bout de chacune.

Le dragon voulut s'exprimer alors il parla avec le langage des signes. Il lui conta son histoire. Le lutin lui proposa de lui redonner sa voix en échange de ses ailes. Le dragon accepta avec bonheur.

Lutin malin et trèfles à quatre feuilles, grelotin grelota donne-moi tes ailes et reprends ta voix !

Tout joyeux, le dragon remercia le lutin et sauta pour s'envoler mais il retomba aussitôt. Il se retourna mais le lutin n'était plus là.

Désespéré, le dragon marcha quelques heures dans la forêt très sombre. Chaque minute, il s'épuisait car il n'avait pas l'habitude de marcher. Il s'effondra et se releva doucement. Il repartit en essayant de trouver une solution puis il aperçut une silhouette. Intrigué il alla voir.

En arrivant, il vit une vieille dame. Elle avait des cheveux gris un bâton tordu en guise de canne avec des inscriptions bizarres, des bottes de pluie.

Elle trébucha sur sa canne. Le dragon la releva et elle lui demanda un service : aller chercher du bois et nourrir ses chevaux. Le dragon accepta.

Un peu plus tard, le dragon revient avec le bois de la vieille dame.

Alors la vieille dame se transforma en fée, ses chevaux en pégases et en licornes. Et c'est à ce moment-là qu'elle dévoila son majestueux secret, qu'elle avait gardé pendant des années jusqu'à présent.

Pour remercier le dragon, elle lui proposa de faire un vœu qu'elle pourrait exaucer à la condition qu'il ne le répète à personne. Il lui demanda d'être comme les autres dragons.

Biladragon pareil ! Tu es comme les autres dragons.

Et la fée exauça son vœu.

Il retourna alors heureux dans son école et y passa l'évaluation avec succès.

Il était si content qu'il cracha tout le temps du feu, mais avec tant de maladresse qu'il se brûla la queue, fit fondre toutes les glaces du marchand ambulant, assécha la piscine et finit le jour de son anniversaire par incendier le gâteau en soufflant ses bougies.

Au fil de toutes ces péripéties, il se lassa, se désespéra : il ne voulait plus être comme les autres, il voulait être unique !

C'est ainsi que le lendemain il partit à la recherche de la fée. Il fouilla ciel et terre en vain. Harassé, sans pouvoir contrôler sa maladresse, il brûla en sanglotant un arbre et se rendit bien vite compte que c'était la maison de sa bienfaitrice.

La voyant surgir, il s'écria : « j'ai eu tort de vous demander de me changer. Au début j'étais tellement content mais avec le temps je me suis rendu compte de mon erreur ».

La belle fée avait toujours été d'avis que la différence était la plus grande des richesses. Aussi pointa-t-elle satisfaite, sa baguette sur lui et prononça : « Unique soit TOI. Le temps te changera. Atchoumi, atchouma, redeviens comme avant : différent ! ».

En une fraction de seconde, le sort s'exauça et il ne put plus cracher de feu.

De retour à l'école, une nouvelle élève était arrivée dans sa classe. A la récréation ses copains dragons avaient décidé de faire un concours de celui qui grillerait le plus de marshmallows. Lui, alla s'isoler sous le grand préau et la nouvelle élève le rejoignit. Elle lui dit : « J'ai bien vu que tu t'étais réfugiée sous le grand préau. Tu ne veux pas jouer avec les autres ? ». Et le dragon lui conta son histoire.



La petite dragonne lui montra alors ses yeux et lui dit : "Moi, tu sais, je n'ai pas les yeux de la même couleur...". En effet, l'un de ses yeux était vert et l'autre violet. Et c'est comme ça que les deux dragons devinrent amis, unis par leurs différences.

MORALITE :

Il ne faut pas écouter les personnages avec un chapeau pointu ou avec des pompons aux pieds, il faut toujours rester soi-même et suivre l'avis des belles fées !



ECOLE SAINT-ADJUTOR, VERNON : CLASSE CM2 DE  
BERNAZEAU SYLVIANE, LAETITIA GAUTIER

ECOLE LA CROIX ROUGE, BREST : CLASSE CM2 DE OMNES  
ODILE

ECOLE SAINT-CHARLES DE SERIN, LYON : CLASSE CM2 DE  
DURDILLY PERRINE

ECOLE SAINTE FOY, AGEN : CLASSE CM2 DE MONIÉ THIERRY

ECOLE SAINT ANDRÉ, MASSIAC : CLASSE CM DE COUDERT  
VALÉRIE, MÉLANIE MONTESCU , ANNE-LAURE CHUZEL



# GROUPE VIOLET

## BONCHOU ET LE BRACONNIER

Il y a bien longtemps de cela, dans une jungle perdue, vivait Bonchou le ouistiti. Rusé comme un renard, intelligent, doté d'une incroyable force, ce paresseux n'aimait pas les bananes.

Or, à quelques kilomètres de là, demeurait un braconnier qui ne portait pas Bonchou dans son cœur car celui-ci avait pris l'habitude de délivrer tous les animaux pris dans les pièges posés par ce chasseur.

Cet homme avait un cœur de pierre. Depuis de longues années, il vivait seul à la lisière de cette épaisse forêt, dans une sombre cabane malodorante, au milieu de ses trophées de chasse.

Il était plutôt laid, portait une barbe rousse informe, grouillante de puces et de poux. Il braconnait pour se nourrir, mais lorsque son garde-manger était bien rempli, il vendait la viande et les peaux de ces pauvres bêtes à un marchand de la ville.

Malheureusement pour lui, depuis que Bonchou avait croisé son chemin, son ventre et sa bourse demeuraient désespérément vides...

Cela devait cesser !

A force de ruminer nuits et jours, et de se creuser la tête à en perdre le sommeil, le braconnier avait fini par échauffer un plan maléfique, et infaillible à ses yeux, pour capturer le vaillant petit singe...

Le lendemain matin, il prépara le piège.

Avec une pioche et une pelle, il fit un trou bien profond et installa un filet autour. Puis, il mit des feuilles sur celui-ci. Enfin il plaça un beau tas de bananes autour. Le braconnier se cacha derrière un arbre et attendit le singe.

Pendant qu'il jouait à la balançoire le petit singe sentit une odeur très familière et il alla voir ce que c'était. Le braconnier entendit un bruit. C'était Bonchou qui arrivait. Le singe s'approcha doucement devant le piège et vit des bananes. Bonchou s'en alla ; il n'aimait pas les bananes.

Le braconnier énervé, s'arracha les cheveux car il était en colère. Il eut une idée de piège et travailla pendant beaucoup de jours sur ce plan. L'homme installa une poulie et une corde sur la branche d'un arbre. Une cage était attachée à la corde. Il déposa une mangue empoisonnée au sol.

Bonchou sentit une odeur qu'il adorait et s'approcha car les mangues étaient rares. Il mangea avec appétit. Quelques minutes après il s'évanouit.

Le braconnier lâcha la cage sur Bonchou. Il l'emmena dans sa cabane.

Bonchou se réveilla, se mit à sauter en s'accrochant aux barreaux, secouant la cage tout en poussant des cris aigus. Le braconnier, furieux, ouvrit la cage et bâillonna Bonchou.

Les animaux de la forêt entendirent l'appel du ouistiti et comprirent qu'il était prisonnier du braconnier.

Ils décidèrent alors de le délivrer en attirant le braconnier hors de sa cabane.

A proximité des pièges à loups, les animaux creusèrent un trou profond qu'ils recouvrirent de feuilles et de branches.

L'hyène déclencha un piège à loups et se mit à hurler comme si elle souffrait.

Le braconnier accourut mais il tomba dans le trou que les animaux avaient creusé. Il se cassa une jambe et s'ouvrit le menton en chutant sur une pierre.

Le frère de Bonchou, qui s'appelait Choubon, descendit dans le trou. Voyant que le braconnier était blessé, il en profita pour dérober dans la poche du méchant homme la clé de la cage. Ensuite il se rendit à la cabane et délivra Bonchou.

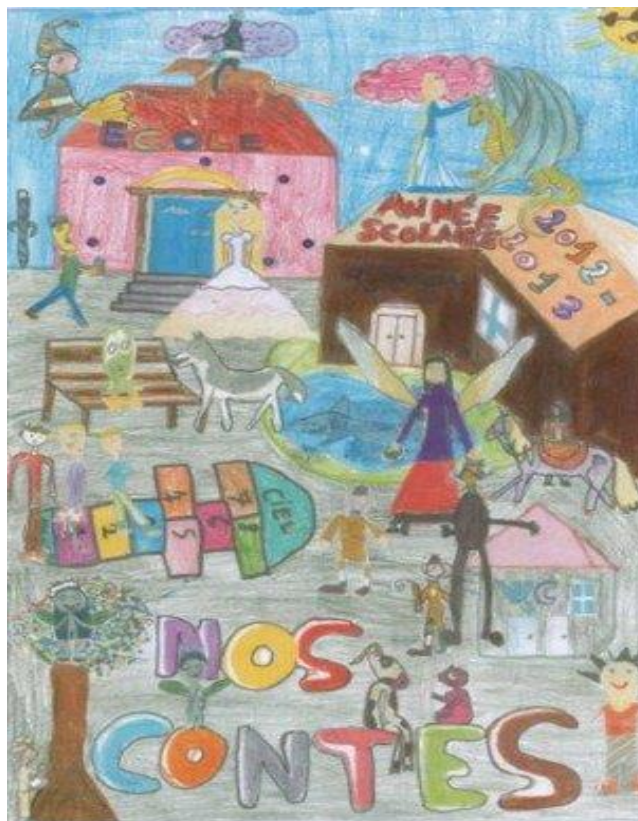
Les animaux entendirent soudain les pleurs du braconnier. Surpris, ils s'approchèrent du trou. Le braconnier les supplia de le faire sortir du piège.

Bonchou dit qu'il serait sauvé s'il acceptait de retirer tous ses pièges et de laisser les animaux en paix.

Le braconnier accepta la proposition de Bonchou car il tenait à la vie. Les animaux décidèrent de lui donner une partie de leurs bananes en échange de mangues, le braconnier étant une des rares personnes à pouvoir les ramasser.

Il devint marchand de fruits et les animaux, depuis ce jour, vécurent en paix dans la jungle.

Enfin, Bonchou était l'un des plus heureux car il pouvait manger son fruit préféré, chaque jour, en toute tranquillité et il n'avait plus à défier le braconnier.



## CARABINOS AU PAYS DES COLAS

Il était une fois un géant prénommé Carabinos. Il était plutôt vieux malgré sa quarantaine. Sa taille démesurée et sa stature imposante, son air bizarre et mystérieux provoquaient un fort dégoût chez les gens du pays. Son visage aux oreilles décollées, sa peau pâle, son menton arrondi et poilu le rendaient effrayant, sans compter son œil perdu lors d'une bataille contre un ours.

Carabinos n'avait presque que des défauts : coléreux, cruel, têtu. Il ne riait jamais et faisait peur. Il n'adressait pas la parole à qui que ce soit. Il avait perdu ses parents quand il était très jeune ainsi qu'un trésor si bien qu'il se promenait toujours avec sa carabine.

Il vivait dans une immense grotte au milieu de la forêt interdite. Dans celle-ci, logeaient aussi des Colas : des êtres de toute petite taille, avec un nez crochu et des espèces d'ailes, une immense bouche et une seule dent, des cheveux toujours en pétard, noir ébène avec de petites coiffes blanches.

Leurs vêtements étaient tressés de feuilles et leurs chaussons souples se recourbaient à l'avant. Ils vivaient dans l'arbre du soleil : le matin argenté, à midi couleur bronze et le soir doré.

Les Colas étaient très taquins, ils faisaient des farces à Carabinos pour essayer de lui rendre le sourire. Mais le géant réagissait mal, il s'énervait, il criait.

Entre deux blagues, ces innombrables petits êtres travaillaient dans la forêt et chacun d'eux avait un rôle important pour l'entretenir.

Cola Maladroit, lui, devait couper les arbres secs mais souvent il donnait des coups de hache où il ne fallait pas. Un soir, qu'il était fatigué, il égratigna même la jambe droite de Carabinos. Tous ses gestes malhabiles amusaient ses compères. Mais depuis quelques jours, on ne riait plus de ses sottises, dans l'arbre, d'autant plus que Cola paysagiste se plaignait, ces derniers temps, de ne pas pouvoir planter ses arbustes par manque de place.

C'est ainsi qu'on s'aperçut que Cola Maladroit avait disparu.

Puis quelques jours plus tard, ce fut au tour de Cola Fleuriste de disparaître et ainsi de suite ; ils partaient les uns après les autres.

De son côté, Carabinos s'ennuyait de ne plus entendre les rires des Colas et il constata que la forêt n'était plus maintenue en état.

Or, un soir, après s'être lamenté de l'absence des Colas, Carabinos se décida à partir à leur recherche. Il prit une carabine, une lampe de poche, une loupe, une corde et son fidèle chien Piloux. Il se rendit chez Cola détective mais celui-ci avait disparu. Donc il partit tout seul à leur recherche. En chemin il traversa les marécages toxiques, vit des arbres cogneurs, contourna un champ de tournesols rouges et évita des escargots carnivores. Dans l'une des gueules de ces monstres, il repéra quelque chose d'étrange. Il risqua sa vie pour le récupérer. Pour cela, Piloux et lui burent une gorgée de cola et devinrent invisibles. Ils s'approchèrent de la bête et prirent l'indice : une aile de cola. Carabinos décida d'explorer l'estomac de cette bête. Il y trouva une boule de diamant.

Carabinos continua son chemin pour rechercher d'autres indices et les Colas. La nuit tomba et il se construisit une cabane avec des branches. Puis il alluma un feu et Piloux vint se blottir contre son maître. Le lendemain, au premier rayon du soleil, il continua son chemin. Il trouva un tee-shirt tressé en feuilles et des empreintes de Colas et d'ours. Piloux trouva le monocle de Cola détective. Carabinos suivit ces empreintes. Au loin il vit les Colas et un ours se battre. Carabinos le reconnut car il l'avait déjà combattu. Carabinos courut à leur rencontre. Il dégaina sa carabine et tua l'ours. Il sauva les Colas.

Ceux-ci remercièrent Carabinos. Cola détective lui demanda pourquoi il était parti à leur recherche. Le géant répondit en rougissant :

-«Je m'ennuyais, j'étais triste de ne plus vous entendre rire. Au fond de moi, j'ai compris que je me sentais bien avec vous.»

Carabinos les aida à transporter le corps de l'ours jusqu'à leur arbre. Avec la peau de l'animal, les petits êtres malicieux firent des vêtements, des matelas douillets, des tapis.

Ils confectionnèrent deux belles couvertures pour Piloux et son maître.

Puis, ils allumèrent un grand feu pour préparer un festin en l'honneur de Carabinos et Piloux.

C'est alors que Cola cuisinier découvrit l'œil perdu du géant à l'intérieur de la bête !

C'était ce même animal qui avait dévoré les parents de Carabinos, et lui avait arraché son œil, quelques années plus tard. Mais le géant était trop jeune au moment des faits pour s'en souvenir. Depuis ce temps-là, Carabinos s'était méfié de tous, et n'était jamais sorti sans sa carabine.

Cola Sorcier prononça alors un enchantement, et Carabinos retrouva son ancien regard.

Il parut soudain bien moins effrayant.

Le soir, on fit une grande fête.

Puis, le temps passa. Entouré de ses nombreux et joyeux amis, le caractère de Carabinos changea peu à peu. Son sourire le rendit beau.

Il commença même à s'aventurer au village. Un jour, il y rencontra une jeune veuve. Il l'épousa et quitta sa grotte. Mais jamais il n'oublia la forêt et ses amis.

Plus tard, chaque soir, il endormit ses enfants en leur racontant ses aventures au pays des Colas.



## LA FABULEUSE HISTOIRE D'AMOUR DE THEO L'INTELLO

Il était une fois le petit cochon Théo que tout le monde surnommait «Théo l'Intello». En effet, chose surprenante, il portait d'énormes lunettes de vue, lisait des romans d'amour et écrivait des poèmes. Il habitait dans une ferme où vivait aussi une vache qu'on appelait «Vachlette». Il était amoureux d'elle. Cette vache était la plus sublime des vaches ; elle avait des yeux bleu ciel sur lesquels retombait une mèche de crinière dorée, elle était blanche à taches noires, ses sabots étaient luisants et merveilleusement bien taillés, elle était très intelligente et raffolait des œufs.

Tous les matins, au chant du coq, Théo se rendait au poulailler où il y achetait les œufs pour sa vachette. Il avait pour habitude de lui préparer le petit déjeuner qu'il lui apportait au lit. Il prenait soin de lui faire cuire ses œufs à la poêle qu'il accompagnait d'une salade de foin. Il posait toujours sur son plateau une violette.

Toute la journée, il cueillait des marguerites qu'il lui offrait. Et pour le remercier Vachlette lui donnait un gros baiser sur la joue et c'est à ce moment-là, à chaque fois, que Théo devenait tout rouge puis s'évanouissait. Quand il se réveillait, il faisait déjà nuit et Théo se préparait pour aller danser avec ses amis au poulailler. Tous les soirs, derrière ses platines, Léon le dindon endiablait la foule d'animaux.

Un soir, Théo donna rendez-vous à sa dulcinée au dancing, à la plus belle table. Vachlette annula, sans lui donner de raison particulière. Tout triste, l'amoureux déçu, rentra chez lui noyer son chagrin. Il se mit à boire, outre mesure, un seau de «Fipo» (du jus de caillou mélangé à du lait de souris et du sang de renard). Il tomba dans les pommes et, le lendemain matin, en se réveillant, il trouva à côté de lui une lettre anonyme...

Mais qu'y avait-il donc dans cette lettre ? En la lisant, il comprit que c'était Vachlette. Toutes les vaches avaient la même écriture sauf elle. Il lut : «Mon cher Théo, je t'aime beaucoup mais je ne veux plus te voir, alors ne m'apporte plus de plateau ni de violette ni de marguerite. J'ai trouvé l'amour.»

Vachlette était tombée amoureuse de Tibbo le taureau. Celui-ci était musclé, sa crinière noire et il pouvait danser jusqu'à la fatigue absolue. Le seul problème était son idiotie. Il ne comprenait rien et faisait toujours oui de la tête.

Théo l'intello devint donc Théo l'explorateur. Il alla voir Léon le dindon pour trouver une solution et reconquérir le cœur de Vachlette. Léon avait des talents cachés. Il savait faire des potions magiques. Il donna donc à son ami la potion «Toreautoto» qui le transforma en taureau musclé, marron et blanc avec une crinière blonde. Ses yeux étaient bleus très clairs.

Dans ce nouveau corps, il partit chercher Vachlette dans la forêt des amoureux car c'était le lieu préféré de sa dulcinée. Elle aimait particulièrement une clairière fleurie.



Il suivit le chemin des pétales de rose, en forme de cœur. Après une longue marche, il arriva au puits d'amour. A côté, il y avait une botte de foin avec des chandelles. Vachlette était assise là, l'air émerveillé. Il tombait une pluie de roses dont une se posa dans la crinière de Vachlette. Théo ramassa toutes les autres et les lui offrit. Elle dit : «Oh ! Merci ! Mais qui êtes-vous ? !

-Chui Toreautoto,» répondit-il avec un cheveu sur la langue.

Soudain, Tibbo le taureau arriva...

En apercevant Théo, son sang ne fit qu'un tour. De la fumée lui sortit des naseaux, il était fou de jalousie. Il regarda Théo droit dans les yeux. Celui-ci, qui se sentait toujours cochon malgré son corps de taureau, n'eut pas le temps de trembler. Tibbo chargea et il encaissa.

Heureusement pour lui, Vachlette avait horreur de la violence, et intervint aussitôt.

-Stop ! Arrêtez ! Ecoutez-moi ! Léon organise ce soir un grand concours de Karaoké. Allons-y tous ensemble ! Comme Toreautoto ne la laissait pas indifférente, (il lui ressemblait tant !), elle avait envie de le connaître un peu plus. Et puis elle adorait la musique ! Elle se disait qu'elle pourrait choisir pour fiancé celui qui chanterait le mieux.

Pour lui plaire, les deux rivaux étaient prêts à tout. Ils acceptèrent. Mais tous les deux chantèrent comme des casseroles, si bien qu'il fut impossible à Vachlette de les départager. Pour éviter une autre bagarre, elle leur proposa à chacun un rendez-vous près du puits, dans la forêt des amoureux. Les garçons apporteraient le dîner.

Comme elle avait rencontré Tibbo en premier (enfin, c'est ce qu'elle croyait), elle passa la première soirée en sa compagnie.

Ce fut une soirée bien ennuyeuse, car Tibbo n'avait pas de conversation, et ne parlait que de lui et de ses exploits sur la piste de danse. En plus, Vachlette ne trouva pas le repas à son goût. Tibbo lui avait préparé des escargots/frites avec bien trop de bave en assaisonnement, c'était écœurant !

Le lendemain soir, elle retrouva Toreautoto qui l'attendait. Il avait recouvert la botte de foin d'une belle nappe, et dans l'assiette de Vachlette, il avait déposé une violette... Elle remercia Toreautoto et lui avoua que c'était justement sa fleur préférée. Toreautoto rougit... mais garda son calme.

Vachlette passa une merveilleuse soirée, ils discutèrent des derniers romans qu'ils avaient lus et des films qu'ils pourraient aller voir ensemble au cinéma. Cela lui rappelait les longues discussions qu'elle avait avec son ami Théo, et qu'elle regrettait maintenant. Elle trouva même son petit défaut de prononciation charmant. Quant au repas, elle se régala ! Toreautoto lui servit une belle assiette d'œufs de toutes les façons accompagnés d'une délicieuse salade de foin. Décidément, ce toreautoto lui rappelait beaucoup son ancien ami...

La soirée se passa si bien qu'ils décidèrent d'aller faire une promenade, pour digérer. Au moment de se quitter, Vachlette embrassa son nouveau fiancé... qui s'évanouit.

Au même moment, la potion magique de Léon cessa de faire effet, et le beau Toreautoto redevint Théo l'intello...

Enfin, Vachlette ne l'avait pas si mal pris mais elle n'en croyait pas ses beaux yeux bleus. Elle était tellement étonnée qu'elle lui demanda :

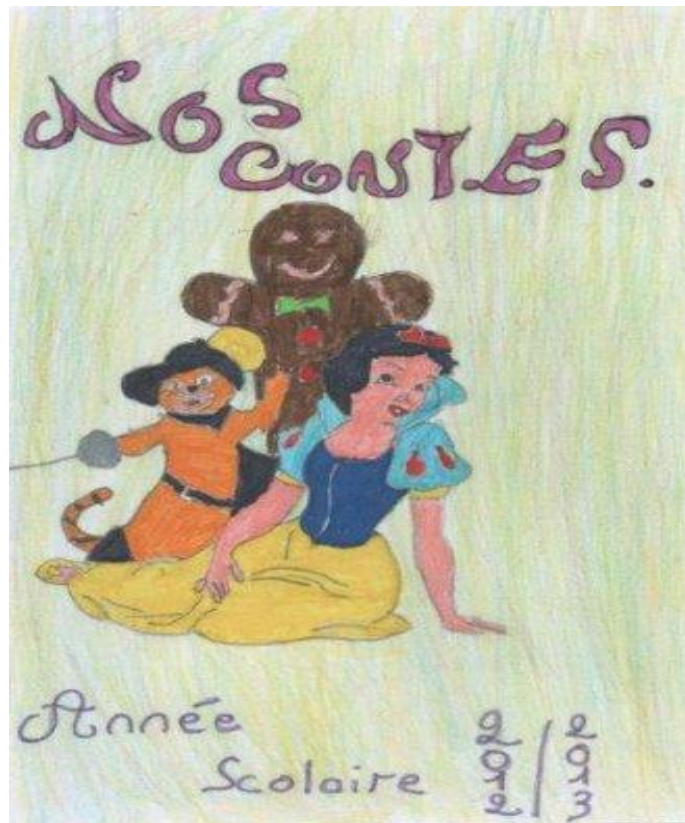
«Théo ? C'est toi ?»

Théo répondit : «Oui, c'est moi».

Quelques jours plus tard, Vachlette fit son choix. C'était donc Tibbo. Théo porta son cœur lourd, il retourna chez lui puis il s'endormit.

Le lendemain matin, Théo alla faire une promenade à la clairière fleurie et rencontra une belle truie. Elle était belle, très belle elle s'appelait Nana. Tout fier, il alla la présenter à Vachlette.

Tibbo était assis avec Vachlette sur ses genoux. C'est ainsi que Tibbo et Vachlette eurent trois veaux et Théo et Nana eurent dix petits porcelets.



## LA FOLLE ALLERGIE DU ROI

Il y a fort longtemps, un roi vivait dans un château au royaume des bonbons. L'herbe était faite de réglisse, les chemins étaient construits avec des langues de chat. Il y avait des montagnes de fraises tagada. De plus, les tuiles des maisons étaient des malabars, les murs de la pâte d'amande. Au milieu des friandises s'étendait un château de nougat.

Malheureusement, le roi était allergique aux bonbons. Il se nourrissait alors de cacahuètes toute la journée. Il en mangeait tellement, que son teint devenait de plus en plus jaune. On l'avait donc appelé le roi Cacahuète. Le roi avait un ami, Papermate, qui avait la particularité d'effacer tout ce qu'il voulait sur son chemin. Ainsi, il effaçait les bonbons qui étaient sur le passage du roi.

Un jour, le roi Cacahuète fut à court de nourriture salée. Il était tellement affamé qu'il mangea une fraise tagada. Du coup, il devint tout rouge et fou. Et...

Le lendemain, il ressemblait à une pastèque.

Au château, c'était la panique. Plus personne ne reconnaissait le roi. Ceux qui n'étaient pas au courant de sa mésaventure se demandaient qui était ce drôle d'individu qui arpentait les couloirs du palais les yeux mi-clos, l'œil hagard et les bras en l'air, et les saluait d'une ahurissante grimace.

Papermate, son ami, était le plus inquiet. Il décida de réunir les ministres du roi pour trouver une solution.

On convoqua tous les médecins du royaume. Chacun proposa un remède. Tour à tour, le pauvre roi passa par toutes les couleurs de visage : bleu, vert, violet. A la fin, il était devenu marron chocolat. Papermate, désespéré, lança alors un appel à tout ce que le pays comptait de mages, sorciers, et autres enchanteurs. Plusieurs se déplacèrent, mais aucun ne fut capable de trouver un véritable remède.

«Vous n'êtes que des imposteurs ! Des incapables ! Bande de banana splits ! Espèces de chamallow grillés ! je ne sais pas ce qui me retient de vous effacer tous ! Vociféra Papermate.

C'est alors que l'un des magiciens s'avança vers Papermate et lui glissa à l'oreille :

-«Tous les enchanteurs du royaume ne sont pas présents ici ce soir lord Papermate, l'un d'entre nous ne s'est pas déplacé.»

-Ah oui, répondit Papermate, et pourquoi ça ?

-Parce qu'il ne le fait jamais. Si vous souhaitez le rencontrer, il vous faudra faire le voyage.

-Crois-tu qu'il réussirait là où vous avez tous échoué ?

-On dit que ses sorts sont très puissants. Mais il vit en ermite, et il n'apprécie pas beaucoup d'être dérangé, je ne sais pas si il acceptera de vous aider. On le dit aussi très joueur.»

Le lendemain, dès l'aube, Papermate fit atteler un cheval, et partit à la rencontre du mystérieux sorcier. Il le trouva à l'endroit que le magicien lui avait décrit. Une caverne au milieu d'une falaise, située aux confins du royaume. On pouvait y accéder par un chemin taillé dans la pierre, très étroit.

Le vieil homme refusa d'abord de l'aider. Puis, il se rendit compte que Papermate n'agissait pas pour lui-même, et que sa loyauté et son affection pour son roi étaient sincères.

Il décida néanmoins de mettre son intelligence à l'épreuve.

«-Si tu résous cette énigme, je te donnerai un remède pour ton roi :

Chacun a la sienne, que personne ne doit copier. Car celui qui l'imité peut être emprisonné. Griffonnée par une célébrité, elle peut être collectionnée. Et pourtant, une simple croix peut la remplacer. Qui est-elle ?»

Papermate réfléchit et, à la tombée de la nuit, résolut l'énigme :

"signature" était la réponse à trouver. Le sorcier le félicita et se mit à confectionner la potion. Il mélangea de la bave d'escargot, une dent de crocodile, du vomi de mouche géante avec des cuisses de grenouilles moulignées. Il mit cette mixture à cuire dans un crâne de reloup à 300°, puis à refroidir dans l'estomac d'une vache qui le rendit par le pis sous l'aspect d'un liquide verdâtre et puant que l'on s'empressa de mettre dans une vessie de chèvre. Papermate s'en retourna jusqu'au château au galop.

Arrivé au château, Papermate demanda au roi de boire la potion préparée par le sorcier. Mais le roi hésita sous prétexte de ne pas savoir ce qu'elle contenait.

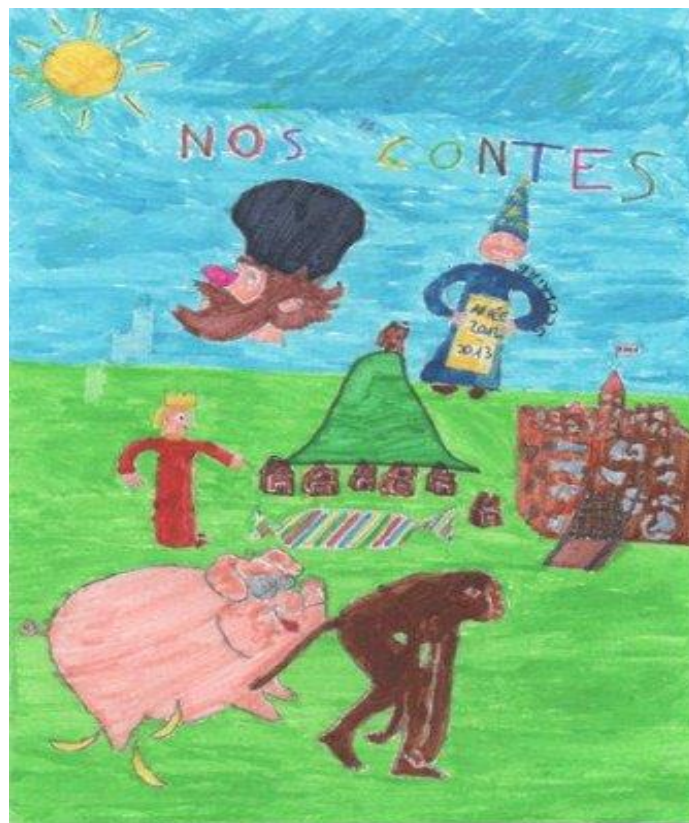
Papermate lui expliqua qu'il s'agissait de sa dernière chance, alors le roi accepta d'avaler le remède. Il but la moitié du liquide puant en faisant la grimace.

Tout à coup le souverain passa par toutes les couleurs, tel un arc-en-ciel, on crut qu'il allait mourir. Et quelques jours après, il se métamorphosa en différents fruits : banane, fraise, orange, kiwi, pomme, ananas, poire, pamplemousse, cerise, framboise, myrtille et raisin. Puis une semaine plus tard, le roi retrouva sa forme initiale. Et même mieux encore, il devint plus beau qu'un cœur, plus musclé qu'un taureau et plus grand que Papermate.

Le roi voulut vérifier s'il était encore allergique aux sucreries. Il avala une fraise Tagada et attendit deux mois. Rien ne se produisit. Les sorciers du royaume en conclurent que son allergie était guérie.

Pour fêter sa guérison, le roi fit une fête à laquelle tout le peuple du royaume fut invité. Au menu du banquet, on servit des Chamallows râpés accompagnés d'une salade de réglisse caramélisée, des spaghettis de Scooby doo à la sauce Tagada fondue avec des brochettes de Schroumpfs, Dragibus, Malabar, et en dessert une fontaine de chocolat, tout cela arrosé d'un cocktail de Carambar.

Tout le monde s'amusa bien et le roi « Cacahuète » changea de nom, on l'appela le «Roi Sucré».



## QUATRE CLES POUR UNE MALEDICTION

Il y a bien longtemps, tout en haut d'une colline qui touchait presque le ciel, vivait un vieux sorcier qui s'appelait Amicar.

Etant fort âgé, il portait une très longue barbe blanche, et ses yeux, d'un bleu vif au temps de sa jeunesse, avaient fini par devenir gris.

Comme il était bon et sage, les gens du village, tout en bas de la colline, montaient quelquefois lui rendre visite, lui demander aide et magie, pour résoudre leurs problèmes.

Une nuit, une vieille sorcière monta tout en haut de la colline du vieux sorcier. Elle rentra discrètement par la fenêtre de la chambre d'Amicar pour lui changer sa mémoire. Auparavant, lors d'un duel face à la sorcière, Amicar avait vu qu'elle était malfaisante. Il l'avait pulvérisée et transformée en une horrible araignée. Elle était venue pour se venger.

Avant de rentrer chez elle, elle brisa toutes les potions magiques du vieux sorcier. Elle s'enfuit par la fenêtre avec un rire démoniaque.

Un jeune villageois nommé Philos arriva chez Amicar ; il voulait lui demander conseil pour sa famille. Il trouva la porte entrouverte et vit Amicar tout désorienté. Amicar était tellement traumatisé qu'il ne pouvait plus parler, il ne savait même plus comment il s'appelait !

Philos vit que toutes les potions magiques étaient renversées. Il chercha partout et découvrit une carte qui était cachée sous le matelas d'Amicar. Il lut la carte et comprit qu'il devait résoudre quatre énigmes pour permettre à Amicar de retrouver sa mémoire. Il fallait partir à la recherche des quatre clés : la clé du corps, la clé de la pensée, la clé du langage et la clé des souvenirs.

Philos ouvrit la carte et vit un plan où était marquée la première énigme : «Rendez-vous à minuit tapante au centre de la clairière. Prévoir des chaussures de danse et un chapeau disco-dance». Un peu avant minuit, Philos partit sur les lieux du rendez-vous, portant Amicar inanimé sur son dos. Il s'était muni des accessoires mais était très inquiet. Sur place, Philos vit un Centaure qui l'attendait pour lui montrer les pas de danse qu'il devait reproduire. Fort heureusement, le jeune villageois était un danseur professionnel qui réussit à effectuer la danse du cheval parfaitement. A la fin de sa prestation, Philos sentit un objet dur sous son chapeau. Il souleva son couvre-chef et trouva une clé. C'était la clé du corps, qu'il glissa dans la poche d'Amicar. Celui-ci retrouva immédiatement l'usage de son corps !

Les deux compagnons regardèrent sur la carte et lurent une nouvelle énigme. Ils virent qu'ils devaient se rendre au puits du village. Philos descendit dans le trou profond, en montant dans le seau, Amicar lui tenant la corde. Le jeune villageois tomba sur des pierres glissantes et aperçut trois clés.

Il savait que s'il se trompait de clé, la mission échouerait et qu'Amicar ne retrouverait jamais la mémoire. C'est alors qu'un crapaud sauta sur la main de Philos et lui dit : «Côa côa !! Prends la clé du milieu !». Fier d'avoir réussi, Philos remonta avec agilité, en s'accrochant à la corde, tenant la clé entre ses dents. Il remit la deuxième clé à Amicar, la clé de la pensée. Une lueur apparut dans les yeux du vieux sorcier !

Philos ouvrit la carte et chercha la troisième énigme. Il lut le message : «Rendez-vous, au lever du soleil, près de la cascade aux saumons». Tous deux arrivèrent à destination assez rapidement, car Philos connaissait l'endroit : il s'y rendait souvent pour discuter avec les saumons. Il trouva le chef des saumons et lui demanda où se trouvait la clé. Le poisson lui proposa de monter sur son dos et l'emmena au milieu de la cascade où Philos put récupérer la clé. Et ce fut la clé du langage, Amicar retrouva enfin la parole !



Pour la dernière fois Amicar et Philos ouvrirent la carte, qui leur indiqua d'aller à l'école du village. Épuisés par cette journée éprouvante, ils chevauchèrent le balai volant d'Amicar pour se rendre sur les lieux. Ils arrivèrent à la bibliothèque de l'école. Le bibliothécaire leur tendit le millième livre et leur demanda d'ouvrir cet ouvrage à la millième page. Sur cette page, se trouvait une recette. Ils se rendirent dans le laboratoire pour fabriquer la potion. Après quelques mélanges judicieux, la clé des souvenirs apparut !

Au moment où Philos voulut prendre la clé, la sorcière Maléfisma apparut et la saisit avant lui. En ricanant, elle déclara : «Amicar ne retrouvera jamais la mémoire et il restera amnésique toute sa vie !» Sur ces paroles, dans un nuage de fumée, elle disparut.

-Je crois me souvenir qu'elle habite en haut d'une montagne, très, très haute, révéla Amicar.

-Allons-y, répondit Philos, il n'y a pas une minute à perdre.

Le balai magique d'Amicar les emmena tout droit vers la montagne où vivait Maléfisma. Philos prit le prisme magique d'Amicar pour la voir de plus près et voici ce qu'il décrit au vieux magicien :

-Elle est habillée avec de vieux vêtements noirs, démodés, usés et un chapeau pointu. Autour de son cou pend un collier et sur son épaule trône un chat.

-Ah, je crois me souvenir qu'elle portait toujours un collier porte-malheur et son chat... Voyons, voyons... Ramina est son nom.

La présence proche de la clé des souvenirs ravivait lentement la mémoire du vieux sorcier. Philos poursuivit :

-Je vois un visage allongé à la peau ridée, entouré de cheveux gris et bouclés. Ses joues en feu encadrées d'oreilles légèrement décollées font ressortir son nez crochu surmonté d'une verrue poilue. Ah ! s'écria-t-il ! Ses yeux sont terriblement globuleux !

Suite à cette description fidèle de Maléfisma, Amicar se lança vers sa maison et lui jeta un sortilège : «1, 2, 3, Maléfisma, avec ton chat, Ramina, deviendrez tout raplapla.» La sorcière ne l'avait pas vu venir. Elle fut transformée en raie. Son collier porte-malheur, trop serré, l'étrangla.

Quant à Ramina, il termina en chauve-souris tout aplatie et s'envola dans les ténèbres.

Amicar et Philos purent enfin prendre la clé des souvenirs...

Après avoir récupéré les quatre clés, Philos et Amicar, juchés sur leur balai, retournèrent à la demeure du vieil homme. Amicar remercia Philos de l'avoir aidé et lui proposa de le récompenser :

«Que rêverais-tu d'avoir ?

-Quand je suis venu te voir l'autre jour, je voulais te demander conseil pour ma famille.

-Je ne m'en rappelle plus...

-Eh, bien ! Je voudrais un remède pour protéger ma famille d'une malédiction.

-Laquelle ?

-A chaque fois qu'un de nos enfants est en contact avec une personne étrangère à notre famille, son corps se transforme en caoutchouc, ne tient plus debout et peut se glisser partout et ainsi disparaître à jamais. Aussi, nous sommes obligés de les enfermer chez nous jusqu'à leur majorité.

-Je vois ! Ne t'inquiète pas, je vais te préparer une potion à base de sève d'arbre qui leur fera garder leur rigidité».

Il s'affaira dans son laboratoire et au bout d'une heure, remit au jeune homme le remède dans une fiole. Celui-ci s'empressa de rentrer chez lui pour donner le breuvage à ses pauvres garnements.

Depuis ce jour, tout rentra dans l'ordre et Amicar et Philos devinrent les meilleurs amis du monde.



ECOLE SAINT LOUIS, RADENAC : CLASSE CM1-CM2 DE  
LEMERCIER ANNICK

ECOLE SAINT DOMINIQUE, NANCY : CLASSE CM1-CM2 DE  
VILLEMIN AUDREY, BRUSON GWÉNAËLLE

ECOLE SAINT LAURENT, ARBONNE : CLASSE CM1-CM2 DE  
LASCARAY MYRIAM

ECOLE SAINT-PIERRE, GOURIN : CLASSE CM1-CM2 DE  
TOULGOAT EMMANUELLE

ECOLE NOTRE-DAME, SAINT-FLOUR : CLASSE CM1-CM2 DE  
THIEULON ISABELLE, FRÉDÉRIQUE SEYCHAL

# 35 CLASSES 740 ÉLÈVES

Les 35 Ecoles ayant participé au Projet :

Ecole Sainte Famille, Vabres l'Abbaye : Classe CE-CM de Mathieu Marjorie

Ecole Saint Joseph, Dardilly : Classe CE de Guézo Marie-Christine

Ecole Saint Gabriel, Cahors : Classe CE2 de Coiffet Emilie

Ecole Saint Pierre Saint Paul, Erdeven : Classe CE2 de Robic Anne-Gaëlle,  
Patricia Fenner

Ecole La Source, Saint-Lupicin : Classe CE de Treuvev Fanny

Ecole Sainte Anne, Somain : Classe CM1-CM2 de Pringué Sabine

Ecole Marguerite Marie, Millau : Classe CM1 de Duffau Claudine

École de la Madone, Yzeron : Classe CE2-CM de Laversenne Marion

Ecole Notre Dame des Oliviers, Murat : Classe CE2-CM de Laforgue Anne-  
Laure

Ecole Notre Dame, Cazes Mondenard : Classe CE2-CM de Guignes Marie-  
Françoise

Ecole St Paul, Rodez : Classe CE2-CM de Monmoton Béatrice

Ecole Sainte Geneviève, Bolbec : Classe CE2 de Letellier Eve

Ecole Saint Gabriel, Cahors : Classe CE2 de Ginestet Ghislaine

Ecole Saint Joseph, Dardilly : Classe CE2 de Jeu Hélène

Ecole Sainte-Thérèse, Kersaint-Plabennec : Classe CE2 de Quentel-Porhel  
Anne Laure

Ecole Notre Dame, Louviers : Classe CM2 de Moulin Nadège

Ecole Saint-Charles de Serin, Lyon : Classe CM2 de Lenormand Perrine

Ecole Gabriel Deshayes, Auray : Classe CM2 de Perrien Rozenn

Ecole Apraxine, Nice : Classe CM2 de Daumas Evelyne

Ecole Sainte-Anne, Feugarolles : Classe CM de Devillepoix Emmanuel

Ecole Saint Jean , Evreux : Classe CM1-CM2 de Guérandel Matthieu

Ecole Immaculée Conception, Rumegies : Classe CM1-CM2 de Dhote Anne

Ecole Saint Paul, Rodez : Classe CM1-CM2 de Terris Raphaël

Ecole Saint Pierre Saint Paul, Erdeven : Classe CM1-CM2 de Moy Delphine

Ecole Sainte Thérèse, Montastruc : Classe CM1-CM2 de Lamaison Marie-Christine

Ecole Saint-Adjutor, Vernon : Classe CM2 de Bernazeau Sylviane, Laetitia  
Gautier

Ecole La Croix Rouge, Brest : Classe CM2 de Omnes Odile

Ecole Saint-Charles de Serin, Lyon : Classe CM2 de Durdilly Perrine

Ecole Sainte Foy, Agen : Classe CM2 de Monié Thierry

Ecole Saint André, Massiac : Classe CM de Coudert Valérie, M. Montescu,  
A-L Chuzel

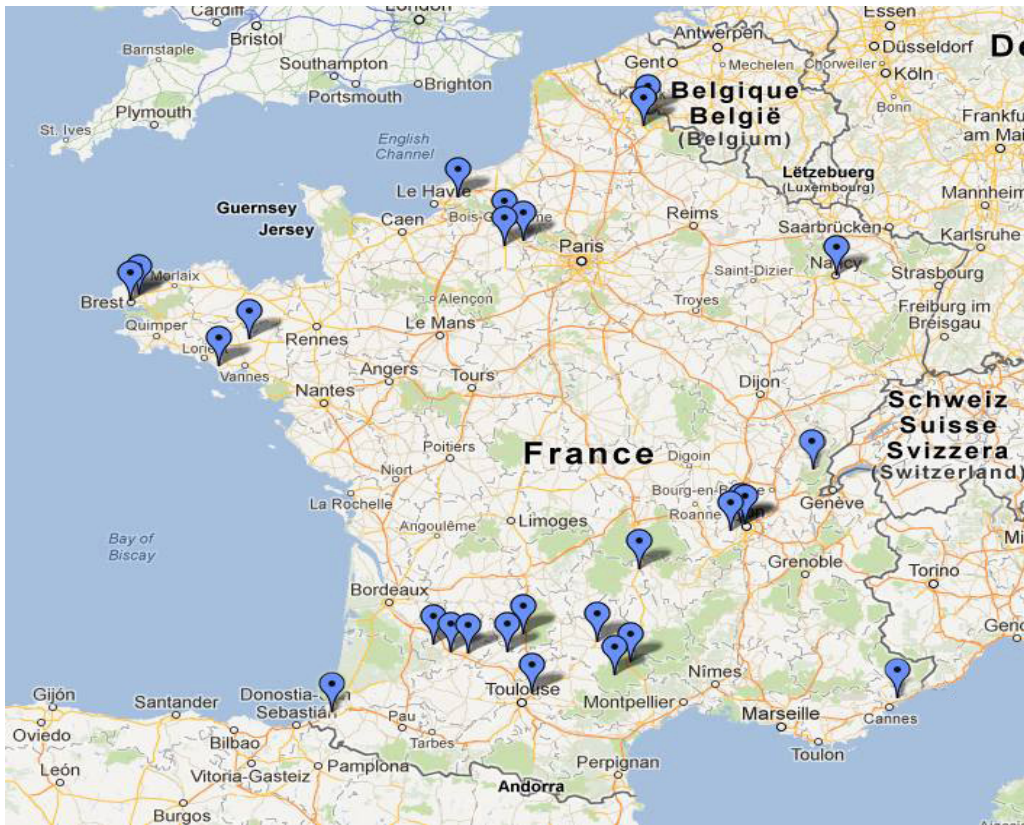
Ecole Saint Louis, Radenac : Classe CM1-CM2 de Lemercier Annick

Ecole Saint Dominique, Nancy : Classe CM1-CM2 de Villemin Audrey

Ecole Saint Laurent, Arbonne : Classe CM1-CM2 de Lascaray Myriam

Ecole Notre-Dame, Saint-Flour : Classe CM1-CM2 de Thieulon Isabelle, F.  
SEYCHAL

Ecole Saint-Pierre, Gourin : Classe CM1-CM2 de Toulgoat Emmanuelle



# REMERCIEMENTS

Merci à Mme Davin Danièle, Directrice Diocésaine du Lot-et-Garonne,  
qui a accepté et validé ce projet,

Merci aux Directeurs diocésains, aux animateurs Tuic,  
qui ont relayé et appuyé cette initiative.

Merci à la classe de CM2 de Fabien Parage,  
école Sainte-Marie Casteljaloux,

aux personnes âgées de la maison de retraite de Casteljaloux,  
qui ont réalisé l'enregistrement des voix des 35 contes.

Merci à Mme Aubaud ( DDEC47) pour la mise en page,

Merci aux enseignants et éducateurs,  
qui m'ont fait confiance et ont mis en œuvre ce projet,

Merci aux élèves pour le travail réalisé,

Jean-Philippe Barthe

CRTUIC47

<http://ddec47.free.fr/tice.html>







# DROIT D'AUTEUR

Auteur

[CRTUIC47 - DDEC47]

éditeur

[CRTUIC47]

Droit d'auteur © 2013

Première publication en utilisant Papyrus, 2013

Bien que toutes les précautions aient été prises lors de la préparation de ce livre, l'éditeur et les auteurs n'assument aucune responsabilité pour les erreurs ou omissions, ou pour les dommages résultant de l'utilisation de l'information contenue dans ce document.