

Année scolaire 2018-2019



# Nos Contes





*Imprimé avec le soutien  
de l'Association des Parents d'Elèves  
APEL de Lot-et-Garonne*

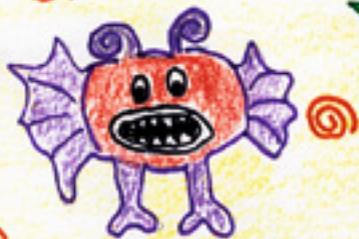
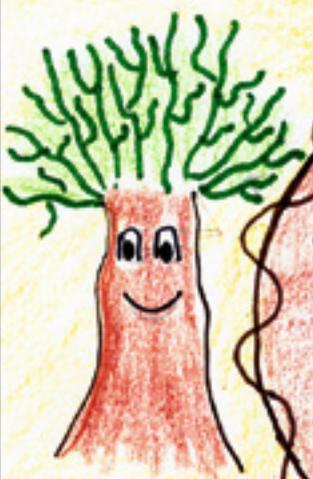
***1<sup>er</sup> prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »  
École Saint Joseph, Aubigné-Racan (72)  
(première page de la couverture)***

***2<sup>ème</sup> prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »  
École Pluie de Roses, Villenave-d'Ornon (33)  
(dernière page de la couverture)***

***3<sup>ème</sup> prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »  
Collège Notre Dame de la Renaissance, Somain (59)  
(première page du livre)***



# NOS CONTES



Année Scolaire 2018-2019



# Nos contes



Année 2018-2019



## PRÉAMBULE

Récits collaboratifs « Nos Contes »

C'est le fruit d'un travail intensif réalisé par les élèves de Cycle 3 de trente-trois établissements catholiques de toute la France, d'une maison de retraite et d'une équipe pastorale composée de prêtres. Chaque récit, découpé en 5 parties, a été construit à « plusieurs mains », par groupe de cinq établissements, 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

École Saint Joseph, *Guignen* : Classe CM1 de Mme GEFFLOT Muriel

École Saint Jean, *Evreux* : Classe CM de M GUERANDEL Matthieu

École Saint Laurent Arbonne, *Arbonne* : Classe CM de Mme JANOT Myriam

École du Sacré-Cœur, *Chapdes Beaufort* : Classe CM de Mme MOSNIER Marie

École Saint Dominique Savio, *Labège* : Classe CM de Mme REALINI Véronique



## ELFE PARADIA

Il y a fort longtemps, une petite fille nommée Juliette de 12 ans, belle et mince, un corps de rêve quoi ! Et bien, c'est moi ! J'habite au Brésil, je suis bilingue parce que ma mère est brésilienne et mon père français. J'ai une magnifique chienne courageuse nommée Nouba ! C'est un Husky. Une fois, elle m'a sauvée la vie car mon ancienne maison était en feu. J'avais super peur ! Heureusement ma chienne était là ! On a le même âge. C'est pour cela que je l'ai achetée. On est comme des sœurs. Bon arrêtons de parler d'elle... J'adore me balader dans les forêts et me créer des histoires !

J'ai oublié de vous dire... J'ai un super livre ! Le titre c'est Elfe Paradia. Le résumé est super !!! En quelques mots... C'est l'histoire d'une petite fille elfe appelée Lily qui vivait dans le royaume Elfe Paradia ! Un royaume enchanté ! Les maisons étaient dans des arbres colorés parmi des oiseaux colorés mais très étranges. Ce royaume était paisible. Lily était la fille d'Elfe Roya, le roi de cette contrée et d'Elfe Néfa, reine d'Elfe Paradia. Cette petite fille était belle avec ses cheveux blonds et elle était élégante ! Elle aimait les animaux surtout les chiens d'elfes. En effet, chaque elfe, dès sa naissance, possédait un chien qui le suivait toute sa vie. Elle avait un pouvoir qu'elle cachait, celui de créer une boule énergétique protectrice de puissants maléfices. De plus, cette petite fille était têtue et aimait explorer le monde créant un stress chez ses parents...

Vous ne trouvez pas qu'elle me ressemble beaucoup Lily ? J'adore !!! Je ne vous cache pas que j'ai eu le coup de foudre pour ce livre ! C'est comme si on était amoureux, je l'adore ! Je l'ai lu plusieurs fois mais je ne m'en lasse pas. J'aimerais bien vivre dans ce conte ! Mais en vrai, j'ai déjà un amoureux, Félix ! Il est trop chou ! Bon je vous laisse deviner la suite, je vais commencer ma lecture... Je m'installe confortablement sur mon gigantesque lit avec MON livre !

Après avoir lu de longues minutes, je m'endors paisiblement. Lorsque je me réveille, je ne reconnais pas ma chambre ! C'est devenue une chambre de princesse !

Le miroir est entouré de pierres précieuses : rubis, diamants, émeraudes...

Mon lit s'est transformé en lit à baldaquin avec un long voile doré ; une petite niche luxueuse se trouve au pied du lit. Un magnifique tapis oriental couvre le sol. Sur la table de chevet se trouve un petit coffre que j'ouvre délicatement. Des bijoux en or somptueux s'y trouvent !

Je décide d'aller ouvrir l'immense dressing de la chambre. Il est rempli de majestueuses robes, toutes plus belles les unes que les autres !

Tout d'un coup, je reconnais la robe que Lily porte au bal royal dans le chapitre quatre de mon livre Elfe Paradia ! Quel choc !



Emerveillée, j'essaie une de ces magnifiques, scintillantes robes de princesse. Je ressemble à une fleur des tropiques ! Tout à coup, ma robe se resserre violemment autour de ma taille jusqu'à m'étouffer. Heureusement, aidée par les crocs de Nouba et, protégée par ma boule énergie, je parviens à me libérer de cette étreinte.

Fuyant cette chambre finalement un peu effrayante, je me dirige vers une autre pièce du château et tombe, dans un sombre couloir, nez à nez avec une araignée géante rose et toute poilue. Comme elle a l'air sympathique, je lui demande de l'aide.

Celle-ci me conseille de grimper tout en haut de la tour pour y trouver le magicien. Ce vieillard est très grand, avec des oreilles pointues, une barbe très longue avec des lucioles dedans !

Une chouette est posée sur son épaule. Il prépare ses potions magiques dans de grands chaudrons noir de suie. Je lui raconte mon histoire et lui demande comment je pourrais quitter le château le moment venu.

Il me révèle qu'un grand passage, signalé par une colonie de grenouilles bleues, s'ouvrira devant moi à trois heures pile lors d'une nuit étoilée. Pour cela, je dois récupérer une horloge qui me donnera l'heure exacte, dans la forêt magique qui se trouve de l'autre côté de la rivière aux nénuphars...

Il me fallait donc trouver cette horloge au plus vite ! Le ciel était dégagé, les étoiles se montreraient ce soir et les douze coups de midi avaient sonné depuis longtemps déjà.

Je suivais le chemin qui bordait la grande autoroute mais au lieu de découvrir le tout petit ruisseau dans lequel je me rafraichissais parfois, je vis une grande et belle rivière de couleur indigo dans laquelle sautaient des poissons-chiens multicolores. En continuant, j'aperçus une multitude de nénuphars qui s'ouvraient et se fermaient tous en même temps, ce qui donnait une drôle de musique rythmée, comme un tantam ou un battement de cœur. Ils étaient de toutes les couleurs et formaient un tapis luxuriant et imperméable, si bien qu'on ne voyait plus la rivière. Deux ou trois poissons-chiens se reposaient sur eux, rongant des os à la guimauve.

Je m'approchai de cette rivière fantastique et décidai de traverser en sautant sur les nénuphars.

1, 2, 3 trop facile ! Mais au quatrième... Plouf ! Je glissai et tombai dans l'eau. Mais quelle stupéfaction quand je vis se dessiner sur mes jambes des écailles de poisson ! Je venais de me transformer en sirène ! Waouh ! Trop cool ! Je m'amusais à nager à toute vitesse entre les poissons-chiens, les algues à paillettes et les coraux à bulles quand je me rappelai que le temps pressait et que j'avais une mission.



En sortant de la rivière, je retrouvai tout de suite mes jambes. Dommage ! J'aurais bien aimé nager un peu plus !

Mais quelle horreur en voyant les gardiens de la forêt magique ! Des loups-garous faisaient les 100 pas devant le chêne d'entrée... Impossible de rentrer !

J'essayai de les contourner et de trouver une autre solution pour pénétrer dans cette forêt, en vain. Cependant, en m'approchant je réussis à entendre leur conversation. L'un des loups-garous se plaignait de ne pas avoir mangé depuis plus de 45 jours. Alors, j'eus une idée. Je repartis dans la rivière, dotée de ma queue de sirène et je ramassai tous les coquillages que je trouvai : bigorneaux à la menthe, huîtres à la fraise, moules au chocolat. Ensuite, je disposai tout cela à 5 mètres du chêne et j'attendis, cachée derrière un buisson arc-en-ciel.

En quatre minutes, les loups garous avaient flairé les crustacés et se jetaient dessus, affamés. Je n'avais plus qu'à passer tranquillement dans le chêne d'entrée. C'était une forêt resplendissante. Du lierre grimpait aux arbres portant des plumes de toutes couleurs, des fleurs jonchaient le sol, une odeur de chamallows grillés me chatouillait les narines. Et soudain, perchée en haut d'un arbre, je vis cette superbe horloge ornée de diamants. Heureuse et soulagée je me précipitai vers elle. Mais déception ! Impossible de grimper là-haut ! Beaucoup, beaucoup trop haut ! Désespérée, je me promenai dans la forêt à la recherche d'une solution. L'odeur de chamallow m'attirant, je me retrouvai nez à nez avec un dragon rose fluo en train de manger ces délicieuses sucreries. Il était doux comme un nounours, avait une toute petite voix aiguë et même du vernis violet sur ses griffes. Trop mimi !!!

Après avoir partagé quelques bonbons avec lui, il me souleva jusqu'au sommet de l'arbre où je récupérerai l'horloge sacrée. J'allais enfin pouvoir retrouver ma maison et mon monde à moi !

L'horloge indiquait 00h32. La nuit était étoilée de fraises Tagada. Vite, je montai sur le dos du dragon rose qui me ramena sur le bord de la rivière. Je demandai aux poissons-chiens de faire passer l'horloge de nénuphar en nénuphar pour ne pas la mouiller. Pendant ce temps, je plongeai dans l'eau, retrouvant ma queue de sirène et nageai jusqu'à l'autre côté. Je sortis de l'eau, ma queue de sirène disparut aussitôt. Je récupérerai l'horloge et remerciai les poissons-chiens. Il était 1h02. Je me dirigeai vers le château du magicien.

Il était 2h45 quand j'y arrivai. Je rejoignis l'araignée rose et la remerciai pour son aide, puis je ressortis. Et là, j'entendis des coassements de grenouilles. Je courus vers l'endroit d'où venait le bruit et vis des grenouilles bleues et phosphorescentes. L'horloge sonna 3h pile. A ce moment-là, je vis se dessiner un rectangle scintillant devant moi. Le portail ! Je me précipitai à l'intérieur. Un flash... puis mon lit ! J'étais contente de retourner chez moi.



Ce n'était qu'un rêve ? Je vis alors l'horloge sur mon lit. Nouba était en train de la renifler. J'étais bien partie à Elfe Paradia ! Tout à coup, j'entendis quelqu'un toquer à la porte de ma chambre. C'était Félix. Il m'offrit un cadeau : le coffret des 3 tomes d'Elfe Paradia. Je pourrai lire la suite et grâce à l'horloge, repartir dans le monde d'Elfe Paradia quand je voudrai !





## L'ÎLE MYSTERIEUSE

Il était une fois, trois amis adolescents qui vivaient dans une forêt au bord de la mer. Leurs familles se trouvaient dans un bateau fuyant la guerre, quand une tempête avait fait chavirer l'embarcation. Les trois amis James, Clara et Harry s'étaient retrouvés seul sur une plage. Pour se protéger, ils avaient construit une cabane en bois dans les arbres. Tous les jours, James partait à la chasse avec un arc et des flèches fabriqués par Harry qui était bricoleur, ou pêchait. Pendant ce temps, Clara allait à la recherche de fruits dans la forêt. Ils étaient heureux mais un peu tristes quand ils pensaient à leurs familles.

Un matin, James était parti très tôt pour pouvoir attraper du poisson Lune. Il faisait encore nuit. Il s'était installé sur son rocher préféré quand, soudain il avait vu au loin, très loin, une lumière blanche briller. Cela faisait trois ans que les trois adolescents scrutaient l'horizon, espérant voir un signe de vie ailleurs. James ne prit pas le temps de ramasser son matériel de pêche. Il partit, ventre à terre, réveiller ses camarades pour les prévenir. Qu'est-ce que cette lumière signifiait ?

« Hé ! Réveillez-vous les marmottes !!! »

Comme ils ne se réveillaient pas, James eut une idée très spéciale. Il prit un seau puis il le remplit d'eau de mer. Elle était très froide : 1,2,3 SPLASH !!!

- Ha !!! Mais tu es fou James !!! cria Harry en colère.

- Ben quoi ? répondit James.

- Tu ne vois pas ce que tu nous as fait ? pesta Clara.

- Je vais te dire ce que tu nous as fait, moi ! Tu nous as arrosés ! renchérit Harry.

- Oui, comme ça vous n'avez pas besoin de prendre une douche... dit James, un peu taquin. Allez dépêchez-vous, il y a une lumière blanche à l'horizon !

- Quoi ? Une lumière blanche ? dit Harry surpris et excité.

- Je prévois des choses s'il y a un souci, dit Clara à James. Alors un fer à cheval, une lampe, une barrette à chignon, un élastique, une corde, un gros caillou...

- Oui, tu as bien raison !!! dit Harry à Clara en se moquant d'elle. Mais Clara, tu as oublié quelque chose... L'essentiel à mon avis... Ma carte ! s'exclama Harry. Ça, c'est plus important !

En effet, Harry sur ces trois années, avait commencé à explorer l'île et à la cartographier.

- Ha oui... j'avais oublié la carte de l'intello ! dit Clara, agacée suite à la moquerie d'Harry, en le regardant.

Le réveil avait été compliqué...

- Bon arrêtez de vous chamailler les amis ! On va jusqu'à l'île se trouvant à l'opposé de notre campement. Il faut qu'on s'occupe de cette lumière. Prenez les pagaies, on en aura besoin. »



Les ados prirent leurs embarcations en bois et les mirent à l'eau. Trente-huit minutes plus tard, ils se trouvaient sur l'île. Ils débarquèrent et commencèrent leur chemin pour aller vers la lumière.

Puis tout à coup, Clara trébucha.

- Aïe ! Cria Clara.

- Ca va Clara ! ? ! demanda James.

- Oui, mais j'ai trébuché sur une sorte de racine très bizarre !

- Mais attends, ce n'est pas une racine, c'est une carte ! s'exclama Harry.

- Déterre là, déterre là ! cria James.

- Je me suis trompée, ce n'est pas une carte mais une pancarte ! Et dessus il y a écrit... « Entrée de la grotte mystérieuse. »

- Heu t...t tu es sûr ? dit Clara en bégayant.

- Oui, je suis sûr qu'on peut y aller. Et puis, il faut qu'on trouve d'où vient cette lumière blanche...

- Mais il fait nuit, dit Clara avec angoisse.

- Ce n'est pas grave, on a juste à faire du feu. Alors branches, cailloux...

Clara se mit à allumer un feu. En deux minutes, le feu éclaira. James prit à proximité une branche pour faire une torche.

- Ca y est !! On a réussi ! cria James avec joie.

- Mais comment va-t-on entrer ? Il y a une sorte de très, très gros rocher qui bloque le passage, dit Henry.

- Attends, il y a une serrure, dit James.

- Je crois que je peux vous aider. J'ai ma super barrette à chignon dans mon sac !! Je peux déverrouiller la serrure, dit Clara en regardant du coin de l'œil Harry.

- Très bonne idée Clara !! dit Harry. Tout compte fait tes trucs girly sont bien utiles...

- Cool ! Grâce à toi, nous avons réussi à passer une étape ! dit James tout excité et voulant détendre un peu l'atmosphère.

- Qui veut entrer en premier ? Je vous laisse aller, à vous l'honneur, dit Clara angoissée.

Personne ne répondit.

- Autrement, proposa Clara, on y va tous ensemble ?

- Ok, répondit James. Je trouve que c'est une bonne idée... 1,2,3 !

Au moment où ils passèrent l'entrée : « Attention !!! » dit Clara à James avec rapidité.

Clara sauta sur James pour le mettre à terre.

- Ho, merci, merci Clara, merci !!! dit James en frissonnant et en regardant la hache qui venait de le frôler.

- Quels réflexes ! ajouta Harry.



- Tu as raison, j'ai des réflexes, dit Clara en faisant un clin d'œil. Si je n'en n'avais pas, tu serais mort avec cette hache !!!

- Mais il doit y en avoir plusieurs des pièges, non ? dit Harry stressé.

Les ados continuèrent leur chemin grâce à la lueur de la flamme de la torche de James. Ils arrivèrent devant un immense damier.

- Oh là là ! dit James en voyant le damier. J'ai toujours détesté les jeux d'échecs... Je n'ai jamais eu de chance !

- Attendez, je prends mon fer à cheval pour nous porter chance ! dit Clara.

- Oui, tu as raison mais cela ne va pas trop nous aider à traverser, dit Harry. Moi, je n'y crois pas du tout !

Les trois adolescents se regardèrent.

- Je sais les garçons, mais j'ai pris un gros caillou. Comme ça, je pourrai le lancer sur les cases pour les déclencher comme un joueur puis après, on passe ! proposa Clara avec logique.

- Oui, très bonne idée, grâce à toi ça évite de me couper la tête une deuxième fois !! dit James avec peur.

- Ok. Alors, faites une file indienne derrière moi, dit Clara.

Les jeunes s'exécutèrent. Trois minutes plus tard et après un stress important :

- Oui !! On a réussi à passer le passage de la mort !!! dit James enjoué.

- Merci Clara !!! dit Harry.

Mais comme Harry et James avaient crié tellement fort, ils avaient réveillé un drôle de petit bonhomme. C'était l'elfe de la grotte sacrée.

- Bonjour, bonjour. Je pense que vous venez chercher quelque chose ou quelqu'un...

- Oui, mais comment vous le savez ? Vous êtes mentaliste ? rétorqua Harry étonné.

- Non, mais il y a peu, une personne est venue dans cette grotte. C'était pour une lumière blanche...

- Ho, mais c'est ce que nous cherchons ! dit James intéressé.

- Peut-être, mais pour vous laisser passer, il faut que vous répondiez à une question... Vous êtes prêts ?

- Oui, répondit Clara.

- Alors allons-y. Qui a gagné la coupe du monde de foot en 2018 ?

- C'est la France qui a gagné !!! dit James rapidement et avec nostalgie. Je m'en souviendrai toute ma vie. J'étais petit à l'époque. C'était juste avant que la guerre n'éclate...

- Bonne réponse les amis ! Vous avez gagné une bataille contre le cobra suprême ! Bonne chance !



- Un cobra !!! Mais vous êtes fou ! dit James qui avait peur de risquer encore une fois sa vie.

Le cobra sortit d'un panier se trouvant à proximité des adolescents. Ils sursautèrent à sa vue sauf Clara.

- Ah mais il est moche, il faudrait qu'il prenne des cours de beauté !!! dit Clara. Les deux garçons se regardèrent et lorsqu'ils virent le cobra ramper vers eux, Harry dit :

- Bon il faudrait peut-être commencer à l'attaquer ? N'est-ce pas ?

- Oui ! Tu as raison Harry mais comment ? demanda James.

- Je sais comment le tuer... J'ai une corde ! Je peux faire un lasso avec pour l'étrangler ! dit Clara.

- Oui, mais dépêche-toi !!! Car d'ici deux minutes, ce cobra nous aura avalés, dit Harry.

- C'est bon ! J'ai fait un gros nœud. Je pense que cela va suffire ! dit Clara.

- Qui est fort au lancer de lasso ? dit James.

- Moi, je veux bien essayer, dit Harry.

- Allez, courage Harry ! dit Clara avec appréhension.

Harry prit le lasso et le lança. Il manqua sa cible. Il ne se découragea pas. Il voulait sauver ses amis alors, il essaya de nouveau. Cette fois, c'était la bonne. Il réussit à viser la tête du cobra et fit en sorte que la boucle se resserrât au niveau du cou de l'animal.

- Tire, tire, tire !!! dit James.

- Oui ! Tu es trop fort !! dit Clara à Harry.

Harry tira l'animal et ses amis l'aiderent.

- Oh, regardez ! Il y a une clé dans sa bouche. Je vais tenter de la prendre dit Harry.

- C'est peut-être pour ouvrir la sortie, dit Clara qui avait vu une porte derrière le petit elfe.

Le petit elfe avait déjà disparu. Harry s'approcha de l'animal.

- Je vais essayer pour voir, dit Harry. C'est notre seule chance !

Harry réussit à récupérer la clé. Ils accrochèrent le cobra pour qu'il ne s'enfuit pas et là, Pschitt ! Le cobra disparut. Etrange...

Les enfants s'approchèrent de cette fameuse porte dont ils possédaient la clé. Harry introduisit cette dernière dans la serrure. Ils échangèrent des regards apeurés. La clé tourna tout doucement... Harry prit la poignée de la porte dans la main et la tourna tout doucement et là...

Les trois amis étaient émerveillés !!!

- Oh !!!! Regardez, il y a plein de trésors ! dit James émerveillé.

Ils avancèrent parmi les allées entourées de lingots, de pièces et...



- Hé, regardez, des bonbons ! dit Clara en train de baver.

Harry ne se préoccupa pas de tout ça. Il avait repéré au loin une boule lumineuse. La lumière blanche !

- La lumière blanche !

Quand ils voulurent s'en approcher, il y avait des trappes. Ils décidèrent de les ouvrir, peut-être trouveraient-ils des trésors...

- Ok, on va commencer par celle de gauche !

James l'ouvrit et rien.

- Je vais en ouvrir un autre et regardez c'..., c'..., c'est la famille ! dit Harry en bégayant.

Clara se mit à pleurer. La famille sortit de la trappe. Ils s'enlacèrent. Ils étaient tellement heureux de se retrouver ! Une fois les esprits retrouvés, Clara demanda à sa maman avec une voix tremblante :

- Oh, mais que faites-vous ici ? Nous pensions que vous étiez morts dans le naufrage...

- Quand le bateau a fait naufrage. Nous nous sommes échoués sur cette île. Et là, une drôle de créature nous a trouvés et nous a enfermés dans un coffre, expliqua Stella la maman de Clara.

- Ne perdons pas trop de temps, il faut qu'on rentre au plus vite. Mais, il va nous falloir un bateau plus grand...

- Il y a un port pas loin, ajouta le frère d'Harry.

- Super ! s'exclama Harry.

- Oui, mais il y a des dinosaures qui bloquent la sortie du port ! dit Stella.

- Une fois, nous avons réussi à nous échapper et lorsque nous avons atteint le port pour nous enfuir, nous avons vu ces créatures. On a essayé de les distraire mais cela n'a pas marché !

- Ce n'est pas grave ! On va essayer d'une autre manière, dit Harry.

- En fait, ce sont des robots qui sont contrôlés par le conducteur du bateau, dit le frère d'Harry.

Les survivants racontèrent comment le conducteur avait agi pendant le naufrage.

- On va mettre de l'eau comme ça ils vont s'électrocuter ! proposa James.

- Pas de temps à perdre, dit Clara.

Tout le monde se mit en marche en direction du port qui se trouvait juste à côté...

Arrivés au port, ils se mirent à l'œuvre, tous sauf Clara qui s'était cachée un peu effrayée par les robots. James, Harry et toute leur famille prirent des seaux qu'ils remplirent d'eau et les jetèrent sur les machines. Par chance, les effrayants dinosaures furent rapidement détruits !



Cependant, quand le commandant vit ses androïdes à terre, il décida de se battre. Clara, qui observait la scène, prit elle aussi un seau vide à sa disposition qu'elle lança de toutes ses forces sur la tête de l'homme, ce qui l'assomma.

Les trois adolescents prirent leurs jambes à leur cou et retrouvèrent leurs familles qui les attendaient dans un hangar à l'entrée du port. Ils montèrent rapidement tous à bord d'un immense bateau coloré de multiples couleurs.

Après plusieurs jours en mer, ils se retrouvèrent chez eux, la guerre les ayant fait fuir étant enfin terminée.

C'était la fin du cauchemar et il était maintenant temps de vivre tous ensemble en paix...





Nos contes  
Année Scolaire  
2018-2019

## LES AVENTURES DE JOSEPHINE LA MAGICIENNE

Il était une fois, en 3001, une magicienne qui se prénommait Joséphine. C'était la plus grande magicienne que l'on n'avait jamais connue.

Elle ne quittait jamais sa robe noire qu'elle portait très court, et sa cape jaune fluo.

Elle aimait être à l'aise ; c'est pourquoi elle était toujours avec ses vieilles baskets Adadis de 2018. Oui ! Une magicienne, ça vit longtemps !

Joséphine habitait un superbe château. Elle avait besoin de beaucoup de plantes pour ses potions et son jardin était couvert de fleurs et aromates divers. On pouvait y sentir 1000 odeurs !

Un jour, alors, qu'elle cueillait ses fraises-chamallows mûres à point, elle entendit un bruit de sabots derrière son portail doré. Elle s'approcha et découvrit une très belle licorne. Elle était blanche avec la crinière et la queue arc-en-ciel. Elle déploya ses ailes et vint se poser à côté de la magicienne, délicatement. Joséphine comprit qu'elles seraient vite amies toutes les deux. De plus, son balai moteur V8 étant tombé en panne récemment, elle se dit que la licorne serait un bon moyen de transport dorénavant. Une belle histoire d'amitié commençait.

Joséphine aimait la licorne et la licorne aussi !

C'était le grand jour de la coupe du monde des magiciens ! Un événement que Joséphine n'aurait raté pour rien au monde ! Tous les ans, elle le gagnait, ce qui expliquait sa popularité.

Joséphine était tout excitée. Elle courait dans tous les sens. La licorne ne comprenait pas trop ce qu'il se passait. Joséphine prit un « petit déj de compet ». Tout à coup, elle regarda l'horloge et se rendit compte qu'elle était en retard. Elle prit un verre de jus d'orange très rapidement. Joséphine demanda à la licorne si elle pouvait monter sur son dos. Eh oui, son balai ne fonctionnait toujours pas... La licorne accepta avec joie. Elle aimait rendre service à son amie. Joséphine monta sur le dos de celle-ci. La licorne alla très très vite. Quand Joséphine et la licorne furent arrivées au Grand Stadium de Magic, elles se dépêchèrent d'entrer pour aller rejoindre les autres magiciens. Une fois entrée dans le Stadium, Joséphine regarda dans son sac et là, horreur, malheur !!! Elle ne trouva pas sa baguette magique. Qu'allait-elle devenir ? Elle, qui était la plus grande magicienne que l'on n'avait jamais connue ! Elle était désespérée...

Elle pensa avoir oublié sa baguette chez elle, dans sa précipitation.

Mais aurait-elle le temps de retourner dans son château ?



Une idée lui traversa la tête : elle avait dans son sac quelques fleurs de son jardin et des fraises-chamallows pour fabriquer une potion qui pourrait arrêter le temps. Elle s'éclipsa du stadium, trouva un rondin de bois sur lequel elle fabriqua sa potion poudreuse. Joséphine grimpa sur la licorne et s'envola au-dessus du stadium puis saupoudra la potion.

Le temps s'arrêta dans la ville et un décompte de 2h30 démarra. A toute volée, sur la licorne, la magicienne partit en direction de son château. Enfin arrivée, elle trouva un mot accroché sur le portail doré :

« TU NE GAGNERAS PAS CETTE ANNÉE. J'AI VOLÉ TA BAGUETTE ET JE L'AI ENVOYÉE DANS LE LAC GOUNDABADE. »

Signé : ta pire ennemie, Joëlle.

Le lac Goundabade ! Le lac au tourbillon infernal ! Pas de temps à perdre, Joséphine remonta sur la licorne et partit à pleine allure vers le lac. La licorne se posa sur le bord du lac et un puissant tourbillon apparut au milieu de l'eau. Sans réfléchir, Joséphine plongea... et atterrit sur une fleur en guimauve. Autour d'elle, elle voyait des arbres à bonbons, des smarties qui tombaient du ciel, un fleuve en chocolat. Partout des petits dragons de toutes les couleurs courraient et des moutons en barbe-à-papa broutaient de l'heure bleue. Un dragon s'approcha et dit :

« Je sais que tu cherches ta baguette. Va voir le Grand Troll sur son trône en réglisse et il te dira où elle se trouve. Son château est sur la plus haute montagne. »

La magicienne se mit en route. Le Grand Troll l'attendait et lui dit :

« Résous cette énigme et ta baguette apparaîtra dans ta main :

**QUEL EST LE GÂTEAU LE PLUS DUR AU MONDE ? »**

Joséphine était paniquée et n'arrivait pas à réfléchir. Tout à coup, elle se souvint qu'on lui avait déjà posé cette énigme et s'écria :

« UNE BÛCHE ! ! ! ! ! »

Alors, dans une explosion de fraises TADAGA, la baguette apparut. Toute heureuse, Joséphine sortit du château du Troll et se trouva nez à nez avec.....  
**JOËLLE ! ! !**

- C'est toi, Joëlle ? dit Joséphine étonnée.

- Joséphine ! Ce n'est pas possible !

- Tu as de la chance que j'aie récupéré ma baguette, maintenant, je vais te régler ton compte méchante sorcière ! cria Joséphine.

- Ah ah ah ! ! ! Je suis trop puissante pour toi, rétorqua Joëlle.

Et soudain, une explosion de bonbons multicolores se produisit.

- Boule de feu ! annonça Joséphine.

- Lumière lumineuse de la Lune ! répondit Joëlle.



La licorne, fidèle amie de sa magicienne, envoya elle aussi un sort avec sa queue : peluches arc-en-ciel ! Et, un déluge de peluches arc-en-ciel s'abattit sur la pauvre Joëlle définitivement vaincue.

La magicienne et sa licorne repartirent à toute vitesse au stadium, sans oublier la baguette : il restait moins de 30 minutes avant que le décompte ne se trouve à zéro. Il ne faut pas traîner...

Les deux compagnes arrivèrent à temps à la coupe du monde des magiciens et là, comme tous les ans, grâce à ses pouvoirs et sa baguette magique mais aussi grâce aux soutiens de ses nombreux fans, Joséphine remporta la coupe de meilleure magicienne.

Après cette aventure, Joséphine se promenait toujours avec sa baguette et son amie la licorne pour cueillir ses fleurs. Toutes les deux vécurent une grande amitié. Joséphine s'acheta des baskets 3001 pour être à la mode et une nouvelle cape rose fluo pour ne pas passer inaperçue.

Chaque année, invincible, elle remportait la coupe du monde des magiciens, remplissait son étagère de coupes et restait la plus populaire des magiciennes avec un look d'enfer !

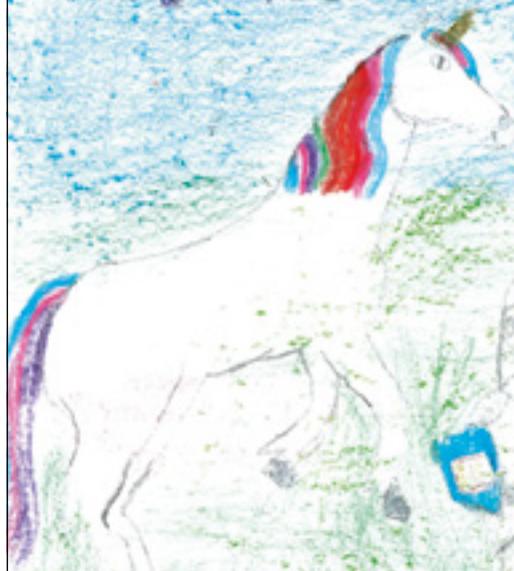
Il ne lui manquait plus qu'un nouveau balai V11 pour compléter son style !

Quant à Joëlle, on dit qu'elle est toujours en train de se libérer de toutes les peluches jetées par la licorne.



Nos

Contes



Année  
scolaire

2018/2019



## OLIVIER ET LA BOULE DE PANDORE

Il était une fois, un jeune garçon de dix ans qui s'appelait Olivier.

Fort et rapide, il courait après les animaux pour s'amuser. Intrépide, Olivier grimpaît régulièrement en haut des arbres pour contempler le paysage.

Ses petites oreilles pointues lui permettaient d'entendre au loin mieux que personne.

Son amie Marie, la fée, avait des yeux et des cheveux bleus, des ailes pailletées ce qui la rendait magnifique. Assez fine, elle savait néanmoins se défendre si on venait l'embêter. La fée était très têtue mais aussi généreuse.

Très gourmande, à chaque petit déjeuner, elle dégustait des pommes d'amour et pour le diner de la barbe à papa.

En effet, Olivier et son amie la fée vivaient au beau milieu d'une forêt merveilleuse. Du ciel tombaient des paillettes, l'herbe en barbe à papa scintillait. Des pommes d'amour suspendues aux arbres se balançaient. Les animaux y vivaient nombreux : lapins, cerfs...mais aussi un cheval blanc qui parlait !

Tous les jours, Olivier et Marie adoraient se retrouver dans la forêt pour une partie de cache-cache qui en général se terminait mal car Marie n'aimait pas perdre...

Leur vie n'était que bonheur.

Cependant, Olivier cachait un secret, celui de sa naissance. Victime d'un sort, il deviendrait une araignée à ses quinze ans, s'il s'exposait au soleil.

Un matin, Olivier se réveilla heureux : c'était le jour de son anniversaire ! Il avait 15 ans aujourd'hui et Marie lui avait sans doute préparé plein de cadeaux ! Il s'étira dans son lit. Il sentit alors une drôle de sensation dans sa main droite. Il se gratta la tête et cela lui griffa le crâne. Il regarda sa main droite et poussa un cri d'horreur.

Sa main était devenue noire et poilue, avec des griffes crochues. Il se souvint alors du sort qu'on lui avait jeté à sa naissance et se rendit compte qu'un rayon de soleil était passé à travers les planches du toit de sa cabane et avait touché sa main.

Affolé, le garçon décida d'aller voir le cheval blanc. Celui-ci était connu pour sa magie blanche et son savoir extraordinaire.

« Je sais ce qu'il te faut : ouvre ce grimoire et tu trouveras une carte qui t'indiquera le chemin pour accéder à la Boule de Pandore. C'est elle qui rompra le sort. »

Le cheval tapa du sabot trois fois et un grimoire apparut dans les mains d'Olivier. Olivier remercia le cheval blanc et se hâta de rentrer à la cabane pour s'habiller. Il entendit Marie qui chantonnait en cueillant des pommes d'amour. Il la rejoignit et lui révéla son secret. Alors la fée décida de l'aider pour aller chercher la Boule de Pandore.



Ils commencèrent par prendre leurs affaires pour partir chercher la boule de Pandore. En chemin, dans une forêt, les deux amis rencontrèrent un loup. Celui-ci leur dit : « Que faites-vous par ici, c'est un endroit très dangereux ? ».

- On vient chercher la boule de Pandore répondit Olivier. Savez-vous où elle se trouve ?

- Oui, mais je ne peux vous révéler l'endroit exact où elle se trouve, je ne veux pas que l'on me jette un sort ! dit mystérieusement le loup. Et il s'enfuit en courant.

Les enfants, soucieux, reprirent leur chemin. Après quelques minutes, la nuit commença à tomber et les enfants ne mirent pas longtemps avant de se perdre. Le bruit des pommes d'amour se balançant aux branches des arbres semblait effrayant. Les deux compagnons décidèrent de s'installer sous un arbre pour y passer la nuit.

D'un coup, le tonnerre gronda. Un éclair illumina la nuit noire et la foudre frappa violemment l'arbre sous lequel étaient Marie et Olivier.

Apeurés et épargnés, ils partirent en courant de cet arbre. Ils se dépêchèrent de courir sur le chemin. Au bout d'une demi-heure, Marie dit : On a dû se perdre, non ?

Olivier répondit : Regarde là-bas une lumière. Ça doit être la boule de Pandore ! Mais Marie enchaîna sur un ton fatigué :

- Moi, je vais me reposer au pied de cet arbre pour reprendre des forces car avec ce qui s'est passé, je ne sais pas ce qui va nous arriver par la suite...

- Ok, pas de problème. Moi aussi, dit Olivier.

La nuit passa et le soleil se leva. Marie se réveilla et eut très peur. Olivier était complètement transformé en araignée. Olivier sursauta en entendant Marie. Il dit :

- Que se passe-t-il ? Tu fais une drôle de tête...

- C'est t...t.... toi... dit Marie en bredouillant. T'es complètement transformé !

Olivier regarda son corps et cria à son tour. Il avait huit pattes et une tête vraiment bizarre. Il était vraiment terrifiant. Marie dit après s'être remise de ses émotions :

- Finis les cris, on ferait mieux de continuer notre chemin.

Ils reprirent leur chemin. La lumière était encore au loin. Ils se rapprochèrent de plus en plus. Et quand ils étaient à peu près à 100 mètres de cette lumière, ils virent des gardes devant une quantité phénoménale de marches ! Les gardes étaient probablement là pour protéger la boule de Pandore.

Un garde leur demanda :

- Que voulez-vous ?

Marie répondit :

- Nous voulons la boule de Pandore.

- Il est hors de question, protesta le garde.



- Nous en avons besoin pour soigner Olivier, insista Marie.

Le garde regarda Olivier en disant :

- C'est qui Olivier ? Il y a juste une grosse araignée à côté de vous, indiqua le garde.

- La grosse araignée, c'est lui ! dit Marie.

- Une grosse araignée toute poilue ! dirent en chœur les gardes amusés.

- Oui c'est ça, répondit Marie avec aplomb et un peu agacée qu'on se moqua de son ami.

Un des gardes enchaîna :

- On ne vous la donnera pas.

Marie eut une idée. Les araignées tissaient des toiles donc Olivier pouvait en faire une. Elle lui murmura : « Olivier, jette-leur des toiles. »

Sur le moment, Olivier ne comprit pas, puis, après un temps d'hésitation, il lança un liquide tout collant sur les gardes qui furent pris au piège dans une gigantesque toile !

- Cool ! dit Marie impressionnée. À nous la boule de Pandore !

Ils grimèrent les marches. Il y en avait à perte de vue ! Ils montèrent, montèrent...

Et tout d'un coup, un mur se referma juste devant eux et une araignée passa par le mur. Cette araignée était plus grosse qu'Olivier. Olivier essaya de lui faire peur mais rien n'y faisait. Marie essaya à son tour de la transformer avec des poussières de paillettes de ses ailes. Mais tout passait au travers de cet animal. Elle devait être transparente mais on pouvait la voir. Où était-ce le reflet d'Olivier ? Olivier décida d'avancer. Il avança une patte d'un pas puis, un cri se déclencha et assourdit la grosse araignée. Le mur se rouvrit. Olivier et Marie continuèrent leur route de nouveau en se demandant ce qui allait bien leur arriver. Ils virent encore des marches, une quantité de marches !

Marie dit : -Ça doit être par là. Il va falloir qu'on grimpe !

Ils grimèrent les escaliers et une fois rendus en haut, ils firent surpris par ce qu'ils découvrirent.

- Mais, mais nous sommes en haut d'un volcan ! Nous sommes montés pour rien ! dit Olivier agacé.

Marie regarda en bas.

- Regarde, il y a un passage en contrebas, dit Marie avec une lueur d'espoir. Mais je vais avoir besoin de toi.

- Pour quoi faire ? Tu as vu mon état, répondit Olivier désespéré de ne pas avoir toute sa force physique habituelle.

- Je ne peux pas voler car la chaleur détruirait mes ailes donc,...

- Donc quoi ? demanda Olivier ne voyant pas ce que voulait Marie.



- Donc tu vas me tisser une toile en forme de toboggan pour pouvoir descendre en dessous ! Tu es une araignée non ? dit Marie en faisant un clin d'œil à Olivier.

- Ah oui... Ok. Maintenant que j'ai compris comment sortir ce liquide tout gluant et collant...

Olivier essaya de le faire mais il n'y arriva pas. Il était désespéré. Il repensa à la boule de Pandore et la possibilité de se délivrer de son sort. Il recommença une deuxième fois et cette fois-ci, c'était la bonne ! Une belle toile se tissa ! Marie descendit par ce super toboggan. Olivier la suivit. Une fois en bas, Marie regarda la boule de Pandore avec des yeux écarquillés. La boule de Pandore était encore plus grosse que la dernière fois. Elle avait grossi et continuait... Allait-elle exploser ? Il fallait faire vite !

Olivier dit : « On ferait mieux de se dépêcher avant qu'elle ne fonde ou explose avec la chaleur ! »

Tous deux coururent vers la boule. Marie la prit et ils remontèrent les marches. Ils se mirent dans un endroit sûr. Marie donna la boule à Olivier en le regardant avec plein d'espoir et d'admiration. Elle lui dit avec un petit sourire : « Ta bouille d'araignée me manquera... »

Olivier prit la boule entre ses griffes et plongea son regard dans la boule...

Alors, tout au fond, il vit une minuscule araignée. Il se sentit comme aspiré par elle et il vit défiler toute sa vie : sa naissance, ce vieil homme qui lui jeta un sort puis cette toute petite araignée qui le piqua et.....

- Aaaahhh mais qu'est-ce que tu fais ? ! hurla-t-il à Marie qui le trainait par le bras et le repoussait en arrière.

- Enlève toi !!! Elle va exploser !

Olivier n'eut pas le temps de riposter que la Boule éclata et disparût.

Heureusement, le sort avait eu le temps d'être annulé. Cependant, la boule ayant éclaté un peu tôt, Olivier garda une jambe hyper poilue ! Marie se moquait souvent de lui mais elle aimait bien ce petit côté arachnéen !





## EXTRAORDINAIRE DECOUVERTE SUR MARS !

Il était une fois, un jeune terrien d'environ dix ans prénommé Jérôme. Il vivait seul dans une cabane au milieu d'une merveilleuse forêt sur la planète Mars.

Il était arrivé dans cet endroit après une dispute avec ses parents. En colère, il avait décidé de fuguer et de franchir le portail spatio-temporel qui se trouvait au fond de son placard. Celui-ci l'emmena en 3321 dans cette cabane Martienne.

Autour de lui, la forêt avec des arbres gigantesques aux feuilles de toutes les couleurs qui, une fois tombées, remontaient toutes seules et reformaient une branche entière ! Les arbres devenaient alors rouges, bleus, jaunes...

Jérôme adorait cette forêt...

Un jour, une météorite tomba de l'espace avec un extraterrestre dedans. Jérôme n'avait aucune idée de sa présence. L'enfant, avec prudence, alla voir la roche galactique.

La météorite avait tout dévasté. Il y avait un gros trou avec plein d'arbres en feu. Ainsi, face à ce désastre, Jérôme décida de retourner sur la planète Terre. Hélas, le couloir spatio-temporel était détruit !

Il s'était couché, dévasté par ce qui venait de lui arriver. Il avait eu du mal à s'endormir mais au petit matin, un chatouillis avait réussi à le réveiller. En ouvrant les yeux, il aperçut un drôle de bonhomme violet, qui lui balançait sa queue pleine de plumes sous le nez. Jérôme se leva d'un bond en hurlant.

- Mais, qui es-tu ? Que me veux-tu ? demanda-t-il à l'extraterrestre.

Ce drôle d'individu le regarda et répondit : « Bloublou bloubli bloubla »

Alors l'enfant sut qu'il ne risquait rien. L'extraterrestre était un boulgouh, il venait de la planète Boulga. Jérôme avait lu beaucoup de livres qui étaient aspirés de sa chambre dans le couloir spatio-temporel et il connaissait toutes les planètes qui l'entouraient. Les Boulgouhs étaient les petits êtres les plus intelligents de l'espace. Il avait appris à décrypter leur langage. Toutes leurs informations étaient enregistrées sur un disque dur interne, comme nous à la place du cerveau. Ce disque dur avait une capacité infinie.

Jérôme se dit qu'il avait de la chance de tomber sur lui, ou plutôt que l'extraterrestre tombe sur lui ! S'il existait quelqu'un capable de réparer le couloir spatio-temporel, c'était bien lui !

Alors l'enfant et le petit être étudièrent longtemps ce couloir éteint, pendant plusieurs jours. Une nuit, le Boulgouh réveilla d'un coup Jérôme : il avait trouvé la solution ! Il restait un tout petit bout du couloir par terre, un minuscule bout comme du verre multicolore. Il fallait le faire repousser !

- Comment ? lui demanda Jérôme, comment faire pousser un bout de verre sur cette planète ?



Alors l'extraterrestre lui montra une jeune pousse d'arbre qui naissait dans la terre. Jérôme comprit tout de suite ! Sur cette terre, les arbres poussaient et leurs feuilles qui tombaient, ne cessaient de repousser. Ce sol était magique !

Alors les deux compères préparèrent un petit coin douillet pour leur culture, près de leur campement, pour qu'ils puissent veiller sur elle, comme le Petit Prince avec sa rose. Ils plantèrent le petit morceau de couloir spatio-temporel et attendirent, patiemment et avec bienveillance qu'il se développe.

Le Boulgouh avait eu une excellente idée. Au bout de 5 jours, le bout de verre avait à nouveau la taille du couloir d'auparavant. Mais Jérôme n'avait plus vraiment envie de repartir sur la Terre. Il avait un vrai ami pour la première fois. Jérôme réfléchit puis annonça au Boulgouh qu'il ne voulait plus repartir sur Terre et rester avec son nouvel ami. Le Boulgouh était étonné mais touché. Il enlaça Jérôme avec sa queue de plumes. A ce moment-là, les deux amis entendirent un bruit effrayant. Le sol se mit à trembler. Une motte de terre apparut à côté d'eux, grossit, le sol se fissura puis une gigantesque tête de ver sortit du sol martien. Jérôme et le Boulgouh se retournèrent et virent la grosse bête. Le Boulgouh grâce à son disque dur interne, reconnut immédiatement le ver de la planète Boulga, celui qui mangeait le sol des planètes. Il avait dû arriver là avec la météorite. Mais normalement, ce ver était tout petit ! Quelques instants après, le Boulgouh dit à Jérôme : « Blou blou bla bli blu », ce qui voulait dire : « Cela est normal, le ver a grandi en même temps que le morceau de couloir spatio-temporel ! »

Jérôme était effrayé mais l'extraterrestre connaissait le point faible du ver : l'eau. Au contact de l'eau, le ver se désintégrait. Mais sur Mars, l'eau était rare. Jérôme eut l'idée de passer par le portail spatio-temporel pour aller chercher de l'eau sur la Terre, puis revenir sur Mars. Il partit et se retrouva dans le placard de sa chambre. Il prit une bouteille et la remplit d'eau dans la cuisine, puis retourna sur Mars. Jérôme sortit du portail et alla retrouver le Boulgouh dans la cabane. Il lui dit : « On n'a pas assez d'eau, on pourrait planter la bouteille dans le sol magique pour qu'elle grossisse...mais ce serait trop long, le ver va détruire Mars ! ».

Le Boulgouh répondit : « bloubloubli blablou ». « J'ai la recette de la potion traditionnelle Boulga, elle nous sert à éliminer les vers ; elle s'appelle Pousse-pousse. Elle augmente la quantité d'eau. »

Le boulgouh se mit rapidement à préparer la potion. Il la mit dans la bouteille d'eau qui se mit alors à grossir, grossir, grossir. Les amis attirèrent le ver près de la cabane avec de la salade (ce ver adorait aussi la salade !). Quand il arriva enfin, dans un énorme tremblement de terre, Jérôme et l'extraterrestre firent rouler la bouteille qui alla se fracasser contre le ver. Il fut aspergé d'eau et se désintégra en trois secondes.



Le Boulgouh dit : « Bloubloublabli ! » ce qui voulait dire « Jérôme, je vais devoir rentrer chez moi sur ma planète un peu plus loin sur Mars. »

Jérôme avait la tête ailleurs et à ces mots, il protesta :

- Non, je souhaite que tu restes avec moi ! Tu peux peut-être m'aider avec un de tes sorts dans ton disque dur interne pour réconcilier mes parents et venir avec moi !

- Blablibloulablou, bloubloulou, bloublou, blabliblou, blibli, blabloubli, ce qui voulait dire : Je ne peux pas car mon carnet de sorts m'a été confisqué de ma mémoire interne par mon papa, car je faisais n'importe quoi avec, pourtant je trouvais cela très intéressant ! Bon, mon ami, je dois te laisser. Tu dois retrouver tes parents. La famille est importante. Je vais te donner un souvenir de moi ! Tiens un morceau de pierre de Lune dorée. A chaque fois qu'elle brillera, cela voudra dire que je pense à toi.

- Oh merci ! Je ne t'oublierai jamais mon ami. Je vois que je ne te ferai pas changer d'avis. Il se fait tard.

Jérôme passa le portail spatio-temporel avec un espoir de le revoir un jour et une larme à l'œil. Il était triste de perdre son ami.

En rentrant chez lui, Jérôme n'entendit aucun bruit, aucune colère. Jérôme pensait que ses parents avaient divorcé à cause de lui et étaient partis. Il ne savait pas combien de temps il avait passé sur Mars...

Mais non !! Il descendit l'escalier et vit ses parents.

- Papa, maman, vous êtes là !

- Oui, ça fait depuis ce matin qu'on ne t'a pas vu. Nous savons que tu n'étais pas d'accord avec nous... Viens manger, dit Maman.

- Vous ne m'en voulez pas ? En fait, vous êtes les meilleurs parents du monde ! dit

Jérôme en se réfugiant dans les bras de ses parents.

Jérôme leur fit un énorme câlin. Il partit en courant vers sa cabane. Il regarda dans sa poche. La pierre de Lune dorée était là ! La pierre brillait ! Il était rassuré car il savait que son ami pensait à lui dans une autre dimension.





## GROUPE BLANC

École Notre Dame, *Masseube* : Classe de Mme CM de Mme DARNAL Claude

École Saint Joseph, *Rochefort* : Classe CM1 de Mmes DUNOYER Bénédicte et LALOUETTE Christine

École Saint Joseph, *Roiffieux* : Classe CM de M ROCHE Thierry

École Sainte-Marie, *Courville-sur-Eure* : Classe CM de Mme PATAUT Anaëlle

École Notre Dame, *Marseille* : Classe CM1 de Mme ARAGON Sophie et Mme RENART Blandine



## **D'OU VIENNENT CAUCHEMARS ET SORTILEGES ?**

Il était une fois, un livre magique dans lequel étaient cachés des sortilèges. Un beau jour, le livre s'ouvrit mais personne ne le vit s'ouvrir car il était caché au fin fond d'une forêt, dans une grotte.

Les sortilèges sortirent du livre petit à petit et provoquèrent des catastrophes : les arbres moururent, les insectes grossirent, les fleurs poussèrent très haut, les hommes devinrent de plus en plus méchants entre eux et les cauchemars des enfants devenaient réalité.

Normalement, un gentil dragon du nom de Drogos surveillait depuis toujours le livre sans répit, mais n'ayant jamais eu de souci, il s'était endormi et n'avait malheureusement pas vu le livre s'ouvrir.

Après que quelques pages se soient ouvertes et que quelques cauchemars d'enfants soient sortis, le plus terrible des ogres des contes de fée, celui du Petit Poucet, sortit du livre : il était immense, il avait de longs cheveux et tenait un gros marteau à la main.

En sortant du livre, il trébucha sur le sac de Drogos qui se réveilla en sursaut. Trop tard, l'ogre était déjà à quarante arbres d'ici ! Le dragon paniqua à la vue du livre ouvert et des sortilèges qui en sortaient... Drogos voulut le fermer mais il n'y arriva pas. A ce moment-là, il vit un cadenas sur l'un des côtés du livre. Il chercha autour de lui mais il ne trouva pas de clé.

A la place, il trouva une carte avec un plan sur lequel était dessinée une belle clé argentée. Il se mit donc à la recherche de cette clé mais, tout à coup, au moment de mettre la carte dans son sac...

Drogos entendit des ricanements, il posa la carte dans son sac et suivit les rires.

Arrivé aux bruits qu'il avait entendus, il vit deux petits garçons.

C'étaient deux enfants, des jumeaux, avec des visages effrayants. Un large sourire leur montait jusqu'aux oreilles et leurs yeux étaient rouges. Ils portaient des vêtements déchirés et tachés de sang.

Drogos comprit instinctivement que les deux enfants lui voulaient du mal lorsqu'il vit leurs regards méchants. Il n'eut pas le temps de se défendre que les deux garçons bien trop rapides lui volèrent le sac et s'enfuirent en emportant la carte. Abasourdi, Drogos s'appuya contre la paroi de la grotte et réfléchit. Il eut soudain l'idée de feuilleter le livre à la recherche d'indices. Il fut alors intrigué par une page blanche, la seule dans ce recueil de sortilèges. Il prit le livre fermement à deux mains et sortit pas à pas de la grotte, à la recherche d'un rayon de lumière.



Au grand miracle, le soleil fit apparaître une écriture tracée à l'encre invisible. Celle-ci devint toute noire et il put y lire trois mots : « nuage, temple et dieux. » Et sous cette énigme un autre message : « Vous pourrez y retrouver la carte que les jumeaux ont perdue dans la forêt-labyrinthe. Elle est tombée de leur sac et a été emportée par une bourrasque de vent. Faites vite ! »

Il réfléchit un long moment :

- Je crois que j'ai trouvé s'exclama-t-il, le Mont Olympe, la Cité des Dieux ! Mais, c'est très loin ! Comment vais-je pouvoir m'y rendre alors que mes ailes sont toutes froissées ?

A peine avait-il fini de parler que le livre frémit et le Tapis Volant d'Aladin en sortit : un magnifique tapis brodé d'or et de fils de coton multicolores. Drogos remercia le livre et se dépêcha de s'installer sur le tapis. Il posa délicatement le livre magique et le tint fermement entre ses griffes. Rapidement le tapis s'envola dans le ciel azur.

Au détour d'un cumulonimbus, Drogos découvrit un magnifique château dans les nuages : la Cité des Dieux sur le Mont Olympe. Il se posa dans un jardin merveilleux et trouva au pied d'un grand arbre, dans un coin sombre, la carte tant recherchée !

Il l'observa attentivement, recherchant des indications. Le dessin d'une clé, ainsi que des signes incompréhensibles y étaient dessinés.

Tout à coup, notre gentil dragon entendit un petit tintement de cloche qui venait du livre magique... En un instant, la jolie Fée Clochette de Peter Pan apparut. Ouvrant ses ailes fragiles, elle voleta autour de Drogos. Il s'adressa alors à elle, la suppliant de l'aider. Il lui demanda :

- Peux-tu m'aider ? Je cherche la clé qui me permettrait de fermer ce livre magique d'où sortent cauchemars, sortilèges et rêves d'enfants !

- Je veux bien, mais que me proposes-tu en échange ?

- Pour te remercier, je t'offrirai une nouvelle boîte à outils ! répondit Drogos à la fée bricoleuse.

Elle accepta et fit ce qu'elle avait promis. Elle versa de la poudre magique autour de lui en lui disant : « Cette poudre va te conduire à quelqu'un qui pourra à son tour te mettre sur la voie. »

Le gentil dragon remercia la fée et s'envola grâce à la poudre magique. Il descendit vers la forêt-labyrinthe et se posa dans une clairière. Il sursauta quand il se retrouva nez à nez avec le vilain Loup noir du petit Chaperon Rouge. Il s'adressa à lui :

- Peux-tu m'aider ? Je cherche la clé qui me permettrait de fermer ce livre magique d'où sortent cauchemars, sortilèges et rêves d'enfants !

- Je veux bien, mais que me proposes-tu en échange ? répondit le Loup.



- Pour te remercier, je t'offrirai une poule bien dodue .

Il accepta et fit ce qu'il avait promis. Il l'accompagna à l'entrée du labyrinthe et s'exclama :

- La dernière fois que j'ai vu cette clé, elle était sous des pierres, au fond d'un trou noir. Suis ce sentier et ramasse une poignée de mousse, une plume et une rose noire. Au bout de ce chemin, quelqu'un t'attendra. Tu lui remettras ta récolte et elle te prêtera main forte pour la suite de tes recherches.

Drogos remercia le loup et s'enfonça dans la forêt-labyrinthe sombre et terrifiante. Quelques bruits étranges le faisaient frissonner. Il ramassa une plume de coucou, cueillit une rose noire et arracha une poignée de mousse sur le tronc d'un arbre. Puis, il rassembla tout son courage pour continuer, quand soudain, apparut devant lui la Sorcière de Blanche neige. Il s'adressa à elle :

- Peux-tu m'aider ? Je cherche la clé qui me permettrait de fermer ce livre magique d'où sortent cauchemars, sortilèges et rêves d'enfants ! »

- Je veux bien, mais d'abord je dois préparer une potion et il me manque des ingrédients. As-tu apporté quelque chose pour moi ? questionna la Sorcière.

- Oui, j'ai ramassé une plume de coucou, cueilli une rose noire et arraché une poignée de mousse verte.

- Très bien.

En échange, elle griffonna quelques mots sur le livre magique : grotte, forêt, cachette.

Drogos comprit rapidement que la clé était sans doute cachée dans un endroit secret de sa grotte.

Il alla dans la petite chaumière de la Sorcière et lui demanda :

- J'ai encore une requête à te faire. Est-ce que je peux t'emprunter ton balai ?

La Sorcière répondit :

- Je peux te le prêter, à condition que tu me donnes une de tes plus jolies écailles ; c'est l'ingrédient rare qui me manque pour finir la potion !

- Je te l'offre avec plaisir.

Pressé de rentrer chez lui, il empoigna le balai et s'envola à toute vitesse. Mais, ne sachant pas le diriger, il s'écroula très rapidement sur la terre, à seulement quarante arbres de sa grotte.

En se relevant, il ramassa le précieux livre magique. Celui-ci n'avait aucune égratignure ! Il reprit son chemin, quand tout à coup il aperçut au loin un très grand personnage qui ramassait des champignons. Il était tellement grand qu'en quelques pas de géant, il se retrouva devant notre pauvre Drogos qui tremblait de peur. Sur une souche, il vit un marteau ! Il reconnut alors l'ogre du Petit Poucet. Il passa son chemin mais l'ogre se tourna vers lui et l'interpella :

- Que fais-tu par ici ?



- Je veux rentrer chez moi. Tu sais peut-être où se trouve ma grotte ?

- C'est facile, les petits cailloux du Petit Poucet sont tombés de ma poche tout au long du chemin, lorsque je me suis enfui de ta grotte. Suis-les.

Drogos remercia l'ogre et s'enfuit le plus vite possible. Il avait tellement peur de l'ogre. Il trouva les cailloux semés çà et là sur le chemin et arriva enfin chez lui.

- Ca fait du bien d'être chez soi ! s'exclama-t-il.

Après quelques instants de repos, il se mit en quête de retrouver la clé... Drogos reprit la carte et observa de plus près les trois signes incompréhensibles. L'un d'eux ne lui était pas totalement inconnu.

Plus tard, dans la soirée en admirant son tableau préféré, le petit dragon y repéra le premier symbole de la carte. Il décrocha la toile et trouva derrière celle-ci un bouton rouge. Il hésita un long moment avant de se décider et il appuya dessus. Une porte s'ouvrit et une galerie apparut ! Sans attendre, Drogos alluma une torche et décida d'entrer.

Il avança dans le noir et quelques minutes plus tard, il se trouva face à trois directions. Laquelle prendre ?

En s'approchant, Drogos aperçut le deuxième symbole gravé sur une pierre à l'entrée du tunnel central. Il décida donc d'aller tout droit.

Il continua son chemin et aboutit dans une salle voûtée où se trouvaient de nombreuses stalagmites et stalactites. Le dragon recherchait le dernier symbole lorsqu'il trébucha sur une pierre. Il tomba à côté d'une stalagmite sur laquelle était inscrit le troisième symbole de la carte !

Le gentil dragon frotta la colonne et vit par transparence la clé argentée qui se trouvait à l'intérieur. Il prit la pierre et tapa sur le calcaire. La clé tomba sur le sol. Drogos la ramassa et s'empressa de retourner dans sa grotte pour l'introduire dans le livre à sortilèges...

Arrivé dans son refuge, il mit la clé dans la serrure mais rien ne se produisit ; la clé n'ouvrait pas cette serrure...

Soudain, il se souvint que la Sorcière de Blanche Neige lui avait confectionné une potion. Il fouilla dans sa sacoche et en sortit le flacon. Il remplit la serrure du précieux liquide et attendit... Peu après, la forme de la serrure changea. Il essaya de nouveau d'y introduire la clé et d'un coup, un tourbillon de lumière jaillit du livre !

Tous les cauchemars, sortilèges et rêves d'enfants furent aspirés et retournèrent sur leurs pages. Les arbres reverdirent, les insectes et les fleurs rétrécirent, les gens redevinrent gentils entre eux et les cauchemars ne furent plus que des lointains souvenirs...



Drogos pensait que tout était terminé, lorsque tout à coup les quatre souris de Cendrillon bondirent du livre et lui dirent en chicotant : « Merci à toi d'avoir sauvé le livre. En échange de ta bravoure, nous t'offrons une nouvelle paire d'ailes, les tiennes sont trop froissées.

- Je vous remercie, elles me seront bien utiles.

C'est alors que dans un nuage de fumée, les ailes prirent leur place sur le dos de Drogos.

- Comment vous remercier à mon tour ? interrogea Drogos.

- Nous voulons simplement que tu gardes le livre plus sérieusement. Cette fois ne t'endors pas. Rappelle-toi que ta mission est importante, ta responsabilité est grande. Notre avenir est entre tes griffes !

Alors que les dernières pages du livre se refermaient, les souris disparurent à leur tour.

Aujourd'hui encore, on raconte qu'un dragon veille sur un livre dont personne ne connaît le secret...





# NOS CONTES

The title 'NOS CONTES' is written in large, colorful letters (N: purple, O: red, S: red, C: red, O: green, N: blue, T: purple, E: purple, S: purple). Each letter has a small heart shape inside it. To the left of the title is a yellow crescent moon and several small yellow stars. Below the moon is a yellow island with two palm trees. To the right of the title is a large, stylized white tree with a thick trunk and many branches.

Année 2018-2019



## UNE VIE SECRETE

Il était une fois, un jeune garçon nommé Paolo. Il avait 13 ans et vivait à Malaga, en Espagne. Ce franco-espagnol habitait une ferme isolée, entourée de prés. Son père, espagnol, était un ancien torero. Il était célèbre dans le monde entier. Lors d'un spectacle, ce dernier avait été grièvement blessé par un taureau. Il avait failli mourir mais avait survécu au terme de longues semaines de convalescence. Depuis ce jour, il n'avait plus jamais été en contact avec un taureau. Sa mère avait eu tellement peur qu'elle était restée traumatisée par cet accident qui aurait pu coûter la vie à son tendre époux. Cette française n'avait jamais beaucoup apprécié la corrida. Elle l'avait pourtant prévenu du danger mais à l'époque il ne l'avait pas écoutée. Dès lors, les taureaux étaient définitivement sortis de leur vie. Mais Paolo rêvait secrètement de devenir torero comme son père. Ils avaient le même caractère : ils étaient tous deux intrépides, forts, courageux et volontaires. L'école n'était pas son point fort ; il était souvent dans la lune, perdu dans ses rêves. Il était grand et mince. Son corps musclé et son regard de braise lui donnaient un charme fou. Ses longs cheveux blonds comme le soleil et ondulés tels des vagues couvraient parfois ses yeux noisette et balayaient ses tâches de rousseur.

Un jour, c'était la rentrée des classes, Paolo était content de retrouver ses camarades. Il venait d'avoir 14 ans et ses parents avaient changé de métier : lui, livrait des pizzas et sa femme était couturière. Dans la classe de Paolo, il y avait un nouvel élève qui se prénomrait Gersio.

Ils devinrent rapidement les meilleurs amis du monde. D'ailleurs tous les soirs, ils rentraient ensemble car ils étaient voisins. Une fin d'après-midi, sur le chemin du retour, derrière un buisson, ils trouvèrent un médaillon aussi brillant qu'une étoile dans le ciel. Paolo le prit, le mit autour de son cou et se transforma en taureau mais il ne s'en rendit pas compte et continua de discuter avec Gersio qui en le voyant s'enfuit en courant en prenant ses jambes à son cou !

Paolo ne sachant pas pourquoi son copain était parti en courant, essaya de le suivre et se rendit compte qu'il courait bien plus vite qu'avant.

Il s'arrêta et se regarda avec étonnement : ses bras et ses jambes s'étaient transformés en pattes de taureau avec une belle toison noire et brillante. En se regardant de plus près, il vit le médaillon autour de son large cou et d'un coup de corne, l'enleva et se retransforma en Paolo l'humain.



Choqué, excité et surpris, il décida d'aller chez Gersio pour lui expliquer la situation. Il sonna chez son voisin qui lui ouvrit la porte. Dès qu'il vit Paolo, Gersio se mit à trembler et lui demanda ce qui lui était arrivé. C'est à ce moment-là que Paolo lui expliqua sa situation : Lorsqu'il enfilait le médaillon, il se transformait en taureau. Gersio lui demanda de le faire devant lui : Paolo le fit et se métamorphosa en taureau.

A ce moment-là, arrivèrent les parents de Gersio qui eurent peur et le chassèrent de la maison. Paolo s'enfuit, enleva son médaillon et se retrouva devant les arènes. Ce jour-là, il devait y avoir un spectacle, on y présentait les plus beaux taureaux du pays.

Ne pouvant résister, Paolo remit son collier et alla se présenter au public dans l'arène. Il suivit les autres taureaux quand tout à coup, il aperçut le même médaillon autour du cou d'un autre taureau. Il l'observa de plus près et vit qu'il était blessé sur une de ses jambes.

C'est à ce moment-là qu'il pensa à son père. Il décida d'attendre la fin de la représentation : il se retransforma et suivit discrètement le taureau avec le médaillon. En sortant de l'arène, le taureau enleva son médaillon et Paolo vit que c'était son père. Il courut vers lui et lui demanda des explications. En se retournant, le père vit son fils avec le même médaillon que lui. Surpris, il lui demanda comment il l'avait trouvé. Paolo lui renvoya la question.

Le père lui annonça qu'il avait lui-même fabriqué deux médaillons lorsqu'il avait eu son terrible accident, afin de pouvoir continuer à rentrer dans l'arène.

Il avait ensuite appris la magie avec un grand magicien de Malaga qui l'avait aidé à les fabriquer. Il avait conçu deux pendentifs pour en donner un à Paolo mais le grand magicien, jaloux décida d'en voler un. Le père ne savait pas comment il avait atterri sur le chemin.

C'est alors qu'apparut le magicien...

- Que fais-tu ici vieil ami ? interrogea Ernesto, le Père.

- Qui est-ce ? murmura Paolo à l'oreille d'Ernesto.

- C'est un magicien. Je lui ai demandé il y a bien longtemps, de me fabriquer un collier pour entrer dans l'arène. Nous en avons fabriqué deux et il en a perdu un... c'est celui que tu as trouvé, lui répondit-il.

Malicieux, le magicien ordonna à Paolo apeuré :

- Aurais-tu vu une petite merveille à me donner ? J'ai perdu un beau médaillon ; il brille et surtout sent très bon.

- Non, celui que j'ai trouvé m'appartient, riposta Paolo.

- Et où l'as-tu trouvé ? Il est à moi...

- Sur un trottoir, rajouta le jeune homme.

- Très bien, maintenant rends-moi mon médaillon ! insista le magicien, Sinon...



- Sinon quoi ? s'inquiéta Paolo.

- Je te lancerai un sort et tu ne reverras plus jamais ton vieux père ! s'exclama-t-il avec colère.

- Mon fils, c'est un sorcier ! Ne lui donne surtout pas ton collier, confie-le moi !

- Non ! hurla brusquement le magicien.

Une dispute était sur le point d'éclater, lorsqu'Ernesto eut soudain une idée. Il récupéra le médaillon de son fils et l'emboîta avec le sien. Une lumière aveuglante envahit la scène et l'esprit du taureau s'en échappa. Le magicien disparut dans un nuage de poussières. On ne le revit plus jamais. En disparaissant, il laissa tomber derrière lui la muleta rouge d'un matador.

Ernesto s'adressa à son fils :

- Ecoute Paolo, oublie ce satané magicien et ne dis rien à ta mère.

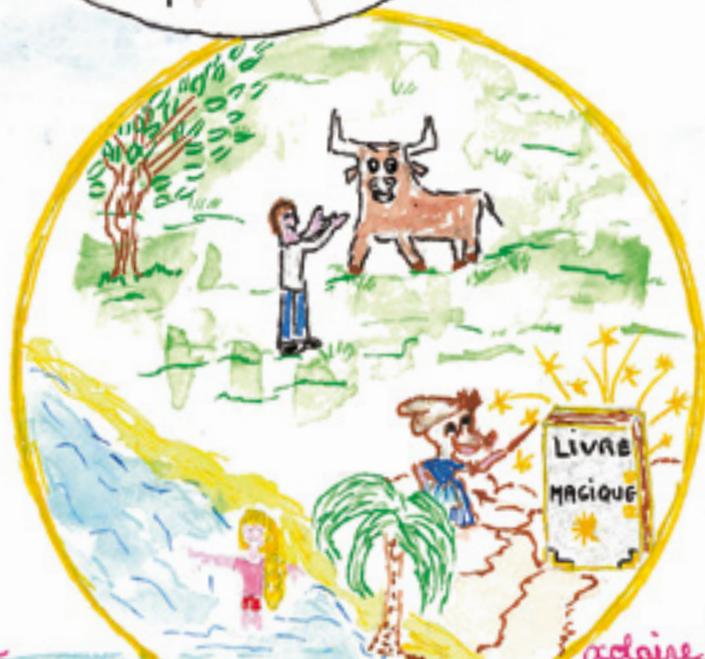
- Oui Papa, c'est notre secret ! promit Paolo.

Paolo prit la muleta rouge que le sorcier avait laissée lors de sa volatilisation. Ils rentrèrent chez eux et réfléchirent à ce qu'ils allaient faire du médaillon. La nuit portant conseil, Paolo suggéra à son père de brûler le médaillon. Ils le prirent, allèrent dans l'atelier et à l'aide du chalumeau ils le firent fondre. Lorsque les restes furent suffisamment refroidis, ils firent un petit trou dans le jardin et l'enterrèrent. Paolo et son père décidèrent de ne plus jamais en parler.

Quelques années plus tard, le jeune garçon devint un grand et majestueux matador, connu dans le monde entier. La muleta rouge ne le quitta plus et devint son porte-bonheur, le protégeant et grâce auquel aucun taureau ne lui résista jamais.



# NOS CONTES



Annie

oclaire 2018-2019

## MISSION IMPOSSINGE

Il y a très longtemps de ça, dans un pays lointain, vivait une famille de trois singes : Zoubio, Garia et Pénéto, leur fils.

Ils habitaient dans une région très chaude d'Amérique du Sud, au milieu d'une forêt où ils avaient construit une cabane. Pénéto, Zoubio et Garia étaient tous les trois très drôles, joueurs et adroits. Ils adoraient faire de belles acrobaties, mais par-dessus tout, ils détestaient les bananes !

Toute la famille avait un rêve : partir jongler dans un cirque...

Un jour, Pénéto voulut réaliser son rêve car ses parents Garia et Zoubio n'arrivaient pas à prendre de décision. Ils aimaient par-dessus tout leur forêt et n'arrivaient pas à l'abandonner.

Un soir, il fugua pendant que la famille dormait mais il avait oublié son repas et il ne vit sur son chemin que des bananes, qu'il détestait.

Quelque temps plus tard, affamé, il rencontra un gorille à qui il demanda de la nourriture.

Le gorille ne voulut pas. Pénéto le supplia tellement qu'il eut pitié de lui et lui donna de l'eau et des pommes à la condition d'être à son service pendant une journée entière : Pénéto dit oui car il avait très faim.

Il le suivit vers la grotte où il habitait, mais Pénéto ne se rendit pas compte qu'il tombait dans un piège.....

Pénéto se rua sur son dîner. Il l'avalait en moins de temps qu'il ne fallait pour le dire. La nuit tombait déjà ; le gorille l'amena au fond d'une grotte sombre et humide où le froid régnait. Là, il découvrit qu'il y avait déjà une centaine de singes, prisonniers eux aussi. Inquiet, il regrettait déjà d'être parti de chez lui. Il s'endormit.

Le lendemain, très tôt, le gorille lui annonça son défi : construire en 24h le plus beau et le plus grand des châteaux de bois ! S'il y parvenait, il serait libre, sinon il resterait captif toute sa vie. Voilà donc ce qui était arrivé aux autres singes présents...

Aussitôt, il se mit au travail : il fit les plans, coupa du bois, ramassa des lianes et des feuilles. Il se rendit vite compte que seul il n'y arriverait pas. Il s'adressa à ses congénères : « J'ai besoin de votre aide, venez avec moi construire le château. Si nous réussissons ensemble, nous gagnerons tous notre liberté ! ». Ils acceptèrent aussitôt ! Même les vieux singes retrouvèrent leur énergie d'antan ! Ils se répartirent les tâches et se mirent au travail. Le château avançait rapidement. Il était déjà splendide et immense !



Même si le chantier était presque terminé, tous restaient inquiets car rien ne leur assurait que le gorille tiendrait parole et les libérerait. Ils décidèrent d'intégrer un piège à la construction du château. Une fois le gorille capturé, ils seraient libres ! Ils mirent leur plan à exécution. Le soir venu, le gorille, étonné, ne put que les féliciter pour leur travail. Il entra pour visiter sa nouvelle demeure mais tomba dans le piège.

Les singes, qui étaient des Bonobos abandonnèrent le gorille au fond du piège car ils en avaient trop peur.

Celui-ci avait malheureusement condamné l'accès à la caverne avec un rocher si énorme que les singes voulaient trouver une nouvelle sortie. Mais ils devaient se dépêcher car aux bruits qu'ils entendaient, le gorille était certainement en train de chercher à s'échapper et il était tellement fort qu'il ne lui faudrait pas longtemps pour y arriver.

Un des singes de la troupe eut alors une idée, qu'il partagea aussitôt avec les autres. Il prit un grand morceau de bois qu'il glissa sous le rocher, et tous les singes y grimpèrent dessus s'entassant les uns sur les autres et pesant de tout leur poids.

Lorsque le dernier Bonobo escalada les dos de ses copains et qu'ils sautèrent tous en même temps pour retomber sur le bout de bois, celui-ci fit levier et le rocher se souleva légèrement laissant apparaître une petite ouverture, bien suffisante pour laisser passer un Bonobo ! Ils se faulfilèrent vite hors de la caverne.

Dehors, enfin libres, ils partirent chacun de leur côté.

Le gorille, qui avait réussi à se libérer se lança à la poursuite de Pénéto car il voulait se venger du Bonobo, qui avait été plus malin que lui.

L'énorme animal repéra sa victime et se jeta dessus en poussant un cri de guerre. En même temps, il le griffa et le mordit. Le petit singe cria et hurla tellement fort que son cri se répercuta aux quatre coins de la forêt. Les autres Bonobos entendirent ces cris et rebroussèrent chemin pour venir aider celui qui les avait libérés.

Ils se jetèrent tous ensemble sur le gorille, le recouvrirent de la tête aux pieds et mordirent tout ce qui se trouvait à portée de leurs dents. Puis, ils hurlèrent tellement fort que le gorille ne put supporter ce son et s'enfuit pour échapper à ce bruit monstrueux.

Pénéto époustoufflé par le courage de ses nouveaux amis, les remercia en les serrant très fort entre ses pattes.

Ils ne l'avaient pas abandonné malgré leur peur du gorille et avaient rebroussé chemin pour venir à sa rescousse. Il leur devait la vie car le terrible animal ne l'aurait pas épargné.



- Vous m'avez sauvé la vie ! Je vous dois une fière chandelle ! Que puis-je faire pour vous remercier ? questionna Pénéto.

- Pénéto, nous avons tous très faim » s'écrièrent-ils en chœur.

- Je sais ! Tu pourrais tous nous emmener ! répliqua le plus jeune des Bonobos.

- C'est une très bonne idée, rétorquèrent plusieurs singes.

- Alors allons-y ! s'écria Pénéto.

Avec entrain, ils traversèrent la forêt et arrivèrent tout essouffés chez Pénéto.

- Venez les amis, entrez chez moi. Je vous présente mes parents : Zoubio mon père et Garia ma mère.

Garia était très émue. Elle déclara un peu fâchée :

- On s'est tellement inquiété pour toi, Pénéto ! Où étais-tu passé ? On t'a cherché partout !

- Pas le temps de vous expliquer, il me faut des bananes pour mes amis et pour moi des fruits, rétorqua Pénéto.

Après que les Bonobos eurent bien mangé, il répondit à ses parents :

- J'ai fugué, car vous n'arriviez pas à prendre de décision. Moi j'avais envie de réaliser mon rêve...

Zoubio et Garia lui répondirent :

- Nous avons bien réfléchi et nous nous sommes dit que nous pourrions créer un cirque. Tous tes amis pourraient y participer.

- C'est une excellente idée... Qu'en pensez-vous les amis ?

Les Bonobos acquiescèrent avec un tel enthousiasme, qu'en un rien de temps le chapiteau de bambou était déjà debout. Funambules, trapézistes, clowns, dompteurs, jongleurs et acrobates travaillèrent assidûment dans le cirque pour présenter chaque soir un merveilleux spectacle !

Et depuis ce jour, Pénéto, sa famille et la troupe de Bonobos vécurent heureux dans leur cirque, où on venait de toute la forêt les regarder danser, chanter, tourner, faire des galipettes, des roulades, sauter, jongler et faire les clowns. Et devinez qui fit Monsieur Loyal : le gorille bien entendu !





NOS CONTES

ANNÉE 2018-2019

## LES DÉMONS DE MOATITI

Tout a commencé sur l'île Moatiti où vivait Salmaé, une jeune fille curieuse à l'allure plutôt sportive. De sa silhouette élancée, on devinait un visage rond et doux. Elle avait des yeux bleus pétillants et coquins, le nez court, les lèvres fines et des cheveux longs et bouclés, coiffés en nattes.

Elle ne venait plus danser pieds nus sur le sable, depuis que son île était plongée dans une nuit éternelle. Le soleil avait définitivement disparu et la plage avait perdu sa beauté et sa chaleur.

Une nuit, pendant que Salmaé dormait, un bruit étrange la réveilla. Elle se leva, sortit voir ce qu'il se passait et aperçut une lueur verte qui venait de la plage.

Intriguée, elle prit un bâton pour se défendre et s'approcha tout doucement de cette lumière. Arrivée sur le sable, elle découvrit un étrange personnage. Il s'agissait d'un démon, nommé « l'esprit noir ». Le démon était très grand, laid et sentait tellement mauvais que Salmaé le sentait d'où elle était.

Le démon venait d'un lieu où il faisait toujours sombre et le soleil lui brûlait les yeux. Afin de pouvoir envahir Moatiti plus facilement, il avait plongé le village dans une nuit éternelle.

Salmae apeurée, courut dire ce qu'elle avait vu à son ami Sam qui se trouvait chez lui. Elle envoya des petits cailloux contre la vitre de la fenêtre de sa chambre et finit par réveiller Sam. Alors, elle lui raconta qu'elle avait vu un démon sur la plage et que c'était probablement lui qui était la cause de cette obscurité permanente. Mais Sam ne voulut pas croire Salmaé car il était certain que les démons n'existaient pas. Salmae obligea son ami à la suivre jusqu'à la plage. Sam ne cessait de répéter que les démons n'étaient qu'une légende, et Salmae se mit à boudier.

Arrivés à la plage, Sam ricana de plus belle car celle-ci était déserte. Et même dans l'obscurité environnante, il ne voyait rien. Mais tout à coup, en se retournant pour retourner chez lui, Sam croisa le regard vert fluorescent du démon et s'évanouit de peur. Salmae poussa un cri et prit ses jambes à son cou en abandonnant Sam sur le sable. Quelques mètres plus loin, un peu calmée, elle se demanda ce que le démon allait faire à son ami. Prise de remords, elle décida de rebrousser chemin. Mais à peine avait-elle posé les pieds sur le sable, scrutant la nuit pour apercevoir son ami que la petite fille fut soulevée du sol et jetée sur une épaule malodorante. Sur l'autre épaule, elle discerna le corps inanimé de Sam. Rendue muette par la peur, elle vit le monstre s'approcher d'une boule lumineuse verte dans laquelle il entra chargé de son fardeau.



Tous les trois se retrouvèrent dans un lieu encore plus sombre mais étrangement silencieux. Il n'y avait plus le bruit des vagues. Salmaé vit que le sol semblait de couleur très sombre et le pire était l'odeur de l'air. C'était la même que celle du démon. Une odeur épouvantable envahissait ses narines ! Où étaient-ils ?

Elle n'eut pas le temps de se poser d'autres questions que les deux enfants furent jetés sur le sol caillouteux. Salmaé s'écorcha les genoux et les coudes et enfin ouvrit la bouche pour crier. Aussitôt le démon lui mit un bâillon. Sam, lui ne s'était toujours pas réveillé et resta étendu, inerte.

Enfin le démon s'exprima. D'une voix un peu déformée et rocailleuse il dit à Salmaé que ça ne servait à rien de crier, que personne ne pouvait l'entendre car ils étaient passés dans son monde à lui.

Le monstre les laissa tout seuls dans son monde. Salmaé était bâillonnée et Sam était toujours évanoui. Salmaé essaya d'enlever son bâillon de sa bouche et voulut réveiller Sam en lui faisant des guilis. Il se réveilla en riant et il se souvint qu'ils étaient prisonniers du Démon. Sam enleva le bâillon de la bouche de Salmaé. Ils avancèrent un peu pour découvrir le lieu où ils étaient emprisonnés : ils restèrent tout de même sur leur garde.

C'est alors qu'ils entendirent un bruit étrange, ils se dirigèrent vers le bruit et découvrirent sous un tas de feuilles un mini démon, au regard rose fluorescent. Il sauta pour se relever et leur dit de garder leur calme, car c'était un gentil démon. En effet, c'était la fille du démon aux yeux couleur vert fluorescent et elle ne voulait pas que son père domine le monde de l'île Moatiti.

Les enfants apeurés, se reculèrent, bouche bée, ils avaient si peurs, qu'ils n'arrivaient plus à parler. Salmaé prit enfin la parole et lui demanda qui elle était et ce que voulait vraiment son père. Le mini démon leur dit qu'elle s'appelait Maëva et qu'elle voulait arrêter la folie de son père. Autrefois, un magicien les avait emprisonnés sans qu'ils sachent pourquoi, dans ce monde obscur et le père ne pensait qu'à se venger.

Sa soif de vengeance était telle qu'il avait plongé le monde dans l'obscurité la plus totale. Maëva voulait les aider à retrouver le soleil ainsi que leur monde qui était magnifique avant cela. Elle les guida jusqu'au portail magique qui les projeta dans leur monde et sur leur île Moatiti.

Arrivés dans leur monde, ils cherchèrent une solution pour retrouver le soleil. Maëva leur dit que pour le retrouver, il fallait retrouver son père et lui arracher son collier magique, ce qui allait être très difficile.

Ils avancèrent à la recherche du monstre et au détour d'une rivière, ils le virent de l'autre côté. Ils contournèrent la rivière et s'aventurèrent sur un vieux pont de bois. En avançant, ils remarquèrent que le pont était piégé et qu'il se cassait derrière eux. Ils se dépêchèrent alors d'arriver de l'autre côté.



Tout à coup, ils se retrouvèrent face au démon. Ses yeux étaient encore plus lumineux comme son pendentif. Maëva fit semblant d'être prisonnière des enfants et lorsque le monstre s'approcha pour la libérer, Salmaé en profita pour lui arracher son pendentif et le jeta dans la rivière.

A ce moment-là, en se cognant sur un rocher, le pendentif se brisa et projeta un rayon lumineux sur l'île. Dans un arc en ciel de couleur, la lumière réapparut sur leur monde.

C'est alors que dans un rayon de soleil le démon et sa fille se retransformèrent tous les deux en humains et ils racontèrent leur histoire, ils avaient été faits prisonniers par un sorcier très maléfique qui était mort avant d'avoir eu le temps de les délivrer, et seul un enfant pouvait les sauver en les libérant du pendentif.

Depuis ce jour-là, l'île était redevenue ensoleillée et avait retrouvé toutes ses couleurs, elle était magnifique.

Les habitants de Moatiti décidèrent de condamner le portail qui menait au monde noir en disposant de grosses pierres et ils firent une grande fête pour célébrer le retour du soleil.

Maëva et son père bâtirent une maison puis devinrent les voisins de Salmaé et Sam. Ils furent les meilleurs amis du monde et vécurent tous très heureux sur l'île de Moatiti.





ANNÉE SCOLAIRE  
2023 2024

NOS CONTES

## LES DEUX MONDES REUNIFIES

Jadis, il y a fort longtemps, la Terre était recouverte d'une interminable forêt que se partageaient le monde blanc et le monde noir. Une grande muraille séparait ces deux mondes.

Le monde noir possédait une forteresse faite de ronces avec une grande tour de 1000 mètres de hauteur dont les murs étaient aussi en ronce. Un elfe noir régnait sur un peuple de loups garous qui pouvaient se transformer en humains.

Le monde blanc avait une histoire vieille de 3000 ans. En effet, au commencement, une météorite tomba sur la Terre et forma un énorme cratère. Cette météorite contenait une énorme graine qui germa et donna un très grand arbre blanc et fluorescent. Cet arbre était tellement grand qu'il servit à abriter, dès lors, les habitants blancs.

Les habitants de ce monde étaient des guerriers. Leurs armures étaient faites de fer-feuille qui est une matière incassable.

Au-dessus de la forêt, il existait aussi deux êtres qui vivaient dans la cité des nuages.

L'un d'eux était un bébé appelé Chalilo, l'autre était un petit dragon qui avait seulement la taille d'un cheval et qui s'appelait Feu-Follet.

Mais un jour, au petit matin, les guerriers du monde blanc virent que leur arbre avait perdu ses fer-feuilles. Catastrophés, ils se sentaient perdus. Très inquiets, ils s'adressèrent à Chalilo :

- Notre arbre est tout dénudé, ses fer-feuilles sont tombées pendant la nuit. Connais-tu l'origine de cette catastrophe ?

Celui-ci lui répondit :

- Votre arbre a 3000 ans, il se fait vieux et va sans doute mourir.

- Mais, sans lui, nous ne pouvons pas vivre ! répondirent, les habitants blancs. Nous sommes condamnés à quitter les lieux, car cet arbre nous protège, nous abrite, nous éclaire, nous nourrit et nous garantit une grande quantité de matière première pour la fabrication de nos armures !

- As-tu un remède pour le soigner ? rétorqua Fang, le chef du monde blanc.

Chalilo réfléchit :

- Je connais quelqu'un qui peut vous aider : c'est l'elfe noir. Ce sorcier pourra vous procurer une potion de rajeunissement. Pour cela, il vous faudra traverser la muraille de ronces et parcourir la forêt sombre et humide du monde noir pour lui apporter de la bave de loups garou, une écaille de dragon et un pétale de rose noire. »

Le lendemain matin, Fang réunit ses guerriers et allèrent demander de l'aide à Chalilo.



- Feu Follet serait-il d'accord pour nous aider à passer la muraille du monde noir ? Demanda Fang.

- Oui bien sûr, mais prenez garde ! Le peuple noir est pacifique tant que le soleil brille... Malheureusement, dès la tombée de la nuit, ses habitants deviennent très dangereux, ils se transforment en loups garous ! Répondit Chalilo.

Les quatre guerriers montèrent sur le dos de Feu Follet et décollèrent. Ils survolèrent la muraille et se posèrent de l'autre côté, à l'orée de la forêt du monde noir. En descendant du dragon, un des guerriers eut la bonne idée de prélever une écaille ; premier ingrédient de la potion magique.

Ensuite, grâce à leur armure en fer-feuille, ils purent pénétrer assez facilement dans la forêt noire qui était elle aussi protégée par des ronces. Aussitôt, ils trouvèrent des plantes omnivores au pied desquelles poussaient leur nourriture principale : des roses noires.

Les hommes se concertèrent et décidèrent de fabriquer une épée géante avec le fer-feuille de leur armure. Ils purent ainsi couper la base de la plante et ramasser quelques pétales de rose noire. Ils reprirent leur quête quand soudain ils rencontrèrent un crapaud, qui traversa leur chemin.

- Dis-nous, crapaud, sais-tu comment nous pourrions trouver de la bave de loups garous ? Interrogea l'un des guerriers.

- Oui, les habitants de ce monde chassent à la tombée de la nuit, car ils se transforment en loups garous à ce moment-là. Il vous suffira, demain matin, de trouver une de leurs proies pour y prélever de la bave. répondit l'animal.

Les hommes du monde blanc remercièrent le crapaud puis celui-ci disparut.

La journée avançait, et il était temps de se cacher derrière un buisson pour passer la nuit à l'abri. Le lendemain matin, en traversant la forêt du monde noir ils trouvèrent la carcasse d'un animal et prélevèrent un échantillon de bave dans un petit bocal.

Ensuite, ils prirent la direction de la grande tour car ils pensaient que c'était là que se trouvait le chef du peuple noir. Après quelques heures de marche, les voilà enfin arrivés au pied du donjon. Ils demandèrent aux gardes : « Pourrions-nous rencontrer l'Elfe noir ? »

Surpris le garde leur demanda d'où ils venaient et ce qu'ils voulaient.

- Nous avons besoin d'une potion magique afin de sauver notre arbre fluorescent. répondirent les amis de Fang.

- Ne bougez pas d'ici, je vais voir s'il peut vous aider. répliqua un des soldats....

Il revint un peu plus tard, accompagné de l'Elfe noir. Ils n'avaient plus beaucoup de temps car la nuit commençait à tomber. Rester ici serait bientôt dangereux...



Ils prirent un passage secret qui les amena au laboratoire personnel de l'Elfe noir. C'est là qu'il leur expliqua qu'il était le crapaud qui les avait aidés à trouver la bave de loup-garou ! Depuis le début de leur aventure, il faisait en sorte de les protéger, de les aider à se défendre et à solutionner leur problème.

- Comment pouvons-nous te faire confiance, toi qui vis dans le monde noir ? demanda Fang.

- Sans mon aide, vous seriez déjà morts. Pensiez-vous vraiment être à l'abri des loups-garous cachés derrière un simple buisson ?

Après quelques instants de réflexion, Fang admit qu'il n'avait pas tort...

- Avez-vous tous les ingrédients nécessaires pour la préparation de cette potion ? reprit l'Elfe noir.

- Oui, les voici.

Ils sortirent les pétales de rose noire, l'écaille de dragon et la bave de loup-garou. L'Elfe noir commença par broyer les pétales de rose noire, puis préleva de la bave qu'il mélangea aux pétales. Il mit le tout dans un chaudron d'eau bouillante. Pendant que cette mixture cuisait, il fit de la poudre avec l'écaille de dragon et en saupoudra le tout.

La potion était presque prête. Il ne restait plus qu'à dire la formule magique qui donnerait ses pouvoirs à ce curieux mélange : « Rajeunitus... arbratus... régénératus... »

A cet instant, une étrange fumée s'éleva, puis un éclair de lumière traversa la pièce. La potion était devenue une fine poudre qu'il faudrait étaler au pied de l'arbre. La nuit était tombée, on entendait déjà les hurlements des loups-garous au dehors.

- Comment allons-nous faire pour rentrer dans le monde blanc ? L'arbre ne va plus résister longtemps...

- Ne vous inquiétez pas, j'ai la solution. Voici de la peau de crapaud. Il vous suffit d'en avaler un morceau et vous deviendrez des crapauds. Vous traverserez donc sans risque la forêt. Dépêchez-vous, les loups-garous sont à votre recherche et l'arbre a besoin de vous.

Tous se transformèrent comme prévu et remercièrent l'Elfe noir pour son aide précieuse, en croassant...

- Croa... croa...

- Bonne chance à vous, leur dit l'Elfe noir en leur ouvrant la porte.

Ils sortirent à grands bonds et disparurent dans la nuit.



Ils passèrent de l'autre côté en utilisant le passage secret et se retrouvèrent devant l'arbre Blanc. Ils étalèrent la potion sur les racines du grand arbre et ils mirent beaucoup de temps. Ils sautaient de racine en racine quand tout à coup ils entendirent, derrière la muraille, hurler les loups garous. Soudain la peau de crapaud se dissipa et ils redevinrent humains. L'arbre se mit à bouger, à grandir et à refaire de très belles fer-feuilles fluorescentes : elles brillaient énormément car c'était un jour de pleine Lune. L'arbre grandit, les racines s'agrandirent et cela cassa la muraille.

A ce moment-là, les loups garous traversèrent la muraille et des fer-feuilles fluorescentes les touchèrent et les transformèrent à tout jamais en gentils humains. Le monde blanc et le monde noir se rejoignirent dans un arc-en-ciel en un seul monde fluorescent et multicolore.

Fang fut surpris de cette explosion et appela le dragon Feu follet et Chalilo qui furent fiers et heureux pour l'arbre et les deux mondes réunis.

Ils demandèrent à Fang d'être le chef de ce nouveau monde et il accepta.

Ainsi, Fang devint roi de ce monde réunifié. Il invitait souvent l'elfe noir à venir manger sous le bel arbre fluorescent qui avait fait des petits arbustes qui brillaient eux aussi.

Chalilo et Feu follet descendaient très souvent leur rendre visite eux aussi.



NOS



ONTES

*Année scolaire*  
2018-2019

## GROUPE BLEU

École Saint Thomas d'Aquin, *Toulouse* : Classe CE CM de Mmes LEVY Marie-Luce JERBI Céline

École Saints-Anges, *Douarnenez* : Classe CE CM de Mme TOUNZAL Véronique

École Rosalie Javouhey, *Saint-Paul-La-Réunion* : CM1 de M BEAULIEUX Jérôme et BARDEUR Marie Lise

École Saint Joseph, *Aubigné-Racan* : Classe CE CM de Mme MARCHAND Marielle

École La Salle, *Brive-La-Gaillarde* : Dispositif ULIS école de Mme ZIZARD Céline,  
CM1 M FOURET Mickaël et CM2 Mme BREUIL Muriel



## FOOT ET SORCELLERIE

Notre histoire s'est passée à Rennes en 1990. Deux adolescents, Dillan et Lucy, vivaient sur le même palier dans un immeuble rouge à sept étages et, au dernier étage, vivait un magicien. Ce magicien s'appelait Tête de serpent. Il adorait le ciel, surtout quand il est étoilé, c'est pour cela qu'il vivait au dernier étage. Il tenait à deux choses : sa canne magique et son animal de compagnie, un écureuil nommé « Noisette » qui mangeait des carottes. Il rêvait de ressembler à Dumbledore.

Tous les jours, soir et matin, il croisait les deux adolescents dans l'escalier et les voyait discuter un bon moment. Dillan était fan de foot. Il avait des cheveux en pétard, des habits déchirés et des yeux châtain clair. Il mesurait 1m84. Il jouait au foot dans l'équipe du P.S.C. (Paris Saint Chaperon).

Lucy ne fréquentait pas les stades. Elle passait son temps libre à lire des contes de châteaux, de chevaliers et de dragons. C'était une jolie fille aux cheveux noirs, aux yeux myrtille, à la gentillesse sucrée et aux douces couleurs chantilly. Lucy était sorcière mais elle ne le savait pas encore... Elle vivait avec ses parents. Son père entraînait le F.C.L. (Football Club de Loups). Sa mère était directrice d'un zoo. Elle venait d'accueillir un couple de pandas bleus.

Un jour, en rentrant du collège, Lucy alla rendre visite à sa mère, au zoo. Celle-ci lui conseilla d'aller voir les pandas bleus. Elle y alla et fut surprise parce qu'ils étaient bien bleus. C'était la première fois qu'elle en voyait. Elle commença à en caresser un et alors qu'elle clignait des yeux, il disparut. Lucy en resta bouche bée. Paniquée, elle caressa l'autre panda pour se consoler mais celui-ci disparut à son tour. Comme il allait bientôt faire nuit, sans rien dire et l'air de rien, elle quitta le zoo.

Sur la route de chez elle, elle croisa son ami Dillan qui jouait au foot. Lucy s'assit sur un banc et regarda le match. Soudain, Dillan envoya le ballon dans la tête de Lucie. Cela provoqua une drôle de situation : Lucie jeta un sort à Dillan. Celui-ci se transforma en carotte. En voyant cela, « Noisette » sauta d'étage en étage pour manger la carotte. Il la recracha car il la trouvait amère. Le magicien qui avait vu la scène retransforma la carotte en Dillan. Celui-ci se demanda ce qui venait de lui arriver : Lucy lui expliqua. Il était dégoûté et effrayé alors que, de son côté, Lucy commençait à se poser des questions. La nuit était tombée, chacun rentra dans son appartement mais Lucie eut du mal à s'endormir.



Le lendemain matin, Lucie se rendit au collège. Ce jour-là, la prof de français décida de faire une dictée. Lucie n'aimait pas trop cet exercice. La dictée démarra et elle se dit qu'elle voudrait bien que son crayon écrive à sa place. Aussitôt pensé, aussitôt fait : son crayon se promenait tout seul sur les lignes de son cahier en écrivant tous les mots de la dictée. Bouleversée et inquiète que quelqu'un s'aperçoive de la situation, elle espéra que son crayon s'arrête. Et c'est ce qu'il fit : il arrêta d'écrire.

Lucy commença à prendre conscience qu'elle était différente...

Petit à petit Lucy perfectionna ses tours de magie jusqu'au jour où un élève la dénonça auprès du principal de collège. Le principal convoqua ses parents et leur raconta tout.

Pour se venger, Lucy transforma le collège en école pour les sorciers et les sorcières. La mère de Lucy devint une sorcière qui donnait des cours de magie aux élèves. Elle leur apprenait comment faire voler un balai et comment jeter des sorts.

Au final, cette école de magie était épatante et Lucy se montrait bonne élève sauf pour le maniement du balai !

Quant à son ami Dillan, il allait bientôt disputer le grand tournoi au stade mythique des frères Grimm et il était tout excité !

Lucy s'était promis d'aller le voir. Les rencontres auraient lieu dans une semaine. Le grand jour arriva enfin. Lucie en un tour de baguette se téléporta dans la tribune, habillée des couleurs du P.S.C.

Elle était tout de rouge vêtue jusqu'à son petit chaperon ! Dans son sac à dos, sa maman lui avait préparé pour le goûter, une galette, un petit pot de beurre et une bouteille de grenadine.

Soudain, un petit écureuil traversa le terrain. Lucy reconnut « Noisette » ! Où était son maître ? Elle le chercha des yeux dans les tribunes mais ne le trouva pas. Le coup de sifflet pour l'envoi du tournoi retentit. L'arbitre n'était autre que Tête de Serpent !

Les victoires s'enchaînaient pour le P.S.C. grâce notamment au jeu extraordinaire de Dillan qui occupait le poste de milieu de terrain. Sa maîtrise du ballon était si époustouflante qu'on aurait pu croire que le jeune garçon était victime d'un bon enchantement !

Vint le moment tant attendu de la finale : le P.S.C. devait rencontrer les féroces S.D.O. (Stade Des Ogres). Lucy quitta les tribunes pour aller dire bonjour à Tête de Serpent.

- Que faites-vous là ? lui demanda Lucy.

- Quand j'étais jeune, je jouais ici-même. J'ai toujours hésité entre la carrière de magicien et de footballeur, et ce soir j'ai la possibilité d'être arbitre ! C'est fantastique !



Une musique assourdissante retentit alors : voici venu l'affrontement entre les Ogres et les Chaperons ! Toutes les tribunes sont en liesse.

A la fin de la première mi-temps, le P.S.C. mène 1 à 0. Puis c'est l'égalisation.

Pour départager les deux équipes, trois tireurs sont désignés dont Dillan.

Lucy est ravie de son champion, de son héros, de son prince charmant !

Le premier tir du S.D.O. est au fond du but ! Le P.S.C. marque à son tour. Ouf !

Puis les Ogres montrent à nouveau leurs dents et c'est un point pour eux.

C'est le second tour des Chaperons : Gooooaaaal ! Le gardien du P.S.C., surnommé Mère-Grand car c'est le plus âgé de l'équipe arrête superbement la balle.

C'est au tour de Dillan ! La pression est à son comble. Les Ogres émettent des grognements terrifiants.

Alors que le jeune garçon se concentre, son pied accroche malencontreusement la terre et le ballon dévie de sa trajectoire ! Lucy le voyant, ne peut s'empêcher de jeter un sort -oh, juste un tout petit !- au ballon, qui se repositionne et c'est la victoire !

Les joueurs du P.S.C. laissent éclater leur joie. Dillan est sacré meilleur joueur du tournoi. Lucy du haut de sa tribune envoie des baisers à son chevalier, le plus beau et le plus fort !!

C'est alors que Dillan disparaît dans un nuage de fumée. C'est la stupéfaction générale !

Lucy quitte les gradins précipitamment. Ça sent la magie tout ça ! se dit Lucy. Arrivée sur le terrain, elle recherche un indice et voit dessiner sur l'herbe une marque rouge.

Plus de doute : Dillan a été enlevé par la terrible Atreka ! Mais pourquoi donc ? Lucy ne réfléchit pas plus. Elle s'assure que sa baguette est avec elle et va trouver Tête de Serpent qu'elle sait être un bon allié.

Une fois arrivée dans le vestiaire, Lucy retrouva Tête de Serpent qui semblait se lamenter.

- Que se passe-t-il ? demanda Lucy.

Tête de Serpent expliqua à Lucy qu'Atreka avait kidnappé Dillan car cette sorcière maléfique voulait échanger, le champion de foot contre la pierre fondatrice de l'école de magie. Grâce à elle, Atreka deviendrait invincible. Il savait aussi qu'Atreka vivait dans un monde parallèle mais il ignorait comment y accéder. Ils décidèrent de se rendre chez Dillan pour trouver un indice. En chemin, ils ramassèrent une fausse pierre magique aux pouvoirs limités et contrôlables afin de tromper Atreka.



Une fois arrivée devant l'appartement de Dillan, Lucy utilisa sa baguette pour ouvrir la porte. Puis, ils se mirent à la recherche d'un indice. Tête de Serpent découvrit le ballon porte-bonheur de Dillan. Sur celui-ci, un mot était écrit. Il se saisit du ballon et fut brutalement emporté par un tourbillon de lumières et d'éclairs bleus.

Lorsqu'il rouvrit les yeux, Lucy se trouvait à ses côtés et un bruit retentit au loin. Ils tournèrent alors la tête et découvrirent Dillan dans une cage à côté d'eux.

- Comment êtes-vous arrivés ici ? s'exclama-t-il.

- Nous avons été piégés ! répondit Lucy.

Tout à coup un rire assourdissant se fit entendre. C'était Atreka !

- Vous êtes mes prisonniers ! Je vais vous transformer en Ecurouille ainsi que tous les êtres humains sur cette terre !! Mouahahahahah !!! Mais avant toutes choses, avez-vous ma pierre ?

- Ce n'est pas encore ta pierre ! lui rétorqua Tête de Serpent.

- Plus pour très longtemps ! Et elle arracha d'un mouvement brusque la pierre des mains de Lucy.

Aussitôt, l'infâme Atreka voulut tester la puissance de la pierre. Tête de Serpent décupla l'enchantement de la baguette magique de Lucy. Ainsi discrètement, elle manipulait à distance la pierre laissant croire de sa force à Atreka.

Puis Atreka sortit sa baguette et prononça le sort maléfique « Ecurouilla-noisetta » ! Mais Lucy fut plus rapide qu'elle et contra le maléfice. Atreka fut aussitôt transformée en écurouille horriblement laid et gros. Mais les pouvoirs de la pierre et des baguettes se mêlèrent et la méchante sorcière fut changée en carotte.

Tête de Serpent brisa les chaînes de la cage de Dillan qui se précipita dans les bras de sa chère et tendre Lucy. Sur le chemin, il en profita pour ramasser la carotte et la mettre dans sa poche.

- Allez, rentrons chez nous maintenant, conseilla le magicien.

Ils se réunirent tous les trois autour du ballon de Dillan et arrivèrent sur le terrain de foot.

Dillan sortit aussitôt la carotte de sa poche et la proposa à « Noisette ». L'écurouille la grignota en un temps record : il en était fini de l'immonde Atreka !



La vie reprit son cours à Rennes avec quelques petits changements. Le collège redevint un collège ordinaire. L'ancien pays d'Atreka servit de lieu d'expérimentation pour l'école de magie. Celle-ci fut dirigée plusieurs années par la mère de Lucy et Tête de Serpent. Dillan et Lucy terminèrent leurs études avec brio. Dillan devint un sportif de haut niveau et Lucy une brillante chimiste et une fabuleuse magicienne. Les deux amis, fous amoureux l'un de l'autre finirent par se marier et vécurent heureux. Lucy reprit la direction de l'école de magie et Dillan construisit un immense centre sportif où ses quatre fils se surpassaient au foot. Le petit dernier donnait quelques signes de sorcelleries...



# Nos contes



Année scolaire 2018-2019

## LA FAMILLE ET LES SEPT TEMPLES

Il était une fois, une famille très pauvre composée de huit membres : le papa, Marcus, la maman, Paulla, et six enfants : trois filles, et trois garçons. Engagé dans la légion romaine, le papa était parti au combat, depuis fort longtemps.

Les enfants étaient obligés de travailler dur pour aider leur mère. Maximus et Sirius s'occupaient de nourrir la famille. Ils partaient chasser le sanglier dans la lande sauvage située près de la forêt de Lutèce. Maximus était très agile au tir à l'arc et Sirius, imbattable pour pister les animaux. Ils suivaient scrupuleusement les conseils donnés par leur père avant son départ. Gaïa et Titia, les filles aînées, se rendaient dans la forêt à la recherche de légumes et de fruits pour agrémenter les repas. Suivant les saisons, elles revenaient avec des baies, des racines, des champignons, ... Paullus, quant à lui, était le plus fort des trois garçons. Il devait aller chercher de l'eau potable à la cascade non loin de la maison. L'été, il en profitait souvent pour prendre du bon temps en se baignant. L'hiver, il partait avec ses frères, ramasser du bois mort pour chauffer la maison. Sexta, la petite dernière, restait avec sa mère, à la maison et l'aider de son mieux pour préparer le repas.

Ils habitaient dans une petite maison qui n'était pas très confortable. Elle comptait seulement deux pièces : une cuisine où les rats venaient se servir à manger dans les placards et une chambre où les courants d'air et les moisissures s'y plaisaient. Toute la famille dormait entassée dans la même chambre pour se tenir chaud. Derrière la maison, on trouvait un poulailler où se côtoyaient des poules, des oies et des canards. La famille gardait ces volatiles bien précieusement pour les jours sans gibier. Au milieu du poulailler, on pouvait apercevoir un petit lapin gris, nommé Lucus. Celui-ci n'apparaissait jamais au menu car il était le dernier animal attrapé par leur père. Il avait donc une valeur précieuse aux yeux de toute la famille.

Une nuit, un gros orage éclata au-dessus de la maison. De nombreux éclairs illuminaient le ciel, des vents violents soufflaient à tout rompre. Il semblait que Jupiter en personne leur en voulait. Paulla se mit à prier Vesta, la déesse du foyer. Mais rien n'y fit. La tempête redoubla d'intensité et la pauvre mesure ne résista pas. Toute la famille se retrouva dehors sous la pluie.

Les trois plus jeunes étaient en pleurs. Les aînés essayaient de les rassurer mais les bourrasques étaient effrayantes. Qu'allaient-ils devenir ? Paulla réunit autour d'elle tous ses enfants. Sexta manquait à l'appel. On se mit à la chercher alentour mais elle demeura introuvable.



La tempête s'arrêta alors subitement. Tout n'était plus que désolation : leur pauvre demeure entièrement détruite, les arbres arrachés, le poulailler décimé, les fossés gorgés d'eau...

Paulla criait de désespoir. Qu'était-il arrivé à Sexta ?

- Cesse de pleurer, je sais où est ta fille bien-aimée.

Qui avait bien pu parler ainsi ? Tous cherchèrent d'où venait la voix. C'est alors qu'ils découvrirent Lucus le lapin, debout sur ses pattes arrière.

- Oui, reprit-il, je sais où elle est et qui l'a emportée.

Toute la famille regardait avec stupéfaction le petit lapin gris qui parlait et qui semblait si sûr de lui.

- L'ignoble Mallacus, poursuivit-il, a profité de la tempête pour emmener Sexta dans un tourbillon de vent jusqu'à sa caverne au-delà des sept temples. Il veut la remettre à Pluton, le dieu redouté des Enfers qui a besoin de servantes.

- Par tous les dieux de l'Olympe, s'écria Paulla, qui nous aidera à la retrouver ? Je suis seule avec mes enfants et mon mari se trouve loin sur les champs de bataille !

- N'aie crainte, lui répondit Lucus. Mais il vous faudra cependant vous armer de courage car long et périlleux est le chemin qui va au-delà des sept temples.

Paulla était courageuse. Elle reprit les choses en main.

- Maximus et Sirius, vous viendrez avec moi pour le voyage. Paullus, Gaïa et Titia, vous resterez ici et vous réparerez la maison. Il faudra couper du bois et chercher de la paille pour refaire le toit. Mais pour l'instant, il nous faut des provisions.

Maximus et Sirius partirent relever leurs pièges pendant que Gaïa et Titia allaient chercher des légumes. Paullus préparait le sac à provisions avec ce que ses frères et sœurs lui apportaient. C'est alors que Lucus sauta dans le sac en disant :

- Je pars avec vous, ainsi je pourrai mieux vous conduire. Il faut commencer par la forêt aux ogres.

- D'accord, viens avec nous, répondit Paulla, mais à une seule condition, que tu me prêtes une carte car je n'ai pas le sens de l'orientation.

Au moment de partir, Paulla eut un pincement au cœur en pensant aux trois enfants qu'elle laissait seuls.

- Au revoir, les enfants, et bonne chance pour le temps que je passerai dans ce long et périlleux voyage qui nous attend. Paullus, je te confie tes sœurs. Maximus te laissera son arc.



Lucus n'avait pas seulement trouvé une carte. Il avait trouvé une charrette et un cheval de trait. Ils partirent ainsi. De loin, on voyait encore le bras de Paullus qui s'agitait au-dessus de sa tête. Trois jours plus tard, ils arrivèrent enfin à la forêt aux ogres. Dans cette forêt, il faisait bel et bien jour. Il y avait des oiseaux qui chantaient sur des grands arbres couverts de feuilles. Cette forêt paraissait calme et bien gentille. Ils y entrèrent sans problème. Il n'y avait ni gardes ni bêtes féroces. Tout à coup, ils entendirent un gros Braoouum.

- Qu'est-ce que c'était ? demanda Paulla.

- Un ogre, répondit Lucus.

En les voyant, l'ogre recommença à grogner.

- Il va nous manger, dit Paulla avec inquiétude.

- Peut-être... dit Lucus calmement.

A ce moment-là, une belle pie arriva, elle tenait entre ses pattes... un... un sablier. Tout à coup, elle se pencha et renversa le sablier sur les occupants de la charrette. En un instant, l'ogre s'arrêta, c'était comme si Lucus, Paulla et les enfants étaient devenus invisibles. Lucus sourit.

- Nous sommes invisibles ? demanda Sirius.

- Oui mon garçon, nous sommes invisibles, dit Lucus. Mais l'enchantement du sablier est chronométré, nous n'avons que vingt minutes pour sortir. Ils reprirent leur chemin. Dix minutes plus tard, ils étaient hors de portée des ogres, dans une plaine recouverte d'herbes hautes. Dix minutes encore après, ils redevinrent visibles.

En poussant les herbes, ils découvrirent un temple. En haut une inscription était visible : Temple de Mars, dieu de la guerre, pouvait-on lire.

- Entrons, dit Lucus, une épreuve nous attend.

Sur ces paroles, ils entrèrent dans le temple, le premier du chemin des sept temples. Mars était là, sur son trône. Il leur ordonna :

- Tuez le cyclope, rapportez-moi l'œil et gardez le reste, ça a un goût de poulet. Je vous donne une armure à chacun. Ils allèrent chercher le cyclope. Maximus et Sirius prirent leur épée et le tuèrent. Ils rapportèrent l'œil à Mars qui en échange leur laissa la vie sauve et leur permit de repartir.

Ils entrèrent ensuite dans une forêt sauvage, très sombre et qui semblait vraiment bizarre. Ils entendirent alors comme un bruit de rampement.

- Qu'est-ce que c'est ? s'inquiéta Maximus.

- C'est sans doute un petit serpent de rien du tout, répondit Sirius.



Mais là, ils firent tous un saut en arrière : une énorme queue sortait d'un buisson. Le serpent faillit mordre Paulla, heureusement, les garçons eurent le réflexe de trancher la tête du reptile. Ils coururent alors très vite pour sortir de la forêt. Ils arrivèrent ainsi devant un palais très beau. Une dame les attendait, c'était Diane, la déesse de la chasse, sur le seuil du deuxième temple. Elle leur donna trois arcs de la taille d'un homme et soixante flèches de la taille d'un bras.

Ils reprirent leur chemin et rencontrèrent un lion à trois têtes, tout à fait effrayant. Ils portaient toujours l'armure qu'ils avaient gagnée avec Mars. Ils sortirent les arcs et les flèches de Diane pour combattre le lion. Ils lui coupèrent deux têtes. Le lion blessa alors Maximus très violemment, mais pas assez pour qu'il ne se relève pas ! Maximus prit son épée et la planta dans le cœur du lion qui mourut devant eux. En continuant leur route, ils tombèrent dans un trou et furent prisonniers. Au fond du trou, ils creusèrent un passage et ils arrivèrent au troisième temple, celui de Junon, où la déesse du mariage les attendait.

- Je vous attendais. Je dois vous dire que Marcus, votre père les enfants, n'est pas mort. Tenez, ceci est une rose qui vous permettra de le retrouver. Vous avez simplement à vous piquer avec une épine. En attendant, vous pouvez rester ici.

- Nous ne pouvons pas accepter, ni même chercher Marcus. Nous devons d'abord retrouver notre petite Sexta, expliqua Paulla.

- Par Jupiter, prenez soin de vous. Prenez cette sortie pour rejoindre le chemin des sept temples.

A peine étaient-ils sortis qu'un énorme loup-garou surgit et se jeta sur Maximus. Il le mordit à l'estomac. Sur les conseils de Lucus, Paulla prit trois pétales de la rose pour recouvrir la blessure. La rose était vraiment magique. Maximus put se lever et ils reprirent leur route. Ils arrivèrent au quatrième temple. Un monstre rose-mauve buvait une boisson violette et bouchait l'entrée. Ils étaient chez Bacchus. Le dieu du vin sortit et s'écria :

- Surprise ! Entrez, vous êtes les bienvenus à notre fête, nous vous attendions.

Ils repartirent le lendemain matin. Sur le chemin, des zombies s'avancèrent pour leur serrer la main. Des zombies ! Ils partirent en courant à toute vitesse, fous de terreur. Ils reprirent leurs esprits dans le cinquième temple, celui de Vénus. Vénus ! La déesse de la beauté ! Maximus en était fou. Il se dit qu'il rêvait. Il repensa aux zombies. Il avait dû boire trop de vin. Vénus se pencha vers Maximus en lui pinçant la joue :

- Mon petit bout de chou...

- Nous sommes là pour récupérer notre sœur ! protesta-t-il.

- Que c'est triste, vous avez dû faire un long voyage. Pour vous remonter le moral, je vous fais cadeau de deux perruques blondes.

Sirius s'exclama dégoûté :



- Non mais, elle est sérieuse !

Vénus, qui l'avait entendu, répliqua :

- Je sais que vous en aurez besoin.

Maximus était toujours sous le charme, Paulla était prête à tout pour retrouver sa fille et Lucus pensa qu'il était temps de repartir.

Quand ils reprirent leur route, ils rencontrèrent Vercingétorix qui manquait d'hommes, alors il leur demanda de rejoindre le campement de son armée et de le surveiller. A la nuit tombée, les garçons prirent les perruques blondes pour se déguiser en femme, firent des provisions de nourriture du campement et s'enfuirent avec leur mère et leur lapin sans se faire voir. Soudain, le vent se leva, il y eut de grandes bourrasques, puis la Terre s'ouvrit en deux. Ils venaient de tomber dans la mer Méditerranée. Au loin se tenait le sixième temple, celui de Neptune, le dieu de la mer. Un dauphin gardait l'entrée. Il se mit à parler :

- Pour passer la porte, leur dit-il, vous devez résoudre une énigme : qu'est-ce qui marche à quatre pattes le matin, à deux pattes le midi et à trois pattes le soir ?

- Je sais, s'exclama Paulla, c'est l'Homme qui marche à quatre pattes quand il est bébé, sur deux jambes quand il est adulte et s'appuie sur un bâton quand il devient vieux.

Le dauphin les laissa entrer. Neptune les conduisit au septième temple, celui de Cybèle, la déesse mère. Elle leur expliqua comment arriver à la caverne de Mallacus. La porte était maintenant enfin en vue, mais un monstre la gardait. Il avait trois pieds, sept bras et dans chacun une arme.

Après tant d'épreuves : un ogre, un cyclope, un serpent, un lion à trois têtes, un loup-garou et enfin un monstre rose-mauve, Maximus, Sirius et leur mère Paulla étaient épuisés et recouverts de blessures.

Tout à coup, ils virent sortir de son antre l'horrible monstre à trois pieds et sept bras. Il faisait nuit, les éclairs grondaient violemment dans le ciel. Maximus, revêtu de son armure et de son bouclier, enfonça une flèche dans l'œil droit du monstre.

Déboussolé, celui-ci répliqua en lançant au hasard ses sept bras qui passèrent à côté de Maximus et s'abattirent malencontreusement, à la joie de tous, sur l'ignoble Mallacus, désormais mort. Le monstre, affaibli mais enragé, saisit Lucus le lapin et le dévora net. Sirius saisit cet instant et transperça le cœur du monstre. Ce coup lui fut heureusement fatal.

A cet instant précis, une douce mélodie retentit et Minerve, déesse de la sagesse, une colombe à son épaule droite, apparut et les invita à rentrer dans le septième temple.

- Sexta, mon amour !... s'écria Paulla la mère.

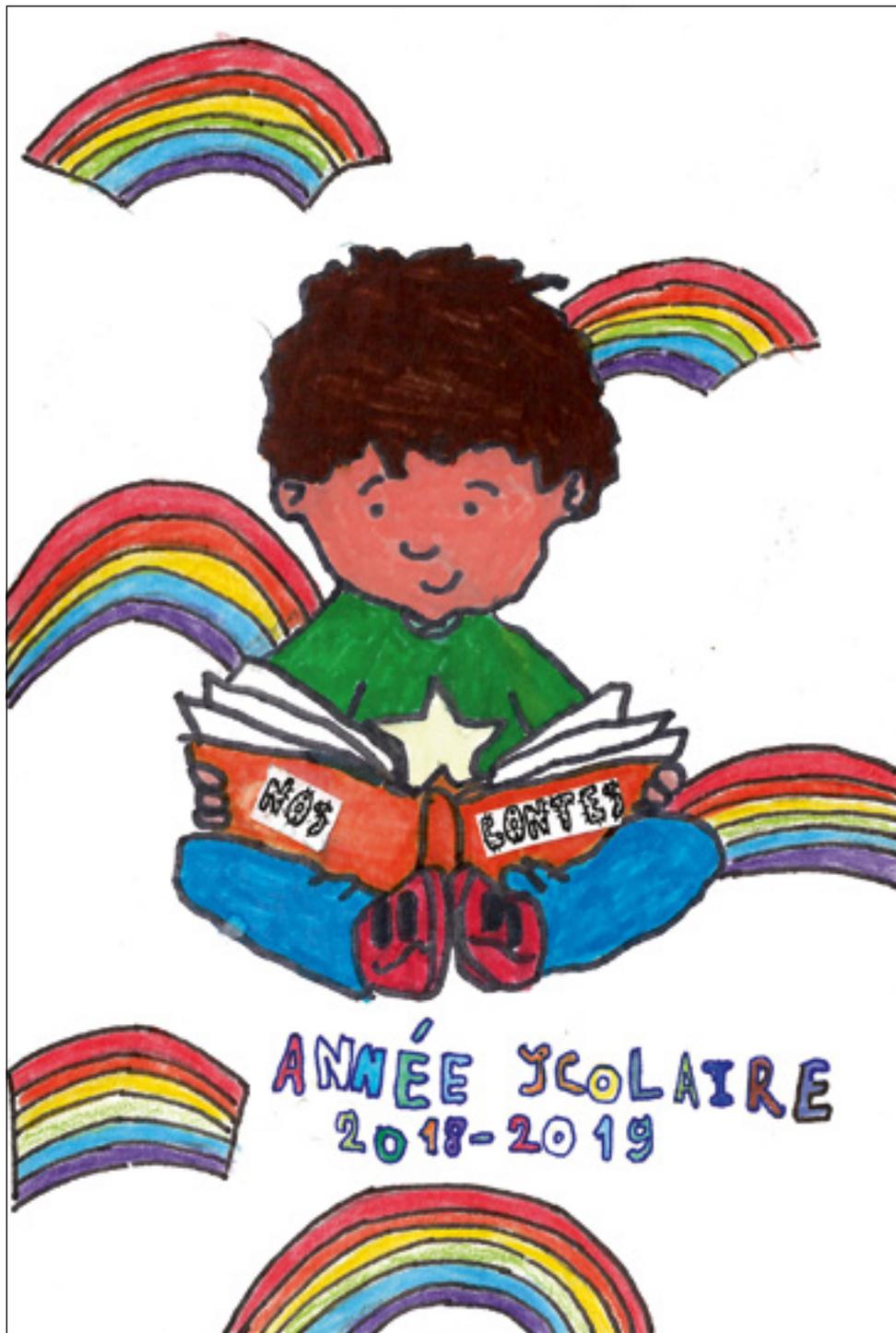


Paula prit sa fille dans ses bras et la serra très fort en pleurant de joie. La famille alla chercher à manger dans la forêt et les garçons pêchèrent quelques poissons dans la rivière. Après avoir dîné, ils s'endormirent. Le lendemain matin, ils prirent la route pour rentrer chez eux en prenant un autre chemin. Après plusieurs jours de marche, ils arrivèrent à destination et retrouvèrent Paullus, Gaïa et Titia sains et saufs. Malheureusement, Marcus n'était toujours pas revenu. Paula se rappela du pouvoir de la rose. Elle se piqua avec l'une des épines pour retrouver son mari. Rien ne se passa. La journée s'écoula doucement. Le soir, ils allèrent se coucher dans la maison reconstruite par les trois enfants qui n'étaient pas partis à l'aventure. Ils étaient remplis d'espoir.

Le lendemain, en se réveillant, Paula entendit des bruits. Elle se précipita et découvrit son mari dans la cuisine en train de préparer le petit-déjeuner pour toute la famille. Comme elle avait serré sa fille dans ses bras lorsqu'elle l'avait retrouvée, elle enlaça son mari, rassurée et heureuse.

Et depuis ce temps-là, ils vécurent tous heureux.





ANNÉE SCOLAIRE  
2018-2019

## LE MYSTERIEUX TATOUAGE

Jadis, vivaient au royaume de Paftoukan, un roi et une reine qui s'aimaient plus que tout. Le roi était un grand gaillard, généreux avec son peuple. La reine était douce et d'une grande beauté. De leur amour naquit un fils prénommé Sig qui grandit en sagesse et en force.

Il était né avec un dessin étonnant sur l'épaule. On y voyait une orque sautant dans une vague. Cette marque avait depuis le premier jour intrigué les souverains qui avaient fait appel au grand magicien de la cour.

Le grand magicien de la cour avait alors consulté tous les grimoires ancestraux du royaume. Il avait fait appel aux magiciens d'autres royaumes, même les plus éloignés, même les plus savants. Il avait fini par invoquer les esprits. Mais malgré tous ses efforts, le tatouage de Sig restait un mystère. Sig lui-même essayait de percer ce mystère qui l'entourait et avait déjà récolté, dans le plus grand secret, de nombreuses informations sur ces animaux fascinants qu'étaient les orques : à la fois lourds de plusieurs tonnes et malgré tout un des animaux les plus rapides du monde marin. Animal protecteur des âmes humaines ou tueur impitoyable selon les croyances, les épaulards étaient menacés de disparition. Toutes ces questions autour de son tatouage qui demeuraient sans réponse, inquiétaient Sig. Aussi cet après-midi-là, il décida d'aller se baigner dans l'océan qui bordait le château pour oublier tous ses soucis. L'eau était froide et les vagues tumultueuses, mais il s'était toujours senti dans son élément quand il était dans l'eau. Cette fois, il s'enfonça plus loin que ce que le roi et la reine le lui avaient permis. Il se mit alors à frissonner et sentit que le courant l'attirait vers le fond. Mais au moment où il n'avait plus la force de résister, il sentit que quelque chose ou quelqu'un l'aidait à nager. Une orque l'avait sauvé et l'animal commençait à émettre des sons, comme s'il voulait lui parler. Au début, Sig ne comprenait pas ce que voulait dire l'animal. Mais petit à petit, ce qui, au début, n'avait été pour Sig que des bruits confus et désagréables se transforma en des paroles très distinctes. A sa plus grande surprise, il comprenait ce que lui disait l'orque : « Je t'ai vu t'enfoncer dans l'eau et j'ai vu la marque sur ton épaule. Je connais cette marque. Tu es celui qui a été choisi, pour sa sagesse et sa force. Tu es celui que nous attendions pour sauver notre peuple et notre royaume d'Orclandia. Les pêcheurs de Paftoukan sont une véritable menace pour nous. Ta mission sera difficile mais tu dois réussir à réconcilier nos deux royaumes. Les orques, comme les hommes doivent pouvoir vivre les uns avec les autres, chacun à sa place, sans que l'un menace l'existence de l'autre. »

- Mais, comment veux-tu que je fasse ? demanda Sig. Je ne respire pas sous l'eau.  
- Essaie ! Fais-le pour moi et mon royaume, s'il te plaît, supplia l'orque.



Sig n'arrivait pas à croire, qu'il pouvait respirer sous l'eau. Il suivit donc l'orque qui le guida vers une grotte sous-marine. Cette grotte abritait le royaume « orqueste ».

A son arrivée dans la grotte, Sig rencontra le roi des orques. C'était le père de l'orque qui l'avait sauvé. Il lui expliqua longuement les différentes menaces qui planaient sur le royaume : la pollution due aux déchets laissés par les pêcheurs dans l'eau lors de leur campagne de pêche. Cette pollution détruisait leur habitat et les empoisonnait. La pêche intensive des hommes réduisait aussi leur alimentation et les faisait mourir. Le roi alerta Sig sur l'urgence de la situation. De très nombreuses orques avaient déjà perdu la vie et la population se réduisait de plus en plus. Il ne restait plus que dix orques sur les cents qu'on comptait encore il y a quelques années.

Face à toutes ses explications, Sig se sentit très mal. Il était très choqué de découvrir tout le mal qu'avait pu provoquer les pêcheurs de Pafoukan. Il demanda alors au roi comment pouvait-il faire pour les aider. Le roi lui raconta la légende des orques : un homme avec un tatouage d'orque sur l'épaule viendrait un jour les sauver d'un grand malheur grâce à ses pouvoirs magiques. Le roi finit son histoire en disant : « Et enfin, te voilà ! Toi le sauveur des orques ! » Sig resta bouche bée et d'un coup, il perdit connaissance. L'orque qui l'avait déjà sauvé, décida de le raccompagner à la surface.

Sig se retrouva échoué sur la plage et l'orque restait tout près du bord pour surveiller son ami. De leur fenêtre, les parents de Sig ont reconnu leur fils étendu sur la plage et envoyèrent des hommes le chercher. Après avoir dormi durant deux longues journées, Sig se réveilla et raconta toute son histoire à ses parents qui ne voulurent rien entendre. Sig ne savait pas quoi faire. Il décida d'aller se promener près de la plage pour trouver une solution.

Il s'aperçut alors que des pêcheurs avaient capturé une orque dans leur filet. Il ne mit pas longtemps à reconnaître son amie. Il pensa très fort à briser le bateau en deux. Et c'est ce qu'il se passa. Une lame d'eau gigantesque s'abattit sur le bateau et l'orque fut libérée. Sig fut très étonné de la situation. Peu de temps après, la même scène se reproduisit et Sig refit de même. Cela se renouvela à de nombreuses reprises. Sig passait ses journées à marcher au bord de la plage pour surveiller les bateaux. Au bout d'un moment, le père de Sig comprit qu'il y avait quelque chose de bizarre entre son fils et les orques.

Le roi se décida à aller parler à son fils.

Il lui dit : « Tu dois retirer ce tatouage, c'est lui qui porte malheur. »



Sig ne comprenait plus rien. Il ne voulait pas y croire et il n'avait aucune envie d'enlever ce dessin qui faisait partie de lui et de sa vie depuis qu'il était tout petit. Il décida de partir rejoindre ses amies les orques. Sur son chemin, il rencontra le meilleur ami du roi. C'était un vieux monsieur mais il avait toujours été très proche de Sig. Ils avaient passé beaucoup de temps ensemble. Ce que Sig ignorait encore, c'était que ce vieux monsieur avait des pouvoirs. Il avait le don de pouvoir convaincre les gens. Il s'en servait très peu car c'était un homme bon et jusque-là, il n'en avait pas eu l'occasion et les situations rencontrées n'avaient pas nécessité qu'il intervienne.

Sig demanda à l'ami de son père s'il pouvait convaincre le roi d'interdire aux pêcheurs de tuer les orques. Le vieux monsieur lui raconta toute son histoire et Sig comprit qu'il pouvait faire encore mieux. Ils décidèrent donc de se rendre au village. Pour que le pouvoir fonctionne, il fallait que le vieil homme se trouve à proximité des pêcheurs. Pour que les pêcheurs puissent continuer à se nourrir, ils déposèrent un joyau dans la barque du chef des pêcheurs. Ils y ajoutèrent une jolie carte qui expliquait comment se servir de ce joyau.

Sur le chemin du retour, l'ami du roi expliqua à Sig que ce joyau était magique et qu'il permettrait aux pêcheurs de trouver régulièrement des poissons pour se nourrir mais en quantité raisonnable. Dès qu'un certain nombre de poissons serait atteint, les pêcheurs ne pourraient plus remplir leurs filets car ceux-ci se refermeraient automatiquement sur les poissons pêchés.

Sig était heureux car il avait sauvé ses amies d'une mort certaine. Quelques jours plus tard, tout ceci fut confirmé car ses amies orques assistèrent à une scène de pêche et tout se passa comme indiqué sur la carte.

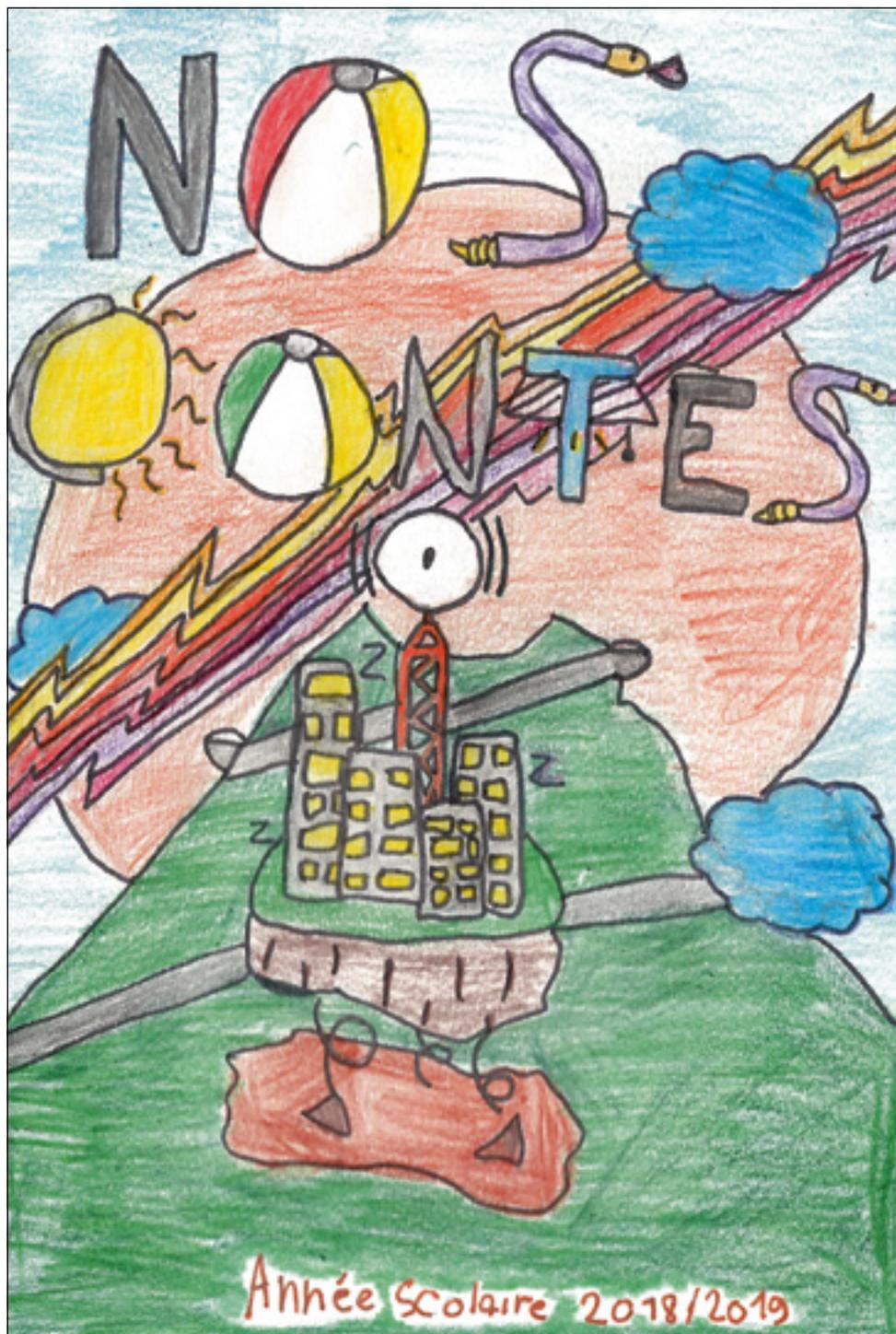
Sig eut conscience que son plus grand défi était environnemental. Le jeune prince marcha de longues heures sur la plage sous la pluie battante ; il s'arrêta net et fixa l'horizon. Il regarda attentivement son tatouage en pensant à sa nouvelle amie l'orque qui l'avait sauvé, au père de celle-ci, le roi du royaume d'Orclandia qui a reconnu en lui un sauveur.

Sig comprit que son destin était ailleurs et que l'équilibre entre les Hommes et la nature était malgré tout très fragile. L'orque est en voie d'extinction.

Sig prit une décision : il s'avança vers l'océan et plongea retrouver sa nouvelle famille.

Depuis ce jour, les deux royaumes vécurent en harmonie et en paix.





Année Scolaire 2018/2019

## BAIE BLUE

Il y a longtemps, au cœur de l'océan indien, vivait un jeune dauphin qui s'appelait : Blue. Il était d'une belle couleur bleutée qui brillait au reflet du soleil. Il adorait jouer avec son amie la tortue et son amie la baleine derrière le récif corallien.

Un soir, il faisait un temps horrible, les éclairs se croisaient, le tonnerre grondait et les vagues se brisaient sur le rivage. Blue décida alors de se cacher dans sa grotte préférée dans la baie de Saint-Paul...

Il pensait à ses amis car il avait peur pour eux. Quelque temps plus tard, la tempête se calma et il put enfin sortir de sa grotte. Il remonta à la surface et aperçut des ailerons de requins qui arrivaient à toute vitesse sur lui. Pris de panique, il décida d'aller prévenir ses amis du grand danger qui arrivait.

Lorsqu'il fut sur place, Blue ne trouva personne. Que s'était-il passé ? Ses amis avaient disparu sans laisser de traces. Il devait alors les retrouver coûte que coûte malgré le grand danger qui menaçait. Mais dans la panique, Blue s'éloigna du rivage et se perdit dans les profondeurs de l'océan.

Il ne reconnaissait rien autour de lui. Il s'inquiétait. La mer était agitée. Au fond de l'océan, il rencontra un poisson clown appelé Moris. Il lui demanda s'il avait vu ses amis : la tortue Mickette et la baleine Boulinette. Moris lui indiqua qu'il avait vu une tortue encerclée par des requins mais qu'il ne savait pas où ceux-ci l'avait emmenée. Ils décidèrent de partir ensemble à la recherche de Mickette et Boulinette. Ils nagèrent quelques jours dans une eau glacée. Blue se croyait dans un congélateur. Ils ne reconnaissaient rien autour d'eux : c'était la première fois qu'ils se retrouvaient dans cet endroit. Ils étaient épuisés et affamés.

Enfin, ils aperçurent un bateau ou plutôt une épave de bateau. Elle était sombre, immense et éventrée. On aurait dit un ancien bateau de croisière : quelques chaises longues s'entassaient sous la coque et les piscines étaient remplies d'algues. Ils se dirigèrent à l'intérieur du bateau mais ils ignoraient qu'un sorcier nommé Algorito y vivait. Blue et Moris découvrirent le sorcier qui fabriquait des potions. Ils prirent peur. Ils se sentaient dépassés par la situation. Mais Blue vit qu'une clé pendait à la ceinture d'Algorito, peut-être que celle-ci pourrait lui être utile. Le sorcier décida de faire une pause. Il prit sa radio, mit la musique et fit des claquettes. En dansant, ses clés tombèrent dans la poubelle. A ce moment-là, Moris aperçut les amis de Blue, dans une cage, dans la salle des machines.



Sans le savoir, Blue et Moris avaient été suivis par les requins. Ces derniers les attaquèrent par surprise. Les deux amis fuirent et réussirent à se cacher dans les cabines qui étaient autrefois réservées aux passagers mais les requins les retrouvèrent. Nos deux amis essayèrent de se débattre mais ils étaient trop faibles et cela ne servit à rien. Les requins les ramenèrent dans la salle des potions et les enfermèrent dans une cage. Pendant ce temps-là, le sorcier avait nettoyé le sol de la salle et il avait déplacé la poubelle. Celle-ci se trouvait dans la cage avec les deux amis.

Blue se mit à fouiller dans la poubelle et y trouva une petite fiole, sur laquelle était écrit :

*Décomposition du métal*

Recette :

- deux crabes
- sept algues mortes
- quatre coquillages
- deux crevettes
- trois écailles de poisson
- une pomme

Il y découvrit aussi les clés, tombées dedans, alors qu'Algorito faisait ses claquettes. Il réfléchit vite et se dit que pour sortir de la cage, deux possibilités s'offraient à lui et Moris. Se servir des clés, était la plus simple, mais il choisit d'utiliser la potion. Il versa le liquide contenu dans la fiole sur la porte de la cage en métal et la porte fondit. Ainsi Algorito et ses requins ne pourraient plus les emprisonner dans cette cage.

Il leur fallait maintenant délivrer Mickette et Boulinette, emprisonnées elles aussi dans le repère d'Algorito et ses requins. Blue et Moris se souvinrent alors, avoir aperçu aux côtés du sorcier, un bébé requin, qui portait une clé accrochée autour de son cou. Et justement, ce bébé requin passait en nageant devant la machine, derrière laquelle ils s'étaient cachés. Le poisson et la baleine capturèrent donc le bébé, lui prirent la clé et le relâchèrent. Ils se dirigèrent vers la cage, dans laquelle étaient enfermées la tortue et la baleine, et les délivrèrent. Mais il n'y avait pas d'échappatoire à cette salle des machines. Les requins les rattrapèrent et les emprisonnèrent à nouveau.

Du fond de leur prison, les amis entendaient le sorcier murmurer : « Bon, maintenant, passons aux autres ingrédients ! Il me faut des écailles de tortue, une dent de baleine, de la peau de dauphin et une nageoire de poisson... » Ils comprirent qu'il leur fallait sortir au plus vite du bateau, s'ils voulaient rester en vie.



C'est alors que Moris aperçut un petit passage au fond de cette prison. Puisqu'il était en corail, Moris le mangea et lorsqu'il eut terminé, Blue, Mickette et Boulinette purent passer et se retrouvèrent à l'extérieur de l'épave. Hourra, les quatre amis étaient libres !

Mais les requins ne furent pas long à se rendre compte de l'évasion des quatre amis. Une course poursuite s'engagea. Le magicien Algorito se cramponna à l'aileron du premier requin. Fou de colère, celui-ci lançait à l'intention de Blue, Moris, Mickette et Boulinette des potions explosives.

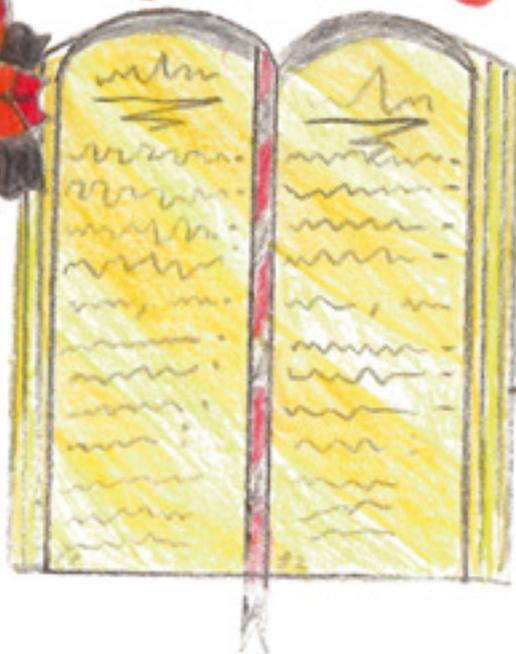
Nos amis étaient en mauvaise posture quand Boulinette renvoya d'un coup de queue puissant une potion sur Algorito et les requins qui disparurent à jamais dans les fonds marins.

Revenus dans la baie de Saint-Paul, ils donnèrent une fête grandiose dont on se souvient encore aujourd'hui.

J'y étais, je peux en témoigner.



# Nos contes



2018-2019



## LA RECETTE DE L'AMITIE ETERNELLE

Il était une fois un jeune garçon qui s'appelait Jack. Il avait douze ans. C'était un enfant unique. Il habitait dans une grande maison à la campagne dans laquelle il adorait se cacher pour faire des surprises ou des sueurs froides à ses parents. Jack voulait devenir détective. Le jour de son anniversaire, il invita Léo et Léa, ses meilleurs amis, qui étaient jumeaux et qui habitaient en face de chez lui. Eux, aussi, adoraient se cacher dans la grande maison de leur ami. Ce jour-là, donc, la maman de Jack prépara un grand gâteau au chocolat mais avant que les enfants n'aient pu le savourer, le gâteau avait disparu.

Il faut dire que ce n'était pas un gâteau ordinaire. C'était un gâteau de l'amitié éternelle dont Jack et sa famille avait trouvé la recette dans un vieux grimoire de la médiathèque municipale. Après la disparition du gâteau mais surtout de la recette, Jack passa la journée penché sur de poussiéreux livres de cuisine, de magie et même de sorcellerie.

Soulagé, il finit par retrouver les ingrédients de la recette. Or, ces ingrédients magiques mais surtout rares, se trouvaient près d'un volcan : le Piton de la Fournaise. Le cœur battant, son panier sous le bras, Jack partit en direction des laves. Soudain, un caméléon lui adressa la parole...

- Que fais-tu là, au milieu de nulle part ?

- Je prends la direction du Piton de La Fournaise, répondit Jack au caméléon curieux. J'espère trouver sur mon chemin l'amiticus eternalis, une plante carnivore géante qui délivre toutes les nuits de pleine lune une baie aux essences précieuses ainsi qu'un œuf translucide du poisson-fantôme et enfin une pierre de lave incandescente.

- Et pourquoi ça ? continua à l'interroger le caméléon, qui s'appelait Spatt. (Jack devait l'apprendre plus tard.)

- Pour confectionner le gâteau de l'amitié éternelle, évidemment ! Le gâteau a disparu avec la recette le jour même de mon anniversaire !

- Mais c'est une quête longue et périlleuse, le sais-tu au moins, Jack ? Ecoute, je te propose mon aide en échange d'une part de gâteau. Qu'en penses-tu ?

- Je n'ai pas vraiment le choix, dis-moi ! Mais tu es un compagnon qui me plaît. Allons-y.

Et les voilà partis dans la forêt.

Ils bravent ensemble la chaleur, les pluies, le vent, les scorpions et la morsure douloureuse de l'araignée bibe. Ils marchent ainsi durant 28 jours et découvrent alors à la nuit tombée une clairière couverte de plantes carnivores.

- Où est l'amiticus eternalis ? questionne Jack.

Les plantes dégagent une odeur épouvantable et il pense s'évanouir !



- Courage ! lui dit Spatt.

Et ils s'avancent parmi ces plantes inquiétantes qui semblent vouloir se jeter sur eux à tout moment. Elles ouvrent en effet toutes grandes leurs gueules afin d'avaler les deux compagnons. Ils doivent être très vigilants et esquiver sans cesse. Soudain, on entend un hurlement terrifiant. Jack cherche Spatt du regard et le voit se débattre contre une horrible plante velue, gluante et à l'odeur pestilentielle. Il attrape la queue du pauvre caméléon à moitié avalé, mais la plante ne lâche rien et Spatt ne peut presque plus respirer.

La situation est désespérée. La plante va engloutir son pauvre ami !

Mais soudain, la clairière s'éclaire comme en plein jour. Les derniers nuages se sont dissipés laissant apparaître une magnifique pleine lune, ronde et souriante. Toutes les plantes se referment. Spatt est recraché in extremis à demi évanoui. Seule au milieu de la clairière, une plante est restée ouverte, laissant tomber sur le sol, une baie rouge et scintillante dégageant une douce odeur de miel et de vanille. Jack s'empresse de la prendre et de la mettre dans sa poche, puis va chercher Spatt qui reprend peu à peu son souffle.

Il l'emporte dans ses bras et il quitte en courant la clairière maudite.

Après quelques jours de marche, Jack et Spatt (complètement remis de leurs émotions) arrivent au bord de la mer. Il leur faut trouver l'œuf translucide du poisson-fantôme.

- Comment allons-nous faire ? se questionne Jack.

- Je pourrais faire appel à mon ami le dauphin, propose Spatt. Il saura certainement nous aider.

Spatt émet alors un long sifflement tout en agitant sa queue. La mer remue quelque peu et apparaît le plus magnifique dauphin que l'on n'ait jamais vu. Les deux amis se saluent.

- Je te présente Jack qui est à la recherche de l'œuf translucide afin de confectionner le gâteau de l'amitié éternelle. Peux-tu nous aider ?

- Soit, répond le dauphin, mais à une condition. Je souhaite moi aussi une part du gâteau de l'amitié éternelle !

- D'accord, répondent les deux compagnons en chœur.

Le dauphin, qui se prénomme Delf, plonge dans les eaux de l'Océan Indien à la recherche de l'œuf tandis que Jack et le caméléon restent sur la plage. Au cours de son exploration, Delf repère une grotte sous-marine.



Au même moment, une horde de poissons-fantômes attaque le dauphin. Ils sont particulièrement terrifiants et agressifs. Le dauphin est en grande difficulté car il en vient de partout. La situation est désespérée quand soudain un terrible tremblement se fait entendre. Les poissons-fantômes prennent aussitôt la fuite alors que la grotte s'effondre laissant apparaître enchâssé dans un corail, un bel œuf translucide. Le dauphin le saisit alors entre ses dents et remonte rapidement à la surface des eaux.

Les deux amis l'attendaient impatiemment. Jack met l'œuf dans sa poche tout à côté de la baie rouge et scintillante. Il remercie vivement Delf qui s'empresse de retrouver les siens.

Jack et Spatt continuent leur route alors que la terre continue à trembler de façon inquiétante.

Plus ils se rapprochent du volcan, plus les tremblements se font insistants. Les grondements sont véritablement terrifiants. Les voilà enfin au bas du volcan !

- Comment allons-nous faire pour récupérer une pierre de lave ? s'écrie Jack au milieu de tout ce bruit.

- J'ai un ami qui pourrait nous être utile, répond Spatt le caméléon.

- Qui est-il ? demande Jack intrigué.

- C'est Fizz, le papangue.

Alors Spatt émet un long sifflement. Il faut peu de temps pour voir apparaître Fizz, un magnifique rapace aux serres acérées. Les deux amis se saluent.

- Je te présente Jack qui est à la recherche de la pierre de lave incandescente afin de confectionner le gâteau de l'amitié éternelle. Peux-tu nous aider ?

- Soit, leur signifie Fizz le papangue, mais à une seule condition...

- Manger une part du gâteau de l'amitié éternelle ! répondent en chœur et en riant Jack et Spatt.

Le papangue prend son envol et se dirige vers la bouche du cratère. Ce qu'ils ignoraient tous, c'est que l'entrée du volcan était gardée par un redoutable dragon. Celui-ci en voyant l'oiseau approcher se mit à cracher du feu. Une course poursuite s'engagea alors entre le dragon et le brave Fizz. Mais la situation était inégale. Jack était désespéré. Jamais il ne pourrait confectionner le gâteau de l'amitié éternelle ! Le dragon avait brûlé une des ailes du papangue.

Soudain, le volcan entra en éruption. L'atmosphère s'obscurcit et devint brûlante. Des pierres de lave incandescentes tombèrent à leurs pieds. Un jet de pierres particulièrement violent percuta la tête du dragon, qui perdit l'équilibre et tomba dans le volcan en fusion. Alors tout se figea. Plus de jet de pierres, plus de lave, plus de poussière... tout redevint étrangement calme.



Il se mit alors soudain à pleuvoir sur toute l'île. Jack ramassa la pierre refroidie, prit dans ses bras Fizz le papangue blessé et put ainsi, en compagnie du fidèle Spatt, reprendre le chemin du retour, les trois précieux ingrédients dans sa poche. Jack est inquiet pour son nouvel ami Fizz le Papangue. Mais le caméléon rassure Jack :

- Je connais la fée Augustine qui sait cicatriser les blessures grâce à un coquillage magique. Ce coquillage se trouve enfoui dans le sable sur la plage Du Trou d'Eau. Nous n'en sommes pas très loin. Allons chez mon amie Tamao, la tortue ; elle nous aidera à extraire le coquillage magique du sable. J'envoie un message mental à Augustine pour qu'elle nous retrouve là-bas.

Ainsi, Spatt suivi de Jack portant délicatement Fizz se dirigèrent vers la plage où logeait Tamao la tortue.

- Bonjour Tamao, dit le caméléon Spatt, je suis bien heureux de te revoir mais aujourd'hui j'ai un petit service à te demander.

- Je t'écoute, répondit-elle spontanément.

Et celui-ci lui raconta rapidement leurs péripéties afin de trouver tous les ingrédients pour le gâteau de l'amitié éternelle.

- C'est d'accord, déclara Tamao, mais à une condition...

- Manger une part du gâteau de l'amitié éternelle, s'exclamèrent ensemble Tamao, Fizz, Jack, Spatt et la Fée Augustine qui venait d'apparaître par enchantement.

- C'est d'accord, répondit joyeusement Jack, vous aurez toutes les deux une part du gâteau !

La tortue pénétra dans le sable en creusant à l'aide de ses nageoires et réapparut quelques instants plus tard avec le coquillage magique. Alors la fée Augustine frotta l'aile du papangue en prononçant des formules magiques et petit à petit l'aile de Fizz cicatrisait.

Les trois amis sautèrent au cou de la fée pour la remercier et embrassèrent chaleureusement la tortue en leur promettant de revenir très vite pour leur remettre leur part de gâteau.

Jack et Spatt s'installèrent sur le dos de Fizz et ils s'envolèrent vers la maison de Jack où, maintenant, une séance particulière de cuisine les attendait : la confection du gâteau de l'amitié éternelle !



Quand ils furent arrivés chez Jack, les trois amis étalèrent les ingrédients sur la table mais Jack ne se souvenait plus de la recette du gâteau. Il dut alors aller chercher le vieux grimoire de la médiathèque. Quand il revint, ils commencèrent, lui, Spatt et Fizz, la préparation du gâteau : casser l'œuf translucide, puis mettre la baie rouge, battre fort et enfin ajouter la pierre de lave incandescente. « Et maintenant au four ! », dit Jack à ses amis. Après trente minutes de cuisson, le gâteau était prêt.

Jack et Spatt montèrent sur le dos de Fizz et partirent donner les parts de gâteau à ceux qui le lui avaient demandé. Ils se rendirent d'abord chez Léo et Léa, se posèrent ensuite sur la plage de la fée Augustine et Tamao la tortue et pour finir, allèrent à la rencontre de Delf. Après que Fizz l'eut déposé chez lui, Jack s'aperçut que tout en bas de la page de la recette restée ouverte dans la cuisine, il y avait écrit : « Celui qui mangera le gâteau sans le partager sera maudit à jamais. Mais au contraire celui qui le partagera, profitera à jamais de la douceur et de la joie de la vie avec ses amis ! » Il se remémora alors les aventures partagées et les dangers bravés pour réunir les ingrédients de ce gâteau magique. Oui, il avait gagné de nombreux nouveaux amis...

Le bruit de la sonnette de la porte d'entrée le sortit de ses pensées. Devant lui : Léo, Léa, Spatt, Fizz, Delf, Tamao et Augustine... avec un cadeau ! Jack fit entrer tous ses amis. L'heure était bien à la fête ! Ils s'amusèrent comme des fous. Pour finir, il ouvrit le cadeau : un jeu de société de détective ! Décidément il avait passé le plus bel anniversaire de sa vie et ce gâteau était bien celui de l'amitié éternelle !





Nos  
contes

Année  
scolaire  
2018-2019

# GROUPE JAUNE

Paroisse Sainte Foy, *Agen* : Equipe paroissiale - Prêtres

École du Château, *Boège* : Classe CM de Mme RAMSEIER Audrey

École Notre Dame St Georges, *Saint-Georges-lès-Baillargeaux* : Classe CM de M CHOLLET Mathieu

École Saint Nicolas, *Dole* : Classe CM de Mme CHATELLIER Delphine

École du Sacré-Cœur, *La-Roche-Chalais* : Classe CE2/CM1 et CM2 de Mlles LABONNE Leslie,  
STUPFLER Justine et DUGENET Maud



## A LA QUETE DU ROI DES POISSONS

Ce beau matin du 21 décembre 1900, Tapunui Wawanabu, un jeune wallisien de 7 ans, se leva d'un bon pied.

- Ah ! que vais-je faire aujourd'hui ? se demanda-t-il en se grattant la tête. Et pourquoi pas, une partie de pêche avec Grand-père Tamalu Nonpala ?

- Tu viens déjeuner ? entendit-il. Sa mère l'appelait.

- J'arrive, répondit-il.

Sur la table, étaient disposés un grand bol de coco, un assortiment de goyaves, d'ananas, de mangues, de papayes, des galettes d'igname : un vrai festin ! Pour commencer la journée, c'est juste ce qu'il fallait.

Tout en dégustant, il se demandait comment convaincre sa mère d'aller dans la pirogue sur le lagon. Habituellement elle ne voulait pas... c'est vrai qu'il ne savait pas nager, mais il y a Papy

aujourd'hui !

- Oh ! j'ai une idée.... Tu sais, maman, hier j'ai aidé Grand-père à réparer les filets....

- C'est très bien, Tapunui, lui répondit-elle.

- Mais Grand-père voudrait aller les essayer aujourd'hui....

- Oui, et alors !!!

- Est-ce-que je pourrais monter dans la pirogue ?

- Tu sais très bien que je ne veux pas !

- Oui, mais il y a Grand-père, il sait nager.... Il faut que je l'aide....

- Lui, nager ? si tu tombes à l'eau, ce n'est pas lui qui viendra te chercher !

- Mais, il y aura les filets pour me rattraper....

Sa mère ne répondit que par un grand silence et un regard qui voulait dire : « ce n'est pas négociable » !

Tapunui lui rendit son regard le plus charmeur et ajouta : « Maman, c'est Noël ! » Afin que sa mère ne le surprenne pas, Tapunui décida de se lever très tôt le lendemain matin. Il ouvrit la porte de sa chambre et alla dans la cuisine pour emporter les restes de papayes et de noix de coco. Puis, à pas de loup, il traversa le couloir et passa par une fenêtre du salon.

Une fois dehors, Tapunui marcha longuement jusqu'au lagon puis se cacha dans le garde-manger de la pirogue de son grand-père. Peu après, le petit garçon entendit du bruit et sentit le mouvement des vagues. Il en était persuadé, c'était bien les pas de son grand-père, toujours accompagné de sa canne : deux bruits de pas, un bruit de bois.



Après un long moment de navigation, la pirogue s'arrêta. Tapunui jeta un coup d'œil à travers le trou dans lequel on range les rames. Il découvrit alors un lieu sombre et sinistre.

- « Mais...où suis-je ? se demanda-t-il. Mais nous sommes dans une grotte ! Ce n'est pas l'endroit où papi pêche habituellement... s'étonna-t-il. Et en plus il n'a pas pris les filets de pêche avec lui ! Mais qu'est-ce qu'il vient faire ici ? ! Qu'est-ce qu'il mijote ? Ce n'est pas normal... ».

Tapunui ne put s'empêcher de soulever le couvercle de sa cachette pour essayer d'apercevoir son grand-père. Là à sa grande surprise, il découvrit un vieillard. Celui-ci avait un œil droit d'un bleu très pâle, traversé par une cicatrice, l'autre était marron foncé. Il avait aussi une jambe de bois. Tapunui ne comprenait pas comment tout cela avait pu se produire mais il n'eut pas le temps de réfléchir plus longtemps. Il ressentit une vive douleur à l'arrière du crâne et tout devint noir.

Quand il rouvrit les yeux, il n'avait aucune idée du temps écoulé. Il était ficelé au fond de la pirogue. Le vieil homme le regardait, à ses côtés se tenait son grand père, l'air très triste.

- Peux-tu m'expliquer ce que ce gamin fait ici ? grogna le vieil homme.

- Il ne sait rien. Détache-le, je me porte garant pour lui, répondit son grand-père. La pirogue continuait à s'enfoncer au plus profond de la grotte. Grand-père détacha Tapunui, puis s'assit à ses côtés. Il lui expliqua que les poissons se faisaient de plus en plus rares et que les pêcheurs ne parvenaient plus à en attraper. Une légende racontait que tout au fond de la grotte Verte vivait le roi des poissons ; seul le roi pouvait ordonner aux autres poissons de revenir dans le lagon. Son grand-père et ses amis s'étaient donc lancés à la recherche de la grotte en question. Pour l'instant, ils avaient parcouru trois grottes sans résultat, celle-ci était la quatrième et elle ne semblait pas avoir de fin. Le vieil homme était un ancien pirate que les pêcheurs avaient payé pour les aider dans leur recherche. Car la légende disait aussi que pour atteindre le repaire du roi des poissons, il faudrait traverser de nombreux dangers. Tapunui se demandait dans quelle aventure il s'était lancé, mais il ne pouvait s'empêcher de ressentir un frisson d'adrénaline à la pensée de ce qui l'attendait.



Le grand-père et le petit garçon avançaient à l'avant de la pirogue. Un grand coup de vent qui venait du fond de la grotte, fit retourner la pirogue. Les deux hommes et Tapunui tombèrent à l'eau ! Tapunui qui ne savait pas nager fut emporté par le courant au fond de la grotte. Le grand-père et le pirate montèrent sur la pirogue, puis ils allèrent chercher les rames. Mais les rames avaient été emportées par le courant également. Tapunui se réveilla sur une île étrange ; elle était sombre. Le garçon vit que le niveau de l'eau baissait et à ce même moment, les deux vieillards aperçurent Tapunui. Le jeune garçon se retourna et vit un crabe immense qui voulait l'attraper pour le manger ! Tapunui se mit à courir alors que les deux vieillards arrivaient sur l'île. Ils lancèrent de petits couteaux que le pirate avait dégotés dans la grotte précédente. La crabe recula et abandonna son repas.

Tapunui se prit les pieds dans les rochers dans sa course folle et tomba dans un trou qui menait à un tunnel secret. Le garçon se releva et aperçut un tout petit poisson qui disait : - Hooooo ! Seigneueueueur ! Il y a un individu en approche ! - Que se passe-t-il Fétus ? interrogea une voix.

Tapunui n'en croyait pas ses yeux. Devant lui se tenait le roi des poissons. Tapunui demanda au roi :

- Peux-tu dire aux poissons de revenir dans le lagon, s'il te plaît ?

- Ils ne peuvent pas revenir dans le lagon car il y a un basilic qui rode à la surface et qui mange les poissons, répondit le roi des poissons. Sa morsure étant mortelle, les poissons ne s'aventurent plus à la surface ; ils restent en profondeur. Tu dois donc trouver l'épée et l'armure qui te permettront de le tuer.

Tapunui remonta donc à la surface et il se mit en quête de l'épée et de l'armure. Il vit quelque chose briller dans le sol ; il s'approcha et découvrit l'épée et l'armure. Il les prit. Il décida de se cacher et d'attendre patiemment l'arrivée du basilic.

Quelques heures plus tard, Tapunui sentit quelque chose le tirer vers l'eau. Soudain, le basilic apparut et essaya de manger Tapunui. Il était en train de récupérer l'épée quand, tout à coup, le basilic se mit à parler.

- Non, ne me tue pas ! Je suis gentil. J'ai faim ; c'est pour cela que je mange des poissons.

- Mais tu fais peur aux poissons et il n'y en a plus dans le lagon. Alors je dois te tuer pour qu'ils reviennent.

- Non, laisse-moi en vie ! Je te propose un marché : tu me donnes à manger, je pars, et tu fais croire aux poissons que je suis mort. Comme ça, ils reviendront dans le lagon.

- Marché conclu, dit Tapunui.

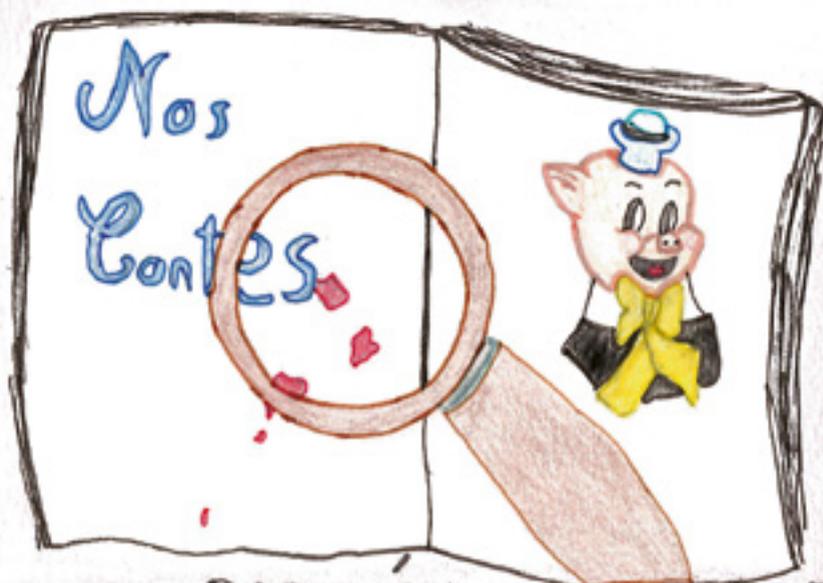
Le basilic récupéra de la nourriture et partit.



Tapunui se rendit vers le roi des poissons pour lui annoncer que le basilic était mort. Les poissons sortirent alors des profondeurs de la mer.

Tapunui retrouva son grand-père et le pirate. Ils rentrèrent à la maison. Tapunui retrouva sa maman et lui expliqua tout : son départ de la maison, le roi des poissons, le basilic... Son grand-père le soutient auprès de sa maman ; il se fit gronder fortement et promit d'apprendre à nager pour aller à la pêche avec son papi !





-ANNÉE SCOLAIRE-  
2018-2019

## UNE DISPUTE QUI VA TROP LOIN

Il était une fois, une jeune fille qui s'appelait Léna. Elle habitait dans une forêt enchantée avec ses animaux, un dragon Hector et une licorne Arc-en-Ciel.

La jeune fille aimait bien se promener dans la forêt car celle-ci était lumineuse et agréable. Des amazones la protégeaient.

Cette magnifique forêt était malheureusement bordée par une forêt sombre, triste, aux arbres dénudés. Léna était très prudente lorsqu'elle se baladait. En effet, quelques années auparavant, en se promenant avec sa sœur Louna, celle-ci disparut avec le frère d'Hector, Henri, sans laisser aucune trace. Par mégarde, Hector avait poussé Louna et Henri qui avaient disparu, aspirés par des cavaliers noirs, dans une tornade de poussière. Hector et Léna les avaient cherchés, en vain.

Depuis ce jour, les habitants de la forêt enchantée faisaient preuve d'une grande prudence pour ne pas rencontrer à nouveau ces cavaliers ténébreux.

Le lendemain, Hector s'était réveillé de bonne heure, il était en train de manipuler des livres dans la bibliothèque. Le dragon fit tomber une étagère, ce qui réveilla brusquement Léna. La jeune fille avait l'habitude de lire en mangeant, elle entra donc dans la bibliothèque. A sa grande surprise elle vit Hector en train de regarder un livre dont le titre s'était effacé. Elle lui demanda : « Que fais-tu là ? » Hector se tut, ce qui n'était pas dans ses habitudes. Léna s'approcha du livre et le regarda de plus près. Elle se souvint qu'auparavant Louna avait écrit cet ouvrage qui parlait de ses responsabilités. Elle savait tellement de choses sur l'histoire d'Hector qui lui posait souvent une question en particulier : « Qui prendrait le pouvoir si Henri mourait ? »

Elle lui répondit tout simplement : « C'est toi, car tu es le deuxième dragon le plus âgé de la forêt. Tu devras trouver une épouse pour régner. » Après que les images du passé furent revenues dans la tête de Léna, la jeune fille comprit qu'Hector avait fait exprès de pousser Henri.

Mais Louna était une sérieuse perte pour lui, car le dragon avait besoin de ses pouvoirs pour prendre la tête du royaume. Léna avait tout compris mais elle ne dit rien pour savoir ce qu'Hector avait en tête...

Ce qu'Hector ignorait, c'est qu'un témoin avait vu tout ce qui s'était passé dans la forêt lors de l'accident... Arc-en-Ciel avait tout vu sans tout comprendre. Mais dans son désir de venir en aide à Henri et Louna, la licorne était partie à leur recherche, en poursuivant les cavaliers ténébreux.



Sa quête avait duré plusieurs années mais elle avait fini par découvrir l'endroit où ils étaient retenus prisonniers. Et tandis qu'Hector fouillait dans la bibliothèque, Arc-en-Ciel franchissait, pour sa part, la frontière entre les deux forêts pour revenir chez Lena.

Hector, quant à lui, réfléchissait à ce qu'il avait fait et comprenait combien désormais Louna lui manquait.

- Comment la retrouver ? Où peut-elle être retenue prisonnière puisque ses livres s'effacent de la Bibliothèque ? Je sais ce que je vais faire. Je vais lever une armée pour combattre ces forces obscures. Mais où lever cette armée, je ne connais personne qui puisse m'aider et je ne saurais pas où aller ? se disait-il en lui-même. A ce moment-là, Arc-en-Ciel apparut dans la Bibliothèque et répondit à ses interrogations :

- « Moi, je sais... », dit-elle.

Lena et Hector la regardèrent, stupéfaits.

- Où sont-ils ? demanda Hector.

- Dans une grotte cachée dans la forêt interdite, répondit Arc-en-Ciel.

- Mais comment allons-nous faire ? interrogea Lena.

- Il faut créer une armée ! Répartissons-nous les tâches. Moi, je vais contacter les Amazones. Hector, tu t'occuperas des dragons et Lena, tu iras chercher les nains, commanda Arc-en-Ciel.

Une fois l'armée réunie, ils établirent ensemble une stratégie : les dragons passeront par les airs, les nains sous terre et les Amazones sur terre. Ainsi, les cavaliers noirs ne sauront plus qui poursuivre. Les nains auront le temps de libérer Louna et Henri pendant que les Amazones et les dragons affronteront les cavaliers noirs.

Une semaine plus tard, une bataille acharnée se livra entre les Amazones, les dragons et les cavaliers. Pendant ce temps, sous terre, les nains arrivèrent sous la grotte cachée. Ils délivrèrent Henri et Louna. Razmotte, le chef de l'armée des nains, donna le signal pour se replier. Louna suivit les nains, alors qu'Henri s'envolait pour rejoindre les autres dragons. Hector, qui s'était caché pour attendre le passage d'Henri, se jeta sur lui. Il essaya de lui déchirer les ailes avec ses griffes. Tout à coup, il sentit de puissantes serres se refermer sur chacune de ses ailes. Tout autour de lui, des dragons les entouraient et, chevauchant l'un d'eux, il aperçut Lena.

- Je savais que tu préparais quelque chose Hector ! J'ai donc demandé à quelques dragons de venir à la rencontre d'Henri pour le protéger, expliqua Lena.

- Alors je n'avais pas rêvé, s'exclama Henri. Tu avais bien fait exprès de me pousser !

- Que faisons-nous de lui majesté ? demandèrent les autres dragons.



- Hector, aujourd'hui te voilà exilé de notre royaume. Que jamais plus nous ne te voyons sur ces terres ou tu perdras la vie ! clama Henri.

Hector partit, fou furieux, promettant un jour de se venger. Les dragons et le roi Henri rejoignirent Louna, Arc-en-Ciel et Lena pour fêter leurs retrouvailles.

Après une bonne nuit de sommeil, Lena prépara la fête car ses amis allaient bientôt arriver. Quelques minutes après le début des festivités, les lumières s'éteignirent, un invité indésirable voulut saboter la fête. Tout le monde s'affola :

- Je vous avais prévenus que je reviendrais me venger ! cria Hector une fois les lumières rallumées.

Celui-ci sortit un sceptre maléfique qui figea toute la salle. Pendant ce temps, Hector partit à la cuisine avec pour objectif d'empoisonner le gâteau. A son retour, il réveilla les invités. Louna s'adressa alors à lui :

- Ne fais pas ça Hector ! La vengeance ne mène à rien, je sais que tu es gentil au fond de toi...

Hector, ému par les paroles de Louna se mit à pleurer.

- Je suis désolé... Je ne voulais pas, c'était plus fort que moi, j'étais jaloux de toi Henri. J'ai réfléchi à ce que j'ai fait, c'était très mal de ma part d'agir ainsi. Surtout ne mangez pas le dessert, je viens de l'empoisonner ! J'aimerais revenir au royaume, auprès de vous... sanglota Hector.

Le roi Dragon, Henri, fut pris de pitié pour son frère, il réfléchit puis lui répondit :

- D'accord Hector, tu peux rester mais à une condition : réfléchis aux conséquences de tes actes avant d'agir et chasse la jalousie de ta vie !

Hector promit à son frère et ne refit plus jamais de bêtises, excepté celle de taquiner Louna, dont il était secrètement amoureux !



NOS

CONTES



Année scolaire 2018/2019

## LA FAMILLE RETROUVEE

Il était une fois, quatre jeunes orphelins. Le 31 octobre 1984, ils furent amenés à l'âge de trois semaines à l'orphelinat Chuky. Cet orphelinat était très étrange et son accès était surveillé par des gardes qui n'étaient pas commodes. L'endroit était rongé par l'humidité.

Dans ce lieu de pénombre, les adultes maltrahaient les enfants. A la moindre occasion, ils les punissaient en les isolant dans un cachot. Les garçons et les filles mélangés dormaient sur de la paille, leurs repas étaient constitués de pain sec et d'un verre d'eau pour la journée.

Voilà une décennie que les quatre jeunes orphelins enfermés préparaient une fugue. Leur but : retrouver leurs parents.

Peu après leurs dix ans, le 31 octobre 1994, Jane, Kate, John et Victor partirent vers 18h00. Ils utilisèrent des fumigènes qu'ils constituèrent avec des balles de ping-pong pour faire diversion, et grâce à la complicité d'un garde, ils réussirent à quitter l'orphelinat. Ils se baladèrent dans les rues jusqu'à trouver une maison abandonnée. Ils entrèrent...

Le hall était vaste, sombre. Un vieux tapis en laine étouffait les bruits. Un grand lustre à pampilles de cristal descendait du plafond, teintant sous l'action, semble-t-il, d'un léger souffle.

- Attendez ! il doit y avoir de la lumière quelque part, dit Victor.

Ils se dispersèrent dans la pièce à la recherche d'un interrupteur.

- J'ai trouvé, cria Jane... Et la lumière fût. Le hall s'éclaira.

Face à la grande porte d'entrée, s'élançait un grand escalier.

A sa gauche se trouvait un salon avec une grande bibliothèque.... et sur une petite table, un livre était ouvert.

A sa droite, ils entrèrent dans une salle à manger, dans laquelle, sur une vaste table, était disposé un couvert.

Sous l'escalier, une porte entr'ouverte laissait apercevoir quelques marches qui descendaient, semble-t-il, à la cave.

Le silence régnait dans la maison, sauf un « tic-tac » qui venait de l'étage.

Intriguée, Kate s'interrogeait : « bizarre ! la maison semblait abandonnée et pourtant on dirait bien qu'il y a quelqu'un. »

A cet instant, l'horloge sonna 12 coups qui retentirent dans toute la maison....

Les quatre orphelins décidèrent de monter à l'étage pour découvrir d'où provenaient les douze coups. Ils arrivèrent dans un salon et tombèrent nez à nez avec un squelette.

- Aaaah, hurlèrent d'effroi Kate et Victor, en partant en courant tout au bout du couloir.



- Ha ha ha ! Rirent Jane et John, en chœur. Ce n'est qu'un squelette !
- Bonjour les enfants ! s'exclama le squelette. Les orphelins sursautèrent et blémirent de peur.
- N'ayez pas peur. Je peux vous aider à retrouver vos parents, les rassura-t-il.
- Ah bon ? !, s'étonnèrent Jane et John. Vous savez que l'on est à la recherche de nos parents ?
- Oui j'ai vécu à l'époque de vos parents. Je les ai connus. Je m'appelle Jack. Voici où sont vos parents en ce moment.

Jack leur montra un miroir qui projetait une image de deux adultes dans une ferme. Il ouvrit une porte qui permit à tout le monde de changer de maison. Ils se retrouvèrent, comme par magie, dans l'ancienne maison de leurs parents.

- Vous avez 24 heures pour prélever des indices pour découvrir où sont vos parents.

Jack retourna un sablier et disparut dans un tourbillon de nuages. Les quatre orphelins se mirent à chercher et finirent par trouver des photos.

- Regardez la photo de leur mariage ; on dirait l'église Saint-Pierre à Damartie. Vous savez le village où on est allé se balader avec le surveillant de l'orphelinat, dit Victor.

- Et derrière la photo, c'est écrit « Mariage de Marina et Joseph Peret ». Ce sont nos parents !, s'exclama John. Regarde Kate, tu as les mêmes yeux et les mêmes cheveux que maman.

Jane continuait à chercher et essaya de décrocher un tableau. Soudain, celui-ci lui échappa des mains et se brisa par terre. Au milieu des débris, Jane aperçut des morceaux de papier. Kate et elle les ramassèrent et se mirent à reconstituer le puzzle. Après quelques minutes d'assemblage, elles obtinrent une carte : « Rendez-vous à 18h le 1<sup>er</sup> novembre 1994, à l'église de Damartie ».

- Vous êtes sûrs que ce n'est pas un piège ? Jack, on ne le connaît pas. Vous croyez qu'on peut lui faire confiance ?, hésita John.
- Allons-y ! On va retrouver nos parents. On n'a rien à y perdre, argumenta Kate. »

Une discussion s'en suivit entre les quatre frères et sœurs et ils décidèrent de poursuivre les recherches pendant la nuit et de rejoindre Damartie le lendemain matin s'ils ne trouvaient rien d'autre.

Pendant leur nuit de recherches, ils découvrirent d'autres photos de leurs parents et quelques pièces qui allaient permettre de se rendre à Damartie plus facilement. Les quatre enfants prirent le bus grâce à l'argent trouvé dans la maison, afin de se rendre à l'église Saint Pierre de Damartie.



Pendant le trajet, ils admirèrent le paysage qu'ils avaient traversé auparavant en voyage avec l'orphelinat. Arrivés là-bas, ils cherchèrent encore des indices dans l'église quand soudain, ils entendirent des bruits de pas. Ouf,...ce n'était que le prêtre de l'église. Ils s'approchèrent de lui et lui dirent :

- Bonjour Monsieur...

- Bonjour les enfants, répondit le prêtre, Vous cherchez quelque chose ? Je peux vous aider peut-être ?

- Oui, nous sommes à la recherche de nos parents, connaissez-vous Marina et Joseph Peret ?

- Oui je les connais bien, je les ai même mariés ! Ajouta-t-il.

Il sortit son livre d'actes de mariages. - Regardez...c'est écrit là : Marina et Joseph Peret ! »

Les enfants commencèrent à reprendre espoir.

-Savez-vous où ils peuvent être ? questionna Jane.

- Oui, ils sont au cimetière, répondit le prêtre.

Tristes, ils se dirigèrent accompagnés du prêtre en direction du cimetière. Arrivés sur les lieux, le prêtre leur dit en montrant du doigt deux personnes au loin.

-Vous voyez ce couple, là-bas, près de la tombe... ? Ce sont vos parents, allez-y !

Les quatre enfants furent alors soulagés de voir leurs parents vivants. Des larmes de joie coulèrent sur leur visage. Ils se précipitèrent en courant vers leurs parents.

- Mais qui êtes-vous ? s'étonnèrent-ils.

- Nous sommes vos enfants ! crièrent-ils tous en chœur.

- Nos enfants ! ?

- Oui... Je suis Kate ! dit la première.

- Et moi John !

- Moi c'est Jane.

- Je suis Victor, répondit timidement le dernier.

Les parents comprirent qu'ils venaient de retrouver comme par miracle leurs enfants.

Leur mère expliqua alors :



« Vous savez les enfants, nous ne voulions pas vous abandonner. Votre père a perdu son travail juste avant la naissance de Victor. Nous n'avions plus assez d'argent pour vous nourrir. Un soir, des hommes de la police sont entrés dans la maison et vous ont emmenés. Ils ne nous ont pas dit où ils vous emmenaient, ni quand nous vous reverrions. Nous avons essayé de vous chercher mais sans résultat. Cinq ans plus tard, nous avons reçu une lettre de l'orphelinat Chuky nous annonçant votre décès suite à une épidémie de grippe. C'est d'ailleurs pour cela que nous sommes au cimetière aujourd'hui, pour nous recueillir. Nous sommes si heureux de vous avoir retrouvés. Allons tous à la maison et vous nous raconterez ces dix années de séparation. »

Les parents et les enfants rentrèrent tous ensemble à la maison. Ils partagèrent leur premier repas dans un véritable brouhaha : enfants comme parents voulant rattraper ces dix dernières années de séparation. Les enfants apprirent que leur père avait retrouvé du travail avec un bon salaire, tout comme leur mère... Désormais, plus rien ne s'opposait à ce que les enfants vivent avec leurs parents. Six mois plus tard, la famille était heureuse, réunie. Les parents avaient engagé des avocats pour faire fermer l'orphelinat et un nouvel établissement était en construction. En effet, la famille avait décidé de créer leur propre orphelinat pour que chaque enfant soit bien traité et puisse trouver une famille accueillante.





## L'ETRANGE MANOIR

Il était une fois, deux enfants qui aimaient partir à l'aventure. Léo était un jeune garçon blond aux yeux verts. Il ronchonnait souvent et n'écoutait pas souvent ses parents. Sa sœur, Manon était une jeune fille timide aux cheveux châains et aux yeux bleus.

Un jour d'hiver 1958, alors qu'ils s'étaient lancés dans une nouvelle quête, ils découvrirent un manoir abandonné. Sa façade était presque entièrement recouverte par un rosier rose pâle. Léo qui aimait explorer de nouveaux endroits, insista pour le visiter. Sa sœur accepta de le suivre, intriguée par une légende qui disait que le manoir cachait un grand secret. Elle adorait résoudre les mystères. La porte s'ouvrit sans difficulté. A l'intérieur, ils découvrirent plusieurs portes ouvrant sur des pièces délabrées. Toutes étaient remplies de toiles d'araignée excepté la dernière : la bibliothèque. A l'intérieur de la pièce se trouvait une énorme pendule et sur une petite table trônait un étrange jeu. Toute au fond de la pièce, Léo découvrit une porte fermée à clé. Pendant qu'il essayait d'ouvrir la porte, Manon s'approcha des rayons remplis de livres. Elle s'aperçut alors qu'aucun des titres d'ouvrages ne lui paraissait connu.

Soudain, la porte de la bibliothèque se ferma à clé. Léo et Manon étaient enfermés ! Une voix s'éleva : « Jouez au jeu et vous pourrez sortir ! »

Léo et Manon se regardèrent, effarés, et se précipitèrent chacun vers une porte.

- Nous sommes enfermés !, s'écrièrent les enfants en chœur.

- Peut-être y a-t-il d'autres sorties ? Cherchons ! proposa Léo.

Malgré une fouille minutieuse, les deux aventuriers ne trouvèrent aucune autre issue. A chaque fois qu'ils soulevaient un livre, une voix répétait : « Jouez au jeu ! »

Léo et Manon furent donc contraints de débiter une partie. Le but du jeu était de trouver la clé pour ouvrir la porte. Les règles stipulaient que certaines cases étaient piégées mais sans dire lesquelles. Si les joueurs tombaient sur la case 42, ils resteraient à jamais bloqués dans la bibliothèque. Aucune tricherie ne sera acceptée.

Léo et Manon se regardèrent, incrédules.

- Allez, je commence, proposa Manon. Et Manon lança le dé.

Celui-ci roula sur le plateau et s'arrêta. Manon avança de six cases. Un long silence suivit puis une voix retentit « Que le jeu commence ! ».

Une panthère noire surgit d'un livre : Le livre de la jungle. Léo hurla d'une voix aiguë : - Ahhhh !!!



Manon lui chuchota « Recule tout doucement... ». La panthère se rapprocha peu à peu. Manon ajouta « Ce n'est pas réel, c'est une illusion ! ». La panthère leur sauta dessus mais se fit immédiatement aspirer dans le livre, qui se ferma dans un nuage de poussière.

Léo s'exclama :

- Ouf !... On a eu chaud ! Comment as-tu su que c'était une illusion ?

- C'est scientifiquement impossible ! répondit Manon. A ton tour de jouer...

Léo lança le dé et tomba sur la case douze. La voix leur annonça « Vous êtes tombés sur une case malheur ! ».

Sur celle-ci était en effet inscrit « Piochez la bonne carte ou vous perdrez la vie ! ». Inquiet, Léo tira une carte...Heureusement, cette dernière annonçait « Bonne pioche ». Rassuré, il donna le dé à sa sœur.

Manon le jeta et atterrit sur la case « Piochez une carte ». Elle tira une carte sur laquelle elle eut juste le temps de lire « Vous perdez la vue jusqu'à la prochaine bonne pioche ! ».

D'un coup, Manon se mit à crier :

- Léo ! Léo ! Je ne te vois plus !!!

- Calme-toi, répondit son frère, ça va aller, je vais te sortir de là. »

Il lança le dé pour continuer la partie. Il arriva sur la case 37. Léo piocha alors une carte sur laquelle était écrit « Faites un vœu et il se réalisera ». Léo sourit en regardant sa sœur.

- Je souhaite que ma sœur retrouve la vue !

Manon se précipita sur son frère, le serra dans ses bras et le remercia.

Elle lança à nouveau le dé. Une souris le percuta et l'arrêta. Elle leur dit :

- Je suis la souris Bonbon ; je m'appelle ainsi car je vole les bonbons des enfants pour éviter qu'ils n'aient trop de carriés.

- Oh ! J'suis pas d'accord moi, protesta Léo, c'est donc toi qui m'as pris mes bonbons toutes ces années ! ?

- Oh c'est bon...n'en fais pas tout un fromage ! répondit sa sœur.

- Fromage, fromage ? Qui a parlé de fromage ? ! saliva la souris.

- Arrêtez tous les deux ! On a un jeu à terminer ! s'agaça Manon.

- Bon, aujourd'hui je suis là pour vous aider à gagner ce jeu, continua la souris. L'énigme est : attention à 4d2u ! ».

Les enfants réfléchirent quelques instants et allèrent près de la bibliothèque. Ils trouvèrent le seul livre de mathématiques et comprirent qu'il ne fallait pas tomber sur la case 42.



Léo, angoissé, attrapa le dé, le secoua entre ses mains, puis souffla dessus « Faites que je ne tombe pas sur la case 42 » pensa-t-il. Le dé roula très très vite puis s'arrêta d'un coup ! Ouf, Léo fit un 6 et atterrit sur la dernière case du plateau, la 43 !

La voix retentit de nouveau « Bravo, je suis très impressionné, vous êtes les premiers gagnants de ce jeu, mais faut-il encore que vous trouviez la clé pour sortir de mon royaume... Voici l'énigme de la délivrance : la clé se cache dans le conte du châtelain tueur à la barbe couleur azur. »

Léo et Manon se précipitèrent sur la bibliothèque. - Où est donc ce livre ?

Ils parcouraient les rayonnages, fouillant partout. Aucun livre ne semblait porter ce titre.

- C'est quoi ce châtelain tueur à la barbe couleur azur ? demanda Léo.

- C'est Barbe-bleue, répondit Manon. Le livre que nous cherchons, c'est Barbe-bleue.

- Ah mais ! J'ai vu ce livre, dit Léo. Il est tout là-haut. Mais comment faire pour le récupérer ?

- Monte sur mes épaules, proposa sa sœur.

- Ce n'est pas possible, tu ne vas jamais réussir à me porter.

- Alors cherchons, il doit bien y avoir une échelle ou un tabouret.

Ils cherchèrent partout, mais ne trouvèrent rien. Léo décida de grimper à la bibliothèque. Dans sa hâte pour attraper le livre, il perdit l'équilibre, tomba en arrière et se retrouva les quatre fers en l'air.

- Fais attention, lui dit sa sœur. Tu risques de te faire mal.

Léo se releva, se frotta le derrière et recommença son ascension. Il attrapa le livre et le jeta à sa sœur. Tandis qu'il redescendait, Manon feuilleta le livre et découvrit une gravure représentant une clef. A ce moment-là, la clef sortit du livre et se retrouva dans sa main.

- Je l'ai, s'écria Manon.

- Vite, sortons d'ici ! reprit Léo.

Ils se précipitèrent à la porte d'entrée. Surprise : pas de serrure. Ils coururent vers l'autre porte, et là encore, pas de serrure.

- Mais comment ouvre-t-on ces portes ? se demanda Manon, toute affolée.

La voix se fit à nouveau entendre : « pour trouver la serrure, revenez sur le jeu »....

Léo joua et avança d'une case. La voix retentit :

- Piochez une nouvelle carte. Léo piocha donc une carte sur laquelle il était inscrit : vous avez gagné voici l'énigme qui va vous permettre de sortir : la porte du fond vous guidera.



A cet instant, le jeu disparut. Léo et Manon se ruèrent sur la porte du fond. Ils touchèrent partout. Soudain, Manon sentit quelque chose. Elle glissa sa main sur la porte et celle-ci s'ouvrit. Il apparut un grand souterrain. Au bout de vingt minutes, les deux enfants tombèrent sur un énorme rocher qui obstruait le passage. Léo réfléchit afin de trouver une solution. Il se rappelait d'avoir vu une corde dans la bibliothèque. Manon courut la chercher et le jeune homme fit un nœud et tira, à l'aide de sa sœur. Le rocher roula puis s'arrêta.

Incroyable, les deux enfants découvrirent deux hommes, deux femmes et deux enfants. Ils comprirent que c'étaient les personnes qui avaient été piégées par le jeu. Manon et Léo les détachèrent et retournèrent dans la bibliothèque. Les prisonniers semblaient fatigués mais en bonne santé.

Léo voulut ouvrir la porte mais il n'y avait toujours pas de serrure. Manon aperçut un livre qui était tombé, elle le ramassa, et le feuilleta jusqu'à trouver une gravure. On pouvait y distinguer nettement une serrure. Au même moment, une serrure parfaitement identique à celle présente dans le livre se dessina sur une porte de la pièce. Léo présenta la clef et ouvrit la porte ! Les prisonniers accompagnés des deux enfants sortirent sains et saufs du manoir. Celui-ci fut ainsi libéré de tous ses sorts.





## TEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE !

Il y a bien longtemps de cela, une Mère-Noël, capricieuse et très laide, une louve, adorable et magnifique, Pinocchio, un petit garçon comme les autres et trois grands cochons, Boum, Badaboum et Splatsh, s'étaient donné rendez-vous dans la forêt Fantaisie afin de poursuivre la construction de leur cabane. Celle-ci était faite de murs en bois, d'un toit de fougères, et cerise sur le gâteau, de jolies fleurs pour la décoration !

Fatigués de tous leurs efforts, ils décidèrent de faire une pause et de partager un pique-nique bien mérité, apporté par la louve, toujours au petit soin pour ses amis. Elle avait préparé quelques sandwiches ainsi que des frites, de taille cochonnesque, accompagnées de ketchup. Il y avait également pour le dessert, un gâteau aux prunes gigantesque de sept étages avec de la chantilly et de la glace pour tous les goûts : chocolat, citron, litchi et fraise !

Repus, le groupe d'amis se laissait bercer par la voix de la Mère-Noël qui avait sorti un livre de contes très ancien.

Tous s'endormirent : les cochons, la louve et Pinocchio. La Mère-Noël, elle non plus ne tarda pas à s'endormir car elle était épuisée par le pénible travail de la matinée. Une fois tout le monde endormi, Gaya la mygale, sortit sans un bruit des buissons où elle était cachée. Elle entra dans la cabane : « Ouf ! J'ai cru que rien n'allait se passer comme je l'avais prévu », se dit-elle. Eh oui ! Les amis ont commis une grosse erreur en s'aventurant sur le territoire de Gaya l'Affreuse, comme la surnommaient les habitants des villages voisins. Une fois à l'intérieur de la cabane, la mygale versa son poison violet dans une bouteille portant l'inscription « Jus de cassis ». Elle en profita aussi pour mettre du poil à gratter sur tous les coussins du canapé. Puis, elle fila.

Une fois bien reposés, les amis décidèrent d'aller dans la cabane pour revoir leur merveilleux travail. La louve, toujours soucieuse de s'occuper de ses amis, proposa : « Je vais vous préparer un jus de cassis ! Asseyez-vous sur le canapé en attendant. » Tous s'installèrent confortablement, appuyés sur les coussins moelleux.

Les trois grands cochons sautèrent brusquement sur le canapé, ils prirent chacun un verre sur la table et le tendirent à la louve. La louve servit un verre à chaque cochon.

- Ah ! Il a un goût bizarre !

La mère Noël et Pinocchio ouvrirent la porte de la cabane. A leur grande surprise, Badaboum était tout vert jaunâtre, Splatsh était devenu minuscule et Boum était énorme. Les cochons se mirent à crier : « ça gratte ! »



Le poil à gratter s'était infiltré dans leurs tee-shirts. La louve qui était de l'autre côté de la cabane but à son tour le jus de cassis. Gaya l'affreuse sortit de son trou et rigola.

- « Ah ah ah ah ah ! Ils n'auraient jamais dû venir sur le territoire de Gaya la migale ! »

Pinocchio et Mère-Noël partirent chercher de l'aide. Ils se rendirent au village des contes perdus. Ils trouvèrent l'hôpital des cochons. Ils demandèrent à rencontrer le docteur Petit Biscuit.

- Bonjour Pinocchio et Mère-Noël ! Que me vaut votre visite ?, demanda le docteur.

- Les trois petits cochons se sont assis sur du poil à gratter, expliqua Mère-Noël.

- Ils ont aussi bu du jus de cassis empoisonné avec la louve. C'est Gaya l'affreuse mygale qui est derrière tout ça, ajouta Pinocchio. Pouvez-vous nous aider ?

- Nous devons nous dépêcher ! Infirmière ? Préparez l'ambulance, ordonna le docteur.

Les sorcières-infirmières se précipitèrent dans l'ambulance qui démarra en trombe, avec à son bord le docteur Petit Biscuit, Pinocchio et Mère-Noël.

Ils retrouvèrent les trois petits cochons et la louve en mauvaise santé, dans la cabane. Boum leva les yeux sur Petit Biscuit et se jeta sur lui pour le manger.

Une infirmière lui jeta un sort ; Boum s'écroula immédiatement, endormi.

Le docteur, Pinocchio et Mère-Noël s'organisèrent pour transporter les trois petits cochons dans l'ambulance. Lorsqu'ils eurent terminé, ils voulurent transporter la louve. Malheureusement, à cause du poison, celle-ci était devenue méchante ; elle essayait de manger le docteur et elle poussait des cris féroces. Après de gros efforts, ils réussirent à la mettre dans une cage. Malheureusement, elle rongea les barreaux en bois et s'enfuit. Elle se faufila entre les arbres et disparut au loin.

- Tant pis ! Nous devons partir, nous nous occuperons de la louve plus tard, dit le docteur.

Après une course effrénée dans les couloirs de l'hôpital, les trois petits cochons furent examinés. On leur prescrit un antidote qu'ils trouvèrent chez Shrek, le pharmacien.

Pendant ce temps-là, Pinocchio et la Mère-Noël convoquèrent la grande armée de princesses du village des contes perdus. Elle se mit en route avec de nombreux carrosses, des mitr'à paillettes et des grenad'ines.

Après plusieurs jours de recherches, les princesses retrouvèrent la louve endormie. Elle resta endormie jusqu'à son arrivée à l'hôpital où on lui administra l'antidote.



Ayant appris ce qui s'était passé, les habitants des villages voisins arrivèrent à l'hôpital. Ils furent soulagés de voir que tous ceux qui avaient été empoisonnés étaient guéris. Mais une question demeurerait : pourquoi Gaya était-elle devenue si méchante ? Car les anciens se souvenaient de l'époque où elle était gentille....

- C'est peut-être, parce qu'elle a été blessée, disaient les uns.

- C'est vrai qu'on l'appelle « l'affreuse », et cela ne doit pas lui faire plaisir, répliquèrent d'autres.

Le docteur Petit Biscuit, qui écoutait, se mit à réfléchir tout-haut : si le poison de Gaya a rendu méchante une louve gentille, peut-être rendra-t-il une affreuse mygale, gentille elle-aussi ?

- Oui ! Cela semble une bonne idée.... mais comment lui donner à boire son propre poison ? demanda Badaboum

- Faisons un grand banquet à la cabane, proposa Pinocchio.... Elle viendra, sans doute, pour voir ce qui se passe.

Tous furent d'accord et on s'en retourna à la cabane. La Mère-Noël prépara un grand banquet où tous furent invités et se régalerent.

Quand le banquet fût fini, chacun fit semblant de s'endormir....

Gaya sortit de son trou et regarda.... Sur la table du banquet restait un magnifique gâteau au cassis. Elle pouvait difficilement résister à la tentation. Elle s'approcha, voyant tout le monde endormi, et l'engloutit.

Très vite, elle se rendit compte qu'il avait un drôle de goût.... il avait été cuisiné avec le vin empoisonné !

Tout à coup, elle devint toute rose et une couronne arc-en-ciel apparut sur sa tête.

Tous se levèrent et la regardèrent....

- Comme tu es belle, lui dit la louve. Veux-tu rester avec nous ?

- Avec plaisir.... merci de m'accueillir, répondit-elle un peu surprise.

Et après quelques instants, elle ajouta : - Comme ça, maintenant, je ne serai plus seule !

Et depuis ce jour-là, dans la forêt de Gaya, tous les enfants peuvent se promener et se régaler de « toiles d'araignées » en barbe à papa....



# NOËL



# CONTEES



*Année 2018-2019.*

## GROUPE ORANGE

Ma Maison, *Agen* : Petites Sœurs des pauvres - Personnes Agées

École Pluie de Roses, *Villenave-d'Ornon* : Classe CM2 de Mme BRETHOUS Julia

École Sainte Jeanne d'Arc, *Laventie* : Classe CM2 de Mme VANECCLOO Patricia

École Saint Augustin, *Boulogne-sur-Mer* : Classe CM2 de Mme SUPPLISSON Marie-Eve

École Ange Gardien, *Roscoff* : Classe CM de Mme CABON Sandrine



## JEANNE, LA SAUVAGEONNE

C'est la fête au village, il y règne une grande animation, on se bouscule pour voir le cirque et ses bateleurs, montreurs d'ours, jongleurs, équilibristes. Toutes ces lumières, toutes ces couleurs attirent de nombreux badauds. En cette année 1900, les animations sont rares dans ce village du Lot-et-Garonne.

La petite Jeanne, comme tous les enfants, veut être au 1<sup>er</sup> rang, quand on a 5 ans, on ne voit rien derrière les grands. Comme une petite souris, elle se faufile, rejoint la troupe et se retrouve au beau milieu du défilé entraînée par la caravane.

Le soir venu, au campement, loin, très loin du village, il y a une petite fille perdue mais elle n'est pas seule. Dans la grande famille du cirque on a bon cœur : il y aura un lit de plus et une bonne assiette de soupe pour accueillir Jeanne. Personne ne sait qui elle est, d'où elle vient. Elle serre contre son cœur un mouchoir de fine batiste brodée de lettres d'or qu'elle a trouvé dans sa poche.

Parmi tous les animaux du cirque : chiens et chevaux dressés, ours se trouve un petit marcassin orphelin trouvé le long de la route. Comme Jeanne, il a été recueilli par la troupe. Il devient le compagnon de jeu de la petite fille, elle se prend d'affection pour lui.

Or, un jour, le marcassin, devenu sanglier, ne résiste pas à l'appel de la forêt, Jeanne le suit... Les années passent.

Dans l'immense forêt qui entoure le château médiéval de Madaillan, l'automne a paré le feuillage des arbres de couleurs chatoyantes, la végétation flamboie dans des tons or, rouge, jaune. Au pied des arbres, la mousse épaisse comme un coussin duvillet éclate en morceaux sous les pattes d'une famille de sangliers qui grattent la terre pour y trouver glands et toutes sortes de graines pour se nourrir. A leur côté se trouve une silhouette fine, élancée. Ses longs cheveux bruns sont tressés en une longue natte attachée par un mouchoir brodé de lettres d'or, c'est une jeune fille de 16 ans, peut-être ? Sauvageonne, elle vit au milieu de la nature avec ses compagnons. Mais, à leur différence, elle prend soin d'elle en se baignant dans l'eau fraîche d'un étang et se nourrit de baies et de fruits sauvages.

Au cours d'une promenade dans la vaste forêt, la fille du châtelain de Madaillan a aperçu la silhouette furtive de la sauvageonne. Sans la connaître, elle ressent de la compassion, elle doit grelotter et avoir faim ! Elles ont sensiblement la même taille, le même âge ? Aussi prend-elle soin de déposer, au pied d'un grand chêne, quelques vêtements afin qu'elle se protège et ne prenne pas froid, mais aussi un petit panier d'osier garni de quelques victuailles. La semaine suivante, au même endroit, la jeune fille se réjouit : les vêtements et le panier ont disparu.



Sur le chemin du retour, Juliette, la fille du châtelain, est persuadée que cette sauvageonne est sa jumelle, disparue à l'âge de 5 ans. Elle désire en secret renouer contact avec cette sœur qui lui a tant manqué.

Tout émoustillée, Juliette passe donc ses journées à l'épier du haut de sa tour en se disant : « Ma chère sœur Jeanne, regarde ce que tu es devenue : tes seules amies sont la crasse et la peur ! D'un côté, cela ne me surprend pas, tu as toujours détesté les obligations de la vie au château : porter des robes, manger avec des couverts, s'attacher les cheveux... »

Un après-midi, Juliette aperçoit la sauvageonne en train de courir après un sanglier. Dans ses cheveux, elle croit reconnaître un souvenir familial, le mouchoir avec les armoiries dorées de sa famille. L'avait-elle volé ou était-ce sa sœur ?

Aussitôt, Juliette descend de sa tour, dévale les escaliers, et arrive devant la grille d'entrée à bout de souffle. Soudain, les gardes l'interpellent et la ramènent à ses parents. Vite, Juliette doit trouver une explication : « Tout à l'heure, j'ai vu une sauvageonne qui courait après un sanglier. Cela fait déjà plusieurs jours que je l'aperçois. J'ai déposé, au pied d'un grand chêne, quelques vêtements afin qu'elle se protège et ne prenne pas froid, mais aussi un petit panier d'osier garni de quelques victuailles. La semaine suivante, au même endroit, les vêtements et le panier ont disparu. En plus, il y a autre chose : dans ses cheveux, j'ai cru reconnaître un souvenir familial, le mouchoir avec les armoiries dorées de notre famille. »

« Arrête de te faire des illusions, ta sœur a disparu depuis dix ans. On ne l'a jamais retrouvée. Elle a disparu à tout jamais. La discussion est close, retourne dans ta chambre et tu y resteras enfermée toute la journée. » répond son père.

Déçue et en colère de la réaction de ses parents, Juliette élabore un plan pour s'enfuir. Elle va coudre un costume de sanglier, durant la journée, pour s'échapper du château !

La nuit venue au douzième coup de minuit, pendant que le château est endormi, Juliette fabrique une liane avec ses draps, ouvre sa fenêtre et se laisse glisser le long du mur. Elle enfle son costume de sanglier. Arrivée devant la grille, les gardes effrayés par ce sanglier qui a su pénétrer à l'intérieur du château, se précipitent pour lui ouvrir la grille.

Libérée, délivrée, Juliette quitte la demeure et part à la recherche de Jeanne. Cette fois, elle en est convaincue, Jeanne est bien sa sœur, elle le sent...

Une fois hors du château, Juliette réalise dans quelle aventure elle s'est lancée. Seule, dans la nuit noire, au loin elle entend des hurlements de loups !

Déterminée, elle décide de rester au pied d'un chêne le temps que le jour se lève. Le lendemain matin, elle se met à la quête de Jeanne.



Au château, c'est la panique ! Juliette a disparu. Les parents comprennent vite qu'ils auraient dû l'écouter ; ils se sentent coupables de sa fuite. Le père ordonne à ses meilleurs gardes de partir à la recherche de Juliette. Quant à Juliette, elle s'enfonce de plus en plus dans la forêt. Une énorme averse tombe sur le territoire ; elle se met à l'abri dans une grotte et tombe nez à nez avec une meute de loups. Le chef de la meute s'avance : un grand loup noir avec une grande cicatrice sur l'œil gauche. Juliette est pétrifiée. Elle tire délicatement sur sa cape de sanglier. Son déguisement tombe sur le sol. Des louveteaux viennent sentir le tissu.

Le chef de la meute, Bagarre, arrivé à un mètre d'elle, lui dit :

- Pourquoi es-tu apeurée, Jeanne ? Tu ne nous reconnais plus ? On s'est pourtant vus il y a une semaine ! Tu as drôlement changé d'ailleurs. Tu ressembles à une de ces filles qui vivent au château.

Juliette, qui ne comprend rien aux grognements du loup, reste muette et recule tandis que Bagarre avance vers elle. Il se met à tourner en la reniflant.

- Mais tu n'es pas Jeanne ! s'exclame-t-il.

A ce grognement, qui lui semble très menaçant, Juliette bondit sur le côté pour s'échapper. Mais le reste des loups l'avait cernée. Grisard, un des loups les plus féroces, s'apprête à sauter quand retentit la voix de Jeanne.

- Non ! Arrête ! Laisse-la tranquille, Grisard !

Bagarre et Grisard viennent se placer de part et d'autre des deux jeunes filles qui désormais se font face. Elles sont surprises de leur ressemblance.

Juliette sort le mouchoir brodé de son petit sac. Jeanne est surprise de découvrir le même mouchoir que le sien.

-Tu as le même que moi ! Comment est-ce possible ?

- Nous avons le même mouchoir et je pense que nous sommes jumelles. Ma sœur a disparu à l'âge de cinq ans. Nous l'avons cherchée longtemps sans succès. Lorsque je t'ai aperçue, j'ai tout de suite pensé que c'était toi. Ne te souviens-tu pas de tous ces merveilleux moments que nous avons vécus ensemble ?

- Oui j'ai des images qui me reviennent. Je me rappelle jouer à cache-cache dans le jardin d'un château. Mais depuis longtemps, pour moi, ma famille ce sont les animaux de la forêt : les sangliers et les loups.

- Viens jusqu'au château pour voir nos parents. Ils te reconnaîtront !

- D'accord, mais si je vis avec vous, vous ne m'obligerez pas à porter des robes et à manger avec des couverts. Je veux continuer à pouvoir voir ma famille de la forêt !

- Tout ce que tu voudras mais je t'en supplie reviens à la maison !



Les deux jeunes filles retournent au château. Les parents sont très étonnés de voir Juliette avec cette sauvageonne. Juliette tend les deux mouchoirs à sa mère. Cette dernière regarde les deux mouchoirs aux lettres d'or et dit joyeusement à son mari : - C'est bien notre fille !

Le père est ému : - Je suis désolé, Juliette, j'aurais dû t'écouter ! Tu avais raison ! Les deux parents embrassent leurs deux filles, enfin réunies. A partir de ce moment-là, ils vécurent heureux tous ensemble.





Année Scolaire

2018-2019



## LEÏLA, LA PETITE FILLE ABANDONNEE

Il était une fois, dans la jungle, une petite fille pas plus haute que trois pommes, qui avait pourtant déjà sept ans. Elle avait été recueillie par une meute de loups alors qu'elle n'était encore qu'un bébé. Ses beaux cheveux noirs étaient accrochés par un bout de liane ; elle avait les yeux verts et le teint mat ; elle était vêtue de grandes feuilles.

Quand elle grandit, elle devint aussi souple et rapide qu'un loup. D'ailleurs, elle faisait tout comme eux : elle jouait, elle courait, elle chassait... Elle pensait qu'ils étaient sa famille car elle n'avait jamais vu ses vrais parents.

Un jour alors qu'elle se promenait, elle alla du côté du village.

Dans ce petit village paisible vivait un couple qui avait abandonné leur bébé dans un panier sur la rivière il y a sept ans. C'étaient les loups qui avaient recueilli la petite fille.

Au cours de sa balade, la petite fille croisa ce couple qui la reconnut aussitôt grâce à sa tâche de naissance qu'elle avait sur la main. Les parents étaient si heureux de la retrouver qu'ils voulaient la prendre dans leurs bras.

Mais la petite prit peur et s'en alla. Arrivée chez les loups, elle leur raconta toute cette histoire. A ce moment-là, les loups lui dirent la vérité sur son enfance. La meute eut peur que le couple la fasse souffrir de nouveau. Très mécontents, ils décidèrent d'aller au village pour les effrayer.

Une nuit, les parents se réveillèrent alertés par leurs chiens, effrayés par des hurlements terribles. Ils saisirent leurs armes et tout ce qu'ils avaient à disposition, arcs, flèches, massues...

La maison était encerclée d'une dizaine de loups. En voyant cette scène, le père enflamma une poignée de branche pour éloigner ces bêtes impressionnantes. Tout ce raffut attira les villageois, qui arrivèrent les uns après les autres. Chacun était armé de flambeaux et d'arcs, et accompagné de chiens. Chiens et loups se faisaient face et montraient leurs crocs blancs menaçants. L'affrontement semblait inévitable tant chacun paraissait déterminé.

Profitant de cette situation, la mère accompagnée de plusieurs femmes du village, s'apprêta à partir chercher sa fille au repère des loups.

Le combat serait violent. Chacun semblait déterminé à défendre son territoire. Les deux groupes, chiens-hommes contre loups, commençaient à avancer.

Prêts au combat, Bouledogues, Bergers Malinois, Husky, Jack-Russels, Bouviers Bernois, Bergers Allemands, crocs en avant, yeux agressifs, oreilles dressées, font face à la meute de loups blancs, gris, enragés.



Les villageois, quant à eux, fourches en mains, arcs tendus, lances effilées et armées, tridents aiguisés, boucliers en avant, lance-pierres et poignards à la ceinture sont prêts à défendre leur village.

Les femmes profitent de ce moment de désordre pour partir.

A cet instant précis, une mélodie jouée par une flûte de paon, retentit. Un homme sortit de la dernière cabane du village. C'était le père de Leïla, car c'était le prénom de leur petite fille disparue il y a sept ans.

Le groupe de femmes s'arrêta aussitôt. Un buisson bougea, la petite fille aux yeux verts en sortit. Le silence absolu se fit immédiatement. Tous les visages se rivèrent sur l'enfant.

- Leïla ! s'écria la mère de la fillette.

Le père, tellement heureux en laissa tomber sa flûte et courut vers sa fille pour l'embrasser. Mais la jeune enfant se débattit et reconnut le jeune couple qui avait tenté le même geste au village.

- Vous êtes mes vrais parents, n'est-ce pas ? lança-t-elle avec une pointe de mépris. Le père jeta à sa femme un regard qui semblait dire « Viens ». La mère l'ignora, se rua vers sa fille pour la câliner. Mais la fillette la poussa si fort qu'elle en tomba à la renverse.

- Qu'est-ce qui te prend ? ! dit la femme en se relevant.

- Ne faites pas les étonnés, c'est à cause de vous ! hurla-t-elle furieuse. Le père s'apprêtait à répondre quand tout à coup Leïla cria : - **POURQUOI VOUS M'AVEZ ABANDONNÉE ? !**

Les villageois et les animaux retenaient leur souffle et attendaient avec impatience la réponse. L'homme et sa femme se fixèrent. Le père détourna le regard et déclara, gêné :

- A vrai dire, c'était une journée où on pique-niquait au bord de la rivière. Un orage nous a surpris. On t'a déposée dans le panier vide pour te protéger de la pluie mais ta mère a glissé dans la boue. Elle a perdu l'équilibre et le panier a atterri dans la rivière. Affolée elle s'est jetée à l'eau mais le courant était trop fort, il t'emporta au loin. Je me suis mis à courir sur la berge en tentant de ne pas te quitter des yeux mais en vain.

Leïla était perdue, elle ne savait pas si elle devait les croire sur parole. La mère, en pleurs, n'arrêtait pas de dire « Je suis désolée, je suis désolée, c'était un accident. Je n'ai jamais cessé de penser à toi. Au fond de moi, je savais que tu étais vivante et qu'un jour, on se retrouverait. Je ne t'ai pas oubliée, je rêve de cet instant depuis sept ans. »

- Pourquoi je vous croirais, c'est un plan pour me prendre. T'as des preuves ?

- Tu as une tache de naissance sur la main, elle est en forme de flûte de Pan, affirma le père.

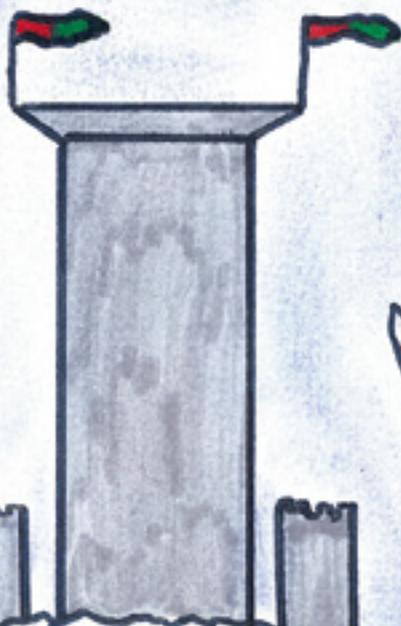


Un brouhaha se fit entendre dans la foule. Leila ne savait que penser. Elle décida de rejoindre les loups pour connaître leur avis. Ils réfléchirent un moment et conseillèrent à la petite de faire confiance à ce jeune couple. Cependant, elle n'était pas prête à vivre avec eux. Elle voulait rester dans la forêt avec les animaux, tout en allant rendre visite à ses parents de temps en temps pour faire connaissance avec eux. Les loups approuvèrent sa décision car ils savaient qu'il était temps qu'elle découvre peu à peu un monde civilisé. Ils vécurent ainsi heureux jusqu'à la fin des temps.



Nos contes

ANNÉE  
SCOLAIRE



## TROP DE MAGIE

Il était une fois, un jeune homme qui s'appelait Thomas. Il avait 12 ans. Il était maigre, aux cheveux épais, aimable, mature, intelligent, curieux. Quand il posait une question, il ne la lâchait plus.

Il habitait dans une grande forêt avec ses parents. Pour manger, ils devaient aller chercher des fruits ou du gibier. La forêt était très loin de toute habitation. Ils pensaient qu'ils étaient seuls.

Un jour, Thomas y découvrit une grotte inconnue !

Il trouva une épée magique qu'il nomma « la lame purificatrice ». Il voulut la décrocher de son socle mais cela était très difficile. Persévérant, au bout d'une heure il réussit à l'enlever.

L'épée lui dit alors : « Ecoute et viens avec moi. Je vais te guider vers une chose horrible »...

Thomas a l'épée en main, d'instinct il l'a ressentie comme « lame purificatrice » car elle n'est pas comme ces lames de couteaux ruisselantes de sang qui percent le flanc du gibier mais aussi dépècent et découpent les animaux chassés par son père : elle est belle, magique, brillante. Elle attendait qu'une main la délivre de son socle, elle a trouvé la main salvatrice d'un jeune homme vaillant et courageux. Ils sont faits pour faire équipe.

Thomas pénètre alors dans la grotte à pas comptés, l'épée dressée dans sa main à la manière d'un chevalier, il se laisse guider par elle. Elle étincelle, illumine d'un halo doré la grotte si sombre, si profonde. Plus il s'enfonce, plus il découvre des traces laissées par des hommes, les parois du rocher sont ornées d'aurochs, de chevaux, de peintures de mains. Au sol des fragments d'os, probablement restes de quelques repas, des tas de cendres témoignages d'une occupation à l'époque de la préhistoire.

Plus au loin il perçoit des bruits inquiétants, des sons inconnus, la grotte en fait écho. Cela devient terrifiant, Thomas frissonne mais il a confiance : il serre à deux mains l'épée pour mieux faire corps avec elle, il ne veut pas qu'elle lui échappe. Il sait qu'il ne peut rien sans elle.

Il arrive à une robuste grille de fer qui obture, semble-t-il, un sous-terrain creusé jusqu'au plus profond des entrailles de la terre. Des cris stridents, des gémissements horribles sortent de cette gorge. Thomas n'a pas peur, la « lame purificatrice » est comme un talisman.

L'épée lui dit : toutes ces voix plaintives attendent peut-être que nous leur venions en aide pour leur délivrance ? Thomas se sent alors investi d'une mission.



Il regarde les barreaux et décide de les couper à l'aide de l'épée. La grille résiste à son attaque et il doit s'y reprendre à plusieurs fois avant de réussir. Il sent qu'il y a un danger mais son courage le pousse à y aller et il descend dans ce trou très sombre. Les cris deviennent de plus en plus proches et effrayants. Tout à coup, Thomas découvre des dizaines de personnes qui se transforment progressivement en pierre. Il se dirige vers ces personnes figées et c'est là qu'il comprend leurs cris au secours. Il leur dit : « Je vais vous libérer de cette malédiction mais je ne sais pas encore comment faire. Vous pouvez compter sur moi pour trouver une solution ! ». L'un d'eux lui répond qu'il faut qu'il aille trouver la vieille sorcière qui habite dans une cabane près du marécage. Elle connaît tous les remèdes. Thomas le remercie pour ces précieux renseignements qui l'aideront sûrement à les libérer.

Soudain, un homme apparaît et lui fait très peur. Surpris, Thomas lâche l'épée. Il veut la rattraper mais l'homme la lui vole. Comme par magie, l'épée se libère de la main du voleur et vient se poser dans celle de Thomas. L'homme est énervé et il s'enfuit en proférant des menaces.

Thomas ne perd pas de temps avant de se mettre en route. Il prend le chemin du marécage et après de longues heures de marche, il aperçoit une vieille cabane en bois sombre qui semble abandonnée. Il s'avance vers la cabane et la sorcière, méfiante, lui dit d'une voix rauque :

- Quelle est la raison de ta venue ?

- Ce matin, j'ai découvert une chose horrible : des personnes transformées en pierre. Je viens ici pour que vous m'aidiez à trouver le remède de la délivrance de ces hommes et de ces femmes.

- Mais que tiens-tu là dans ta main ?

- Rien d'important ! Pourquoi ?

- Au contraire, cette épée m'a l'air très intéressante. Je te propose un petit marché : il faut que tu réussisses trois épreuves pour obtenir ce que tu cherches. Je te défie de prendre un des œufs d'or du célèbre dragon à trois têtes qui vit sur la plus haute des collines, puis de traverser la rivière de goudron pour arriver dans la vallée des Émeraudes, prendre les dix plus belles pierres et me les apporter. Si tu échoues à une seule de ces épreuves, tu me donneras ton épée.

Thomas dit alors « C'est super fa... ». Il n'a pas le temps de finir sa phrase que la sorcière lui dit : « Je n'ai jamais dit que cela allait être facile ! D'autres que toi ont échoué. » Puis, elle disparaît dans le brouillard.



Thomas se sent confiant et fera tout ce qu'il peut pour réussir ses trois épreuves. Il compte sur l'épée pour l'aider. Il se dirige vers la plus haute colline pour son premier défi. Là, il rencontre le dragon à trois têtes qui crache du feu, de la glace et des pierres. Il tape sa queue au sol pour montrer son énervement et sa force. Heureusement, l'épée a des effets apaisants qui réussissent à amadouer le dragon. Ce dernier écoute l'histoire de Thomas et lui confie un de ses œufs d'or. Le dragon lui propose alors son aide pour traverser la rivière de goudron. Thomas grimpe sur son dos épineux et le dragon s'envole vers cette nouvelle destination. Ils survolent la rivière et arrivent dans la vallée des Émeraudes. Là, ils rencontrent des lutins et Thomas leur raconte toute l'histoire et leur demande s'ils savent où se trouvent les dix plus belles pierres. A sa grande surprise, les lutins lui apprennent qu'ils savent où trouver le remède mais ils ne le révéleront que si le dragon promet de ne plus les menacer sur leur territoire. C'est chose faite et c'est là que Thomas entend parler de la Fleur de Maya.

Thomas demande plus d'informations sur cette fleur magique ; à quoi elle ressemble, où on peut la trouver et comment l'utiliser. Les lutins lui donnent toutes les informations nécessaires. Le dragon et son œuf repartent chez eux.

Thomas part, seul, à la recherche de la fleur de Maya. Il traverse une forêt pleine d'arbres et d'animaux. Il doit passer par trois montagnes. Lorsqu'il regarde la dernière montagne, il voit des milliers de fleurs de toutes les couleurs. Soudain, l'épée commence à vibrer et s'arrache de la main de Thomas pour se diriger vers le sommet. L'ascension est difficile mais Thomas arrive bientôt sur le pic et c'est là qu'il découvre l'épée plantée à côté d'une fleur bleue aux pétales en forme de cloche : la fleur de Maya !

Thomas reste bouche bée. Il a enfin trouvé le remède pour sauver les hommes de pierre. Il s'avance lentement et s'apprête à cueillir cette fleur avec précaution quand soudain l'homme de la grotte apparaît et tente de s'en emparer.

A son contact, la fleur se désintègre comme l'homme. Désarmé et frustré, il saisit son épée et sent qu'elle se met à vibrer. Il regarde et voit un halo doré autour du petit cercle gravé sur le manche de l'épée qui s'ouvre doucement. Il aperçoit alors une graine en forme de cloche et se demande ce que c'est.

A peine tombée au sol, à sa grande surprise, une fleur de Maya sort de terre. Thomas ébahi, hésite à la cueillir et plus confiant se souvient que son arme est magique et dotée d'une lame purificatrice. Pour ne pas se faire désintégrer, il coupe les racines avec l'épée et la ramasse. Euphorique, il sent que sa mission touche à sa fin, il va pouvoir enfin sauver tous les hommes de pierre.

Sans tarder, il se hâte pour retrouver le chemin de la grotte.



A bout de souffle, Thomas arrive devant l'entrée de la grotte, portant dans ses mains, d'un côté l'épée purificatrice et dans l'autre, la fleur de Maya. De nouveau, l'épée se met à vibrer, le halo lumineux commence à briller. Comme par magie, il se déplace en direction de la fleur, suivi de dix minuscules fragments de pierre, le tout ressemblant à une étoile filante.

Attirée par cette lumière radieuse et éblouissante, la sorcière apparaît derrière Thomas. Le spectacle qu'elle découvre, est inimaginable...

Une nuée de dix pierres virevoltant autour de la fleur de Maya, se pose délicatement sur le cœur de celle-ci. Dans un petit sifflement, elle entrouvre ses clochettes et libère dix autres petites fleurs de Maya. Ébahi, Thomas, à l'aide de son épée, coupe les dix fleurs et se dirige à l'intérieur de la grotte. Il dépose délicatement au pied de chaque statue de pierre, une fleur de Maya.

Aussitôt, une à une les statues s'illuminent et reprennent vie. Elles commencent à trembler, à bouger, à parler et s'avancent vers Thomas.

A cet instant précis, Thomas s'aperçoit qu'il lui reste dans la main, la fleur de Maya originale : « Mais pour qui est-elle ? » se demande-t-il.

Les dix personnes, désignent alors du doigt, la sorcière qui est toujours derrière Thomas. Cette fois, c'est sans crainte ni peur que Thomas s'approche d'elle et lui offre sa fleur.

Dans un halo lumineux, la sorcière se transforme en une très jolie jeune fille, rousse aux yeux vert amande, prénommée Maya.

Thomas se souvient alors de la prophétie qu'on lui avait faite il y a quelques jours : « Tu rencontreras, une très jolie jeune fille rousse, aux yeux vert amande qui deviendra ton épouse, et vous aurez beaucoup d'enfants. »

NO 2 



Année  
Scolaire  
2018-2019

## **LA MERVEILLEUSE HISTOIRE DE MARIE SOUS-MARINE**

En cette période de préparatifs de Noël, le monde sous-marin de l'île de l'Atlantide, s'active. La fée, très coquette, est déjà habillée pour Noël. Elle commande le monde des lutins. A l'aide de sa baguette magique, elle fait apparaître un sapin en OR. Aussitôt, une multitude d'algues apparaissent et viennent se poser délicatement sur le sapin. A peine installées, elles se mettent à entonner la chanson Jingles Bells. Tout à coup, on voit arriver : Un bonhomme de neige en pain d'épice, Bob l'éponge qui danse la Macarena, des sucres d'orges géants, une dinde de Noël, des poissons volants, des Minimoys, une baleine et une coquille Saint-Jacques volantes, un mégalodon,....

Au pied du sapin, Marie, une petite fille, championne de basket, au regard émerveillé, rêve. Et si dans ce monde de l'Atlantide, je pouvais réaliser mon rêve le plus merveilleux : Avoir un chien volant....

Dans une magie de Noël parfaite, tous ces lutins travaillent, quand résonne une sonnerie de trompette, annonçant l'arrivée du roi et de la reine de NOËL.

Titiyoum, roi-homme de Cro-Magnon s'avance, monté sur la reine Fleur, une licorne-sirène-volante.

Le roi descend de la reine Fleur et déclare : « Atlantide est en guerre ! ». Tout le monde arrête de s'amuser. Les lutins n'en croient pas leurs oreilles pointues. Les invités restent immobiles. Une atmosphère de stupeur règne parmi eux. Seule la fée, énervée, ose prendre la parole :

- En guerre ? Mais contre qui ? Et pourquoi ? Qu'allons-nous faire ? Et notre fête de Noël alors ?

- Je suis désolé mais il n'y aura pas de fête cette année, répond Titiyoum. Rock, le chef des requins, nous a déclaré la guerre. Il y a longtemps, j'ai hérité du trône de l'Atlantide car je suis l'aîné de la famille. Rock, mon cousin, était jaloux et avait juré de se venger et de prendre le pouvoir. Il a ensuite quitté notre monde sous-marin et a créé son nouveau monde et sa propre armée. Malheureusement, c'est aujourd'hui que sa vengeance commence.

Marie éclate en sanglots. Son rêve qui allait devenir réalité se brise en un quart de seconde. Mais le Mégalodon, les Minimoys et Bob l'éponge ne se découragent pas et viennent reconforter Marie. Ils lui disent : « Ne t'inquiète pas, tu vas l'avoir ton chien volant même s'il faut se battre. »

Ils auraient tous aimé que ce soit un mauvais rêve mais ça ne l'était pas.



L'Atlantide panique, il faut réagir. Blue Two le chef des armées reste confiant. Il motive ses troupes, organise la défense et attribue les postes. Bob, entre deux pas de danse, s'occupe d'installer une enceinte en éponge, les lutins, à l'aide de leurs oreilles creusent des tranchées tout autour de l'île et Arthur érige un pont levé avec des parcs à huîtres. Tout le monde s'empare d'armes de la mer : Marie, affolée, cherche son ballon de basket en corail, les calamars jeteurs d'encre vérifient leurs réserves et le Mégalodon sort les canons lanceurs d'oursins. La dinde, avec sa maladresse légendaire, tente de prendre des poissons lunes en guise de grenades, les Minimoyers utilisent discrètement des espadons comme épées, la baleine empoigne les tortues-boucliers et Patrick l'étoile de mer attrape des anguilles comme tasers. Quant au bonhomme en pain d'épice, il se sent trop mou pour agir car il est pris d'une crise d' « épiceleptie » et les sucres d'orge, ce n'est pas mieux, ils sont tétanisés et se font du sucre dessus.

En ce qui concerne Rock, il dirige, d'une nageoire de maître, le secteur poissons de l'aquarium de la Rochelle. Pour préparer sa vengeance, il creuse frénétiquement depuis des années, à l'aide de son armée, des tunnels pour atteindre l'Atlantide et prendre enfin sa revanche. Rock est un immense requin aux yeux blancs. Il est musclé, couvert de cicatrices et habillé de cuir noir. Il est impitoyable et dur comme de la pierre grâce à ses mères sorcières. Son clan est composé de requins forts et repoussants. Ils possèdent un casque en coquillages. Quand ils se cognent sur le sol toute la terre tremble même les plaques tectoniques.

Rock chef des requins a déclaré la guerre à son cousin Titiyoum et il a choisi les fêtes de Noël temps de paix et d'amour pour passer à l'action à la tête d'une troupe de requins plus agressifs et dangereux les uns que les autres à tel point que l'île de l'Atlantide est soumise à un violent séisme.

La fée est bouleversée, mais ce moment de découragement est vite passé car elle voit que Titiyoum réagit avec énergie et détermination d'autant que le chef des armées Blue Two est confiant. Chacun selon ses moyens est prêt à défendre le monde sous-marin de l'Atlantide.

La bonne fée veille ; elle aimerait tant que Marie puisse réaliser son rêve. Elle a vu que, championne de basket, elle porte une chaînette à laquelle est suspendu un sifflet d'or, celui que l'on utilise lors des matchs. Elle est fée, elle possède ainsi bien des pouvoirs : en utilisant ce sifflet elle pourrait peut-être appeler à l'aide quelques créatures du monde marin ? Elle gonfle ses joues, un son strident sort du sifflet et, apparait alors, une troupe de dauphins aux couleurs argentées fendant, avec grâce, l'écume des vagues, bondissant côte à côte en un joyeux ballet. On sait tous que les dauphins sont sociables, prêts à venir secourir ceux qui sont perdus, égarés ou en difficulté. Ils escortent un chalutier qui a quitté le port de La Rochelle pour une campagne de pêche en haute mer.



Sans perdre de temps, la fée alerte Blue Two le chef des armées : il faut que tous soient protégés de l'ennemi qui menace. Une idée lumineuse lui traverse l'esprit : Titiyoum n'est-il pas roi-homme de Cro-Magnon ? Ses ancêtres vivaient dans des grottes et il en connaît une toute proche. D'un seul élan tout le monde le suit et s'engouffre dans cet abri inespéré qui les protégera des attaques de Rock et ses requins prêts à les engloutir dans leurs énormes gueules ourlées de grandes dents pointues et carnassières.

Le patron pêcheur, homme d'expérience qui navigue depuis très longtemps et connaît bien les dangers de la mer, a aperçu à tribord cette île secouée comme après le passage d'un tsunami. Il a aussi observé les dauphins agités plus que d'ordinaire, dont le comportement indique qu'il y a un danger. Il sent une menace. Par précaution, il sort ses filets aux mailles serrées et très résistantes, les jettent par-dessus bord. Le bateau se cabre, il reprend la barre avec force. Et soudain, le chalutier tangué, les filets sont remontés à la surface et....Victoire ! Rock et les requins sont pris dans la nasse, ils se débattent, deviennent fous, se déchirent les uns les autres, la mer se teinte de rouge, du sang des ennemis enfin neutralisés, anéantis.

La mer d'un bleu profond est calme, la paix est revenue. Marie se plait à croire qu'elle va pouvoir réaliser son rêve le plus merveilleux : avoir un chien volant... Et d'un seul coup, il y eut une minute de silence total. Marie crie : « Liberté ! Enfin la liberté ! C'est fini plus de Rock et de ses requins ! Hourra ! ! »

La fête de Noël pouvait commencer en Paix. Le soir de Noël, la fée arriva et posa au pied du lit de Marie un magnifique « chien-volant ». Le matin, quand Marie se réveilla, elle découvrit le cadeau que la fée lui avait apporté. Une semaine après Noël, Marie commença à se préparer pour son match de basket, la finale ! Victoire ! Marie et son équipe gagnèrent le match de 24 points ! Quelle joie pour Marie ! Son chien-volant aboyait comme pour montrer qu'il se réjouissait avec elle.

La Paix, la Joie et l'Amour sont revenus dans ce merveilleux pays de l'Atlantide.



NOS CONTES



ANNÉE: 2018-2019

## LE MESSAGE DU VENDREDI 13

Il était une fois deux adolescents qui étudiaient au lycée Naizo de Paris. Noluck et Mouchka, 16 ans, habitaient au pied de la Tour Eiffel. Ils se connaissaient depuis leur tendre enfance, quand le robot Bluezo s'occupait d'eux.

Noluck était accroc aux jeux vidéo. Il était associable et détestait la compagnie des autres. Impopulaire au lycée, il ne communiquait jamais sauf avec son amie d'enfance. L'adolescent avait de larges épaules, des yeux dorés au logo PS10 et des cheveux argentés qui tombaient sur son monosourcil. Il portait de grandes lunettes cubiques et un épais duvet brun au-dessus de la lèvre supérieure. Renfermé et plein d'acné il s'habillait toujours de manière négligée. Il dépensait tout son argent dans les jeux vidéo. On le surnommait le Yéti.

Mouchka, quant à elle, était la coqueluche du lycée. Maniaque et légèrement précieuse. Dès que son rouge à lèvres dépassait d'un millimètre, elle devait l'enlever et le remettre. Elle se déplaçait toujours avec son énorme sac à mains, bourré de produits de beauté. Elle avait des cheveux roses, avec les pointes blanches, lissés à la coréenne et des yeux bleus qui viraient au gris. Contrairement à son amie, ses sourcils étaient fins et épilés de près.

Aujourd'hui, c'était vendredi 13 décembre 2050, il y avait cours de sciences avec Monsieur Gugus. Arrivés en skate volant, ils se précipitèrent dans l'ascenseur les menant au centième étage.

Soudain, dans un vacarme assourdissant, l'ascenseur se bloqua au 50<sup>ème</sup> étage. Noluck et Mouchka furent projetés à terre. Prise de panique, Mouchka hurla et se mit à pleurer : « Mon rouge à lèvres ! J'étais en train de l'appliquer et... »

Noluck, quant à lui, s'exclama : « Ma PS10 ! Elle a explosé et s'est enflammée. » Noluck, jeta sa PS10 et l'écrasa.

Après les premiers instants de panique, les deux adolescents reprirent leurs esprits. Comment sortir d'ici ? Ils décidèrent de connecter leurs montres sur le site de l'établissement : Miss Vaneclou.fr.

En se connectant, ils arrivent sur la page d'accueil. Noluck entre dans les paramètres et pirate le système. Il peut ainsi trouver le code de l'ascenseur et le taper sur le clavier présent au-dessus de la porte.

« AC 08 18 N1 » Les réacteurs sous l'ascenseur s'allument et ce dernier est projeté dans les airs. L'ascenseur franchit tous les étages et sort de l'immeuble.

Les portes et parois explosent. Noluck et Mouchka, se retrouvent en plein ciel, sur leurs skates volants. Les pompiers sont déjà sur place. Ils sont venus avec des réacteurs dorsaux qui leur permettent de voler afin d'attraper Noluck et Mouchka.



Malheureusement... en plein vol, un des pompiers qui portait Mouchka s'aperçoit qu'il n'a plus de batterie... Le sergent Frimas, qui comprend ce qui se passe, décide alors d'activer ses baskets-Flash pour aller rapidement déplier le matelas-volant. Fort heureusement, le Sergent Frimas arrive à temps pour les sauver ! La police se rend sur les lieux ainsi que les journalistes.

Noluck et Mouchka sont abasourdis, terrifiés par ce qu'ils viennent de vivre. Les pompiers les mettent sur un brancard et les enveloppent dans une couverture de survie. Les deux jeunes commencent à reprendre leurs esprits quand les journalistes se précipitent sur eux pour les interroger. Encore étourdis, ils sont bombardés de questions par les journalistes :

- Qui êtes-vous ? Quel âge avez-vous ? Que vous est-il arrivé ?

- Je m'appelle...

Et là c'est le drame. Mouchka s'entend parler d'une voix masculine. Noluck, voulant rassurer son amie, s'entend parler d'une voix féminine. Il s'interroge :

- C'est quoi ce goût bizarre sur mes lèvres ?

- C'est quoi cette touffe de poils au-dessus de mes yeux ? répond Mouchka

Pris de panique, les deux adolescents se mettent à hurler !

En les entendant crier, le Sergent Frimas accourt et écarte les journalistes pour demander aux deux amis ce qui se passe. Noluck, avec la voix de Mouchka, lui raconte l'histoire de l'ascenseur. Ils cherchent à comprendre comment cela a pu arriver quand tout à coup, Mouchka fait le lien avec la collision entre leurs deux têtes lorsqu'ils ont été projetés dans le ciel. Leurs deux corps ont dû être échangés à ce moment-là !

Mouchka s'inquiète sérieusement pour sa réputation. Elle panique à l'idée de ne plus être populaire et de devenir la risée de tout le lycée. Noluck, lui, pense à sa montre qui détecte les traits de son visage pour se déverrouiller. Ils ne peuvent pas rester comme ça, il faut absolument trouver une solution.

Noluck et Mouchka sont désespérés. Ils doivent leur vie sauve à l'intervention du sergent Frimas et aux pompiers qui se sont portés à leur secours. L'adolescent leur explique l'origine de l'accident qu'ils viennent de vivre : en se connectant sur la page d'accueil de l'établissement, en entrant dans les paramètres il a piraté le système, l'explosion de l'ascenseur s'est alors produite.

Les pompiers sont formés et aguerris aux secours en tout genre, il faut trouver l'individu qui pourra déverrouiller la montre et rendre à Noluck et Mouchka leur apparence.

Le robot Bluezo les connaît bien, pourquoi ne pas lui demander de l'aide, il suffit de se mettre en contact avec lui. C'est un robot performant qui fait régulièrement des mises à jour pour être à la pointe de la technologie, tout comme les pompiers. Le sergent Frimas arrive à retrouver ses coordonnées, les informations transitent par l'émetteur de la tour Eiffel. La mission est la suivante : chacun doit retrouver sa voix, le rouge à lèvres doit disparaître de la bouche de Noluck et la touffe de poils au-dessus des yeux de Mouchka, également.

Au sommet de la tour Eiffel un signal lumineux apparaît, la connexion est réalisée. En communiquant oralement avec Bluezo par l'intermédiaire de la montre, chacun retrouve sa voix et son physique d'avant la catastrophe. Les deux adolescents sont rayonnants, heureux d'être vivants. Qui doivent-ils remercier : les pompiers ou la technologie dans ce qu'elle a de bien ? Les deux peut-être...

Noluck détestait la compagnie des autres et était associable, Mouschka était maniaque, précieuse, soucieuse de sa personne. L'évènement qu'ils ont vécu les a transformés, même les journalistes se sont intéressés à eux.

Et si la relation humaine, l'attention aux autres, le dévouement avaient plus de prix que la technologie « High Tech » faiseuse de catastrophes.





## GROUPE VERT

École La Salle Félix Aunac, *Agen* : Classe CM2 de Mme FRECHE Sylvie

École Notre-Dame du Vœu, *Cherbourg-en-Cotentin* : Classe CM2 de Mme TRESPEUCH Nathalie

École Louise de Marillac, *Marseille* : Classe CM2 de Mme EYMARD Marie et M MARTINEZ Sébastien

École Saint Joseph, *Miribel* : Classe CM2 de Mme CLAVIERE Edith et Mme BILLAUX Perrine

Collège Notre Dame de la Renaissance, *Somain* : Classe 6<sup>ème</sup> de Mme ANDRAU Virginie,  
VETTU Annie et LECOUCVEZ Cathy



## L'ARBRE DE VIE

Il y a bien longtemps de cela, vivait à Chenonceau, un jeune garçon prénommé Louis. Il avait treize ans et mesurait 1,59 m. Son mince visage ovale était parsemé de taches de rousseur et encadré de charmantes boucles blondes.

Il avait dû quitter l'école et travailler aux champs car sa mère, malade, était immobilisée et ne pouvait donc venir en aide à son père à qui le roi François IV réclamait toujours plus de récoltes.

Leur maison était assez moderne car chacun y possédait sa propre chambre. Leur ferme, quant à elle, accueillait divers animaux : vaches, bœufs, chevaux,...

Ce que Louis préférait par-dessus tout, c'était le petit jardin où son chien Champi passait le plus clair de son temps. Il y arrosait les fleurs chaque matin puis il s'allongeait sur l'herbe verdoyante et s'endormait aux côtés de l'animal.

Un jour, le roi François IV les menaça de prendre leur terre s'ils n'avaient pas plus de récoltes à lui donner. Louis et son père cultivèrent alors sans relâche pendant des mois. Malheureusement, cela ne suffisait toujours pas au souverain.

Un matin de printemps, alors que Louis travaillait aux champs, un messager royal lui ordonna de se rendre immédiatement au château.

Une fois arrivé, Louis se présenta devant le roi qui lui dit : « Retourne à l'école pour avoir un métier plus tard et reviens me voir d'ici quelques mois. Si tu ne suis pas mon conseil, je te prendrai ton fidèle compagnon Champi ! ».

Louis, de retour à la ferme, va raconter à son père ce que le roi lui a dit. Dans tous ses états, le père tombe à la renverse. Louis trouva qu'il était temps aujourd'hui de révéler à ses parents le pouvoir des animaux qu'il connaissait. Pour le prouver, Louis alla chercher Champi et lui demanda s'il voulait bien aider son père à travailler à la ferme pour le remplacer. Instantanément, le chien appela tous les animaux de la maison.

Le père dut sortir de la ferme pour voir ce qu'il se passait à l'extérieur. Il s'aperçut que Champi parlait aux animaux. Il entendit ses paroles : « Bon, les amis, on va devoir aider Louis et son père pour les récoltes cette année sinon, je risque d'être emmené par les gardes du roi et ne jamais vous revoir.

- Voilà comment nous allons nous organiser et ce que l'on va faire ensemble :

- Les poules creusent dans les champs des trous.

- Les canards vont chercher des grains.

- Les oies sèment.

- Les cochons ramènent l'engrais.

- Les moutons et les chèvres plongent dans les réservoirs d'eau des chevaux pour se secouer dans les champs et arroser les grains.



- Les taureaux, à l'aide de leur corne, découpent le blé, le maïs, les tournesols à profusion...

- Les vaches s'activent à récolter et à tout déposer dans les calèches.

- Les chevaux tractent les calèches et amèneront au roi la prodigieuse récolte en compagnie de Louis et de son papa. »

Au château, Louis en profite pour montrer au roi son bulletin scolaire et ce dernier le félicite pour son travail. Il le rassure alors qu'il ne prendra pas Champi. Le père s'adresse en ces termes au roi : « Nous avons bien travaillé. Pouvons-nous avoir un peu plus d'argent pour améliorer notre confort à la ferme et mieux nourrir nos animaux ? ».

- Si vous désirez davantage d'argent, vous devrez braver les dangers de la Forêt Noire qui se trouve au nord de Chenonceau, trouver et rapporter quelques gouttes de sève de l'Arbre de Vie ! »

Tout en regardant son père, Louis murmura : « Nous n'avons pas le choix père...

- En effet... lui répondit son père, perdu dans ses pensées. Nous partirons demain à l'aube... Seigneur, mon Roi, pourriez-vous nous donner une carte de ladite Forêt ? »

Ce qu'il fit...

Sur le chemin qui les ramenait chez eux, la carte dans la poche, ils décidèrent que seuls Louis et Champi partiraient pour cette dernière quête. La ferme avait besoin d'être entretenue !

A l'aube, Louis se faufila hors de la maison et mit dans un sac les deux petites fioles en verre pour recueillir la sève magique, la carte ainsi qu'une poignée de provisions. Champi l'attendait, inquiet, à l'extérieur pour prendre la route...

Après plusieurs heures de marche, les deux compagnons arrivèrent devant la lisière de la forêt la plus épaisse et la plus sombre qu'ils n'aient jamais vu. « La Forêt Noire », dit Louis dans un souffle.

Prenant leur courage à deux mains, ils pénétrèrent dans le bois tant redouté. Dès les premiers pas, ils sentirent l'humidité qui s'échappait des troncs, des feuilles mais surtout de la mousse omniprésente. Les rayons du soleil d'été n'arrivaient pas à traverser les branchages épais ! Louis réprima un frisson alors qu'un vent glacial soufflait...

- Quelque chose ne va pas, dit Champi timidement.

- Que se passe-t-il, s'inquiéta Louis.

- Je ne sais pas, une impression... c'est bizarre...

- Quoi ? Insista le petit garçon.

- Je n'entends aucun animal parler... Comme si la Forêt avait été... abandonnée ou fuie...

- Oui... Tu as raison. Je le sens aussi. Et pourtant j'ai l'impression d'être observé !



Comme une réaction à ces propos, une ombre gigantesque sortit de l'obscurité, bouscula Louis qui tomba sur le dos et disparut aussi vite qu'elle était arrivée dans un fracas étourdissant !

Une fois remis de ses émotions, encore choqué, le petit paysan se releva et appela son chien : « Champi ! Champi !!! Où es-tu Champi ? !!! Réponds-moi s'il te plaît ! ».

Rien... Aucune réponse. Le silence à nouveau. Louis tremblait de peur, les larmes aux yeux. Il s'inquiétait pour son ami. A ce moment précis, il maudissait le Roi François IV ! Tout était de sa faute ! Pauvre Champi...

Il fallait le sauver, il lui devait bien ça ! Se ressaisissant, il décida de suivre la piste encore fraîche de la créature qui venait de les attaquer. Ce fut facile : les branches et les plantes étaient piétinées, cassées, arrachées par endroit ! Quelle bête furieuse a pu faire cela ?

Tout en marchant, Louis se rendit compte qu'il suivait en même temps le chemin que la carte lui indiquait. Se pourrait-il qu'il y ait un lien avec l'Arbre de Vie ?

Au détour d'un bosquet, il déboucha sur la plus incroyable des clairières ! Tout ici était différent de la Forêt Noire ! Le soleil réchauffait une herbe verte et tendre, de nombreux petits animaux buvaient, à un ruisseau, une eau claire et fraîche...

Et au centre de ce paysage magnifique, un arbre immense au tronc et aux branches épaisses, un arbre recouvert de nombreux fruits tous différents. Sur la même branche, on pouvait voir des pommes rouges, vertes et jaunes, des cerises, des poires... !

Près de l'Arbre de Vie, Louis vit un énorme tas de terre et, allongé à quelques pas,... Champi !! Il semblait inconscient !

Le jeune garçon courut vers lui mais il s'aperçut trop tard de son erreur ! Il avait oublié la créature ! L'énorme monticule qu'il prit pour un tas de terre était en fait un... ogre !!! Ce dernier dormait, allongé. A l'approche du garçon il se réveilla, s'étira, bailla, se remit debout et sourit, toutes ses dents jaunes et pointues sorties ! Louis s'immobilisa alors que les yeux jaunes, immenses et malicieux de la Bête se posèrent sur lui. Une voix caverneuse résonna soudain :

- Que viens-tu faire ici, petit homme ? lui demanda l'Ogre.

- Je... je... viens cher cher chercher mon chien. Vous me me me l'avez pris ! Je viens aussi prendre un peu peu peu de sève de l'Arbre de Vie...

- Ah ah ! Oh ! Cette petite boule de poils là ? ! Non, il est à moi... Et la sève de l'Arbre aussi d'ailleurs, je suis son Gardien !

- Co... co... comment ? ! Non c'est Champi, c'est mon chien ! Rendez-le moi !! s'énerma Louis oubliant l'objet de sa quête.

- Non, répondit calmement l'Ogre. Il est bien ici avec tous les animaux de la Forêt. Tu devrais partir maintenant et nous laisser tranquilles...



- Hors de question !

- Huum ? ! Tu es tenace... dit l'Ogre en se grattant le menton. J'ai envie de m'amuser... Il y a peut-être une solution... Si tu es capable de répondre à ma question tu pourras non seulement reprendre ton chien mais tu pourras également prélever de la sève de l'Arbre. Si tu échoues, tu seras mon futur repas !

Louis n'hésita pas une seconde : - D'accord, j'accepte ! !

- Très bien, répondit le Gardien en se frottant les mains. Alors voici ma question : « Je suis ce qui peut ramener les oubliés et les disparus, je suis ce qui te fait pleurer ou qui te fait rire, ce qui te rend jeune, je suis ce qui naît en un instant mais qui dure toute une vie. Qui suis-je ? » Tu n'as qu'une seule chance et que quelques minutes pour me répondre...

Le petit garçon réfléchit et réfléchit encore, tant et tant qu'il sentit la sueur lui couler le long de son cou... Il avait peur de donner la mauvaise réponse, si peur ! Alors lui revinrent en tête tous les bons souvenirs, tout ce qu'il avait fait avec Champi, tout ce qu'ils avaient accompli à la ferme avec son père et les autres animaux, il se rappela aussi des mauvais souvenirs, de la maladie de sa mère, de la tâche pénible qu'il devait accomplir au nom du Roi... Cela le rendit encore plus triste...

Se souvenir, oui ! C'est cela la réponse à l'énigme !!!

- Je connais la réponse, Ogre !

- Je t'écoute jeune inconscient, répondit l'Ogre en souriant et en se léchant les babines.

- C'est la Mémoire !!! énonça Louis avec assurance.

Le sourire de l'ignoble Gardien disparut instantanément et il se mit en colère.

- Comment est-ce possible ? ! Comment as-tu fait ? ! J'ai perdu... contre un moustique, un moins que rien, un rase-motte ! !

L'Ogre s'enfuit alors en pleurant et en hurlant vers la Forêt Noire tout en laissant derrière lui les deux amis, la clairière et l'Arbre de Vie. La voie était libre maintenant ! En un éclair, Louis remplit les deux petites fioles de verre, ramassa Champi, le glissa doucement sous son bras et partit en courant vers la Forêt...

En chemin, Louis demanda à Champi s'il n'avait pas eu mal. Champi lui répondit que non. Soudain, sortant d'un bosquet voisin, un homme de haute taille leur barra la route.

- Que voulez-vous ? demanda le jeune garçon.

- Que penses-tu que je veuille, petit ? » lui dit l'homme.



Tout à coup, Louis se souvint de qui était cet homme. C'était leur voisin. Il avait toujours été jaloux des terres de son père. L'homme dit : « Je veux ces deux fioles pour obtenir la récompense du Roi. Allez, donnez-les-moi et tout cela finira bien. Sinon je les aurai quand même mais tu ne seras peut-être plus en un seul morceau... » ricana son voisin.

Louis partit en courant mais il se prit une racine et s'étala de tout son long sur la terre. L'homme le rattrapa donc sans mal. Il lui prit des mains les deux fioles et partit d'un pas assuré. D'un seul coup, une masse sombre apparut et reprit les fioles au voisin de Louis.

C'était l'Ogre ! L'homme s'enfuit en courant car il n'y comprenait plus rien.

Le Gardien raconta alors à Louis qu'une sorcière lui avait lancé un sort et que... Soudain l'Ogre redevint un beau jeune homme. Il continua alors son récit :... tant qu'il ne ferait pas une bonne action, il resterait comme ça.

- Mais pourquoi vous a-t-elle lancé ce sort ? demanda Champi.

- C'est une longue histoire et je ne peux vous la raconter maintenant. Allez, en route vers le château du Roi ! cria Louis.

Et ils se mirent en route. Arrivés à la demeure du Roi François IV, ils furent reçus par un énorme cortège. Le Roi leur offrit une somme inimaginable d'argent et leur offrit des animaux. Il chassa le voisin de Louis. Louis se lia d'amitié avec le gardien.

Louis et ses parents vécurent heureux ; sa maman ayant été guérie grâce à la sève de l'Arbre de Vie. Et quand approcha l'heure de la mort du Roi, il nomma le jeune homme Roi pour lui succéder.

Louis monta donc sur le trône en tant que Louis 1<sup>er</sup> et il nomma l'Ogre, Gardien des clés du château !



## LA FAMILLE AUX POUVOIRS MAGIQUES

Cette histoire est différente des autres. Elle est pleine de rebondissements et surtout d'émotions. Mais comme il se doit dans chaque conte : il était une fois, dans un pays lointain, qui se nommait Arpilla, une famille très réservée. Leur maison était très petite, il y avait une chambre dans laquelle cohabitaient un perroquet, un renard (issu d'un croisement avec un caméléon) et un phœnix. C'était la chambre de Céléna. Dans leur salon, l'ambiance était plutôt vieillotte. Ce n'était pas la maison de leur rêve !

- « Je veux déménager, disait Céléna.

- Non, on reste ici, lui répondaient ses parents.

- Je veux retourner dans notre monde, disait-elle.

- Non, on reste ici » lui disaient ses parents.

Dans cette famille, il y avait Céléna. La jeune fille était la plus jolie du village avec sa chevelure blonde et ses beaux yeux bleus. Céléna était également la plus sportive, elle pratiquait l'équitation, la randonnée et l'escalade. Tous les habitants l'aimaient car elle était différente. Elle allait souvent se promener et voir des animaux dans la montagne « Lapinois » à côté du village. On y trouvait des lapins, des chamois et une plante magique : la plantesaurus.

Dans la famille de Céléna, chacun était doté de supers pouvoirs. Son père, Fred, pouvait voler grâce à ses ailes invisibles. Sa mère, Marie, pouvait prédire l'avenir. Son grand frère Antoine, quant à lui, pouvait voir à travers des objets. Et enfin, Céléna pouvait parler à tous les animaux grâce à un bracelet.

Leur famille dut déménager plusieurs fois car leur secret se faisait savoir. C'est pour cela qu'ils se faisaient discrets... très discrets...

Comme tous les matins, depuis leur arrivée à Arpilla, Céléna, Antoine, Fifi le phœnix et Coco le perroquet allaient dans la montagne Lapinois pour pratiquer l'escalade. Ils avaient trouvé un endroit spectaculaire, une falaise surprenante et vraiment très haute. Un mur de granit qui leur demandait quatre heures d'ascension.

Leur paroi préférée était protégée du vent, avec une pente raide et rugueuse : la Grande Voie Rouge comme ils l'appelaient.

Leurs parents leur avaient donné tout l'équipement nécessaire : les mousquetons, les cordes, les chaussures pour bien s'accrocher, le casque et le baudrier... mais ce que Céléna préférait était le « free solo », cette technique d'escalade extrême pratiquée par les grimpeurs les plus accomplis. Directement sur la montagne à mains nues... Dans certains passages, les prises d'escalade se limitaient à un imperceptible relief sur des parois apparemment lisses. Parfois c'était le bout des doigts dans une fissure, ou un pouce dans un creux minuscule.



Le temps était pur, ce matin-là, et les masses grises de la montagne se détachaient dans le bleu du ciel et au-dessus d'elles roulaient des nuages blancs dont le soleil illuminait les contours.

L'activité commençait en bas dans la végétation pour finir dans ce brouillard blanc.

Au plus ils avançaient au plus il faisait froid, la température ne dépassant pas les zéros degrés.

A l'arrivée, tous les deux riaient et disaient qu'ils avaient la tête au-dessus des nuages.

Par habitude, ils mangeaient un morceau de pain et du chocolat au sommet avant de repartir.

La descente était consacrée à l'observation des animaux car ils en rencontraient toujours des nouveaux. Les grands cerfs, armés de leurs redoutables bois, avaient une stature immense, deux fois la taille d'un homme. Des arbres gigantesques et touffus les protégeaient ; leurs immenses racines dépassaient du sol.

Ce jour-là, en observant une créature toute bleue, Céléna glissa sur un rocher mais fort heureusement Fifi la rattrapa de justesse !

Une fois remise de ses émotions, elle proposa à son frère et aux animaux qui l'accompagnaient de repartir vers la maison pour prendre un bon chocolat au lait. C'est qu'il fait très froid dans ce brouillard !!

Sur le chemin du retour, la jeune fille fut attirée par un bruit étrange... N'écoutant pas les appels d'Antoine, elle se dirigea en courant vers la source de ce son surprenant. Elle entra dans une clairière et vit la plus belle plante de sa vie !! Moitié rose, moitié fée, elle brillait de mille feux comme si elle était entourée d'un arc-en-ciel et quel parfum... ! Mais plus que tout, la plante chantait car elle avait... une bouche ! Et même un visage d'enfant !

Complètement envoutée par le végétal, Céléna s'en approchait de plus en plus...

- Attention Céléna !! cria Fifi. C'est la Plantosaurus ! Elle est sacrée pour tous les animaux d'Arpilla, il ne faut surtout pas la toucher sans l'accord des habitants des bois... On dit qu'elle existe depuis deux milliards d'années d'où son nom « saurus » et que la sève qu'elle produit rend les êtres immortels. Ma mère m'a dit un jour que les phénix comme moi étaient nés d'une de ses épines...

Céléna n'en croyait pas ses oreilles, Antoine non plus d'ailleurs ! Quelle plante fantastique et magnifique !

- Merci Fifi. Je crois que ce serait une erreur de la toucher... On doit continuer notre chemin, papa et maman doivent être inquiets.



Le petit groupe revint en arrière pour retrouver le sentier et continuer leur route dans la vallée... C'est alors qu'arrivés à la maison, ils la découvrirent dans un état pitoyable. Tout était sombre. La porte pendait sur ses gonds, le mur principal était fissuré, les fenêtres brisées. Les canalisations cassées laissaient couler l'eau dans le jardin rempli de boue.

- Papa, maman ! hurlèrent-ils en chœur.

Mais pas de réponse.

Soudain apparut Cookies le renard, terrifié et blessé.

- Ah ! Vous êtes là... !!! Vous n'allez jamais le croire !!!!!

- Croire quoi ? cria Céléna.

- Attendez ! Attendez... le s... le s... le sor...

- Mais qu'est ce qui s'est passé ? ? ? interrogea Céléna.

- Où sont les parents ? demanda Antoine.

- Un homme horrible au visage ridé avec des verrues et un nez crochu, vêtu d'un costume bleu recouvert d'une cape violette est arrivé en grand fracas. Il est reparti avec vos parents.

- On dirait bien le sorcier Maléficius ! s'exclamèrent-ils.

- Ah ! Oui... maintenant je me souviens de l'histoire racontée par maman, murmura Antoine

- Oui tu as raison. C'était la prophétie... Celle qui disait qu'un jour, quelqu'un viendrait sauver notre ancien monde en neutralisant Maléficius. Lui, qui a semé le chaos en prenant le pouvoir et en rendant le peuple esclave juste après notre départ.

- Mais sais-tu de qui il s'agit ? questionna Antoine.

- Non je n'en ai aucune idée.

- Il va falloir le trouver !... souffla Cookies

Les jours passèrent mais ils n'avaient toujours aucune nouvelle de leurs parents. Pour se vider l'esprit, ils décidèrent d'aller faire de l'escalade.

Au sommet de la montagne, Céléna trouva un papier sur lequel était écrit un message. On pouvait lire : « Si tu résous cette énigme, tu trouveras tes parents. Pars à la rencontre du mage blanc qui te la confiera. »

Comme le message était anonyme, Fifi et Cookies leur conseillèrent de ne pas y aller mais ils s'y rendirent quand même.

Ils s'enfoncèrent dans la forêt magique où vivait le vieil homme. En chemin, Céléna et Fifi revirent la Plantésaurus. Arrivés devant la demeure du sage, l'homme les invita à aller voir l'eucalyptus mais ne leur confia pour l'instant aucune énigme.

Ce qu'ils ne savaient pas, c'est que Maléficius les attendait au pied de l'arbre en mangeant des gâteaux à la noix de coco et en caressant son chat.



- « Avant de vous dire l'énigme, vous devrez voler une épine de la plante Saurus. Je vous laisse une heure. A votre retour, je vous remettrai l'énigme ! Dépêchez-vous si vous voulez revoir un jour vos parents ! »

Céréna et son frère se hâtèrent d'aller dans la forêt. Ils rencontrèrent le grand cerf qui incarnait la sagesse et dominait les lieux. Il leur indiqua l'endroit où se trouvait cette plante. Arrivés devant celle-ci, Céréna lui arracha une épine ce qui la fit hurler de douleurs et voulut la dévorer.

Elle s'enfuit avec son frère, ils arrivèrent devant le sorcier Maléficius qui fut contraint de leur remettre l'énigme. Or, ils devaient réussir à la résoudre. « Nous sommes jumelles, plus légères que les ailes d'un papillon et nous avons le pouvoir d'effacer le monde. Qui sommes-nous ? »

Après quelques moments de réflexion en voyant son frère fermer les yeux quelques instants, Céréna s'écria : « Les paupières ! »

- Bien ! Vous avez trouvé. Maintenant, venez avec moi ! répondit Maléficius.

Intrigués, ils le suivirent. Ils arrivèrent devant une sorte de caverne toute sombre. Une seule torche illuminait toute la pièce d'une lumière inquiétante. Céléna observa la caverne : il n'y avait rien.

- Rien ! Rien ! Où sont nos parents ?

- Le mur ! Ils sont dans le mur ! s'écria Antoine dont le pouvoir magique permettait de voir à travers les choses. Que leur avez-vous fait ?

- Oh ! Je leur ai simplement lancé un sort ! ricana Maléficius. Pourquoi ?

- Il faut les sauver ! cria Céléna.

Tout d'un coup, ils entendirent un choc sourd suivi d'un autre, puis d'un autre. Et là, le mur se brisa !

A peine eurent-ils le temps de parler que leurs pieds décollèrent du sol ! Leur père les propulsa sur son dos où se trouvait déjà leur mère et ils s'envolèrent tous les quatre. Puis, ils se posèrent dans un pré où se dressait le portail qui menait au monde magique, le monde que Céléna aimait tant !

- Ouf ! Nous sommes sauvés !

Sans hésiter, ils entrèrent dans cet univers apaisant où tout semblait si facile. Les villageois arrivèrent en criant : - Vous êtes revenus ! Vous avez réussi !

Soudain, sous les yeux émerveillés de la famille, un feu d'artifice éclata dans le ciel.

Les années suivantes s'écoulèrent dans la paix. Céléna se maria et eut à son tour des enfants aux pouvoirs magiques. Antoine, lui, décida de protéger ce monde afin qu'aucune méchante créature ne réapparaisse.

Quant à Maléficius, personne n'en entendit plus jamais parler.



# NOUS CONTES

2018  
2019



## ESMERELLA 2.0

Assise sur Le Nautile, un énorme meuble-méduse ressemblant à un gros coussin gélatineux, Mara rêvait à un morceau de chocolat avec du pain chaud sorti du four.

A peine âgée de dix-huit ans, elle se remémorait quelques sensations de son ancienne vie en mastiquant un bout d'algue séchée...

Elle n'en pouvait plus de cette ville avec autant de gratte-ciel, de tours et de maisons. Pourtant, elle était quasi parfaite grâce à sa technologie de dernière génération, ses diverses plantes trop rares, avec ses voitures volantes et son métro-tube.

Elle se secoua énergiquement, ce jeudi de décembre 3018, elle avait rendez-vous avec Tom.

Cela faisait des mois qu'ils échangeaient sur le nouveau C'odisc, cette boîte qui permet de communiquer en hologrammes et avec laquelle ils avaient longuement parlé d'art et de musées.

Tous les deux étaient passionnés de guitare et en jouaient admirablement bien.

Au fil des jours, ils avaient appris à s'apprécier mais ils ne s'étaient encore jamais rencontrés. Ils avaient pris la décision que leur rencontre serait pour bientôt.

Chacun fréquentait un collège international car leurs connaissances étaient illimitées ! Leurs établissements n'étaient distants que de deux ou trois stations d'Ultra-Ride, le métro-tube de la ville. Mara à l'inverse de Tom, aimait beaucoup l'établissement, elle y avait beaucoup d'amis.

Elle commença à se préparer dans sa salle de bain automatisée. Alors qu'elle observait son reflet dans la vidéo-glace, une belle jeune fille blonde aux yeux couleur bleu-foncé, elle se disait que sa peau était aussi blanche que celle d'une perle ou d'une sirène.

« Il paraît qu'avant, la peau des gens était moins pâle, à cause du soleil ! » se surprit-elle à penser mélancoliquement... Tandis qu'elle se souvenait de l'Ancien Monde, des bras robotisés lui apportèrent sa tenue scolaire : une combinaison morphologique autopropulsée avec séchoir intégré. Cette tenue faisait un tabac dans son collège ! Elle l'enfila en quelques secondes et se précipita vers le Toboggan de sortie... La descente le long du toboggan risquait d'être longue !! Elle décida, avant de partir, que Coelancanthus, son serpent de mer phosphorescent, l'accompagnerait. C'était un animal des profondeurs surprenant et particulièrement intelligent.



Doté d'un mécanisme de défense incroyable, il pouvait changer de forme et prendre la couleur de son environnement. Mara aimait surtout les moments où il se lovait dans sa main : elle pouvait ainsi sentir les deux cœurs de la créature battre en rythme... Elle avait très envie de le présenter à Tom.

Avec son ami Tom, ils avaient décidé d'aller visiter le nouveau musée Dolphinum qui venait d'ouvrir ses portes à côté de la cafétéria Jacket.

Pour cela il lui fallait prendre l'Ultra Ride ou ligne 109, à la station Loutre pour aller jusqu'à la station Bubulle. De là, elle louerait un Chaméléon, cette race de chameau rare à peau de caméléon, pour poursuivre.

Tous les deux vivaient sous cette grande bulle infranchissable et connaissaient chaque étape de sa construction. « ECTE », c'est comme ça qu'on la nommait le plus souvent. Entièrement transparente, elle était recouverte par la nouvelle algue Motillus très douce et résistante.

Ils avaient connu les grandes transformations qu'Esmellera, leur ville, avait eues. Mara se souviendrait toujours de ce jour funeste où, Neptune, un des Anciens dieux endormis, s'était réveillé... Elle n'avait que 3 ans lorsque cela s'est passé. Sa vision se troubla, ses yeux couleur océan commencèrent à se remplir de larmes salées. Oui, elle se souvenait... Elle se rappela des ondes de choc terribles et des vagues gigantesques qui déferlèrent les unes après les autres sur les plages. Elle se souvint aussi de la fuite de sa famille vers leur bulle...

Certains disaient que Neptune, en se déplaçant, créait de véritables tsunamis. D'autres disaient qu'il n'avait pas aimé le monde tel que les Hommes l'avaient laissé. Pollué et malade...

Enfin... Maintenant les Hommes vivaient sous l'eau...

Absorbée par ces souvenirs, Mara se dirigea vers le musée qui se trouvait à côté du nouvel arbre à Myctophides. La nuit, une jolie lumière s'en dégageait et elle adorait la regarder : elle lui rappelait la clarté du Soleil !

Les reflets des lumières se projetaient sur la majestueuse façade du musée. Elle était contente de le découvrir enfin.

Une fois arrivée à l'entrée du musée, Mara rencontra enfin Tom en chair et en os. C'était un garçon brun aux yeux en amande et son visage joufflu était parsemé de taches de rousseur.

Ils se prirent par le bras et, ensemble, ils entrèrent dans le musée. Là, à quelques mètres d'eux, se trouvait un marchand de barbe à papa. Mara et Tom qui ne se doutaient de rien, aperçurent une lueur de méfiance dans les yeux de Coelancanthus.

Soudain, le marchand de barbe à papa reprit sa véritable apparence : Neptune !!! Des tentacules sortirent de son corps et il se mit à créer des tremblements de terre et des tempêtes comme on n'en avait encore jamais vu depuis 3003.



Les bulles ECTE, ne résistant plus, éclatèrent d'un seul coup !!!!!

Neptune était un monstre, il ressemblait plus à une grosse pieuvre qu'à un ancien dieu endormi. Il avait une grande barbe blanche et une grosse couronne sur sa tête et bien sûr son trident dans sa main droite. Sans la bulle ECTE, Mara et Tom n'étaient plus protégés. Ils se réfugièrent derrière les bennes du musée. Coelancanthus les suivait en rampant.

Le vieux dieu immense se rapprochait. Les tempêtes faisaient des tornades, des tsunamis, la mer se déchaînait, les tremblements de terre faisaient trembler les maisons, les immeubles ! Le métro-tube était bloqué et tout le monde qui était à l'intérieur essayait de bloquer les portes car la pression de l'eau contre les parois commençait à les fissurer.

Les pompiers et la police étaient obligés de prendre leurs nouveaux sous-marins qui allaient très vite grâce à la pression de l'eau. Ils voguaient à toute allure avec sirène et gyrophare allumés. Cela faisait un bruit horrible.

Mara avait sur elle sa combinaison morphologique autopropulsée avec séchoir intégré. Dans ces cas-là, le séchoir ne servait pas à grand-chose. Elle mit en marche l'autopropulseur et là, elle se rendit compte qu'elle avait oublié de remettre de l'électricité mais aussi elle n'avait guère vu de poissons électriques ces derniers jours.

Le dieu des mers prononçait des paroles incompréhensibles en faisant tourner son trident. Mara et Tom dans cette immense mer essayaient de retrouver leurs maisons.

- Oh là là, dit Tom, je n'arrive plus à avancer.

- Oui, dit Mara, tu as bien raison ce n'est pas facile.

Le grand dieu avait un large sourire, il devait se douter que tout le monde avait peur de lui, qu'il terrorisait toutes ces personnes chaque fois qu'il remontait des profondeurs. Tout le monde disait que son habitat se trouvait tout au fond. Mais bien sûr personne ne savait où il se trouvait réellement. Une personne avait dit un jour où elle pensait l'avoir vu mais personne ne l'avait cru car elle avait raconté un récit très bizarre.

Coelancanthus était devenu tout noir ce qui ne présageait rien de bon car ce serpent était fort intelligent. Il avait des couleurs pour chaque émotion, bleu, noir, rouge, rose mais il ne s'inquiétait pas pour autant, il avait même l'air d'avoir une idée pour sortir de cette pagaille. Des serpents comme Coelancanthus il n'y en avait que trois dans le monde.



C'était un marchand ambulancier qui l'avait offert à Mara pour son anniversaire ; elle l'avait toujours chouchouté. En ce moment même, elle se rappelait du premier jour où on lui avait donné ce serpent comme le jour de sa naissance. En plus ils étaient nés le même jour à la même heure même minute même seconde. C'est pour cela qu'elle ne désirait pas le perdre aujourd'hui. Elle l'aimait tellement tellement.....

Mais ce n'était pas le moment de retomber là-dedans.

Le dieu, lui était allongé sur une sorte de transat fabriqué avec de l'eau ; il contemplait le désastre qu'il avait fait. Il était fier de lui. Un cachalot lui faisait une sorte de massage. De temps en temps le dieu faisait tourner son trident en signe de supériorité.

C'était beaucoup plus de dégâts qu'en 3003.

L'eau était maintenant beaucoup secouée avec l'agitation qu'il y avait. Le métrotube venait de craquer et toutes les personnes qui étaient à l'intérieur sortaient des stations comme une nuée de petits moustiques ce qui amusait beaucoup Tom qui travaillait sur les insectes au collège et qui n'avait encore jamais vu ça. Mais Mara n'avait pas le cœur à rire, elle ne faisait que regarder derrière elle si Coelancanthus les suivait toujours. Ils aperçurent un bout de toit de maison qui se promenait par ci par là. Et ils décidèrent de monter dessus. Ils n'étaient pas les seuls à avoir cette idée. Car les gens qui sortaient du métrotube se ruaient sur tous les objets qui leur passaient devant. La mer était en train de baisser à cause des tsunamis que Neptune s'amusait à faire.

Ils voyaient flotter pleins d'objets, des chaises, des personnes et même..... des voitures. Coelancanthus secouait sa queue avec énergie pour essayer d'avancer. Ils étaient en train de passer devant la mairie quand ils entendirent le maire en train de se lamenter, et Kwon son adjoint essayant de le consoler. Eux aussi étaient montés sur un morceau de toit de maison.

Coelancanthus était en train de parler. Peut-être tout seul ou peut-être avec quelqu'un qui sait.

Soudain, Neptune provoqua des secousses. Des immeubles s'effondrèrent. Mara et Tom coururent, trébuchèrent puis se rattrapèrent.

Ils couraient plus vite que le vent ; ils savaient que leur vie en dépendait. Malheureusement, ils arrivèrent devant un mur ! Impossible d'escalader !

Hélas ! Ils étaient piégés ! Mara pleurait à chaudes larmes et pensait : « C'est la fin. On va tous mourir ! »

Neptune se rapprochait. Mara prit Coelancanthus dans ses bras et le serra très fort. Mais celui-ci se détacha et rampa jusqu'à Neptune pour le mordre.

Neptune, fou de rage, l'attrapa et le jeta dans une prison de pierres et de sable.



- Vite ! Il faut trouver un plan pour le sauver ! dit Mara. Faisons semblant de nous disputer pour attirer l'attention de Neptune !

Coelancanthus, grâce à son ouïe très fine, entendit tout. -Il faut aussi que je passe à l'action rapidement, se dit-il.

Utilisant un de ses pouvoirs magiques, l'animal se transforma de la même couleur que le sable. Neptune, surpris de ne plus voir son prisonnier dans la cage, ouvrit celle-ci pour vérifier de plus près.

C'est alors que Coelancanthus en profita pour filer. A toute vitesse, il rejoignit Tom et Mara et rampa sur l'épaule de Mara qui sursauta.

- Ne t'en fais pas ! Ce n'est que ton serpent ! chuchota Tom. Comment a-t-il fait pour se retrouver là ?

- Je ne sais pas ! Mais l'essentiel est qu'il a réussi à s'échapper et à nous rejoindre. Je crois qu'il veut nous dire quelque chose, reprit Mara.

En effet, Coelancanthus proposa : « Tendons lui un piège ! Encerclons-le dans une impasse.

- D'accord, répondit Mara. Reprenons notre diversion de tout à l'heure. ! Je suis certaine que ça marchera !

- Pas bête ! rétorqua Tom.

-Tais-toi Tom ! Tu es énervant !!

Tom lui lança un regard apeuré auquel Mara répondit par un clin d'œil malicieux. Puis ils continuèrent ainsi jusqu'à ce que Neptune arrive en criant :

- C'est quoi tout ce vacarme ?

Tom et Mara s'écartèrent et Coelancanthus s'allongea par terre, s'étira et se mit à s'agrandir. Neptune emmêla alors ses énormes tentacules dans le serpent. Neptune se trouvait dans une impasse. Mara s'empara alors du trident et le pointa sur lui.

Pendant qu'elle fit cela, Coelancanthus se transforma en Neptune. Le Neptune qui a causé tous ces dégâts, se changea en monstre.

Mara et Tom prirent peur et rendirent le trident à Coelancanthus.

Le vrai Neptune métamorphosa le faux Neptune en poisson qui nagea dans l'océan. Neptune leur expliqua que ce poisson était un monstre envoyé par Hadès, qui lui avait volé son trident.

Tous les citoyens de cette ville promirent à Neptune de ne plus polluer le monde et en échange celui-ci leur rendit la vie sur terre avec les petits pains au chocolat.

# NOS CONTES



Année scolaire

2018-2019



## UN PIQUE-NIQUE PEU ORDINAIRE

Par un dimanche ensoleillé de mars, une famille décida de partir pique-niquer en forêt. Une fois arrivée, elle commença à manger. Le repas terminé, chacun laissa ses déchets sur le sol sans se soucier de préserver la nature. Ils avaient tellement hâte d'aller se promener pour cueillir des jonquilles...

Au bout d'un moment, ils se rendirent compte au fur et à mesure de leur cueillette, que les fleurs autour d'eux grandissaient et se transformaient peu à peu en monstres gigantesques.

La famille apeurée s'enfuit le plus vite au cœur de la forêt. Elle assista, là, à un spectacle fantastique. Les bûcherons se faisaient attaquer par des arbres qui se réveillaient et les encerclaient un par un de leurs branches. Ils ne purent plus bouger, se retrouvèrent alors piégés et prisonniers de la nature.

Ils se faisaient les plus petits possibles car une plante noire et verte les regardait avec des yeux ronds. Des groupes de fleurs ou d'arbres se dirigeaient vers la grande ville de Tabarqua. Les personnes qui se baladaient dans la ville étaient terrifiées.

Les végétaux étaient très nombreux : marguerites, tulipes, pétunias, roses. Plus aucune fleur n'avait l'air inoffensive. Les arbres commençaient à arracher toutes les maisons sur leur passage. Les habitants hurlaient de peur. La famille, quant à elle, s'était fait attraper et jeter en prison. Celle-ci était faite de brins d'herbes et les fleurs formaient des menottes. De grandes lianes faisaient office de barreaux. Le sol était noir et les murs étaient tapis de mousse indestructible. Fred, un des enfants, se débattait pour ne pas avoir de feuilles devant la bouche. Sa sœur, Julie hurlait à en perdre les oreilles. Sa mère Martine méditait en se disant que ce n'était qu'un cauchemar et qu'elle allait se réveiller et Paul, le père, négociait avec la fleur qui gardait la famille prisonnière. La fleur perdait ses pétales et avait l'air tout triste. Elle semblait toute gentille.

- La pauvre, dit Paul.

- Quand nous sortirons, nous te prendrons, dit Martine.

Les feuilles, à chaque fois qu'elles tombaient, se réveillaient, se transformaient en monstres et se mettaient à marcher. On aurait dit une armée prête à partir au front.

La famille était vraiment triste. Elle pensait qu'elle ne reverrait plus jamais leur vie d'avant, leur chien Touffu, leur chatte Mila, leurs cousins, leurs cousines et tous les autres. A côté de la forêt, il y avait un volcan. La terre se mit à trembler. Toute la famille se mit à hurler de terreur.

- Mais que se passe-t-il ? cria Martine.

- Je n'en sais rien ! dit Paul...



Toute la famille était apeurée. C'est alors que la fleur triste leur proposa : - Si vous m'aidez à retrouver mon état normal, je vous aiderai à vous sauver.

Ils acceptèrent tous sans hésiter :

- Oui ! Promis !

- Alors, allez trouver le mage en haut de la montagne ! Lui seul peut nous aider.

- Merci petite fleur !

Rapidement, Paul chercha le chemin à l'aide de sa boussole : direction le sud !

Tous marchaient à vive allure, évitant les végétaux énervés dont les racines faisaient trembler le sol, tandis que le volcan grondait au loin.

Quand soudain Fred aperçut une cabane en bois. Ils y entrèrent et découvrirent le mage, assis au fond, tenant dans sa main une flûte enchantée. Celui-ci leur dit :

- Ne parlez pas ! Je sais pourquoi vous venez. Allez chercher la fleur aux pétales d'or au sommet de cette montagne et ramenez-la moi ! Ainsi, je pourrai jouer la mélodie de la Paix pour calmer Tabarquaa...

Toute la famille se réunit devant la cabane du mage pour se préparer à l'aventure qui les attendait et accéder au sommet de la montagne qui était tout enneigé.

Julie eut l'idée de demander au vieil homme s'il possédait des couvertures ou des affaires chaudes qui leur permettraient de résister au froid des montagnes.

Pendant ce temps, Paul paraissait très inquiet et Martine le réconforta : « Ne sois pas soucieux, nous allons réussir car nous sommes une famille forte et inséparable. »

Le petit groupe emprunta un chemin qui était étroit.

Soudain, le vent se leva car une tempête se préparait. Martine aperçut une grotte et ils décidèrent de s'y mettre à l'abri jusqu'à ce que le temps se calme. Au bout d'une heure et demie, tout redevint normal et ils reprirent leur route.

Arrivée au sommet, la famille se mit à chercher la fleur et découvrit, par hasard, la carcasse d'un avion. Fred s'approcha de la cabine de pilotage et aperçut le précieux trésor sous le fauteuil du pilote. Martine rejoignit son fils auprès de l'avion pour ramasser délicatement la fleur aux pétales d'or. Paul sortit de son sac une bouteille d'eau dont il enleva le haut pour la déposer à l'intérieur et surtout pour la protéger pendant le transport.

Fred, à l'aide de sa boussole, se mit alors à chercher le chemin qui mène à la maison du mage tandis que ce dernier, inquiet, avait décidé de partir à leur recherche.

Ils se retrouvèrent au pied d'une falaise. Martine lui tendit alors la fleur et il se mit à jouer la mélodie de la paix.

- Merci beaucoup ! dit joyeusement le mage. Retournez chez vous et laissez-vous guider par le son de ma mélodie. Adieu et bonne route !



Après avoir salué le vieil ermite, ils se remirent en route d'un pas léger, inspirés par les notes cristallines qui s'échappaient de la flûte enchantée. Tout en marchant, ils s'aperçurent que toutes les plantes avaient retrouvé leur taille normale, les arbres s'étaient à nouveau enracinés libérant ainsi les bûcherons capturés, même le volcan avait cessé de gronder sa colère !

Au loin, ils voyaient la ville de Tabarqua ou plutôt ses habitants qui, criant de joie, commençaient à tout réparer en prévoyant, dès que cela leur serait possible, de nombreux espaces verts entre les maisons.

Rapidement, ils se retrouvèrent sur l'aire de pique-nique qu'ils avaient laissée derrière eux. C'est là qu'ils remarquèrent tous les déchets qui jonchaient le sol. Ils avaient l'impression d'avoir retrouvé la vue et leurs esprits.

- Regardez ! Qu'avons-nous fait ! s'écrièrent Martine et Paul, horrifiés par leur propre comportement.

- Ensemble, nous allons tout nettoyer ! s'exclama Julie.

Avec des gestes précis, ils firent disparaître toutes les traces de leur passage. A chaque déchet ramassé, une fleur apparaissait, une magnifique jonquille jaune...

- Et voilà forê ! Tout est en ordre désormais... murmura Fred.

Comme pour lui répondre, une petite voix toute douce s'éleva du sol :

- Je renais enfin ! Merci ! Mais surtout n'oubliez pas : si vous polluez, vous nous détruisez et vous vous mettez vous-même en danger !

C'était la petite fleur triste qui les avait libérés, une des jolies jonquilles qui se trouvaient à leurs pieds...

NOS

CONTE



## UN SAUVEUR A LA RUE

Il y a plusieurs années, dans un pays lointain, vivait un garçon très pauvre. Il était maigre car il n'avait pas un sou en poche pour s'acheter à manger.

Il s'appelait Félix. Sa chemise, trop grande et rapiécée, recouvrait une partie de son pantalon déchiré et crasseux. Ses cheveux noirs et broussailleux cachaient ses yeux noisette. La pâleur de son visage donnait l'impression qu'il était malade. Félix, âgé de vingt ans et quelques mois, vivait dans la rue, seul et triste, depuis la mort de ses parents.

A deux kilomètres de là, vivait une magnifique princesse âgée de dix-neuf ans. Elle s'appelait Claré. Sa silhouette était fine et gracieuse et ses cheveux blonds aux reflets dorés portaient un diadème. Dans ses beaux yeux turquoise se reflétait le bleu du ciel. Elle portait une robe de velours blanc brodée d'or et aux manches bordées de dentelle. C'était une jeune fille très enthousiaste à l'idée de gouverner un jour son royaume.

Claré habitait un joli château aux pierres blanches et sculptées. Les rideaux de soie des fenêtres s'accordaient parfaitement au dôme doré de la tour principale. Dans le grand parc fleuri aux couleurs de l'arc-en-ciel trônait une fontaine décorée de statues en or.

Chaque jour, Félix passait devant le château et entendait la belle princesse chanter des mélodies douces au balcon.

Cette fois-ci, Félix remarqua que les statues de la fontaine s'animaient au son de la voix angélique de la jeune fille. Il se frotta les yeux pour bien vérifier s'il ne s'agissait pas d'une hallucination qui serait due à son état général de fatigue.

Mais non, les statues bougeaient bien ! Elles firent même tomber des éclats d'or qui au contact du sol se transformèrent en pièces. Lorsque Félix se pencha pour les ramasser, celles-ci se déplacèrent.

Pour parvenir à les atteindre, il dû se résoudre à les suivre. Partout où des pièces rebondissaient, d'autres apparaissaient et se multipliaient comme autant de gouttes de pluie dorées !!

Tout à son affaire, attiré par tant de richesses, Félix ne s'aperçut pas qu'il s'enfonçait de plus en plus dans le jardin royal. Au détour d'un buisson, derrière des rosiers taillés, tout autour des fontaines, partout il poursuivait les brillantes et virevoltantes pièces !!



Alors qu'il était sur le point d'en attraper une, il heurta de plein fouet le piédestal d'une des statues du parc ! Se frottant la bosse naissante sur son front, il leva les yeux... Ce qu'il vit le remplit de stupeur. La statue lui faisant face n'avait plus rien de splendide : tout l'or la recouvrant avait disparu et Félix faillit s'évanouir en reconnaissant, comme emprisonné dans une prison temporelle, son voisin, son meilleur ami, disparu depuis plusieurs années maintenant ! Il n'avait pas vieilli... Il portait même les habits qu'il avait vêtus le jour de sa disparition ! !

Son cœur battant la chamade, il recula... Et c'est à cet instant précis qu'il réalisa qu'il était au beau milieu du jardin du Roi et de la Reine et qu'il était entouré de centaines de statues ! Là ! C'était le boulanger du village ! Ici ! Le bourgmestre !!! Et... là-bas... près des statues des gardes... non, ce n'était pas possible ! Ses propres parents !!!!

Sans prêter davantage attention aux innombrables pièces qui commençaient à s'agglutiner autour de ses pieds, il se précipita vers ses parents immobiles. Des larmes de joie vinrent troubler sa vision, son cœur battait tellement fort qu'il faillit s'évanouir. Ils étaient vivants, prisonniers, certes, mais bien vivants ! Quel maléfice abominable a pu les transformer ainsi ? ! Que s'était-il passé ici ? !

Soudain, comme une douche froide, Félix sentit que quelque chose n'allait pas... Quelque chose avait subitement changé... Il comprit alors : la princesse Claré ne chantait plus ! Ce chant si mélodieux avait laissé la place à un silence incroyable, lourd de menace...

Le regard du jeune homme s'attarda sur le sol, attiré par un éclat vif : les pièces ne bougeaient plus dans tous les sens ! Elles se dirigeaient toutes vers lui en roulant de plus en plus vite ! Trop tard ! Félix fut bientôt enseveli par l'ancien objet de sa convoitise ! Ses bras et ses jambes s'engourdisaient et perdaient petit à petit de leur force. Il se transformait lui-même en statue ! !

Il eut juste le temps d'apercevoir une forme humaine surgir de la lisière de la forêt avant d'être complètement recouvert par le métal précieux... Il était perdu !

Seuls des bruits confus arrivaient à ses oreilles. Il avait l'impression que deux géants se battaient non loin de lui. Plongé dans une obscurité anormale, il sentait la terre qui tremblait sous ses pieds et qui, parfois, se soulevait quand un coup d'une force prodigieuse était porté ! Il entendit une voix profonde et grave entonner une incantation et c'est alors que, d'un seul coup, toutes les pièces le recouvrant furent projetées en l'air ! Il put alors voir les êtres qui combattaient à quelques mètres de lui ! C'étaient deux golems ! Deux géants, l'un entièrement fait d'or et l'autre de roches et de terre, rendus vivants par la magie !

- Courez !!! Fuyez !! criait la même voix grave entendue plus tôt.

L'ordre venait de la silhouette que Félix avait à peine entraperçue. Il n'avait plus le choix ! Passant tout près des monstres magiques qui se faisaient face, il courut à en perdre haleine pour sortir de ce jardin maléfique et se fraya un passage au milieu des pièces enchantées...

Arrivé tout près de l'homme encapuchonné, il s'éroula puis il se retourna pour assister à la fin du combat titanesque. Alors que le géant tellurique portait un coup avec son poing gigantesque, son adversaire, le golem d'or, s'éroula sur lui-même et disparut ! Alors emporté par son poids, le golem fait de roches tomba en avant et s'étala sur le sol !

- Disparais ! rugit la voix de l'homme se tenant près de Félix. A ces mots, plus rien ne restait du géant si ce n'est un énorme tas de terre et de cailloux, comme s'il s'était agi d'un rêve...

- Prends ma main, jeune homme...

Félix se ressaisit et s'aperçut que l'étranger qui se penchait au-dessus de lui et qui lui présentait une main ridée était en fait un vieil ermite en habits de forestier.

- Merci, vous m'avez sauvé la vie, répondit Félix dans un souffle tout en se relevant.

- Ce n'est rien... Mais quelle inconscience ! Tu allais subir le sort de l'Ortibuss et finir ta vie transformé en statue dorée comme tous ceux qui ont voulu attraper ces maudites pièces.... ! Comment te nommes-tu ?

- Félix. Je suis le fils du bûcheron. Je pensais être la seule personne, à part la princesse Claré, à survivre dans ce royaume fantôme... Mais je me trompais ! Que se passe-t-il ici ? Et qui êtes-vous ? J'ai le sentiment que vous savez beaucoup de chose...

- Mon nom est Edrick. J'étais le mage de notre bon Roi. On me surnommait « l'Intrépide ». Ce que j'étais avant... Depuis que la Sorcière Suzette a lancé sa malédiction, je ne suis plus qu'un ermite sans royaume... sans Roi... et sans courage...

- Je me souviens de vous !! Pour m'endormir le soir, mes parents me racontaient vos nombreuses aventures ! Vous êtes un héros ! Vous allez sauver mes parents, c'est pour cela que vous êtes là !

- Non... Je le regrette, mais cela m'est impossible jeune Félix.... Je ne peux pas m'approcher du château sans perdre tous mes pouvoirs. Je me dois de rester à distance.... Cependant...

- Cependant... ? ! Existe-t-il un remède ? Une solution ?

- Oui... mais elle est risquée et semée d'épreuves...

- Je veux sauver mes parents ! Je veux sauver mes amis et tous les villageois ! Je veux sauver notre royaume et...



- Calme-toi jeune inconscient ! Ce ne sera pas aussi simple... La Sorcière est loin d'être facile à tromper et à vaincre. Mais il existe une faille dans sa malédiction...

- Laquelle ? !

- Les pièces...Elles sont à la fois le piège et la solution. Il faut suivre les pièces errantes, celles qui veulent rentrer chez leur maîtresse. « A travers la Forêt Sombre il te faudra les suivre ! De valeureux compagnons il te faudra être accompagné ! De nombreux monstres il te faudra combattre ! ». Telle est la prophétie Félix...

Tout en s'enfonçant dans la forêt, ils aperçurent une petite pierre turquoise qui les intrigua. D'un geste vif, Félix la glissa dans sa poche et ils continuèrent leur chemin. Il la trouvait magnifique et inquiétante. D'où venait-elle ? Était-elle là par hasard ?

Cela faisait déjà un moment qu'ils progressaient dans cette sombre forêt quand Félix sentit remuer sa poche.

- Edrick ! Arrête... Ma poche....

- Et bien... quoi ta poche ? ? ?

- Quelque chose remue.... La pierre....

- Montre.

Félix approchait la main vers sa poche lorsqu'un éclair rouge en sortit. Le vent hurlait dans la nuit, Félix, la peur au ventre, glissa sa main vers la pierre et sentit alors quelque chose qui bougeait. Rapidement il l'attrapa.

- Oh ! Un dragon... s'exclama Edrick.

C'est alors qu'une chose extraordinaire se produisit, le dragon lové dans la main de Félix parla :

- Je suis Phyr, ma famille a dû fuir un soir d'orage. Merci de m'avoir ramassé. Où allez-vous ?

- Nous suivons les pièces pour atteindre la cachette de la Sorcière.

- Gardez-moi avec vous. Je vous aiderai à traverser le pays des monstres.

Il leur expliqua qu'il faisait partie des dragons à croissance rapide et que très vite il pourrait voler et les transporter.

Après trois jours de marche, voilà qu'une odeur insupportable se répandait dans la forêt. Phyr avait déjà atteint sa taille adulte, il crachait du feu avec précision.

- Nous approchons du pays des monstres dit-il à l'aube du quatrième jour. Avez-vous un plan ?

Rapidement, ils établirent leur plan d'action. Seul Félix pourrait éliminer la Sorcière mais il lui fallait une épée. Phyr et Edrick feraient diversion pour qu'il puisse s'emparer de la fameuse épée appelée Okror, celle qui avait appartenu au dernier dragonnier et dont Phyr connaissait l'histoire. Ensuite le dragon cracherait du feu pour protéger leur fuite.



Le matin du cinquième jour, le ciel était sombre quoique dégagé. Une brise légère soufflait. C'était parfait pour une attaque surprise. Félix ne craignait pas ces conditions climatiques, il était habitué depuis le temps qu'il vivait dans la rue. Ils se séparèrent, chacun devait remplir sa part de mission.

Le soleil commençait à pointer lorsque Félix comprit, depuis sa cachette, que tout avait commencé.

Au loin, vers le repère des monstres, une épaisse fumée noire et la vision d'un magnifique troupeau. C'était l'œuvre d'Edrick pour faire sortir les monstres. Ils adoraient chasser et ce troupeau tout proche allait être l'appât. Soudain une clameur retentit dans la forêt, les monstres venaient de voir eux aussi ! Rapidement ils s'équipèrent et se ruèrent hors du repère. A cet instant Félix rentra en action, rapide comme l'éclair il atteignit la grande porte, personne pour lui barrer le passage. Il se faufila le plus discrètement possible jusqu'à la pièce dans laquelle tous les trésors étaient enfermés. Dans la pénombre c'était difficile, à tâtons il cherchait désespérément l'épée. Heureusement Phyr lui avait glissé de prononcer une formule magique pour l'animer.

- Blingrick dit-il doucement.

Rien ne se passe.... N'oublie pas, lui avait dit Phyr, tu dois être sûr de toi. Prononce sans hésitation.

- Blingrick recommença-t-il fermement.

Soudain, au milieu de ce bric à brac une lueur bleue apparut. C'était l'épée.

- Okror !! Ouf ! te voilà dit Félix en la saisissant.

Sans plus attendre, il attacha l'épée et partit à toute vitesse. Le chemin était envahi par la végétation. A certains endroits, il disparaissait complètement et Félix devait improviser. Plusieurs fois il revint sur ses pas, cependant malgré ses zigzags, c'était la voie la plus courte pour rejoindre Edrick. Le garçon continua d'avancer d'un bon pas et soudain il tomba nez à nez sur l'Intrépide. Ensemble ils filèrent à grandes enjambées sans se retourner. A Phyr de jouer maintenant, c'était lui qui devait assurer...

Alors un bruit étrange retentit, toute la vallée comprit. Les monstres venaient de réaliser qu'ils avaient subi une ruse. Comme par enchantement le troupeau avait disparu. Au même moment un autre son se fit entendre et dans le ciel apparut une ombre extraordinaire. Phyr venait d'entrer en action. Ses grandes ailes déployées, il virevoltait dans le ciel. Des éclats couleur turquoise zébraient l'air tout autour de lui. Comme il était beau !

D'où ils étaient, nos deux acolytes pouvaient observer la scène. Phyr exécuta un premier vol au-dessus du repère des monstres. Puis toujours avec la même grâce, il se mit à cracher du feu. Rapidement les tas de bois prévus s'enflammèrent et un gigantesque cercle de feu emprisonna les monstres.



Ils pouvaient continuer leur route sans peur, la voie était libre jusque chez la Sorcière.

Après deux journées de marche ils virent enfin se dessiner les tours du château et son majestueux donjon.

- Arrêtons-nous souffla Edrick. Il faut nous reposer, la partie suivante va être difficile.

- Voilà un endroit propice, un ruisseau et de l'herbe. Nous y serons bien expliqua Félix.

- Nous pourrons échafauder notre nouveau plan, murmura Phyr.

Ils s'arrêtèrent ainsi pour la nuit, si près de leur but.

Après une longue nuit, le soleil darda enfin ses premiers rayons sur la petite clairière. Le petit groupe se réveilla et commença à mettre au point leur prochain plan. Une fois leur plan mis au point, ils le commencèrent tout de suite. Phyr s'approcha des hauts remparts et les gardes réagirent immédiatement. Ils sortirent leurs arcs et visèrent le si beau dragon. Mais Edrick fit alors apparaître un autre dragon et les gardes, ne sachant plus quel dragon viser, prirent la fuite à toutes jambes. Alors Félix escalada les remparts avec l'aide de Phyr et ouvrit les portes au vieil ermite. Une fois arrivés à l'intérieur du château, ils se rendirent compte qu'il ne semblait beau que de l'extérieur. A l'intérieur, il était seulement fait de vieilles pierres envahies par le lierre. Ils reportèrent donc leur attention sur le haut donjon de pierre qui luisait d'une lueur surnaturelle. Edrick expliqua que la lueur s'appelait du « Roude ». Cette matière était très rare mais avec quelques incantations, elle devenait bien plus facile à dénicher. C'était d'ailleurs la matière dans laquelle était faite la lame d'Okror. Les trois compères se dirigèrent alors d'un pas assuré vers le donjon. Okror pesait de plus en plus lourd dans la main du jeune homme. Soudain, émergeant d'un trou, un serpent apparut. Il voulut mordre Phyr mais celui-ci réagit avec une vitesse impressionnante. Il balança sa queue sur le serpent et l'envoya voltiger dans les airs. Notre trio continua donc son chemin. Arrivé devant l'entrée du donjon de la sorcière, l'Intrépide prit une grande inspiration et dit que c'est ici que tout allait se jouer !

Et voilà un bon conseil « faites attention au mur, au sol et au plafond ! ». Il paraît qu'ils sont truffés de pièges. « Allons-y » cria avec enthousiasme Félix. Ils passèrent donc la porte de leur tombeau ou de leur réussite...

Au fur et à mesure de leur avancée, les couloirs devenaient de plus en plus sombres. Le jeune homme ne trouvait pas le donjon aussi grand de l'extérieur. Était-ce la magie de la sorcière Suzette qui opérait ? Tout à coup, sortant de nulle part, un petit groupe de monstres armés les attaqua. Ils se défendirent et les tuèrent sans problème mais cela les retarda.



Félix, qui croyait avoir entendu une voix durant le combat, s'approcha de l'endroit d'où s'élevait le son et découvrit une serrure et une clé. Il ouvrit doucement la porte et se retrouva face à un homme amaigri, les cheveux en broussaille et avec des vêtements encore plus rapiécés que les siens.

- Qui êtes-vous ? demanda d'une toute petite voix le jeune homme.

- Je suis le Roi et le père de Claré.

- Pourquoi êtes-vous là ? demanda Félix.

- J'ai voulu négocier avec la sorcière pour qu'elle libère les habitants emprisonnés dans son sortilège. Mais arrivés ici, une patrouille de monstres nous a surpris. Ils ont tué la Reine et m'ont emprisonné. Cela aurait été mon 200<sup>ème</sup> jour demain. Merci infiniment. Mais au fait, que faites-vous ici ? »

- Nous voulons vaincre la sorcière pour délivrer tous les habitants du maléfice de la sorcière. Voulez-vous nous accompagner ? demanda Félix.

- Avec plaisir, je pourrai même vous aider pour rentrer dans la salle du milieu, comme on l'appelle. C'est en fait la salle où se cache la sorcière. Mais continuons, l'endroit n'est pas sain.

Ils avancèrent donc à travers le sombre couloir. D'un seul coup, une nuée de lances s'abattit sur le groupe. Heureusement Phyr réagit et envoya voltiger toutes les lances d'un seul coup. Plus ils s'avançaient dans le donjon, plus Félix avait peur. Mais ce n'était pas une peur naturelle. Ils se retrouvèrent soudainement devant la porte qu'ils cherchaient depuis si longtemps. Elle était décorée de scènes montrant tantôt la joie, tantôt la douleur ou même la tristesse. Elle était toute en or pur dont émanait une aura maléfique.

Soudain, les portes s'ouvrirent et un grand nuage de fumée fit son apparition. Des gardes surgirent aussitôt et les attaquèrent. Sortilèges et flèches se percutèrent sur le champ de bataille.

Phyr se mit à lancer des jets de flammes qui firent voltiger les soldats ennemis.

Félix entra alors dans la pièce et des torches s'allumèrent sans que personne ne soit intervenu. Une volute de fumée pâle modela un visage qui lui était familier...

Le jeune homme brandit aussitôt Okror. Par un geste mal contrôlé, l'épée le frôla mais il parvint à l'esquiver.

Le mage fit à ce moment une entrée remarquée en érigeant un grand mur de pierres et provoqua simultanément l'écroulement du donjon. Pressentant une issue fatale pour elle, la sorcière émit un hurlement de terreur.

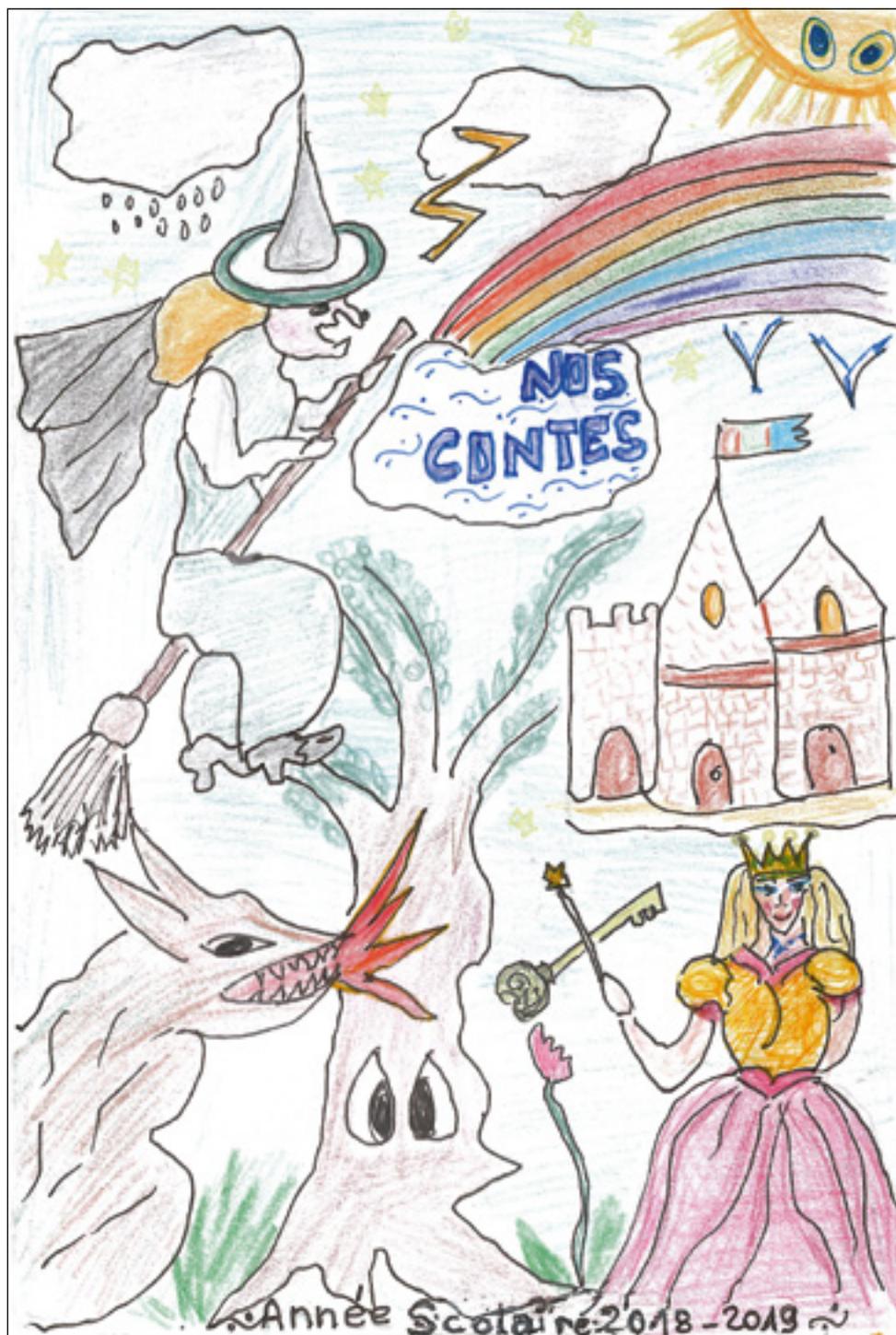
Phyr aperçut ses amis en difficulté et les rattrapa au vol tandis qu'ils amorçaient une chute fatale. Il les hissa sur son dos afin qu'ils rejoignent le royaume au plus vite.



Par la puissance de leurs efforts conjugués, le sortilège de l'Ortibus fut désactivé. Félix retrouva ses parents, son amie et tous ceux que le maléfice avait un jour frappés.

Félix et Claré découvrirent enfin les tendres sentiments qui les habitaient. Ils se marièrent et eurent une belle descendance qui veilla, à son tour, sur le bonheur du royaume.





Année Scolaire 2018-2019

## GROUPE VIOLET

École Sainte Anne, *Lomme* : Classe CM2 de Mme PETIT Magali

École Saint Jean Baptiste de la Salle, *Nancy* : Classe CM2 de Mme HOUARD-DEMANGE Dominique

École Sainte Jeanne d'Arc, *Brignoles* : Classe CM2 de Mme SÉGUIN Sandrine

École Le Prieuré, *Saint-Donat* : Classe CM2 de Mme LADREYT Marie-Josée et Mme CRISTIN Cécile

École Sainte Foy, *Agen* : Classe CM2 de M MONIE Thierry et les 6<sup>ème</sup> R, 6<sup>ème</sup> G, 6<sup>ème</sup> P  
avec Adam J, Lily P-N, Anaëlle T, Andréa B, Martin M, Camille G, Romane G, Emma H, Victor C-F



## CALYPSO ET ESIR SAUVENT LE MONDE

Jadis, au commencement de la magie, vivait Calypso une jeune fille sirène. Elle habitait sur une île spéciale. Voilà ce qui était extraordinaire : le jour, son île était sous l'eau ; elle et tous les habitants se transformaient en sirènes pour les filles et en tritons pour les garçons. La nuit, l'eau disparaissait et laissait place à la terre où chacun reprenait une apparence humaine. Personne ne connaissait l'existence de cette île et de ce peuple. Calypso et son peuple ignorait tout du reste du monde. Elle venait d'avoir 18 ans. Elle était grande, belle, blonde et avait de grands yeux bleus. Elle était très souriante et avait un caractère bien trempé. Elle était curieuse de tout et n'hésitait pas à se mesurer aux garçons de son âge pour montrer qu'elle aussi n'avait peur de rien. D'ailleurs, son plus grand rêve était de partir explorer le monde. Elle savait qu'elle pourrait partir quand le chef de son peuple jugerait qu'elle serait suffisamment âgée et expérimentée.

Un beau matin ensoleillé, alors que l'eau était remontée, elle découvrit au fond de l'océan un étrange coquillage. Calypso s'en saisit et vit qu'il ne scintillait plus. Il était recouvert d'une matière noire, visqueuse et gluante. Ce n'était pas normal. Elle s'inquiéta et alla voir le chef pour l'en avertir. Tous les deux ne voulaient pas effrayer le peuple et souhaitaient l'avis du mage. Sans connaître l'origine du mal, il fallait en parler discrètement pour le moment. Leur peuple ignorait tout du reste du monde mais le mage qui avait déjà beaucoup voyagé connaissait ses dérives mais n'en avait encore jamais parlé à son royaume. Il avait vu des requins de fer, sur et sous l'eau, qui vomissaient des déchets et de multiples cracheurs de nuages gris et noirs. Il avait essayé de raisonner les chefs du monde mais il avait été rejeté sans même avoir réussi à les convaincre. Ils promettaient tous d'éduquer leurs populations mais le monde restait en danger par une pollution croissante et personne ne semblait réagir.

Et le peuple se rendait bien compte qu'on lui cachait quelque chose. Un triton qui rêvait de voyager racontait que sur d'autres terres, il y avait beaucoup de machines polluantes. Le peuple, affolé ne savait que faire.....Alors, le chef convoqua Calypso et lui dit : « Calypso, je te trouve fort raisonnable et expérimentée pour remplir une mission : **EXPLORER LES OCEANS ET ENQUETER SUR LA POLLUTION.** »

Celle-ci était heureuse et surprise, elle accepta et demanda de ne pas partir seule, elle fit donc appel à son ami Esir. Dans la nuit, ils entendirent une voix qui les implorait :

« C'est l'Océan qui vous parle, aidez-moi à enlever ces taches noires, ces détritrus... je vais vous aider en vous donnant le don de contrôler l'eau »



Et c'est alors qu'ils virent un filet d'eau claire, très très claire atterrir sur leurs têtes.

« Vite, vite, ne perdons pas de temps, partons ! »

Ils arrivèrent au palais du roi Hadès. Celui-ci était très en colère :

« Les hommes salissent mon royaume ! Qu'est-ce qu'il leur prend ? Pourquoi font-ils ça ? C'est un véritable drame, ils jettent leurs chewing-gums, et j'ai du mal à marcher car ils me collent aux pieds !! Et les journaux, il y en a partout ! Ils jettent même leurs DVD ! Ils jettent même de la peinture !! A cause de tout ça, une gluante mousse verte et rouge recouvre les murs de mon palais et le lit de mon fidèle compagnon n'est plus qu'un tas de canettes vides !! Assez, les hommes ne se gênent pas pour se débarrasser de leurs vieux objets et les jeter dans la nature ! La preuve, chaque jour, je reçois des morceaux de bouteilles vides, des jouets électriques cassés... C'est horrible, faites quelque chose, je vous en supplie Calypso et Esir, je ne réponds plus de rien, je crois bien que je vais les tuer !!! »

- Oh, pourquoi es-tu si dur, tous les hommes ne polluent pas, répondit Calypso, nous avons découvert qu'à certains endroits, avec l'énergie solaire, les hommes polluaient moins, ils ont réussi à transformer les rayons du soleil en électricité, nous allons continuer notre travail et les aider à trouver des solutions, elles gagneront et alors adieu LA POLLUTION !

- Bon, je ne vais pas les tuer... En tout cas pas maintenant... Allez voir les hommes et dites-leur que JE VEUX qu'ils arrêtent de polluer, ils doivent recycler leurs déchets, SINON...

Esir et Calypso étaient désespérés devant la colère et les menaces d'Hadès. Ils allèrent sur le continent à la rencontre des humains.

Déguisés en humains, ils errèrent dans les villes et les villages, rencontrèrent des hommes et des femmes avec des modes de vie très différents. Certains tenaient de beaux discours, d'autres essayaient de faire quelques gestes pour protéger la nature et quelques-uns s'en moquaient ou n'étaient pas informés. Les deux amis avaient de temps en temps une oreille attentive à leur demande mais très peu d'actions en résultaient au final.

Hadès suivait la mission de Calypso et d'Esir par l'intermédiaire de ses espions. Furieux de voir aucune avancée, il décida de laisser libre cours à sa colère.

Ses cris furent si forts qu'une onde de choc se produisit dans l'océan. Une immense vague, remplie de tous les déchets présents dans les milieux marins, s'abattit sur tous les continents provoquant un immense désarroi dans les populations.

Le sol des continents était jonché de tous les détritiques que les humains avaient jetés dans l'océan. Dans la panique, les humains commencèrent à remettre tous les déchets de là où ils venaient. Soudain, un énorme trou se forma au milieu de l'océan. Les humains effrayés, reculèrent. Hadès, furieux, sortit de l'eau et hurla :



- Ramassez immédiatement tous vos détritrus, c'est tout ce que vous jetez dans l'eau, ignobles humains. Nettoyez mon océan, sinon je jeterai un sort à la Terre. Le vent se mit à souffler très fort et une pluie diluvienne s'abattit sur tous les continents...

Calypso hurla en se réveillant et sortit de ce terrible cauchemar. Chamboulée, elle alla voir le grand mage pour lui expliquer son rêve :

- Que m'arrive t-il grand mage ?

- Calypso, tu as de très grands pouvoirs : celui de contrôler l'eau, celui de rêver l'avenir et celui de recycler les objets en les touchant. Ta mission sera de faire comprendre aux Hommes, la nécessité de recycler les déchets et de les aider dans cette tâche. Personne ne doit découvrir tes pouvoirs sinon tu les perdras, lui répondit le mage.

Calypso se rendit chez son ami Esir, lui expliqua son rêve puis sa mission et lui demanda de l'accompagner. Après avoir fait leurs baluchons, ils dirent au revoir à leur peuple et partirent découvrir le monde.



# Nos Contes



2018

2019

## LA GRANDE ET PERILLEUSE AVENTURE DE CHAMALLOW ET PAILLETTE

Il était une fois un petit dragon nommé Chamallow et une petite licorne nommée Paillette qui vivaient dans deux contrées différentes. Cependant, ils adoraient jouer ensemble depuis qu'ils étaient nés malgré l'interdiction de leurs parents. Leurs familles se détestaient depuis des générations...

Le père de Chamallow était le gardien de la baguette magique du pays des dragons-licornes ; la mère de Paillette était la reine du pays des licornes. Celle-ci voulait absolument cette baguette afin que les licornes et les dragons puissent s'unir contre les humains maléfiques.

Mais un jour... la baguette magique fut dérobée.

Dans un premier temps, les dragons-licornes crurent que l'auteur de cet acte malveillant était la reine du pays des licornes. Rapidement, ils comprirent qu'ils faisaient fausse route. À sa grande surprise, le gardien de la baguette magique découvrit que c'était un humain maléfique qui l'avait subtilisée.

Cet humain maléfique avait également jeté un sort sur les deux familles avec cette baguette. Il avait émis le souhait de briser l'amitié, pourtant secrète, entre Chamallow et Paillette.

L'inquiétude emplit les deux contrées.

Comme ils n'étaient plus amis, ils n'avaient plus le courage de se voir, de se parler. Néanmoins, un jour, Chamallow voulut parler à Paillette. Il avait un peu peur de sa réaction mais il osa et se lança.

- Salut Paillette, je suis triste de ne plus être ton ami. Je ne sais pas pourquoi je ne peux plus jouer avec toi, ni te parler. Maintenant, je commence à aller mieux mais...

- Je ressentais cela aussi ! dit Paillette.

- J'ai une idée. Il faudrait briser ce sortilège sinon notre amitié finira par s'écrouler. Ils partirent donc à la recherche de la fameuse baguette.

Après quelques semaines de recherches, ils arrivèrent dans un magasin de baguettes magiques : « Le Magica ». Quand ils entrèrent, il y avait un tas de baguettes pour toutes les personnes. Ils cherchèrent et finirent par trouver au fond d'une étagère celle qui ressemblait à la leur. Ils allèrent demander au vieillard qui tenait ce magasin :

- Qui vous a donné cette baguette ? Dites-nous votre histoire !

- La baguette était toute blanche quand un humain me l'a donnée. Il l'a déposée et a disparu.

- Carrément disparu ? demanda Paillette.



- Oui ! répondit le vieillard. Il précisa que la baguette perdait ses pouvoirs dès qu'elle était séparée de son propriétaire.

- Quels pouvoirs perd-elle exactement ? demandèrent Chamallow et Paillette.

- Tout simplement, elle devient blanche et n'agit plus. Quelqu'un lui a jeté un sortilège.

- Comment fait-on pour enlever ces sortilèges ? dirent en chœur Paillette et Chamallow.

- Je ne sais pas, répondit le vieillard. J'ai un ami réparateur de baguettes qui pourrait vous aider. Comme cette baguette est toute blanche et en très mauvais état, je vous la donne. Attention, je vous la confie mais à la seule condition ; vous devez la réparer.

- D'accord, mais où se trouve ce réparateur ?

- Il se trouve dans l'ouest du pays. Il s'appelle « le guettebateuraparé ». Attention toutefois à qui vous croiserez sur votre chemin ! A bientôt, j'espère les enfants. Sur ces mots, Chamallow et Paillette sortirent du magasin.

- C'est par où l'ouest ? dit Chamallow.

- Regarde, c'est par là, lui répondit Paillette en montrant le chemin avec son sabot.

Ils marchèrent longtemps, longtemps. Tout à coup, ils sentirent un souffle chaud, très chaud même, là tout près d'eux.

- Oh ! Un dragon, il semble affamé, vite sauvons-nous !

Mais le dragon leur barra le chemin et leur dit : « Vous ne passerez que si vous répondez à mon énigme »

- Vas-y, nous t'écoutons, mais dépêche-toi, il fait trop chaud près de toi !

- J'ai du rouge et du jaune autour de moi, je suis grand et fort et..... je crache, qui suis-je ?

- Faciiiiile comme tout, c'est Toi, le dragon, hahaha !

Et ils s'enfuirent sans attendre en riant aux éclats. Ils continuèrent leur route et rencontrèrent une vieille dame avec laquelle ils parlèrent un bon moment.

- Connaissez-vous le « GUETTEBATEURAPARE » ?

- Oui, bien sûr, c'est par là, vous êtes dans la bonne direction, bonne chance !

La route était longue, ils avaient l'impression qu'ils marchaient depuis une éternité, et voilà qu'ils arrivèrent à l'intersection de trois chemins....

- Zuuuutt, lequel prendre ?

- Par-là !

- Non, par-là !

- Pourquoi, par-là plutôt que par ici ?

- Ben, je n'sais pas, moi ?

- Comment ça, tu n'sais pas ?



- Ben si...

- Ben non...

- Oh, arrêtez de vous chamailler ! dit une voix très aiguë.

- Qui parle ?

- C'est moi, le Lutin Malin je suis le plus beau et le plus gentil du monde, suivez-moi, je vais vous mettre dans la bonne direction avec ma boussole !

- Bon, assez perdu de temps suivons-le ! (Mais comment a-t-il fait pour avoir ma boussole ? pensait Chamallow, bizarre, bizarre.... )

- Faites attention où vous posez vos sabots, ce pont est complètement délabré, vite, avancez avant que cet aigle là-haut ne vous emporte dans les cieux !

Chamallow et Paillette étaient épuisés par tous ces événements et ces émotions, ils prirent congé du lutin qui leur laissa la boussole pour les aider à s'orienter.

- Chouette, ma boussole, merci pour tout Lutin Malin, au revoir !

Tant bien que mal, ils arrivèrent près d'un tunnel et entendirent des bruits de voix. La curiosité l'emportant, ils s'approchèrent.....

Ils virent alors des humains maléfiques qui comptaient des cornes de licornes (volées sans doute). Paillette était très en colère, cela lui redonna du courage pour faire réparer la baguette et ainsi pouvoir arrêter ces humains et tout ce massacre.

- Voilà, nous sommes enfin arrivés ! !

- S'il vous plaît, vite Monsieur GUETTEBATEURAPARE, nous avons besoin de vous !

- Pas de panique, je vais chercher mon « SONICAPATEUR » et je vous répare votre baguette, vous allez sauver votre royaume.

Chamallow et paillette se regardèrent très complices et dirent en chœur :

- COMMENT ça marche, ce truc, COMMENT ? Pouvons-nous vous regarder ?

- Pas de souci mais tenez-vous à l'écart, ceci peut être ensorcelant !

C'était un spécialiste, en deux temps trois mouvements, il répara la baguette.

Chamallow et Paillette avaient eu le plaisir d'entendre des paroles enchantées.

Ces paroles transmises au « SONICAPATEUR » avaient fait leur effet !

A nouveau, la baguette brilla de mille feux !!! Des couleurs argentées étincelaient dans la pièce. La baguette était enfin en service mais les maléfices étaient eux aussi en actions. Le duo, à nouveau, sentait l'orage les envahir ; ils pestaient l'un contre l'autre au sujet de la marche à suivre. Ils n'étaient pas d'accord, le ton montait, la suite risquait d'être compliquée...

Monsieur GUETTEBATEURAPARE intervint. Il réinitialisa la baguette et enleva de ses programmes les sorts enregistrés. Nos deux jeunes tombèrent à la renverse et rebondirent jusqu'au plafond. Le choc leur remit les idées en place ! Ils étaient alors réconciliés et amis.



Tous les deux étaient d'accord pour ne plus jamais être séparés, ils décidèrent de rentrer au royaume des licornes afin d'aider la reine à mettre à bien son projet. Les deux contrées seront ainsi unies à vie contre les humains. Ils vivraient en harmonie et ne perdraient pas l'idée que peut être un jour, grâce à leur baguette, ils pourraient aussi éduquer ces humains et vivre tous heureux, dans la bienveillance et la paix.

Quant au dragon, il fut rassasié après avoir mangé les humains voleurs de cornes. Le lutin malin, lui, trouva une astuce pour les recoller sur le front des licornes. Il devint alors le médecin officiel des dragons et des licornes !





ANNÉE SCOLAIRE  
2018-2019

## STOP ! FORÊT EN DANGER !

Il était une fois un frère et une sœur qui habitaient dans un monde très sucré. Ils vivaient dans une petite maisonnette en pâte à sucre.

Sucre d'Orge et sa sœur, Marshmallow, se rendaient régulièrement dans la forêt des Tagadatiens pour rejoindre leur ami Périmé. Ce dernier était peu apprécié dans ce monde rempli de bonbons.

Un jour, Périmé essaya de rentrer dans la ville « Carambar City » mais ce n'était pas facile car Tête Brûlée, le chef de la ville, détestait vraiment Périmé car tout ce qu'il touchait, il le faisait périmer. Après avoir circulé un peu dans la ville, il fut chassé et il dut rentrer chez lui dans la forêt de Tagadatiens.

Tête Brûlée, furieux de constater les dégâts faits par Périmé dans sa ville, voulut le punir et il dévasta la forêt des Tagadatiens. Il rentra très fier de lui dans son château en cookies car il avait réussi à faire disparaître Périmé.

Sucre d'Orge et sa sœur, en apprenant la nouvelle, se rendirent dans la forêt et constatèrent les dégâts et la disparition de leur meilleur ami.

Ils partirent sur le champ à sa recherche.

En chemin, ils rencontrèrent les gardiens de la forêt des Tagadatiens, Tic et Tac, qui sont très dépités. Sucre d'orge et Marshmallow leur demandèrent de les aider à retrouver Périmé, en échange, ils s'engagèrent à replanter la forêt des Tagadatiens. L'équipée partit alors à Carambar City. En arrivant devant le château en cookies de Tête Brûlée, un dragon les accueillit en crachant du caramel brûlant.

- Qu'avez-vous fait de Périmé ? dirent-ils d'une voix contrariée.

- Je l'ai envoyé dans un château en réglisse entouré de jus de fruit brûlant, que mon fidèle ami le dragon Jelly Belly garde. Vous devrez le combattre, si vous voulez rentrer dans le château et délivrer Périmé ! ha ! ha ! ha ! ricana Tête Brûlée.

La petite troupe était déterminée à remplir le défi. Malheureusement, elle ne savait pas où se situait la forteresse de réglisse... Alors qu'ils cherchaient à s'organiser, le gardien Cookie proposa un deal. En effet, il en avait assez de son travail de gardien de château et il y avait bien longtemps qu'il n'avait pas vu Jelly Belly. Son frère lui manquait terriblement... Il proposa de les amener au château en réglisse en échange des champignons dorés qui poussent dans la forêt des Tagadatiens. Grâce à ces trésors, ils pourraient enfin vivre rassemblés, libres et heureux.



Très honnêtement, nos amis savaient que la forêt des Tagadatiens, pour le moment, était morte, brûlée, qu'ils avaient la tâche de la replanter et qu'ils auraient certainement besoin de beaucoup de temps avant de pouvoir, à nouveau, avoir de ces champignons dorés... mais par prudence, sans connaître Cookie, ils préférèrent ne rien lui dire pour le moment. Ils acceptaient donc l'échange : la localisation du château en réglisse contre des champignons dorés.

Ils avaient à traverser un océan de malabars collants, des volcans en éruption de frezzy-pétille, des champs de guimauve mouvante ; ils avaient à affronter des soucoupes volantes lanceuses de poudre aveuglante, et enfin du jus de fruit brûlant avant d'arriver au château en réglisse. Cookie leur proposa de le chevaucher et de s'équiper de masques roudoudous. Ils étaient ainsi parés à affronter les multiples dangers. La route à suivre fut mouvementée, mais Cookie remplit sa mission. Sans souci, les obstacles furent surmontés un à un. L'équipée pouvait faire confiance à Cookie. C'était un dragon au grand cœur, prêt à se mettre en danger, lui aussi, pour retrouver son unique frère.

Arrivés sur place, la fratrie de dragons ne se lassait pas de s'embrasser. Ils s'enlaçaient, sautillaient dans tous les sens. La terre en tremblait ! Périné, interpellé par tant de vacarme, suivit la scène avec surprise de derrière ses barreaux. Sucre d'orge profita de ce moment d'effervescence pour avouer que Tête Brûlée avait anéanti la forêt des Tagadatiens et qu'il avait fait, par la même occasion, disparaître les champignons dorés. Evidemment, ils paieraient leur dette aussi vite que possible. Mais, avant, il fallait rentrer et replanter. Ils invitaient Cookie et Jelly Belly à poursuivre leur aventure avec eux et à les accompagner. Ensemble, ils seraient plus forts. Tic et Tac leur proposèrent aussi d'être les rois de cette forêt enchantée. En un regard, les deux frères acceptèrent. Cookie cracha son caramel brûlant sur la herse qui fondit instantanément. Périné était libéré !

- Viens vite, rentrons chez nous ! » dit Sucre d'Orge à Marshmallow.

- Prenons des Tagadas pour pouvoir replanter la forêt, on a promis et nous devons tenir notre promesse !

- Au revoir Cookie, dirent-ils en chœur.

Ils repartirent aussitôt, bravant tous les dangers. Le chemin du retour fut plus rapide grâce à Jelly Belly. Ils arrivèrent dans la forêt des Tagadatiens et découvrirent quelqu'un qui semblait méditer devant l'ancien Tagadatiens Sacré.

Intrigués, ils s'approchèrent :

- Qui es-tu, comment t'appelles-tu, que fais-tu là ?

- Hou, pas si vite, que de questions !! Je m'appelle Haribo, je suis Enchanteur et je suis là pour vous aider !

Ils se rendirent dans une grotte un peu plus loin, chez un vieux monsieur, un vieux vendeur de graines.



- Bonjour, avez-vous des graines de champignons dorés, s'iiiiiiil vous plaît, c'est urgent et tellement important !

- J'ai uuune graine, une seule, la dernière, je vous la donne si vous trouvez l'énigme suivante :

Je suis à la fois une planète et un bonbon, je suis... ?

- Euhhhh, j'ai trouvé ! MARS !!!

- BRAVO, oui, je suis Monsieur MARS, vous avez gagné, voici la graine et en prime, ma baguette magique, allez, partez vite réparer la forêt, au revoir !

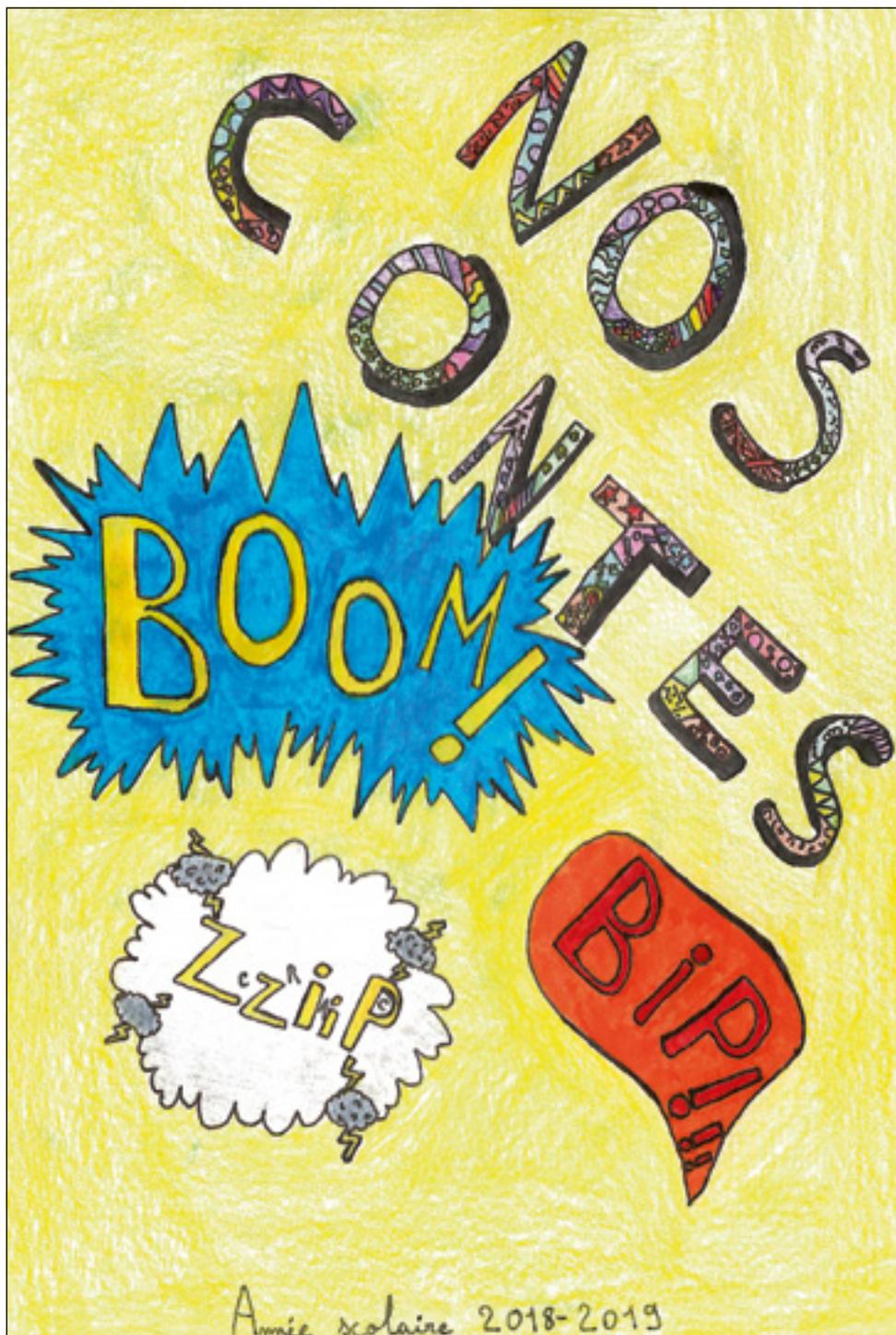
- Merciiiiiiii, au revoir !

Et voilà, tout est bien qui finit bien, un coup de baguette magique, une graine d'or, en un instant, l'espace se remplit de milliers d'arbres et de milliers de champignons dorés !

Et ils entendirent alors une voix qui leur criait :

« Bravo, on vous M&M'S !!! » (traduire : on vous aime...)





Année scolaire 2018-2019

## L'AMOUR ET LES DECHETS

Il était une fois une petite maison. Dans cette petite maison, vivaient un p'tit vieux et une p'tite vieille.

Le p'tit vieux et la p'tite vieille n'arrêtaient pas de se disputer.

La p'tite vieille était très respectueuse de l'environnement, elle triait tous ses déchets et croyait au recyclage pour sauver la planète.

Tandis que son p'tit vieux jetait tous ses déchets n'importe où...

De là venaient tous leurs problèmes : il y avait des jours où ils s'aimaient, mais il y avait des jours où ils se disputaient !.....

Le p'tit vieux dit à la p'tite vieille : « Je fais ce que je veux, le recyclage ne sert à rien, on passe pour de gros idiots !!! Va te construire une maison écolo, alors !

- Et bien, je vais aller me construire une maison dans le parc. »

Et la p'tite vieille partit commencer sa construction, mais elle était bien malheureuse sans son p'tit vieux, si malheureuse qu'elle ne pouvait même pas pleurer...

Alors, elle dit : Je voudrais que le ciel pleure à ma place.....

Soudain le ciel pleura ; il pleura des déchets !

La p'tite vieille appela sa sœur Albertine, la maniaque des microbes. Celle-ci arriva en un éclair avec sa licorne Arc-en-ciel. Elles se mirent tout de suite en route pour nettoyer la planète mais elles rencontrèrent le p'tit vieux transformé en sachet de fraises Tagada usagé. Elles comprirent alors l'ampleur de la tâche.

Tempête, la sœur d'Arc en ciel, vilaine et ténébreuse avait sûrement participé à ce désastre... Elle était devenue maléfique suite aux traumatismes reçus dans sa jeune enfance. Elle avait eu un accident, était tombée sur une épluchure de banane que Bernard, le p'tit vieux, avait laissée à terre. Sa corne s'était brisée.

Elle avait alors perdu sa beauté et avait été moquée, rejetée de tous. Depuis ce jour, elle pleurait beaucoup et elle rêvait de se venger. Elle était allée voir Kinder, le nuage le plus sombre. Il avait proposé des mauvaises surprises : répandre sur le monde des pluies de déchets

ainsi que jeter un drôle de sort à Bernard !

La p'tite vieille partit dormir chez elle. Le lendemain matin, elle se réveilla entourée de déchets. Elle se leva et comprit que les choses empiraient. Elle se mit tout de suite à tout nettoyer.

En rangeant les derniers déchets, elle revit son mari en sachet de bonbon usagé. Elle hésita à le jeter également. Elle y pensa quelques instants, puis finalement, elle le jeta car elle pensait au jour où il avait brisé la corne de Tempête. Elle le revoyait aussi en train de jeter les déchets sans les trier etc...



Elle sortit les poubelles et les laissa sur le trottoir. En refermant la porte de la maison, elle regretta d'avoir jeté son mari. Elle sortit aussitôt pour reprendre les poubelles mais elle vit le monsieur des déchets en train de les collecter.

- Attendez ! Attendez ! cria-t-elle. Je veux récupérer mes poubelles !

- Et pour quelle raison ? dit le monsieur.

- Parce que... euh... Je veux mes poubelles, c'est tout.

- Ah non, ce sont mes poubelles maintenant. Vous les avez jetées. Tant pis ! Si vous les voulez, je les apporte au « Palacepoubellasse ». Au revoir !

Ça doit sentir mauvais dans ce palace ! pensa la p'tite vieille. Elle se mit en route de suite.

Une fois arrivée devant le palace, elle rencontra des montagnes de poubelles. Elle chercha un peu mais impossible de trouver son p'tit vieux parmi tous ces déchets. Elle était désolée. En marchant parmi tous ces monticules de détritrus, elle trébucha sur un objet et vit qu'il s'agissait d'un tube de colle forte et rare. Elle dit à voix haute : « Je vais pouvoir recoller la corne de Tempête. Peut-être qu'elle pourra m'aider ? »

La p'tite vieille se rappela que le camion à poubelles avait ramassé la corne croyant que c'était un vieux jouet cassé. Elle chercha la corne et la retrouva dans les détritrus. Elle appela Tempête pour lui proposer de lui coller sa corne. En échange, Tempête devait lui rendre son mari.

La licorne acquiesça. Alors, Bernard redevint un homme et pardonna à sa femme de l'avoir jeté. Ils décidèrent de ne plus se disputer et Bernard commença à trier les déchets sérieusement.

Heureux, le nuage Kinder fit tomber de nombreux chocolats et disparut dans le ciel.



# Les CONTES

Année scolaire 2018-2019



## **LA BELLE DIANE, PEEWEE ET LE TIGRE DE BENGALIA**

Il était une fois, une très belle jeune femme. Elle avait de longs cheveux ondulés couleur d'or, les yeux clairs comme le ciel. Elle s'habillait de robes constituées de feuilles et de lianes qu'elle agrémentait d'orchidées sauvages. Elle vivait dans une modeste cabane faite de bambou au cœur de la jungle. Elle avait le don de parler aux oiseaux mais, souvent, elle se sentait seule.

C'était le matin et comme chaque matin, elle alla à sa fenêtre parler aux oiseaux.

- Quelles nouvelles aujourd'hui ?

- Piipipipipipipi... (ce qui veut dire : Tout va bien, belle Diane, cependant, nous avons eu peur ce matin, un tigre qui passait par là...).

- Étonnant, ce n'est pas le trajet des tigres, je vais aller inspecter les lieux en allant cueillir quelques orchidées.

- Pioupioupioupiou (traduction : Faites attention à vous !), gazouillèrent les oiseaux tous en chœur.

- Oui, oui, oui, à tout à l'heure !

Elle était contente, enfin, il se passait quelque chose ! (car voyez-vous, elle s'ennuyait un peu seule dans cette jungle).

Diane ramassa des mangues et des orchidées tout en écoutant les bruits autour d'elle, mais pas de tigre à l'horizon...

« Mes chers petits oiseaux ont certainement rêvé, je ne vois rien et je n'entends rien. Il est grand temps de rentrer. »

C'est alors qu'un bruit sourd se fit entendre, bruit accompagné d'énormes gouttes d'eau.

« Mais, que se passe-t-il donc ? Je vais m'abriter sous cet arbre et appeler mes oiseaux. »

Aucune réponse, ils avaient peur, eux aussi, et s'étaient blottis dans leurs nids.

Diane finit par s'endormir, épuisée...

C'était le matin, Diane se réveilla, elle ne savait plus où elle était, elle voulait appeler les oiseaux, mais aucun son ne sortait de sa gorge (Il faut dire qu'elle n'avait pas emporté sa potion qui lui permettait de parler aux oiseaux).

- Que m'arrive-t-il ? Que vais-je devenir ? A qui demander de l'aide ? Bon, d'abord, je vais refaire ma robe pour être présentable et je vais manger mes mangues !

Et la voilà partie à la recherche de feuilles et de lianes. Au détour d'un chemin, elle se trouva nez à nez avec... le tigre, oui le tigre, c'était bien celui décrit par les oiseaux...



Diane resta immobile. Face à elle, le tigre la regardait fixement. Elle n'arrivait pas à savoir quelles étaient ses intentions. L'attaquer ? L'approcher ?

Diane n'osait pas bouger. Elle ne faisait aucun geste. Des gouttes de sueur commençaient à perler sur son front. Elle avait chaud. Des fourmillements se faisaient ressentir dans ses mollets. L'inquiétude était de plus en plus présente.

Soudain, le tigre commença à s'agiter. Il rugit de plus en plus. Diane était totalement apeurée. Elle ne comprenait pas ce que le tigre essayait de lui faire comprendre. Une agitation emplit toute la jungle. Les oiseaux s'envolèrent tous dans la même direction. Ses amis tournoyaient autour d'elle. Les animaux fuyaient aussi. Le tigre rugit de plus en plus et s'agita. Diane regretta de ne pas avoir sa potion magique pour comprendre ce qu'il disait. Voulait-il l'attaquer ? La dévorer ?

Exaspéré par le manque de réactivité de Diane, le tigre l'attrapa à l'aide de ses crocs et la hissa sur son dos. Cette dernière s'agrippa fermement. Tous deux partirent à vive allure vers la rivière.

Diane aperçut la menace : la jungle brûlait. Les flammes étaient de plus en plus menaçantes. Diane fut soulagée de l'aide du tigre. Un oiseau courageux alla chercher sa potion et la donna à Diane. Elle l'avalait vite.

Soudain des picotements lui parcoururent le dos, étrange ! Elle comprit tout ce que lui disait le tigre :

- Ah enfin ! Dépêche-toi d'agir ! La jungle va être détruite ! Va voir le grand Sage Singe, il pourra certainement nous aider...

- Où se trouve le Grand Sage Singe ? demanda-t-elle aux oiseaux.

- Suis la rivière et va jusqu'à la cascade, tu apercevras un grand arbre. Assieds-toi au pied de celui-ci et attends.

Elle remonta sur le dos du tigre qui s'élança à perdre haleine. Quelques minutes plus tard, ils arrivèrent au pied de l'arbre. Elle descendit du tigre et fit tout ce que les oiseaux lui avaient dit.

Tout à coup, un grand bruit retentit. La cascade s'ouvrit et laissa apparaître la grotte dans laquelle elle s'introduisit immédiatement. Le tigre et les oiseaux la suivirent. Le Grand Sage Singe apparut :

- Que veux-tu Diane ?

- Tu me connais ?

- Oui bien sûr, je connais tous ceux qui vivent dans la jungle puisque je suis le Grand Sage Singe !

- Ah ! Alors, tu sais que la jungle brûle et que nous allons tous mourir !

- Bien sûr, je t'attendais, Diane, tu es la seule à pouvoir sauver la jungle des flammes.

- Que dois-je faire Grand Sage Singe ?



- Prends un pétale d'orchidée, une plume du plus petit oiseau de la jungle, un poil du tigre et un de tes cheveux couleur d'or. Mets le tout dans ta fiole à potion et donne-la au plus courageux de tes oiseaux, qu'il la porte le plus haut possible dans le ciel. Une pluie salutaire éteindra le feu.

Diane réunit tous les ingrédients le plus vite possible, les mit dans sa fiole et appela le plus courageux de ses fidèles compagnons les oiseaux. Celui-ci ne répondit pas à son appel... Elle le chercha partout, envoya les oiseaux à sa recherche. Enfin, il fut retrouvé endormi au pied du grand arbre.

Diane lui demanda d'accomplir la mission : emmener le plus haut possible sa fiole dans le ciel....

L'oiseau Peewee s'envola aussitôt. Lorsqu'il atteignit la hauteur de 20 mètres, un aigle nommé Hercule arriva à toute vitesse et fit tomber la fiole de cristal. Le tigre de Bengalia rattrapa la fiole avant qu'elle ne touche le sol et il la mit sur une branche souple. Il courba la branche et envoya la fiole dans les airs jusqu'à ce qu'elle arrive à portée de Peewee. Celui-ci la rattrapa et s'envola très haut dans le ciel.

Deux oiseaux nommés Flimos et Flimus bousculèrent le jeune oiseau courageux en faisant exprès car ils étaient jaloux que Peewee soit l'heureux élu ; la fiole se brisa.

La belle Diane et le tigre partirent pour voir le Grand Sage Singe afin qu'il leur donne une nouvelle potion mais cette magie ne pouvait pas être utilisée une deuxième fois. Ils devaient donc inventer un nouveau moyen de briser ce sortilège. Ils se mirent tous à réfléchir rapidement car le feu se rapprochait de plus en plus.

Diane, le tigre et Peewee cherchèrent des renseignements dans la bibliothèque Junglezoorium et trouvèrent une solution.

Ils renvoyèrent le jeune oiseau courageux et cette fois-ci, ils étaient sûrs qu'ils allaient réussir. Une fois arrivé le plus haut possible, la fiole explosa comme un feu d'artifice et cela éteignit aussitôt le grand incendie.

Ils étaient tous heureux et ils se dépêchèrent de fêter cela. Tous partirent à la recherche de fruits exotiques comme les pastéquitas, des baies-liconias... Ils rapportèrent les fruits à la belle table dressée pour l'occasion. Le tigre prépara un milk-shake noixia-coca et papayoga pendant que Peewee, Hercule et le Grand Singe Sage disputaient un match de football-jungle.

Diane quant à elle, se fit de nouvelles amies et elles reprirent la fabrication des vêtements d'orchidées sauvages.

Ainsi le monde de Diane reprit son cours et chacun put vivre dans la paix et en harmonie...





**Nos contes  
2018-2019**



# TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE.....	3
<b>GROUPE BEIGE</b> .....	4
ELFE PARADIA.....	5
L'ÎLE MYSTÉRIEUSE.....	10
LES AVENTURES DE JOSEPHINE LA MAGICIENNE.....	17
OLIVIER ET LA BOULE DE PANDORE.....	21
EXTRAORDINAIRE DECOUVERTE SUR MARS !.....	26
<b>GROUPE BLANC</b> .....	30
D'OU VIENNENT CAUCHEMARS ET SORTILEGES ?.....	31
UNE VIE SECRETE.....	37
MISSION IMPOSSINGE.....	41
LES DÉMONS DE MOATITI.....	45
LES DEUX MONDES REUNIFIES.....	49
<b>GROUPE BLEU</b> .....	54
FOOT ET SORCELLERIE.....	55
LA FAMILLE ET LES SEPT TEMPLES.....	61
LE MYSTÉRIEUX TATOUAGE.....	68
BAIE BLUE.....	72
LA RECETTE DE L'AMITIE ÉTERNELLE.....	76
<b>GROUPE JAUNE</b> .....	82
A LA QUÊTE DU ROI DES POISSONS.....	83
UNE DISPUTE QUI VA TROP LOIN.....	88
LA FAMILLE RETROUVÉE.....	92
L'ÉTRANGE MANOIR.....	97
TEL EST PRIS QUI CROYAIT PRENDRE !.....	102
<b>GROUPE ORANGE</b> .....	106
JEANNE, LA SAUVAGEONNE.....	107
LEÏLA, LA PETITE FILLE ABANDONNÉE.....	112
TROP DE MAGIE.....	116
LA MERVEILLEUSE HISTOIRE DE MARIE SOUS-MARINE.....	121
LE MESSAGE DU VENDREDI 13.....	125
<b>GROUPE VERT</b> .....	129
L'ARBRE DE VIE.....	130
LA FAMILLE AUX POUVOIRS MAGIQUES.....	136
ESMERELLA 2.0.....	141
UN PIQUE-NIQUE PEU ORDINAIRE.....	147
UN SAUVEUR À LA RUE.....	151
<b>GROUPE VIOLET</b> .....	160
CALYPSO ET ESIR SAUVENT LE MONDE.....	161
LA GRANDE ET PERILLEUSE AVENTURE DE CHAMALLOW ET PAILLETTE.....	165
STOP ! FORÊT EN DANGER !.....	170
L'AMOUR ET LES DÉCHETS.....	174
LA BELLE DIANE, PEEWEE ET LE TIGRE DE BENGALIA.....	177
LISTE RECAPITULATIVE DES ÉCOLES ET COLLÈGES.....	184



*Petit ZOOM sur notre 34<sup>ème</sup> classe : un cycle 3 spécial, moyenne d'âge + de 80 ans !  
Maison de retraite à Agen : « Ma Maison » tenue par les Petites Sœurs des Pauvres.  
Merci à nos aînées pour leur participation, leur gentillesse et leur travail.*



*Petit ZOOM sur notre 35<sup>ème</sup> classe : équipe paroissiale d'Agen  
Merci à nos prêtres pour leur participation, leur confiance et leur travail.*

Merci à Mme **Méric Colette**, 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 aux personnes âgées de la maison de retraite « Ma Maison » Agen,  
à l'équipe paroissiale composée de prêtres,  
qui ont participé à cette aventure en publiant comme une classe.



Merci aux membres du Jury - Relationnel - Mise en page - Relais :  
à Mme **Godin Sylvie** (DDEC47) —————>  
et à Mme **Duquerroux Nathalie** (Chargée de Mission Pédagogique).



← Merci à M. **Monié Thierry** (École Sainte Foy Agen) qui a assuré  
le suivi et la récupération des récits en ligne sur les blogs de couleur.



Merci aux enseignants et éducateurs, qui m'ont fait confiance  
et ont mis en œuvre ce projet.

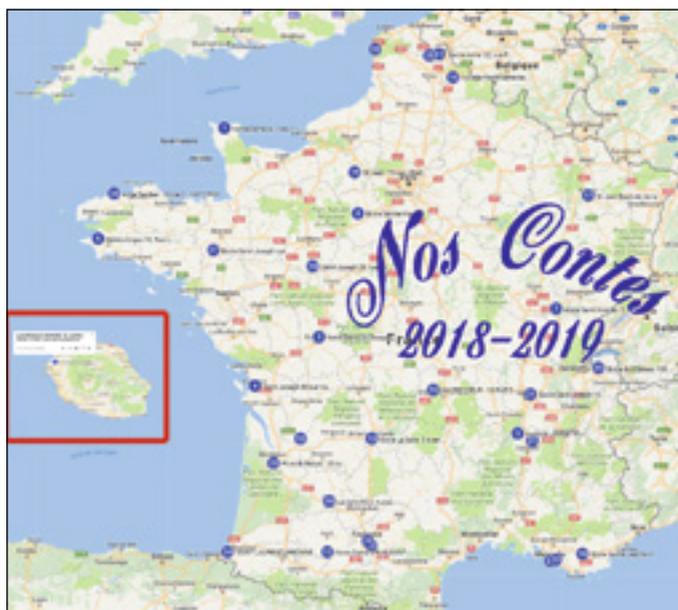
Merci aux élèves pour le travail réalisé.



**Jean-Philippe Barthe**

CRTUIC47

<http://ddec47.free.fr/tice.html>



# LISTE RECAPITULATIVE DES ECOLES ET COLLEGES

École Saint Joseph, *Gaignen* : Classe CM1 de Mme GEFFLOT Muriel

École Saint Jean, *Evreux* : Classe CM de M GUERANDEL Matthieu

École Saint Laurent Arbonne, *Arbonne* : Classe CM de Mme JANOT Myriam

École du Sacré-Cœur, *Chapdes-Beaufort* : Classe CM de Mme MOSNIER Marie

École Saint Dominique Savio, *Labège* : Classe CM de Mme REALINI Véronique

École Notre Dame, *Masseube* : Classe de Mme CM de Mme DARNAL Claude

École Saint Joseph, *Rochefort* : Classe CM1 de Mmes DUNOYER Bénédicte et LALOUETTE Christine

École Saint Joseph, *Roiffieux* : Classe CM de M ROCHE Thierry

École Sainte-Marie, *Courville-sur-Eure* : Classe CM de Mme PATAUT Anaëlle

École Notre Dame, *Marseille* : Classe CM1 de Mme ARAGON Sophie et Mme RENART Blandine

École Saint Thomas d'Aquin, *Toulouse* : Classe CE CM de Mmes LEVY Marie-Luce et JERBI Céline

École Saints-Anges, *Douarnenez* : Classe CE CM de Mme TOUNZAL Véronique

École Rosalie Javouhey, *Saint-Paul-La-Réunion* : CM1 de M BEAULIEUX Jérôme et BARDEUR Marie Lise

École Saint Joseph, *Aubigné-Racan* : Classe CE CM de Mme MARCHAND Marielle

École La Salle, *Brive-La-Gaillarde* : Dispositif ULIS école de Mme ZIZARD Céline, CM1 M FOURET Mickaël et CM2 Mme BREUIL Muriel

Paroisse Sainte Foy, *Agen* : Equipe paroissiale - Prêtres

École du Château, *Boège* : Classe CM de Mme RAMSEIER Audrey

École Notre Dame Saint Georges, *Saint-Georges-lès-Baillargeaux* : Classe CM de M CHOLLET Mathieu

École Saint Nicolas, *Dole* : Classe CM de Mme CHATELLIER Delphine

École du Sacré-Cœur, *La-Roche-Chalais* : Classe CE2/CM1 et CM2 de Mlles LABONNE Leslie, STUPLER Justine et DUGENET Maud

Ma Maison, *Agen* : Petites Sœurs des pauvres - Personnes Agées

École Pluie de Roses, *Villeneuve-d'Ornon* : Classe CM2 de Mme BRETTHOUS Julia

École Sainte Jeanne d'Arc, *Laventie* : Classe CM2 de Mme VANECLOO Patricia

École Saint Augustin, *Boulogne-sur-Mer* : Classe CM2 de Mme SUPPLISSON Marie-Eve

École Ange Gardien, *Roscoff* : Classe CM de Mme CABON Sandrine

École La Salle Félix Aunac, *Agen* : Classe CM2 de Mme FRECHE Sylvie

École Notre-Dame du Vœu, *Cherbourg-en-Cotentin* : Classe CM2 de Mme TRESPEUCH Nathalie

École Louise de Marillac, *Marseille* : Classe CM2 de Mme EYMARD Marie et M MARTINEZ Sébastien

École Saint Joseph, *Miribel* : Classe CM2 de Mme CLAVIERE Edith et Mme BILLAUX Perrine

Collège Notre Dame de la Renaissance, *Somain* : Classe 6<sup>ème</sup> de Mme ANDRAU Virginie, VETTU Annie et LECOUCHEZ Cathy

École Sainte Anne, *Lomme* : Classe CM2 de Mme PETIT Magali

École Saint Jean Baptiste de la Salle, *Nancy* : Classe CM2 de Mme HOUARD-DEMANGE Dominique

École Sainte Jeanne d'Arc, *Brignoles* : Classe CM2 de Mme SÉGUIN Sandrine

École Le Prieuré, *Saint-Donat* : Classe CM2 de Mme LADREYT Marie-Josée et Mme CRISTIN Cécile

École Sainte Foy, *Agen* : Classe CM2 de M MONIE Thierry et les 6<sup>ème</sup> R, 6<sup>ème</sup> G, 6<sup>ème</sup> P avec Adam J, Lily P-N, Anaëlle T, Andréa B, Martin M, Camille G, Romane G, Emma H, Victor C-F

# NOS CONTES

Année Scolaire 2018/2019

Des séries de 5 classes du cycle III s'associent pour mettre en place, sur dix semaines, un atelier d'écriture de contes.

Les productions sont publiées par les classes au fur et à mesure sur des blogs créés à cet effet.

Ces blogs - un par groupe de travail - sont accessibles en lien sur le site de la DDEC47 : <http://ddec47.free.fr/tice.html>

Chaque classe travaille sur un épisode de l'histoire pendant deux semaines.

Elle publie ensuite le récit, en son état de rédaction, sur le blog correspondant à son groupe.

Charge au groupe suivant de poursuivre l'histoire.

Chaque classe a travaillé chacune des 5 parties d'un récit.

Chaque classe a travaillé sur 5 récits différents.

**1** *Situation initiale : Introduction → Où ? Quand ? Qui ?*

*Mise en place du cadre/personnages/lieu/époque...*

**2** *Élément perturbateur : il introduit un phénomène bizarre, inexplicable...*

**3** *Déroulement de l'action : entrée dans l'action, différentes étapes*

**4** *Déroulement de l'action : suspens, éléments de résolution*

**5** *Situation finale : épilogue*

À l'arrivée, ce sont **35 contes** écrits à plusieurs mains...



Centre de Ressources Tuic47  
DDEC 47

Jean-Philippe BARTHE

<http://ddec47.free.fr/tice.html>



Nos contes  
Année scolaire  
2018-2019