



Année scolaire 2021-2022



Le souffle de la liberté

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

***1^{er} prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »
Ecole Notre Dame Saint Louis Louvier (27)
(première page de la couverture)***

***2^{ème} prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »
Ecole Saint Michel Reims (51)
(dernière page de la couverture)***

***3^{ème} prix du concours « Couverture du livre Nos Contes »
Ecole Sainte Famille Rieupeyroux (12)
(première page du livre)***

Mos Contes

ANNÉE SCOLAIRE

2021

2022



PRÉAMBULE

Récits collaboratifs «Nos Contes»

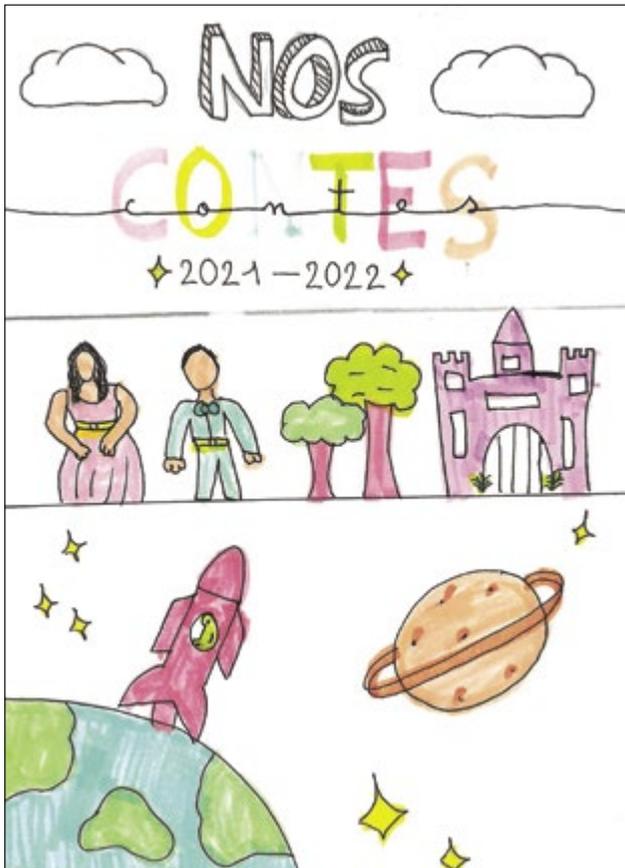
C'est le fruit d'un travail intensif réalisé par les élèves de Cycle 3 de trente-quatre établissements catholiques de toute la France, et d'une maison de retraite.

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...



GRUPE BEIGE

École Saint Pierre, Versailles : Classes CM - Mme MORNET Céline et JOURDIER Amélie

École St Joseph, St Nicolas de la Grave et école Jeanne d'Arc, Valence d'Agen : Classes de CM
Mme ANGLADE Annabelle et Mmes MOMEJA Audrey et BLAIN Marie-Stella

École Notre Dame de la Jeunesse, Marseille : Classes CM - Mme GUERIN Élodie, DUMAINE Pascale et BAUTZMANN Françoise

École Saint Adrien, LE DRENNEC : Classe de CM - Mme GUILLERM Nadine

École Rambaud, LA BREDE : Classe de CM1 - Mme PERRON Anne



ALMA ET LE DRAGON DU LAC BLEU

Il était une fois une jeune fille d'une vingtaine d'années prénommée Alma. Elle avait de longs cheveux noirs comme du charbon, des yeux en amande vert émeraude, de longs cils et une peau mate. Sa silhouette était fine et souple ce qui lui permettait d'être une redoutable guerrière. Elle portait souvent une armure dorée, une lance et un bouclier ainsi qu'une épée en acier à double tranchant qu'elle avait créée elle-même.

Alma possédait un don qu'elle avait découvert un jour d'été : pendant qu'elle songeait à une arme redoutable, celle qu'elle imaginait dans sa tête surgit subitement devant elle. Elle se rendit compte qu'elle venait de créer cette arme à la seule force de sa pensée. Cette combattante était très habile, sportive, gentille mais brutale à la fois ce qui lui permettait d'être respectée de tous ses camarades de guerre. Elle était reconnue pour sa ruse et sa discrétion dans ses assauts. Alma savait manipuler son adversaire. Elle était accompagnée d'un jeune loup qu'elle avait sauvé quand il était petit car ses parents étaient morts. Ce loup très tendre avec elle et féroce pour tous ceux qui voudraient l'approcher et avoir de mauvaises intentions envers elle, avait un pelage gris blanc et un regard bleu acier très pénétrant.

Cette fille vivait dans une maison en pierre de taille et un toit de chaume. De longues branches de lierre entouraient ses murs. L'intérieur était constitué d'un lit de paille orné d'une peau d'ours, un vieux fauteuil en chêne hérité de son père qui se transmettait de génération en génération. La jeune guerrière avait aussi un four à bois, une table en acacia et un coffre en métal recouvert de cuir renfermant des objets sentimentaux. Son habitat se situait à proximité d'Athènes, au bord d'un lac que les Athéniens appelaient le Lac Bleu car la plupart du temps la réverbération de la lumière du soleil sur sa surface reflétait une belle couleur bleu turquoise.

Une légende raconte que sous le lac bleu se cache un donjon dans lequel se trouve un dragon. Celui-ci est bleu dans l'eau et de couleur or à l'extérieur. Lorsqu'il se sent menacé le dragon peut créer des tourbillons.

Cette légende transmise de génération en génération lui avait été racontée par sa grand-mère. Celle-ci lui avait aussi expliqué que seul l'élue pouvait ouvrir ce donjon avec ses pouvoirs. Elle était persuadée que l'Elue était sa petite fille. En se souvenant de ses paroles Alma se rappela de l'arme qu'elle avait créée par la seule force de sa pensée.



La jeune guerrière de nature curieuse voulut en avoir le cœur net et elle décida de plonger dans le lac. Elle y rencontra un poisson qui la guida jusqu'à l'entrée du donjon. Elle aperçut l'entrée verrouillée, elle regarda la serrure et imagina une clé adaptée. Elle la mit dans la serrure et alors que la porte s'ouvrit, elle se fit emporter par un tourbillon.

C'était de la folie ! Le tourbillon était magique et de toutes les couleurs.

Alma se retrouva dans une pièce sombre et humide dans laquelle se trouvait le dragon endormi. C'était un animal imposant. Tout à coup, la bête féroce se réveilla et demanda à la redoutable guerrière : « *Es-tu l'élue ?* »

Elle répondit d'une voix forte : « *Oui !* ».

Le dragon ajouta : « *Si tu es vraiment l'élue, montre-moi tes pouvoirs* ».

Alors la jeune fille pensa à une épée et la fit apparaître aussitôt. Le dragon lui révéla alors qu'il était enfermé dans ce donjon depuis très longtemps. C'était son propre peuple qui l'avait enfermé là car il avait le pouvoir de contrôler le vent mais dès qu'il respirait, toutes les maisons étaient emportées au loin. Pour qu'il arrête de tout détruire, ils avaient pris la décision de se protéger de lui. Mais ce n'était pas son seul pouvoir.

Le dragon s'appelait Blor. Ses autres pouvoirs étaient de créer des armées de soldats puissants qui lançaient des rochers. Il pouvait également transformer l'eau en glace et la cracher comme du feu. Il exauçait les vœux des gens et contrôlait le temps qu'il faisait. Quand le dragon regardait fortement une personne, il lui envoyait un laser qui la changeait en statue de pierre. Il avait également le pouvoir du vent et de l'invisibilité. Enfin, Il pouvait lire dans les pensées.

Quand Alma apprit l'histoire de Blor, elle voulut l'aider et dit au dragon : « *Je vais te venger de ton peuple !* »

À ce moment-là, le loup d'Alma qui attendait sur la rive, plongea dans l'eau pour sauver sa maîtresse du dragon. Le loup grogna face au dragon car il avait peur qu'il fasse du mal à la jeune fille.

Comme le dragon se sentit menacé, il créa un tourbillon d'eau tellement puissant qu'il fut expulsé hors de son donjon. Il avait la couleur de l'or. Alma était debout sur ses ailes, son épée à double tranchant à la main, son loup à ses côtés. Elle pensa à un bouclier, qui apparut devant elle et s'exclama : « *À l'attaque !!!!* ».

Le dragon cracha soudain du feu sur toute la ville et une armée de soldats sortit de sa terrible gueule enflammée.

Les villageois surpris de revoir le dragon se mirent à courir dans tous les sens. Toute la ville était en feu, et les soldats commencèrent à attaquer les villageois. Une bataille s'annonçait et elle allait être terrible...



Les soldats lançaient des rochers et détruisaient tout sur leur passage. Les villageois apeurés cherchaient des endroits pour se cacher et se protéger. Alma, en voyant les dégâts, se rendit compte qu'elle aidait le dragon à détruire tout son village. Mais elle ne pouvait plus arrêter ni le dragon, ni les soldats en furie.

Tout d'un coup, un enfant s'avança sur le champ de bataille. Le loup l'entendit pleurer et il courut vers lui le plus vite possible. Il prit l'enfant dans sa gueule et chercha sa mère. Mais un soldat du dragon tira et blessa le loup à la patte. La mère vit son enfant en danger et le récupéra sans s'occuper du loup. Le pauvre loup n'était pas mort mais gravement blessé. Il appela alors Alma à son secours. Alma entendit le cri désespéré de son loup blessé et partit à sa recherche. Arrivée près de lui, elle imagina par la pensée une trousse de survie pour soigner son loup. Elle le mit à l'abri et retourna auprès du dragon. Elle était décidée à faire stopper la bataille, elle essaya de parler au dragon mais celui-ci refusa car il voulait absolument sa vengeance. Alma se dit alors qu'elle devait trouver une vraie solution pour calmer la fureur du dragon et sauver son peuple.

Alma eut une idée. Comme le dragon avait été enfermé dans une pièce humide du donjon, elle y retourna rapidement pour voir s'il n'y avait pas un indice qui permettrait de le calmer pour ensuite le neutraliser. Elle découvrit beaucoup de choses qui lui permirent de mieux connaître le dragon mais qui ne l'aidèrent pas jusqu'à ce qu'elle trouve un cahier déchiré.

Sur toutes les pages était écrit : « *Mon nouveau secret est...* » et après le bas de la page était arraché. A la dernière page, Alma put lire « *l'objet qui m'a enfermé est sous le caillou le plus proche de là où je suis enfermé* ». Elle réfléchit un moment car elle ne voulait pas enfermer à nouveau le dragon. Elle voulait trouver une autre façon de faire car elle eut le sentiment qu'il n'était pas méchant mais malheureux de son souffle qu'il ne pouvait maîtriser.

Elle hésita à nouveau mais pendant ce temps le dragon attaquait le village. Elle devait trouver une solution et vite ! Elle se remit à chercher un autre indice et Alma trouva un frigidaire. Elle l'ouvrit et vit une boîte sur laquelle était écrit : « Ceci est ma nourriture préférée, merci de ne pas toucher. ». Elle eut alors l'idée de fabriquer plusieurs boîtes de cette nourriture avec sa pensée. La jeune fille les mit dans un sac et les emporta avec elle et alla retrouver le dragon. Elle vit avec stupeur tout le désastre autour d'elle : les gens criaient, les enfants pleuraient et les maisons brûlaient...

Alma se mit face au dragon et lui cria d'une voix forte : « *Si tu acceptes de faire la paix, je te donnerai beaucoup de boîtes de ta nourriture préférée et j'expliquerai aux habitants que tu n'es pas méchant.* ».



Blor, surpris par cette proposition, cessa un instant son assaut et rappela ses soldats. Il douta car il n'avait pas l'habitude que l'on soit gentil avec lui. Il utilisa alors son pouvoir de lire dans la pensée des autres et ne vit que de la bonté dans celle d'Alma. Le dragon regarda Alma fixement et demanda :

- *Ce n'est pas un piège pour m'enfermer à nouveau ?*

- *Non ! s'exclama Alma, je te le promets.*

Blor la crut et accepta la proposition. La jeune fille lui donna quelques boîtes et il lui expliqua qu'il avait appelé cette nourriture « *dralice : délice de dragon* ». Le dragon s'adoucît, sa respiration se calma. Les villageois, bien que soulagés, regardaient de loin car ils avaient peur. Ils regardèrent stupéfaits le loup allait retrouver sa maîtresse et s'assoit tranquillement à ses pieds. Ils comprirent alors qu'il n'y avait plus de danger et furent soulagés. L'enfant fut le premier à aller vers eux et fit un câlin au loup qui l'avait sauvé.

Après avoir dégusté toutes ses boîtes, Blor retourna chercher dans le lac l'objet qui l'avait enfermé et le donna à Alma qui le détruisit. Le souffle du dragon était devenu très doux et sans danger.

La jeune fille réunit tous les villageois, les rassura et les convainquit que Blor pouvait mettre ses dons au service du village : comme il pouvait contrôler le temps qu'il faisait, il agirait sur la pluie et le soleil et permettrait ainsi de belles récoltes.

Depuis ce jour-là, Blor devint l'ami de tout le village. Beaucoup de villageois lui apportaient de quoi faire du dralice et lui demandaient de temps en temps d'exaucer leurs vœux. Ils avaient retrouvé une vie paisible et se savaient maintenant protégés par les dons d'Alma et de leur nouvel ami Blor.





VULCANOS, POP CORN ET LE VOLEUR DE LA PIERRE MYSTÉRIEUSE

Il y a bien longtemps un adolescent de 14 ans vivait seul avec son père et son chien surnommé Popcorn, un berger allemand qui le suivait partout. Son père était un viticulteur modeste et son fils travaillait beaucoup avec lui pour entretenir la vigne qui se trouvait sur les versants d'un volcan explosif en sommeil.

C'était un garçon très grand, capable de porter de lourdes charges et très courageux, ce qui était très précieux pour leur travail. Seul le froid qu'il ne supportait pas, le rendait incapable de travailler et le rendait malheureux. Il se sentait seul, il aurait aimé que son père se remarie pour avoir des frères et sœurs ou bien aller au village pour voir des jeunes de son âge.

Il était né un soir d'orage. Ses parents voulant le faire protéger par le Dieu des Volcans, ils avaient décidé de le faire baptiser dès sa naissance. Donc, au moment où sa maman avait senti les premières contractions, ils s'étaient dirigés tout de suite dans l'église de leur village où se trouvaient de nombreux prêtres. Le bébé est né à 23 heures alors que le tonnerre grondait, que les éclairs déchiraient le ciel. Lors du baptême qui eut lieu vers minuit, des lucioles sont passées autour de son berceau et un rayon de lumière s'est dirigé vers la tête du nouveau-né.

Ses parents tout de suite remarquèrent que leur enfant avait un doigt en plus à sa main droite et que, sur celui-ci, il y avait une petite tache de naissance en forme de flamme. Il avait aussi des yeux très lumineux. Ils appelèrent leur fils Vulcanos pour faire honneur au Dieu des Volcans. Sa mère est morte lorsqu'il avait 8 ans. Ce jour-là, pour distraire son maître qui pleurait sa maman, Popcorn l'emmena se promener au-dessus du dôme du volcan.

C'est alors que Vulcanos qui sanglotait s'aperçut qu'il avait des gouttes de lave qui sortaient de ses yeux à la place des larmes, que la tache de naissance sur son sixième doigt devint aussi brillante que le soleil. Il se rendit compte qu'il ne craignait plus les fortes chaleurs et que même le feu de la cheminée ne le brûlait pas. Quand il expliqua cela à son père, ce dernier, voyant là la protection du Dieu des Volcans, fit une prière de louange et fit promettre à son fils de n'en parler à personne et de se concentrer sur le travail des vignes.



Le temps passait et chaque jour, il allait se promener seul avec son chien Popcorn. Ils traversaient les vignes et s'enfonçaient dans la forêt au pied du volcan.

Un matin, alors qu'ils se promenaient tranquillement, Popcorn s'arrêta : il avait senti l'odeur d'un animal. Vulcanos vit un buisson bouger et le chien se mit à courir de plus en plus vite et de plus en plus loin. Le garçon poursuivit le chien qui l'amena à l'entrée d'une grotte qu'il ne connaissait pas. Il remarqua une pierre avec une empreinte de 6 doigts tracée dans une flamme. Il posa sa main droite sur la pierre et la grotte s'illumina ! Il aurait bien aimé explorer cet endroit, mais il entendit son père l'appeler. Il décida de revenir le lendemain.

Le lendemain, arrivé à l'entrée de la grotte, il s'aperçut que la pierre avait disparu. Il ne pouvait plus l'éclairer. Il décida de retourner chez lui pour chercher une lampe. Alors qu'il était sur le chemin, il sentit le froid le gagner et la neige commença à tomber. Il entendit une énorme explosion qui venait du volcan : celui-ci crachait des glaçons !

En traversant les vignes, il s'aperçut qu'elles avaient gelé et que la neige commençait à recouvrir le paysage. Il courut jusque chez lui et il trouva son père transformé en statue de glace. Il décida d'aller chercher de l'aide au village mais tous les villageois étaient également transformés en statues de glace. Il ne restait plus que lui et Popcorn encore en vie dans le village.

Le chien se mit à lui parler et lui dit :

« Regarde ta main droite, ton doigt est en train de disparaître !

- Mais que se passe-t-il ? Popcorn tu parles ?

- Oui je peux parler et je vois que tu perds tes pouvoirs. Il faut que l'on trouve qui a volé la pierre... »

Popcorn ajouta : *« Tu n'as que 24 heures pour agir sinon, tu te transformeras à ton tour en statue de glace. »*

Ils réfléchirent ensemble au moyen de trouver le voleur et ils en déduisirent que celui-ci était pétrifié, mais il n'aurait aucun intérêt à la voler, donc ce serait un voleur qui ne craindrait pas le froid. Ils décidèrent de s'approvisionner en nourriture et de prendre de quoi vaincre le froid au sein même du village.

Vulcanos et son fidèle compagnon revinrent sur leurs pas jusqu'à la grotte et soudain, ils remarquèrent des empreintes de pas sur un chemin non emprunté. Serait-ce ce fameux criminel ? Ils suivirent ces traces qui les menèrent jusqu'à une maison en bois délabré qui semblait inhabitée. A leur approche, ils entendirent un craquement venant de l'intérieur de la maison.



Ils ouvrirent la porte tout doucement et aperçurent dans l'ombre deux yeux luisants rouges, des dents acérées et de longues ailes flétries. Vulcanos vit très rapidement que la créature possédait la fameuse pierre entre ses griffes.

Popcorn ne resta pas figé longtemps et bondit sur la bête pour la mordre cruellement. La mystérieuse créature ensanglantée s'échappa en détruisant le toit avec ses cornes qui ornaient sa tête.

Vulcanos fut surpris par la force de l'étrange animal et fut découragé de ne pas pouvoir le suivre. Mais soudain, il aperçut que son compagnon était agité et un tourbillon se mit à l'encercler. Effrayé, l'adolescent recula et un magnifique Condor en sortit. Ebahi par ce magnifique rapace, il s'approcha lentement vers lui et le Condor se mit à lui parler : « Ne t'inquiète pas, c'est moi, Popcorn, monte sur mon dos, nous allons le rattraper. »

Ils s'envolèrent alors majestueusement dans les airs à la poursuite de la créature mythologique qui ressemblait à une grosse gargouille, délivrée de son mur par un sorcier maléfique.

La créature avait volé la pierre de feu car elle savait que cette pierre permettait au volcan de cracher de la lave. Sans elle, le magma ne pouvait plus jaillir du volcan et tous les habitants se retrouvaient gelés. Or, si tout le pays était congelé, la monstrueuse gargouille règnerait dessus.

Popcorn le condor fonça sur la créature, il essaya à plusieurs reprises de la piquer de son bec et de l'attraper avec ses serres. Soudain, Vulcanos s'aperçut qu'il ne lui restait plus que douze heures pour s'emparer de la pierre et la remettre à son emplacement initial au pied de la grotte...

Blessé par la gargouille, le condor était incapable de s'envoler à nouveau. Soudain un nouveau tourbillon encercla Popcorn et dans un nuage lumineux, un Phénix couleur pourpre apparut.

Vulcanos sauta sur l'oiseau fabuleux et tous les deux repartirent à l'assaut de la monstrueuse gargouille. Le Phénix essaya de brûler la créature maléfique avec les flammes de ses ailes mais la pierre résista au feu. Popcorn le phénix brûla devant Vulcanos! Il ne restait qu'une heure et tout serait fini...



C'est alors qu'au milieu des cendres encore brûlantes, Vulcanos vit s'élever un serpent géant qui siffla dans les airs : *N'aie pas peur, c'est moi, Popcorn.*

- Cette fois-ci, nous allons réussir !

Vulcanos souleva l'énorme serpent et le lança sur la gargouille.

Le serpent encercla la gargouille et se mit à serrer de plus en plus fort jusqu'à ce qu'elle lâche la pierre de feu. Vulcanos s'empara de la pierre et se mit à courir vers la grotte. Il ne restait que quelques minutes ... Il arriva dans la grotte et tout à coup ses yeux se mirent à briller et à éclairer la roche.

Aussitôt, il comprit qu'il avait retrouvé ses pouvoirs mystérieux. Il posa la pierre sur la roche où il l'avait vue pour la première fois. Tout à coup, son 6ème doigt réapparut et sa tâche de naissance se remit à briller.

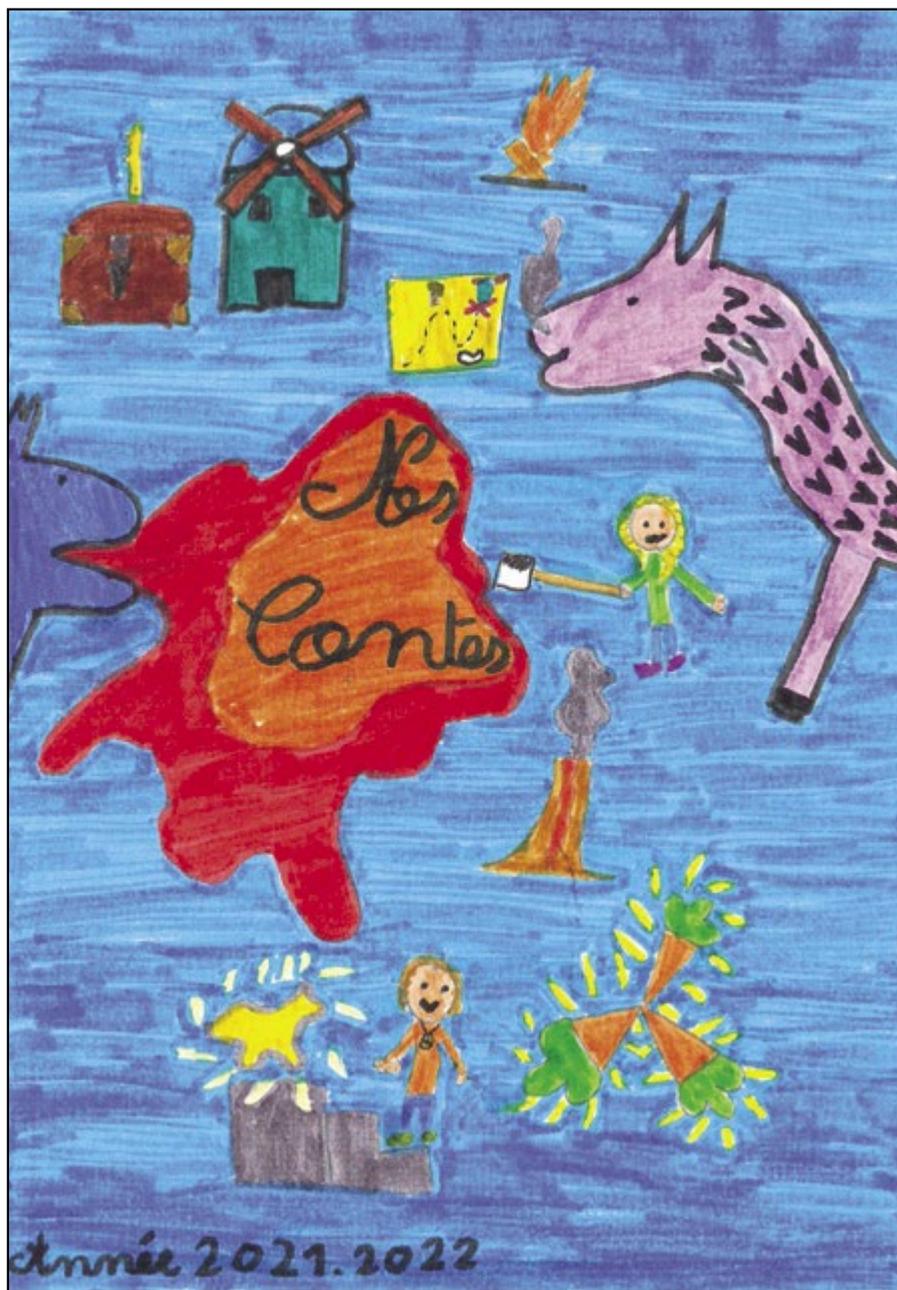
Le volcan, quant à lui, se rendormit d'un coup et arrêta de cracher des glaçons. Popcorn était redevenu un chien.

La gargouille redevint pierre en allant se poser sur la statue du dieu des Volcans qui se trouvait au creux du cratère ensommeillé : pour protéger les habitants du village et Vulcanos, la divinité créa un dôme de chaleur qui désintégra la gargouille.

Vulcanos courut alors jusqu'au village et il vit que la glace avait fondu. Les villageois reprirent leur vie normale. L'adolescent, soulagé, rentra chez lui et se précipita dans les bras de son père.

Tout le monde vécut heureux jusqu'à la fin des temps.





LES TROIS CAROTTES EN OR

Un soir d'automne, en 1900, dans les rues sombres de Londres, la pluie déchaînée dévale la pente et l'orage gronde. Une ombre se faufile et la lumière pâle de la lune éclaire un instant son visage.

C'est un jeune homme, grand et élégant qui porte une cicatrice sur le front. James, c'est ainsi qu'il se nomme, est un voleur ! Il est toujours accompagné de son fidèle lapin blanc doté de pouvoirs magiques.

Ce soir, il a un rendez-vous secret avec la reine des lapins, Elisabeth. Elle l'attend dans son château pour lui confier une mission : retrouver les trois morceaux de carottes en or de la couronne royale.

Dès le lendemain, James et son lapin enchanté s'envolent pour un tour du monde des palais royaux...

James décide de commencer son voyage par la France, direction Paris. A la demande de la reine Elisabeth, il prend le bateau Ariane 9 car un indice l'attend. Arrivé à bord du navire, il entre dans sa chambre et cherche le fameux indice. Rien ne semble indiquer la moindre trace d'une piste.

A ce moment-là, il se rend compte que son fidèle compagnon a disparu. Inquiet de son absence, il le cherche dans les moindres recoins et sent sa présence magique qui l'attire dans les cuisines du bateau. Il suit le chemin de morceaux de carottes éparpillés sur le sol qui le mènent dans une panier à légumes. A son grand soulagement, James découvre son lapin en train de contempler une carte du monde avec les emplacements des trois bouts de carottes réclamées par la reine. James observe que la première pièce en or se trouve au Japon, la deuxième au Brésil et la troisième au Groenland.

Le jeune homme prend une grande décision : assommer le capitaine du bateau pour se diriger vers le lieu le plus proche : le Groenland. Le voleur prend une casserole dans les cuisines, s'approche à pas de loup du capitaine et l'assomme d'un coup de casserole.

L'homme s'effondre et c'est au tour du lapin de faire voler le bateau par sa pensée grâce à ses pouvoirs magiques. En très peu de temps, ils accostent au Groenland.



Ils s'aperçoivent qu'ils se sont posés sur la banquise, proche d'un village gardé par des loups. Le lapin blanc utilise ses pouvoirs et les transforme en nounours. James va ainsi tranquillement s'acheter des vêtements chauds et une écharpe pour son lapin. James aperçoit, en haut d'une montagne, un palais royal en forme de pingouin géant. Il réussit à voler un traineau tiré par des huskys pour s'y rendre. En arrivant sur les lieux,

James se faufile discrètement dans les différentes salles et trouve un coffre ; mais, il y a une énigme à résoudre : « *Quand on me frotte, je me transforme en petits bouts, qui suis-je ?* ». James hésite, cherche, écrit sur un papier plusieurs solutions mais ne trouve pas la bonne. Il décide de tout effacer pour recommencer. C'est alors qu'il pense avoir trouvé la solution « *Une gomme !!!!!* », s'exclame-t-il !

Effectivement, c'est la bonne réponse et le coffre s'ouvre. James prend le bout de carotte en or qui s'y trouve et le fait avaler à son lapin qui fait office de coffre-fort. Ils remontent tous les 2 dans le bateau Ariane 9 et se dirige vers le Brésil.

Arrivés à destination, ils cherchent le palais royal à Brasilia. Un prêtre leur indique là où il se trouve. A la tombée de la nuit, James et son ami le lapin y vont et trouvent un rébus à résoudre : riz + eau, la moitié de stade + pronom personnel 2ème personne du singulier, oiseau voleur + « être » conjugué à la 3ième personne du singulier au présent, 1ère syllabe du pays des gaulois + 1ère syllabe d'un mammifère à sabots.

Après avoir longuement réfléchi, James et son lapin se dirigent vers le pied gauche de la statue du Christ à Rio. Le bateau accoste dans la baie. Ils prennent le téléphérique, atterrissent sur le pied de la statue et cherchent comment entrer dans le pied. James utilise ses intuitions de voleur et trouve rapidement un bouton. Il appuie dessus et découvre que l'ongle de l'orteil s'ouvre ! A l'intérieur, ils trouvent un coffre. A nouveau, il doit résoudre une énigme : « *Certaines personnes disent que je rends aimable* ».

Son lapin lui chuchote à l'oreille : « *carotte* ». James tape le mot sur le clavier du coffre. Le coffre s'ouvre et un morceau de carotte en or apparaît.

James s'en empare et le fait avaler au lapin. Ils descendent rapidement le grand escalier qui va leur permettre de retrouver leur bateau et s'envole vers le Japon.

James est sûr de lui, il a trouvé facilement les 2 premiers morceaux et les a mis dans un lieu sûr auquel personne ne pensera. Il reste persuadé qu'il en sera de même pour le 3ième. Il reste très déterminé.

En arrivant au Japon, James rencontre dans un restaurant, sur le port, un homme qui connaît un palais royal bien particulier qui correspond à ce que recherche James ; mais il le met en garde, il est dans une région où règne une méchante sorcière qui transforme ceux qui lui désobéissent en animaux.



Ils décident tout de même d'aller au palais royal pour voir s'ils y trouvent un coffre. En arrivant, ils se trouvent face à la sorcière... La sorcière croyant avoir déjà transformé le lapin le fait entrer et laisse James dehors. Heureusement, ils ont des talkies walkies et peuvent continuer de communiquer.

Le lapin se faufile très vite en haut de la tour du château, lance un tonneau qui tombe sur la sorcière et l'assomme. Le lapin redescend rapidement, ouvre la porte et laisse entrer James.

Ils transportent la sorcière dans une salle du château et la ferme à clé. Aussitôt, ils se mettent à rechercher dans toutes les salles s'il y a un coffre. Il y a plusieurs coffres à serrure dans ce palais royal ! Comment trouver le bon ? Il y a une clé apparemment, mais où est-elle ? Comment est-elle ? En cherchant, James trouve enfin un coffre à énigmes : « *Les lapins m'adorent et je sers de clé* ». Il est sûr de trouver là le troisième morceau. James réfléchit mais ne trouve pas. Il sait que les lapins adorent les carottes mais ce ne sont pas des clés.... Le lapin qui avait gardé sur lui une carotte en quittant le bateau, la croque et grâce à ses pouvoirs magiques la transforme en clé. Ils ouvrent ainsi le coffre et découvrent un numéro. En observant bien chaque coffre, ils s'aperçoivent qu'ils sont tous marqués d'un numéro. Ils se dépêchent car ils entendent que la sorcière est en train de se réveiller. Ils finissent enfin par trouver le bon coffre qui contient le morceau de carotte en or. Aussitôt, le lapin l'avale. Ils ressortent rapidement du palais royal mais la sorcière qui avait réussi à s'échapper les poursuit, chevauchant son dragon. Le lapin utilise ses pouvoirs magiques pour regagner le bateau Ariane9 : il se transforme en hélicoptère grâce à ses oreilles qui deviennent des hélices et transporte ainsi, en quatrième vitesse, James jusqu'au bateau. Tandis qu'ils s'envolent directement en direction de Londres grâce aux pouvoirs du lapin, James constate que le dragon les poursuit et leur crache dessus des flammes...

Le lapin protège le bateau dans une bulle de protection.

Mais à bord, les problèmes s'accumulent : le capitaine s'est réveillé et la sorcière en voulant transformer James en animal, jette un sort qui traverse la bulle de protection, touche le lapin qui s'était placé devant son ami pour le protéger et ricoche sur le capitaine du bateau : les pouvoirs du lapin sont gelés et il ne pourra plus recracher les morceaux de carottes en or, le capitaine est transformé en faucon. Le bateau tombe en chute libre dans l'océan Atlantique... Heureusement la coque a tenu bon mais tout le monde à bord est sonné !

Tout le monde reprend ses esprits au bout de quelques minutes. Le bateau échoue sur une plage de la péninsule du Yucatan : l'Isla Mujeres. James, le seul en état d'agir, aide son ami et le capitaine. D'abord, il fait un feu pour se réchauffer.

Ce feu attire les indigènes du Mexique qui assomment le faucon, le lapin et James. Le peuple autochtone ramène les étrangers à leur campement. En se réveillant, James aperçoit ses amis endormis et enfermés dans une cage en bois. James essaie de se faire comprendre en faisant des signes auprès des indigènes et leur demande de les libérer.

Le chef de la tribu, qui était chaman, s'approche de lui et, comprenant son langage, lui demande de lui raconter son aventure.

- Je suis anglais et la reine Elisabeth m'a demandé de ramener 3 bouts de carotte en or. Je suis parti m'aventurer en France, au Groenland, au Brésil et au Japon. Mais, une terrible sorcière a jeté un sort à mon fidèle compagnon, un lapin magique qui a perdu ses pouvoirs. Le faucon est en fait le capitaine, transformé par la sorcière, du bateau.

Le chef de la tribu croit James et libère les animaux capturés.

- Je pense que je peux vous aider, dit le chef de la tribu.

Il donne une carte et ordonne à la tribu de faire une tisane magique avec des herbes, des fruits écrasés, et enfin de l'eau de la cascade.

- Buvez, dit-il, et vous serez libérés de ce sortilège.

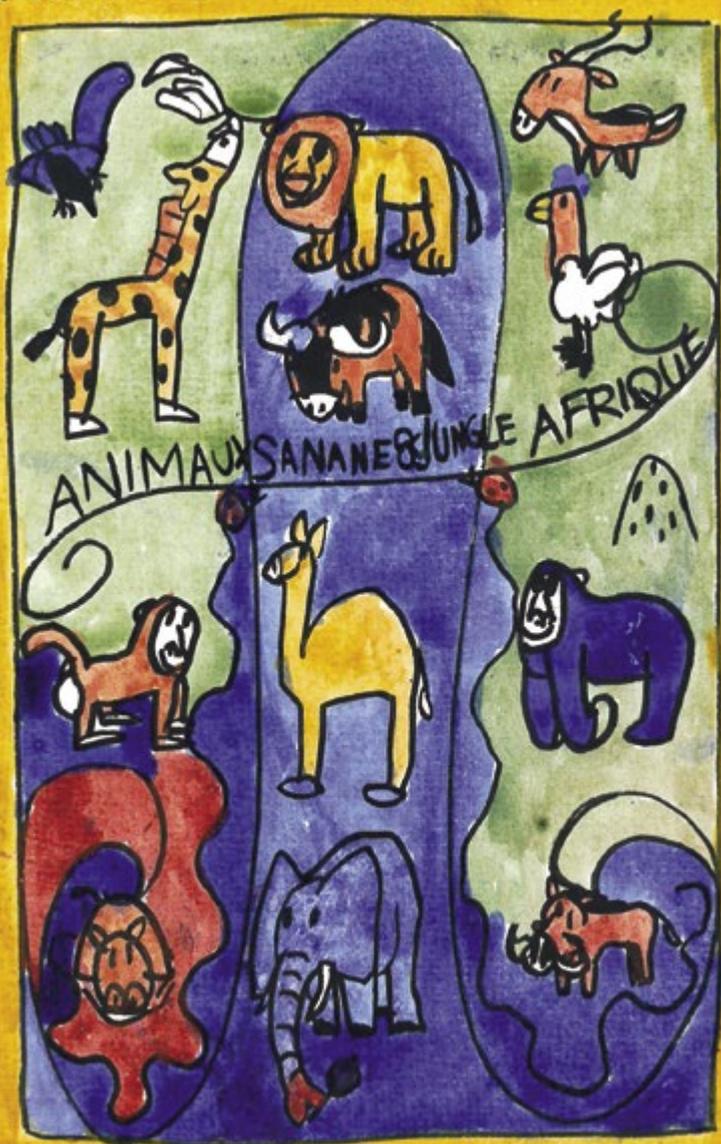
Le lapin retrouve ses pouvoirs et répare le bateau. Le capitaine, qui a repris forme humaine, gouverne le bateau. James remercie le chef de la tribu, et tous, reprennent l'océan, direction l'Angleterre.

La reine attendait avec impatience leur arrivée au palais. Elle les félicita et récupéra les trois morceaux de carotte en or.

Celle-ci leur offrit une récompense : un distributeur de carottes orné d'or pour le lapin et une grosse somme d'argent pour James. Tout le monde vécut heureux.



NOS CONTES



ANNÉE SCOLAIRE 2021-2022

LE MYSTÉRIEUX TRÉSOR DU MOULIN

On raconte qu'en Turquie, autrefois, vivait un riche calife qui était très méchant. Dans ce pays, un individu se manifestait toutes les nuits : son nom était le voleur d'Ankara.

Une nuit de pleine lune, le voleur d'Ankara se faufila dans le palais du calife et vola l'or et l'argent que celui-ci avait amassés depuis de nombreuses années. Parmi les trésors du calife se trouvait une petite clé en or et en pierres précieuses, sur laquelle était gravé : « *Muthana* ».

Le voleur d'Ankara se demanda à quoi pouvait servir cette petite clé. Il l'accrocha à son cou et alla demander au prêtre de son village le sens du mot Muthana.

Le prêtre se mit à rire et lui dit : « *Cela signifie « moulin » en langue arabe.* »

De retour chez lui, le voleur cacha l'or et l'argent dans une vieille maison abandonnée mais garda la petite clé sur lui. Le prêtre qui le soupçonnait de l'avoir volé, alerta alors les gardes du calife.

Le voleur d'Ankara s'empressa d'aller donner une partie de son trésor à sa famille qui était dans le besoin et à quelques pauvres de son village.

Dans la nuit, il partit à cheval en direction de la vallée de Zelve en Cappadoce pour rechercher un moulin. Il avait entendu dire qu'il y en avait dans cette région dans des grottes.

Il s'arrêta près d'un puits pour faire boire son cheval et rencontra un vieux monsieur qui reconnut de suite la clé décorée avec les pierres précieuses que portait le voleur d'Ankara à son cou.

Aussitôt, il se posa des questions : « *A-t-il volé la clé au calife ?* » ou « *Est-il un ami du calife ?* ». Il repensa alors au trésor qu'ils avaient gagné ensemble il y a longtemps avec le calife qui était alors son ami.

Au moment de partager la fortune, le méchant calife qui avait soif d'argent, avait fait deux parts inégales et avait gardé la plus grosse pour lui ; du coup, ils s'étaient disputés et s'étaient perdus de vue.

Le vieux monsieur avait cependant appris plus tard qu'une partie de ce trésor était caché dans un coffre dans un vieux moulin dans une autre région lointaine. Il vit là une occasion de se venger.

Le voleur d'Ankara lui demanda s'il connaissait un moulin près de cet endroit.

- « *Oui, il y en a un près d'ici mais il y en a un beaucoup plus intéressant plus loin, veux-tu que je t'y accompagne ou que je te montre la route.* »



Il lui montre la route du plus éloigné. Le vieux monsieur le suit discrètement pour que, arrivé au moulin, il lui vole la clé.

Le calife, ayant été prévenu, avait envoyé davantage de gardes pour surveiller son moulin. Un des gardes aperçut le vieux monsieur qui se déplaçait en se cachant. Il trouva cela douteux, appela du renfort et le fit capturer discrètement. Le voleur d'Ankara, ne se doutant de rien, arriva tranquillement au moulin.

Alors que les gardes revenaient rapidement, il essaya d'entrer dans le moulin par la porte qui n'était plus gardée. En les voyant arriver à grands pas, il enfonça la porte qui se referma d'un coup sec derrière lui. Il se retrouva dans une grande pièce sombre éclairée par quelques bougies.

Il remarqua aussitôt qu'il n'y avait pas d'autres issues. Mais sur un mur une inscription était écrite : « *Ouvre tes yeux et tu trouveras de l'or.* »

Il alla s'asseoir dans le coin le plus sombre de la salle pour réfléchir. Il chercha encore dans la pièce et remarqua une bougie avec une petite serrure, mit la clé et la tourna mais rien ne se passa. Il reprit alors la clé.

Se sentant désespéré, il reprit ses recherches et aperçut une trappe. Il l'ouvrit et se glissa tout doucement à l'intérieur mais soudain le calife entra dans la pièce et enferma le voleur d'Ankara dans la trappe.

Par chance, un coffre était caché, il l'ouvrit et trouva une carte et une épée. Sur cette dernière, était inscrit : « *Vous en aurez besoin !* »

Il prit l'arme et regarda autour de lui. Le voleur d'Ankara tâta les murs.

A un endroit, le mur rétrécissait. Il trouva une deuxième inscription : « *Sur le mur, tu appuieras, le trésor, tu trouveras* ». Mais, le jeune voleur se demanda : « *Oui, mais sur quel mur pousser ?* ». Il s'appuya alors contre une paroi.

Il entendit un petit « clic » et le sol s'effondra dans un bruit de tonnerre. Par chance, il restait une margelle ce qui l'empêcha de tomber. Il découvrit une échelle qui menait à une pièce éclairée par des chandelles.

Le voleur descendit prudemment et aperçut une silhouette fine et élégante, enchaînée contre un des murs. La jeune fille à la longue chevelure blonde pleurait. Ses larmes coulaient sur sa longue robe ornée de pétales de roses et de fils dorés. Il lui demanda qui était-elle et elle répondit : « *Je suis la princesse aux mille roses et je suis prisonnière du calife car j'ai refusé de l'épouser* ».

Il essaya de briser les chaînes avec son épée mais en vain. Soudain, un rayon de lumière provenant d'une bougie éclaira fortement la clé suspendue au cou du jeune homme.

Il décida de prendre la clé et de la tourner dans la serrure du cadenas qui maintenait les chaînes de la prisonnière. Au troisième tour de clé, le cadenas s'ouvrit et la princesse fut libérée. Le jeune voleur réalisa alors que le trésor caché du calife était la princesse.

Très vite, ils remontèrent par l'échelle et virent à leur grande surprise que la trappe était ouverte. Sur leurs gardes, ils sortirent et découvrirent avec stupeur que le calife et ses soldats les attendaient, l'air narquois.

Celui-ci claqua des doigts et à ce signal, un guerrier appuya sur une dalle et dans un grondement sourd, un rocher apparut du sol, monta jusqu'au plafond séparant le calife et ses sbires du voleur et de la princesse.

Sans faire attention, la princesse roula sur une pierre qui atterrit dans une zone sombre de la grotte et un hurlement déchirant sortit de l'obscurité.

Un monstre en surgit : il avait deux yeux rouges et un air féroce, une tête d'aigle, des serres en guise de pattes avant, un corps de lion et il était doté de magnifiques ailes couleur rouille.

C'était un griffon de cinq mètres d'envergure et trois mètres de hauteur. Le bandit brandit son épée, son cœur palpait et une lumière jaillit de la carte qui se transforma en un magnifique bouclier de bronze. L'heure du combat avait sonné...

Le griffon se jeta sur le voleur et lui arracha son bouclier.

Mais, grâce à son épée, le voleur réussit à érafler la patte du monstre.

Le griffon, blessé et affaibli tomba à terre. Il grogna et s'adressa au voleur :

« Es-tu là pour me libérer ? »

- *Puis-je avoir confiance en toi ?* répondit sèchement le voleur.

- *Oui,* répondit-il, *je vais te raconter mon histoire. »*

Il commença par lui raconter que le calife l'avait capturé en même temps que la princesse.

« J'étais l'ami le plus fidèle de la princesse. J'ai essayé de la protéger du calife, mais il m'a fait prisonnier... »

Le calife, qui avait entendu toute la conversation, s'enfuit en haut du moulin. Le griffon qui l'avait vu avec ses yeux perçants, s'envola à sa poursuite.

Il voulait se venger...

Dans sa précipitation, le calife, perdit l'équilibre, glissa et tomba dans le vide.
On ne le revit plus jamais.

Avec sa mort, le moulin retrouva son calme : tous les gardes s'évanouirent et la malédiction se brisa.

Le griffon et le voleur allèrent consoler la princesse qui était en pleurs tant elle avait eu peur. On raconte qu'ils vécurent très heureux tous les trois dans le moulin même si, parfois, l'ombre du calife plane encore.



L'ÉPOPÉE DES DRAGONNIERS

Il y a fort longtemps, un frère et une sœur habitaient dans un endroit merveilleux : l'Île aux Dragons. Ils étaient heureux et vivaient dans une cabane, dans les airs, qui flottait au-dessus des nuages.

Nino et Zoé, avaient dix et neuf ans. Zoé, la fillette aux cheveux d'or, avait de beaux yeux bleus, et était très timide. Mais elle était aventurière et avait le don de communiquer avec les animaux. Nino était robuste, se montrait vaillant et avait une force rare pour son âge. Aussi, ce qui était incroyable, c'est qu'ils possédaient tous les deux un dragon.

L'animal du garçon était un mâle de couleur bleue, et celui de sa sœur était une femelle violette. Blue et Myrtille, les compagnons des deux enfants, avaient le pouvoir des « quatre éléments ».

Pour combattre leurs ennemis, ils soufflaient du feu ou de la lave. Blue pouvait transformer l'eau liquide en glace. Myrtille arrivait à contrôler les mouvements de la terre. Enfin, avec leurs ailes enchantées, ils créaient des tornades.

Ces enfants, à l'attitude chevaleresque, avaient une épée de la couleur de leur dragon. Leurs armes étaient fabriquées en titane ; si elles se touchaient, cela faisait un tourbillon qui était dirigé par les deux lames.

Un jour, les elfes noirs envahirent le pays de l'Île aux Dragons.

En effet, les différents peuples du monde étaient en guerre.

Ils se battaient jour et nuit, sans arrêt. Les elfes venaient de l'Elfiquement noir pour envahir le monde et voler les dragons dans tous les pays afin de récupérer leurs pouvoirs. Ils commencèrent par le Nord. Heureusement, les enfants habitaient tout en bas du Sud.

Les elfes étaient horribles, petits de soixante centimètres, avec un œil rouge, un œil bleu, un chapeau noir et un sabre en or. Ils avaient des poils sur le corps, des pustules sur les orteils et des ongles cassés.

Des milliers d'elfes noirs envahirent le pays de l'île aux dragons. Même le grand maître noir était là ! Il avait le corps visqueux recouvert de boutons avec des yeux rouges et globuleux. Il s'appelait Trolldemore.

Au moment où les elfes attaquèrent l'île, Nino et Blue fabriquèrent des murs de glace tandis que Zoé et Myrtille construisirent des murs de feu.

Mais les elfes arrivèrent à les transpercer. Les deux enfants, terrifiés, virent le roi des elfes qui s'écria : « *Allons tous les manger, ces enfants et ces dragons !* »

Ce fut un vrai carnage. Les elfes étaient nombreux, ils avaient tous un casque, une épée, un bouclier, une lance et une armure. Ils chevauchaient d'immenses loups maléfiques à crinière rouge et noire.

Ils volèrent et récoltèrent les œufs des dragons, ils les ligotèrent ainsi que les villageois de l'île aux dragons, puis cassèrent tout sur leur passage.

Mais les dragons se battirent vaillamment. Sur l'île aux dragons, on aurait dit un feu d'artifice ! Des elfes étaient projetés en l'air.

Myrtille fut touchée et un elfe prit son pouvoir puis l'aspira.

Il hurla : « *Je suis imbattable !* »

Grâce aux pouvoirs de Myrtille, l'elfe s'envola en l'emportant vers son royaume.

Zoé, Nino et son dragon Blue voulaient aller chercher Myrtille dans le royaume des elfes, l'Elfiquementnoir.

Mais avant, ils allèrent voir leurs grands-parents pour leur demander des conseils puisqu'ils avaient déjà fait la guerre contre les elfes noirs.

Arrivés chez leurs grands-parents, ils leur racontèrent toutes leurs aventures.

Les grands-parents leur expliquèrent que pour battre les elfes noirs, il fallait être plus malins qu'eux. Zoé et Nino eurent l'idée d'inventer trois devinettes. Ils se mirent tous ensemble à chercher des énigmes...

Au bout de trois heures, ils avaient trouvé trois questions de logique :

- *On ne me voit pas mais je suis partout. Qui suis-je ?*

- *J'ai une gorge mais je ne respire pas, j'ai un lit mais je ne dors pas, je coule mais je ne me noie pas. Qui suis-je ?*

- *Je tombe sans me faire mal. Qui suis-je ?*

Ils remercièrent leurs grands-parents qui, avant de les quitter, leur donnèrent une boîte magique pour enfermer les elfes noirs à tout jamais.

De retour sur l'île des dragons, ils rassemblèrent tous les habitants qui étaient encore vivants. Ils leur expliquèrent leur plan pour combattre les elfes noirs.

Il fallait attirer le chef des elfes et lui proposer de jouer aux devinettes. Comme il était très curieux et trop sûr de lui, il allait certainement accepter le défi. Seuls Zoé et Nino connaissaient les réponses aux questions (l'air, la rivière et la nuit).

Le lendemain matin, à l'aube, armés de leurs épées et de leur ruse, ils s'envolèrent tous vers le royaume des elfes, l'Elfiquementnoir.

A leur arrivée, les elfes dormaient et ils furent surpris dans leur sommeil. Le chef des elfes fut capturé mais aucune trace de Myrtille. Afin de la récupérer, Zoé et Nino proposèrent leur défi au chef des elfes, Trolldemore. Celui-ci très vaniteux et peu malin accepta de participer au jeu. S'il perdait, il devait libérer Myrtille, rendre la vie à tous les habitants ainsi que les œufs. Le défi commença...

Nino commença et dit « *On ne me voit pas mais je suis partout. Qui suis-je ?* » Trolldemore réfléchit et crut que c'était le soleil. Comme il faisait toujours sombre sur leurs terres, il prit une grande inspiration et c'est à ce moment-là qu'il se rattrapa et dit « *L'air, c'est l'air !* ». Nino et Zoé n'en croyaient pas leurs oreilles. Trolldemore se mit à rire en voyant leurs têtes.

- *Je crois que j'ai raison, vu votre réaction, dit-il de sa voix rauque.*
- *Tu n'as toujours pas gagné, il te reste 2 questions.* » répliqua Zoé de sa petite voix.
- *Alors, continuons,* dit Trolldemore.
- *Ok* répliqua Nino « *Je tombe sans me faire mal. Qui suis-je ?* »
- *Facile ! chez nous, il fait toujours nuit. Du coup, la réponse est évidente, c'est la nuit !*

Nino et Zoé étaient abasourdis.

Trolldemore rajouta :

- *Allez, j'ai une potée aux choux qui m'attend, alors qu'on en finisse.*
- *Ok Trolldemore,* disent les 2 enfants en chœur. *J'ai une gorge mais je ne respire pas, je coule mais je ne me noie pas, j'ai un lit mais je ne dors pas. Qui suis-je ?*
- *euh... la rivière,* répondit Trolldemore au hasard.

Nino et Zoé étaient bouche bée.

- *J'ai gagné !!!!* cria Trolldemore.

Trolldemore dit « *Gardes !* » Les Elfes se jetèrent sur les 2 enfants et les enfermèrent dans le cachot. Les enfants étaient maintenant prisonniers de ce roi fou.

Nino ressentait le froid jusque dans sa moelle, l'air était glacial, cela semblait une éternité que les 2 enfants cherchaient un moyen pour sortir. Zoé utilisa son don pour communiquer avec Blue qui n'était pas très loin. Ce dernier avait tout vu et surtout là où étaient enfermés les enfants. Il attendit que les gardes du cachot s'endorment pour s'approcher de la prison, souffla du feu et réussit à faire fondre les barreaux de leur cellule ; il redonna leurs épées à ses amis.

Nino et Zoé firent toucher leur lame et provoquèrent ainsi un tourbillon qui détruisit le mur et s'échappèrent.

Ils décidèrent d'enfermer les gardes endormis dans la boîte confiée par leurs grands-parents puis réussirent à surprendre Trolldemore et à le capturer lui aussi dans leur boîte.

Zoé rappela à Nino qu'ils devaient aller rapidement sauver Myrtille.

Ils enfermèrent tous les elfes noirs qu'ils rencontrèrent en vérifiant qu'ils ne possédaient pas le pouvoir de Myrtille.

Ils trouvèrent alors un elfe noir qui construisait des statues de pierre à l'effigie de Trolldemore. Blue cracha un cercle de feu autour de l'elfe et provoqua aussi une tornade pour le bloquer.

Maintenant qu'il était maîtrisé, ils pouvaient récupérer les pouvoirs de Myrtille. Ils le ligotèrent, s'aperçurent qu'il avait une pustule fluorescente violette dans le cou. Ils appuyèrent dessus et d'un coup les pouvoirs sous la forme de quatre grosses pierres violettes sur lesquelles étaient inscrits les quatre éléments s'envolèrent vers Myrtille.

Zoé, Nino et Blue enfermèrent l'elfe dans la boîte puis suivirent immédiatement les pouvoirs pour retrouver leur amie. Ils allaient très bientôt se retrouver tous les quatre réunis sur l'île aux dragons.

Ils continuèrent leur chemin en suivant le pouvoir des quatre éléments. Ils arrivèrent devant une énorme rivière de lave protégée par une centaine d'elfes noirs. Blue atterrit discrètement.

Zoé et Nino se mirent à fusionner leurs épées, provoquant ainsi une tornade qui projeta les elfes dans la rivière de lave, les transformant en cendres.

Puis, ils demandèrent à Blue de voler par-dessus les nuages pour voir la position des pierres. Le dragon bleu revint et se posa pour prévenir les enfants que les pierres se dirigeaient vers le Nord.

Les enfants partirent immédiatement vers la bonne direction et trouvèrent la cage où était prisonnière Myrtille, au bord d'une falaise.

Sa prison était gardée par de puissants loups maléfiques à crinière rouge et noire. Les enfants essayèrent une première attaque avec la tornade créée par les lames mais en vain.

L'un d'eux s'élança sur Zoé qui lui enfonça son épée dans le cœur. Mais la peau s'ouvrit et deux petits loups en sortirent grandissant à vue d'œil jusqu'à atteindre la taille de leurs congénères.

Les enfants, stupéfaits, reculèrent et Nino buta contre une pierre. Il tomba et bascula dans le précipice.

En un rugissement perçant, Blue piqua et le rattrapa de justesse sur ses ailes.

Le dragon se rétablit rapidement, s'envola et déposa Nino sain et sauf près de sa sœur en plein combat.

Celle-ci se rappela l'histoire que son grand-père lui avait contée lorsqu'elle était petite : pour tuer les loups maléfiques, il fallait les abattre et les brûler avant que leur peau ne commence à s'ouvrir.

Nino rassembla ses dernières forces et les deux enfants se mirent à occire les bêtes pendant que Blue envoyait des flammes à tout venant.

Les derniers loups s'écroulèrent en un ultime cri de douleur, leurs yeux tournés vers le ciel qu'ils ne voyaient plus.

Les pierres parvinrent à venir jusqu'à Myrtille lui rendant ainsi ses pouvoirs. Elle cracha alors du feu sur les barreaux de la cage les faisant fondre.

Ils rentrèrent victorieux sur l'île aux dragons et rendirent la boîte à leurs grands-parents.

Le temps passa et Myrtille donna naissance à trois dragonneaux nommés Yellow, Pêche et Green.

Quant aux enfants, ils devinrent gouverneurs du royaume de l'île aux dragons et on n'entendit plus jamais parler de l'empire des elfes noirs sauf dans les vieux contes.



GROUPE BLANC

École Laurent Monnier, SAINT AUBIN : Classe de CM - Mmes PERROT Magali et DUARTE Sandra

École Sainte Famille et Collège Dominique Savio, RIEUPEYROUX : Classes de CM1 CM2 6°
Mme POUILLOT Stéphanie et BADOUARD Karine

École Massabielle LOURDES : Classes de CM1 CM2 dispositif UPE2A

Mme LABORDE Jacqueline, CODINA Laure, COSSÉ Florence et DESCONNET Anne

École Sacré-Cœur, SERRIERES : Classes de CM1 CM2 - Mmes BILLOT Isabelle et GUIRONNET Aline

École Sainte Bernadette, QUIMPER : Classes de CM1 et CM2 - Mme BRIANT Anne-Laure et M LE BRIS Bryan



LA MALÉDICTION DE LA FORÊT ENCHANTÉE

Il était une fois, un jour d'automne brumeux, un chasseur qui se promenait en forêt avec son fusil. Le jour commençait à se lever. Les arbres étaient parés de leurs couleurs automnales : du rouge, de l'orange et du jaune.

L'homme, grand et brun, portait un pantalon vert, un gilet jaune, une casquette et des lunettes. Il était accompagné de son chien, il était noir et blanc.

Tout à coup, un petit lapin au pelage d'automne, marron à queue blanche, se précipita hors de son terrier. Le chien le flaira, le chasseur enclencha son fusil.

Il visa le lapin et pressa la gâchette : le coup partit, et blessa l'animal. La balle l'atteignit à la patte.

Soudain, la forêt s'assombrit, et les arbres perdirent instantanément leurs couleurs automnales. Les feuilles se recroquevillèrent et toutes les branches s'inclinèrent vers le sol, provoquant un craquement sinistre qui effraya le chasseur.

Aussitôt, un halo lumineux couleur or entoura le lapin. Le chien, terrorisé, s'enfuit en aboyant. Un silence total régnait, la température avait chuté. Le chasseur, inquiet et impressionné, se demandait ce qui arrivait. Alors il voulut s'enfuir mais une voix grave venue de nulle part brisa soudain le silence :

« Ne bouge surtout pas ! Tu as commis sans le vouloir un acte grave : tu as blessé le protecteur de la forêt. Pour annuler la malédiction qui vient de s'y abattre, tu dois accomplir deux épreuves. Si tu les réussis, la malédiction sera levée, mais si tu échoues, tu finiras ta vie seul et rongé de remords. »

La voix grave dit à Scott, le chasseur, de rejoindre le territoire des félins pour rencontrer Tania la panthère qui lui indiquerait comment briser la malédiction. Le chasseur triste et désespéré s'était assis contre un tronc d'arbre quand tout à coup, un oiseau mi aigle mi paon surgit de nulle part. Ce dernier se rapprocha de l'homme et lui murmura : *« Quelle est la raison de ton chagrin ? »*

Après l'avoir écouté attentivement, l'oiseau lui proposa de l'emmener jusqu'au royaume de Tania. Confortablement assis sur son dos, trois heures plus tard, ils arrivèrent à destination. Avant de repartir, le rapace lui confia une carte et une boussole qui l'aideraient pour les prochaines épreuves et lui souhaita bonne chance.

Scott partit alors, à la recherche de la panthère en remerciant l'oiseau de son aide précieuse. Il arriva enfin, devant une porte sur laquelle était écrit :

« Pour entrer dans ma demeure vous devez prononcer la formule magique ».

Après avoir essayé, en vain, tous les mots de passe qu'il connaissait, il se souvint que le volatile lui avait donné une carte. Il l'examina et vit les lettres N O E S écrites tel un code secret.

Il eut l'idée d'orienter la boussole d'abord au Nord, puis à l'Ouest, puis à l'Est et enfin au Sud quand soudain la voix grave vibra du fond de la boussole et dit :
« *Bananalalas... panthère si tu m'entends, ouvre-moi !* »

A cet instant, la porte s'ouvrit sur Tania, la majestueuse panthère. Cette dernière accueillit le chasseur et lui expliqua sa deuxième épreuve. Il devait rendre la couronne à la fée Kélia. Cette couronne avait été dérobée par le loup à deux têtes. Alors, la fée Kélia était devenue maléfique et avait ensorcelé la forêt.

Tania dit : « *Tiens, prends ce stylo magique, tout ce que tu dessineras apparaîtra. Si tu dessines de la viande, le loup à deux têtes la mangera. S'il en mange plus de deux rations, il plongera dans un sommeil profond. Tu dessineras alors une cage pour l'y emprisonner et tu accèderas sans danger à la couronne.* »

Scott regarda la carte et vit où se situait la Tanière du loup à deux têtes, il se mit en chemin. A une centaine de mètres de la tanière, Scott, trébucha et se retrouva les quatre fers en l'air. En se relevant, il vit avec stupeur qu'il était tombé dans une empreinte de loup géante.

Terrorisé, tremblant comme une feuille, Scott pris son courage à deux mains, et poursuivit sa route. Arrivé devant la tanière, il n'entendit que sa propre respiration. Tout à coup, il sentit quelque chose d'humide, tomber sur son épaule, tout doucement il se retourna et se retrouva nez à nez avec l'énorme loup à deux têtes.

Au moment où le loup ouvrit ses deux énormes gueules, Scott eu tout juste le temps de dessiner deux rations de viande, que le loup s'empressa d'avaler. Il sombra instantanément dans un profond sommeil.

Scott dessina ensuite une cage autour du loup. Le chasseur put ainsi entrer dans la tanière, sans risque. Il aperçut la couronne, et s'en empara.

En regardant la carte, Scott s'aperçut que le palais de Kélia se trouvait à une journée de marche, il eut alors l'idée de dessiner un tapis volant, et quelques minutes plus tard il était arrivé à destination.

Il toqua trois fois à la grande porte du palais, aussitôt celle-ci s'ouvrit avec un sinistre grincement. Il fit quelques pas à l'intérieur et la porte se referma aussitôt.

Il était pris au piège.

L'air était glacial, l'obscurité régnait. Il entendit des sanglots. Il dessina une torche, et chercha d'où venaient ces pleurs. Il arriva à l'étage, et entra dans une chambre.

Il trouva la fée Kélia, vêtue de noir.

Il déposa la couronne à ses pieds et recula. La couronne se mit à briller de mille feux, et la sorcière se métamorphosa en une magnifique fée.

Scott et la fée retrouvèrent le lapin au pied d'un arbre à l'entrée de la forêt.

La fée dit à Scott : « *Tu dois récupérer la fiole de guérison du marécage aux crocodiles ensorcelés* ». Arrivés tous les deux au marécage, Scott vit la fée se faire mordre par un gros reptile et s'évanouir.

Une fois tous les crocodiles vaincus, il récupéra la fiole et embrassa la fée pour la réveiller. Cette dernière soigna le lapin avec la fiole de guérison et les blessures du lapin disparurent. Le lapin se réveilla et retourna dans son terrier.

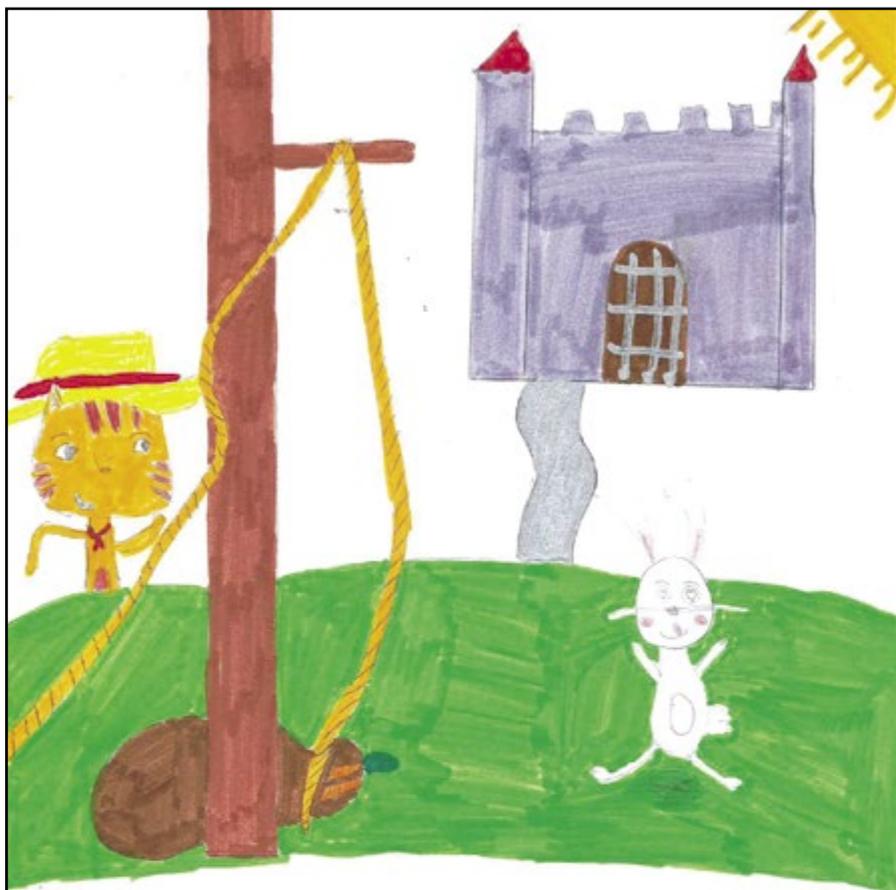
Tout à coup, toute la forêt reprit vie : les arbres retrouvèrent leurs feuilles, les oiseaux se mirent à chanter, les animaux dansèrent joyeusement.

Pendant ce temps, Scott utilisa un stylo magique qui dessina sur une carte le chemin jusqu'à la tanière de Tania.

Il suivit les instructions pour se déplacer et retrouva son chien à côté d'une potion de métamorphose qui l'avait transformé en panthère.

Scott se promit de ne plus jamais chasser.

Il vécut heureux avec la fée Kélia et ils eurent beaucoup d'enfants.



NOS CONTES

ANNÉE 2021:2022

MAX ET LA PIERRE MAGIQUE

Il était une fois un Ninja du nom de Max. Il avait les cheveux blonds et les yeux bleus, il était rapide et agile. Il était vêtu d'une combinaison noire et possédait un sabre. Celui qui lui avait permis de devenir un Ninja était Maître Léo.

Ensemble, ils vivaient plein d'aventures dangereuses.

Un jour, les parents de Max partirent en Afrique et malheureusement ils n'étaient jamais revenus. Il était donc très important pour lui de retrouver ses parents. Après bien des recherches, Max pensa avoir trouvé enfin l'endroit où chercher ses parents : le désert ! Maître Léo et lui se préparèrent pour un long voyage.

Dans l'avion, Maître Léo demanda :

- *Pourquoi l'Afrique ?*

- *J'ai trouvé, dans la chambre de mes parents, une boîte où il y avait une photo d'un avion crashé à côté d'une pyramide. Et en la regardant de plus près, j'ai vu mon sabre avec une pierre incrustée dans le manche. Et cette pierre était dans la boîte ! Alors j'ai mis la pierre sur le manche de mon sabre et un message est apparu sur la lame : « Nous sommes dans le désert. Prends garde à toi mon petit Max ! »* signé Marie et Jean.

Mais Max et maître Léo n'avaient pas remarqué que le pilote, Vénome, écoutait leur conversation et semblait très intéressé par cette pierre aux pouvoirs magiques. En effet, il souhaitait la récupérer à tout prix pour devenir le ninja le plus puissant et régner sur le monde.

Dans la nuit, un voyant rouge s'alluma dans la cabine de pilotage. L'avion fit des mouvements brusques. Vénome comprit vite qu'il n'y avait plus d'essence.

Dans l'espoir de récupérer la pierre plus vite, il accéléra avec l'idée que l'avion allait se crasher. Le moteur fit un bruit sourd, une fumée noire apparut, le moteur s'arrêta, Max et Maître Leo étaient effrayés.

Puis ce fut le choc !!! Vendôme était blessé à la jambe, il réussit cependant à s'extraire du poste de pilotage et à marcher quelques mètres.

Sa douleur était si intense qu'il s'évanouit non loin de l'avion. Maître Leo et Max sortirent en courant de l'avion. Ils se dirigèrent vers une oasis.

Durant le vol, Max avait réfléchi à une ruse pour protéger sa pierre. Il trouva un caillou, prit du sable et le mit avec de l'eau autour du caillou.

Il le lissa un peu, elle ressemblait en tout point à sa pierre magique.

Max alla poser la fausse pierre près de Vénome. Lorsque celui-ci retrouva ses esprits, il vit la pierre luire à côté de lui, il tendit la main, l'attrapa.

Il pensa que Max l'avait perdu en courant après le crash. Vénome jubilait de joie.

Il prit la pierre et pensait être devenu un ninja très puissant.

Le méchant se releva et serra la pierre, très fort, dans sa main. Il sentit alors quelque chose lui chatouiller le creux de la main. Il la rouvrit et vit des grains de sable. Vénome comprit qu'il avait été trompé !

Furieux, il courut à la poursuite de Max et son maître qui cherchaient la pyramide de la photo. Quand les deux amis la trouvèrent enfin, ils entrèrent avec précaution dans le monument antique. Ils se retrouvèrent dans un cul de sac, devant un mur, quand soudain, Vénome surgit avec un katana.

Max saisit son sabre et la pierre magique se mit à briller. Et tout à coup, la terre trembla et la pyramide commença à s'écrouler.

Une grosse pierre tomba sur Vénome qui mourut d'un coup. Derrière le mur détruit, ses parents apparurent. Max reprit ses esprits et se précipita vers la sortie, accompagné de ses parents et de Maître Léo.

Soudain, Max sentit quelque chose de râpeux et humide lui lécher le nez.

Il se réveilla énervé et déboula dans la cuisine en râlant.

Sa mère buvait tranquillement un café en écoutant les informations.

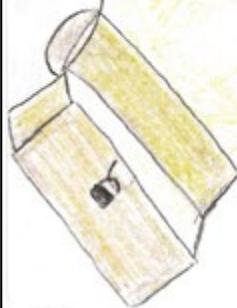
« Maman ! J'en ai plus qu'assez de ce fichu chat qui me réveille si tôt ! On aurait dû l'appeler « casse-pieds » au lieu de l'appeler Vénôme ! ça lui irait mieux !!! »

Sa mère lui répondit : *« Max, j'ai une mauvaise nouvelle... : en écoutant les informations ce matin, j'ai appris qu'il y a eu un tremblement de terre en Egypte hier... les pyramides qu'on devait visiter sont très abîmées, certaines se sont même effondrées, malheureusement il faut reporter notre voyage. »*

Max répliqua : *« Oh... c'est dommage. Est-ce qu'on pourrait aller à la place dans la ferme de tonton Léo ? »*

« Bonne idée mon chéri ! » répondit la mère... *« l'Aveyron c'est très joli aussi ! »*

Nos Contes



2021
ANNÉE: 2022
SCOLAIRE

ENSEMBLE CONTRE LA FÉE NOIRE

Il était une fois, dans une immense forêt, des arbres centenaires, au feuillage d'un vert étincelant, qui étaient majestueux. Coulait dans leur tronc, une sève qui nourrissait le peuple des elfes, depuis la nuit des temps.

Le sol était tapissé de champignons. Ceux-ci abritaient les elfes. Ces derniers, hauts comme trois pommes, aux longues oreilles pointues, aux vêtements en lambeaux, au visage long et verdâtre, vivaient dans cette forêt depuis des millénaires. Ils concoctaient une potion magique, grâce à la sève.

Cette potion avait le pouvoir de faire grandir ou rapetisser. Mais cette potion était convoitée par la fée noire pour son armée de trolls.

En effet, la fée noire détestait les elfes et souhaitait les éliminer jusqu'au dernier, afin d'anéantir la forêt. Pour ce faire, elle transformerait cette potion, pour rendre son armée plus forte.

Un beau jour, les élèves de l'école du Sacré Cœur du village voisin, se rendirent dans la forêt, pour une chasse au trésor. Chaque groupe, à l'aide d'une carte, devait rapporter les objets, dont la position était indiquée sur la carte.

Un des groupes s'égara, et trouva un objet brillant. Ignorant qu'il s'agissait d'une fiole de potion magique et assoiffés, Elliott, Michael, Kessy, Mathis et Manon décidèrent d'en boire une gorgée.

Malheureusement, après avoir bu la potion, Elliott se mit à rétrécir puis ce fut au tour de Michael, puis Kessy, puis Mathis et enfin Manon.

Au cours de chaque rétrécissement, une onde se formait et un nuage de poussière se soulevait.

A chaque fois la poussière tourbillonnait autour d'eux, les recouvrait et les faisait rapetisser de 3cm. Ils ne devinrent pas plus grands qu'un tube de colle ! Les enfants virent la maîtresse arriver, elle manqua de leur marcher dessus.

Les élèves comprirent qu'ils étaient devenus si petits qu'il était impossible de les voir ou de les entendre. L'idée leur vint alors de former une échelle et de fabriquer un mégaphone.

Les élèves se promenaient dans la forêt. Ils cueillirent des brindilles, des feuilles, des lianes, de la mousse d'arbre et du bambou pour fabriquer un mégaphone.

Les cinq amis décidèrent d'assembler le tout avec de la cire d'arbre quand Manon rencontra un renardeau. Elle prit peur et courut en se précipitant contre un arbre. Elle se cogna contre une porte cachée dans l'arbre.

Cette porte s'ouvrit et ils décidèrent tous d'y entrer pour se réfugier. Une fois dedans, ils découvrirent un elfe et comprirent qu'ils étaient dans un village d'elfes. La créature s'appelait Trèfle et avait trente ans.

Il leur demanda qui ils étaient. Michael leur expliqua ce qui leur était arrivé. Trèfle les invita à prendre une boisson, mais les autres elfes du village étaient énervés de l'arrivée de ces humains. Ils décidèrent de les attaquer avec des arcs et des flèches d'endormissement. Tous les cinq tombèrent dans les pommes.

Les cinq amis se réveillèrent dans une pièce très grande et sombre avec peu d'air pour respirer. Manon vit un elfe à côté d'eux. Ils étaient intrigués par sa présence. Ils lui demandèrent pourquoi il était ici.

L'elfe, leur répondit qu'il avait tué un autre elfe par accident. La créature leur demanda à son tour ce qu'ils faisaient là.

Mais les enfants ne le savaient pas. L'elfe leur raconta qu'il y eut une guerre il y a très longtemps entre les elfes et les humains. Durant la seconde moitié du 20ème siècle, le béton et les immeubles détruisaient l'habitat naturel des elfes.

Les petites créatures décidèrent de se défendre avec des arcs et des flèches. Les elfes ont été vaincus et furent obligés de vivre cachés.

Mais la fée noire passait par là, préleva de la sève et alla dans son laboratoire. Elle mit dans la sève de la poudre toxique, faite de jus de pomme, de boules de sapin et un haricot magique, puis rajouta du colorant orange dans la sève pour faire croire que c'était du jus d'orange et versa le tout dans cinq verres qu'elle remplit à ras bord puis se déguisa en Trèfle et alla dans la prison.

Manon s'écria : « *Youpi ! Trèfle vient nous rendre visite. Miam du jus d'orange !* »

La fée noire s'en alla, les enfants burent le jus. Manon devint tout ivre, les amis devinrent pompettes et virent des dragons roses. Ils prirent un, deux ou trois verres de cette potion.

Puis Kessy dit : « *On est dans l'univers des boules de glace !!!* »

Un dragon géant qui ressemblait étrangement à une boule de glace arriva et mangea Kessy.

Mathis hallucina qu'un loup blanc lunaire arrivait, et le dévorait.

A minuit, les hallucinations disparurent et tous les enfants se réveillèrent dans la prison, soudain...

Kessy sentit quelque chose lui tripoter la tête. Croyant que c'était une araignée, elle essaya de s'en débarrasser d'un revers de la main. *Ouille !* cria l'elfe !

Il n'avait jamais vu une épingle à cheveux et celle que Kessy avait dans son chignon l'intriguait beaucoup !

- *Qu'est-ce que c'est que ce truc ?* » demanda l'elfe qui se nommait Eglantin.

Kessy lui expliqua.

Eglantin raconta ensuite aux enfants ce qui leur était arrivé. Il parla longtemps, raconta qui étaient la fée noire et les trolls, ce qu'elle leur avait fait avec le faux jus d'orange... Les enfants décidèrent de tout faire pour détruire la fée noire.

Ils confièrent à Eglantin la mission de fabriquer l'échelle et le mégaphone, ils en auraient peut-être besoin plus tard. Ensuite, ils réussirent à crocheter la serrure de la prison grâce à l'épingle à cheveux de Kessy.

Pas très loin de là, il y avait une sorte de clairière avec, au centre, une souche d'arbre.

Eglantin et les enfants réussirent à se hisser dessus et l'elfe se mit à crier : « *Oyez ! Oyez ! Elfes de la forêt ! Elfes des sapins, Elfes des terriers, Elfes des buissons et des champignons, venez tous ici ! J'ai une grande annonce à faire !* »

Alors, petit à petit, les enfants virent arriver de partout des centaines d'elfes ! Des jeunes et des vieux, des petits et des grands, des ventripotents et des maigrichons.

Quand la clairière fut complètement recouverte d'elfes, Eglantin prit la parole : « *Nous nous sommes trompés, ces humains-là sont gentils, ils respectent la forêt et la nature plus que ne le faisaient leurs ancêtres ! Et ils veulent nous aider à nous débarrasser de la fée noire !* »

A ce moment-là, le renardeau s'approcha et dit : « *Moi je veux bien vous conduire au repaire de la fée noire, là où est son laboratoire !* »

L'assemblée des elfes l'acclama, et tout le monde se mit en route derrière le renardeau.

Après deux heures de marche, ils arrivèrent tous devant le laboratoire de la fée noire.

Malheureusement, des trolls surveillaient l'entrée. Les enfants apeurés s'arrêtèrent brusquement.

Mais motivés par les elfes, ils reprirent leur courage à deux mains et avancèrent unis vers le refuge de leur ennemie. En voyant les nombreux elfes marcher vers son abri, la fée terrifiée se rendit.

Kessy remarqua qu'elle avait un diamant autour du cou.

Eglantin arriva tout fier car il avait enfin terminé le mégaphone.

« *Regardez ! Je l'ai enfin terminé !* » hurla-t-il. Le bruit sourd que provoqua son cri brisa le diamant. La fée tomba dans les pommes. Après quelques minutes, elle se réveilla blonde et sa robe devint blanche : elle était redevenue gentille.

Même les trolls avaient disparu.

Trèfle et les elfes avaient le cœur débordant de bonheur.

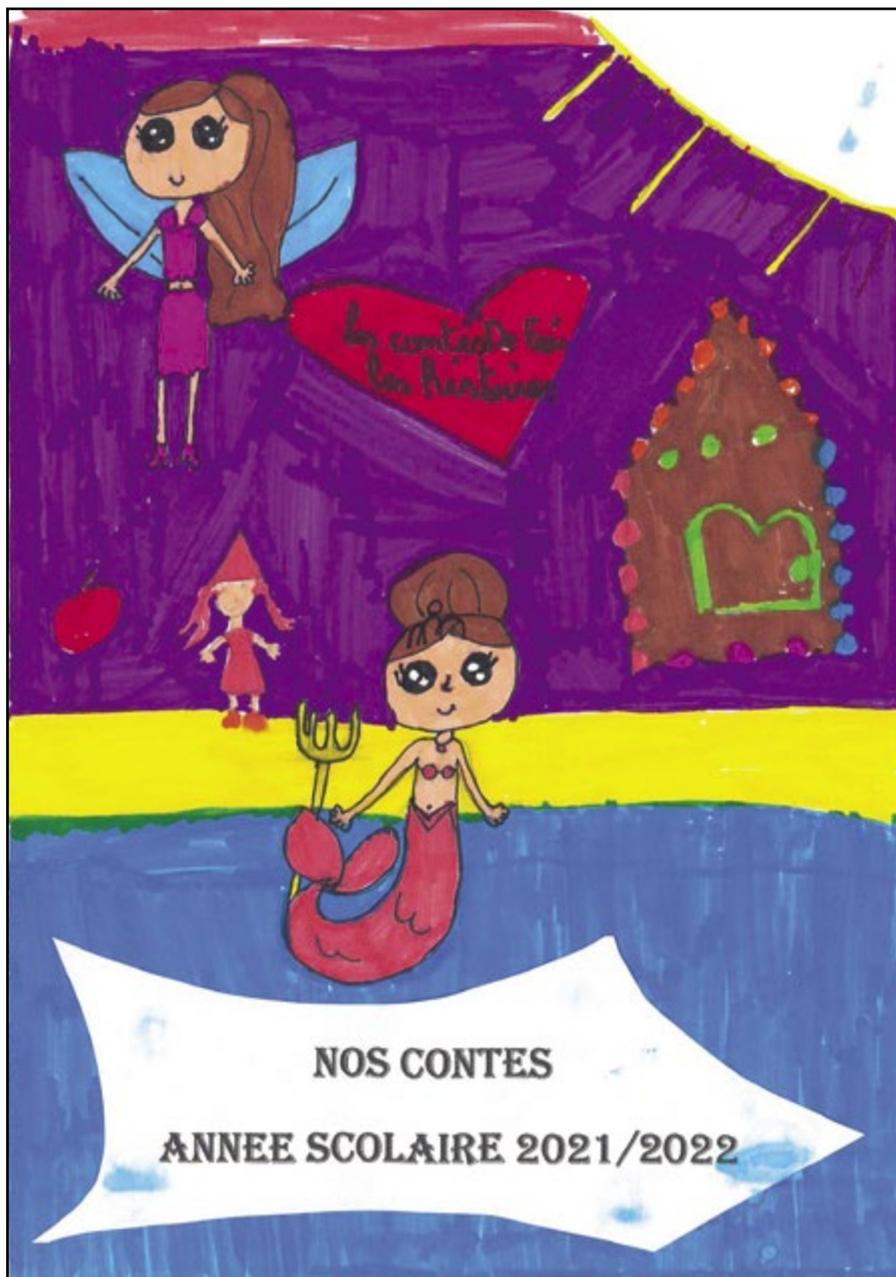
Ils étaient enfin débarrassés des créatures maléfiques qui les avaient rendus si malheureux pendant tant d'années.

Ils voulaient à présent récompenser leurs sauveurs et décidèrent de donner la potion aux enfants afin qu'ils puissent retrouver leur maîtresse et leurs camarades.

Après des aurevoirs remplis d'émotion, Mickaël, Kessy, Eliott, Mathis et Manon burent chacun leur tour dans la fiole qui contenait la précieuse boisson.

Heureusement que la chasse au trésor avait occupé toute la classe.

Personne n'avait remarqué leur disparition. Nos héros n'avaient rien trouvé pour le jeu mais ils avaient gagné bien plus : l'amitié d'un peuple formidable.



GALAXIA CONTRE LES DRAVAUX

Il était une fois une guerrière de l'espace du nom de Galaxia qui vivait dans la station spatiale internationale. C'était une femme de vingt ans à la silhouette élancée.

Elle avait des cheveux blonds toujours lâchés et ses yeux verts en amande éclairaient son visage bronzé et son petit nez. Bien qu'elle ait un caractère fort et le goût de l'aventure, elle était généreuse et avait le don de communiquer avec les animaux de la galaxie.

Son endroit préféré de l'ISS était la Cupola, car de là, elle pouvait observer le système solaire et surveiller les attaques de dravaux qui étaient les pires ennemis de l'univers.

Les dravaux étaient des aliens hauts comme trois pommes, avec une tête de dragon et un corps de cheval. Ces extraterrestres volaient en impesanteur et crachaient de la glace pour attaquer et figer leurs adversaires.

Le chef, que l'on appelait « Flash l'éclair », dominait l'armée des dravaux et était rapide comme l'éclair. Il était aussi très méchant car il ne ressentait aucune émotion à cause de son cœur de pierre.

Galaxia, courageuse, rêvait de se battre contre ces dravaux.

Galaxia se promenait sur la Lune rousse. Elle était en forme de croissant et ses cratères étaient orange. La jeune fille vit une grotte magnifique et y entra.

Par hasard, elle y trouva des œufs. Ils mesuraient cinq centimètres et étaient jaunes et rouges avec un point noir au milieu. La cosmonaute savait que c'étaient des œufs de dravaux et hésita à les prendre.

Elle se dit néanmoins qu'elle pourrait les adopter pour qu'ils fassent partie de son équipe. Finalement, elle mit les œufs dans son vaisseau et tenta de regagner l'ISS. Sur le chemin du retour, deux dravaux patrouillaient les environs et avaient aperçu les œufs à travers le vaisseau de Galaxia. Les gardes décidèrent de capturer la belle aventurière et de l'emmener à leur chef Flash l'Eclair.

Galaxia se réveilla allongée sur un lit dans une prison. Elle se doutait qu'elle était dans le vaisseau des dravaux. La pièce était petite, sombre et sale.

La jeune femme était inquiète pour ses amis, triste et en colère d'être privée de liberté. Elle réfléchissait à comment faire pour s'échapper, lorsqu'elle vit un homme dans la pièce voisine.

Celui-ci était occupé à faire le ménage. Galaxia s'étonna qu'un humain soit chez des dravaux.

Elle en conclut qu'il s'agissait d'un esclave. Il portait un collier électrifié qui rendait automatiquement les détenus obéissants et leur ôtait toute capacité de rébellion. Elle décida de faire de ce malheureux individu son complice.

Galaxia possédant une ceinture ayant un bouton pour rendre invisible son hôte, appuya sur celui-ci et disparut aussitôt.

Un surveillant passant devant la cellule et ne voyant plus la prisonnière, ouvrit la porte. Celle-ci en profita pour se faufiler et prendre la clé de la pièce qui était accrochée au ceinturon du gardien. Elle l'enferma à sa place dans la prison.

Elle alla retirer le collier électrifié de l'homme reconnaissant qui lui dit :

« - *Bonjour, merci à vous de m'avoir libéré. Comment vous appelez-vous ? Moi, je me prénomme Mars.*

- *Je suis Galaxia, enchantée de vous connaître, échappons-nous, ne traînons pas !* »

ajouta-t-elle avec un sourire amical.

Tout à coup, deux dravaux passèrent dans le couloir et virent Galaxia et Mars. Ils leur lancèrent un jet de glace. La jeune fille et l'esclave libéré esquivèrent le projectile. Le jeune homme, ayant repris ses esprits, sortit de sa botte une dague laser et terrassa avec une grande dextérité leurs deux ennemis.

Galaxia et Mars, pénétrèrent dans le bureau de Flash Éclair dans lequel se trouvait un coffre-fort contenant les œufs des dravaux. Par chance, Mars se souvenait du code car il l'avait entendu chantonner par Flash alors que celui-ci se croyait seul. Ils dérobèrent cinq œufs, les placèrent dans un panier trouvé sur place. Mais, en sortant du bureau, ils perçurent un bruit de bottes qui se rapprochait.

Juste avant l'arrivée du chef des dravaux accompagné de son chien, la jeune fille eut le temps d'ordonner à Mars de se cacher sous le bureau et simultanément d'activer sa ceinture pour se rendre invisible. Galaxia, utilisant son extraordinaire don se concentra et réussit à donner l'ordre à l'animal d'attaquer son maître.

Une fois, l'ennemi au sol, les deux complices lui mirent le fameux collier.

Aussitôt, le chef perdit tous ses pouvoirs et devint l'esclave de ce nouveau duo d'amis.

Galaxia demanda à Flash où étaient les vaisseaux de secours.

Il lui répondit : « *Suivez-moi !* »

Mars prit les œufs, Galaxia toucha son épaule et enclencha le mode invisible grâce à sa ceinture. En toute discrétion, ils purent suivre Flash jusqu'aux vaisseaux. À leur arrivée, un garde était là, le chef le poussa puis, tous les trois, ils entrèrent dans le véhicule.

Au passage de Flash, le dravau remarqua son collier et appela les autres gardiens. L'engin spatial décolla au plus vite, les gardiens le suivirent avec leur propre véhicule spatial, ils tirèrent.

Un propulseur fut touché, un feu démarra, le vaisseau perdait peu à peu de la puissance et commençait à descendre. La fusée termina sa course sur une planète inconnue.

Les Dravaux les crurent morts, et repartirent.

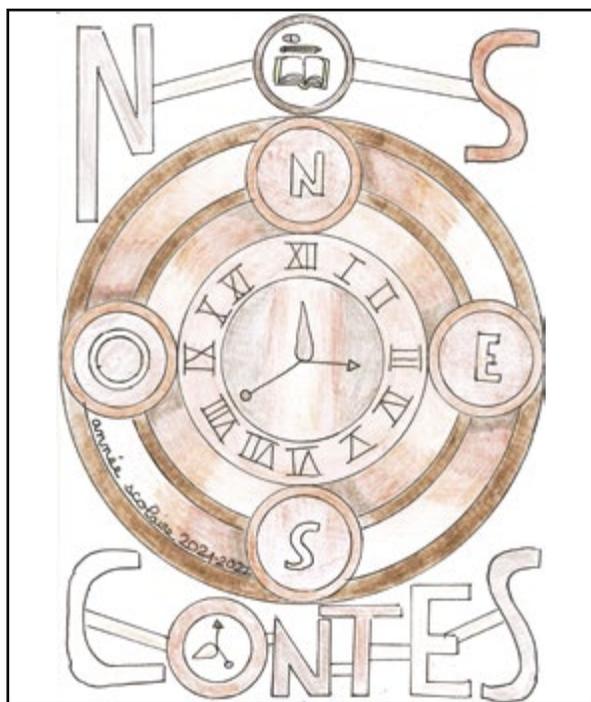
Galaxia dit : « *Le vaisseau est légèrement éraflé, rien de grave, nous allons pouvoir repartir.* »

Mars et Flash répliquèrent en cœur « *Génial !* »

Le vaisseau décolla à nouveau, pour retourner à l'ISS. Une fois arrivés, les œufs se craquelèrent et cinq petits dravaux en sortirent.

Galaxia, Flash et Mars devinrent amis. Galaxia ôta le collier de Flash et ensemble, ils firent de leurs cinq petits dravaux, leurs co-équipiers. Ils continuèrent à lutter contre les dravaux et leur nouveau chef « Flash l'escargot ».

Ils firent la promesse de se battre pour défendre la Galaxie jusqu'à leur dernier souffle.





LA MERVEILLEUSE VIE DANS LA NATURE

Il y a fort longtemps, à la lisière d'une sombre forêt peuplée de toute sorte d'animaux inquiétants et d'oiseaux multicolores, vivaient dans une maisonnette un frère et une sœur.

Leurs parents étaient partis en voyage il y a plusieurs années de ça, et n'étaient jamais revenus. Personne ne savait ce qu'ils étaient devenus. Étaient-ils vivants ? Allaient-ils revenir ? Personne ne pouvait le dire.

Pour subvenir à leurs besoins, le frère et la sœur utilisaient les ressources de la forêt. Ils cueillaient des fruits, des baies, ramassaient des champignons, pêchaient parfois des poissons dans la rivière.

De temps en temps, ils allaient dans une ferme proche de leur maisonnette pour aider le vieux couple de fermiers. En échange de ce travail, les fermiers leur donnaient des produits laitiers, des œufs, de la viande...

Un jour, en revenant de cette ferme voisine, les enfants trouvèrent une coccinelle blessée. Celle-ci se mit à grandir soudainement et leur dit :

« Je suis Coccy, je viens d'un monde magique où il n'y a pas d'humain mais que des insectes géants. Je sais où se trouvent vos parents, ils ont été emprisonnés par la reine des mantes religieuses. Pour les retrouver vous devrez affronter les insectes qui ont soif de vengeance et qui font tout pour exterminer les humains ! »

Très étonnés et méfiants, ils acceptèrent. Tout à coup, ils s'endormirent et se réveillèrent dans ce monde où toutes les plantes étaient gigantesques et eux étaient minuscules.

La coccinelle leur tendit une fraise géante pour les rassasier.

Ils entendirent, tout à coup, un battement d'ailes inquiétant qui leur glaça le sang. Une plante carnivore, mangeuse de mouches, se pencha, ouvrit l'une de ses feuilles et leur dit : *« Cachez-vous vite ! »*

Les enfants se hissèrent pour se cacher et ils comprirent d'où venait le battement d'ailes : en effet un énorme moustique tigre passa devant eux. Puis la plante les libéra et ils se mirent en route à la recherche de leurs parents.

Tout à coup ils arrivèrent devant un château géant. Un totem se dressait devant eux, sur celui-ci se distinguaient un scarabée doré, une mouche et une araignée. Ils avancèrent prudemment quand soudain *« clic ! »*

Les deux enfants se figèrent. Tom, le frère venait de poser le pied sur une dalle qui s'enfonça légèrement. De gigantesques murs de pierre sortirent de terre et les emprisonnèrent.

Le totem trembla légèrement et le scarabée doré prit vie. Coccy, qui les avait suivis, leur dit :

- *La carapace de ce scarabée est extrêmement solide, son seul point faible étant son nez.*

- *Mais comment l'approcher sans se faire repérer ?* demanda Tom.

- *Je vais vous aider,* lui rétorqua Coccy.

Elle se mit à battre des ailes, provoquant un énorme nuage de poussière qui aveugla l'ennemi. Tom, profitant de la désorientation du scarabée, lui infligea le coup fatal, un fulgurant coup de poing dans le nez. Au moment où le scarabée toucha le sol, un bourdonnement se fit entendre. Une mouche !

- *Ce n'est qu'une mouche,* annonça Léane.

- *Qu'une mouche ? Pas n'importe quelle mouche, une mouche Tsé-Tsé,* corrigea Coccy.

- *Et alors ?* Répliquèrent les enfants.

- *Si cette mouche vous pique, vous tomberez dans un sommeil éternel,* compléta Coccy.

- *Comment s'en débarrasser ?* Demanda Tom

- *J'ai une idée,* dit Coccy. *Tournons autour d'elle.*

Les enfants l'interrogèrent du regard.

« *Pas le temps de vous expliquer, grimper sur mon dos* » expliqua Coccy.

Et ils se mirent à voler autour de la mouche, et au trente et unième tour, la mouche tomba étourdie et l'araignée se réveilla.

- *Aaaaaah une araignée !* s'écria Léane. Coccy eut juste le temps de déposer les enfants au sol et Coccy redécolla mais fût emprisonnée dans la toile de l'araignée.

- *Allez chercher vos parents, ne vous occupez pas de moi !*

- *Nous reviendrons te chercher,* lui répondit Léane.

Les enfants se précipitèrent vers le château, y pénétrèrent et se trouvèrent nez à nez avec la reine des mantes religieuses.

- *Misérables !* dit la reine, *vous avez battu les plus valeureux guerriers de mon royaume et vous avez l'audace de vous présenter devant moi ! D'ailleurs qui êtes-vous ?*

- *Nous sommes Tom et Léane, vous avez capturé nos parents.*

- *Et vous pensez les libérer si minuscules que vous êtes ?* Interrogea la Reine. *Pour les libérer, il vous faudra résoudre une énigme, sinon vous subirez le même sort que vos parents. Voici l'énigme ; « Sitôt qu'on me prononce, je n'existe plus ». Qui suis-je ? Vous avez deux chances.*

Les enfants se mirent à réfléchir. Tom proposa « *mot* ».

Au rire effrayant de la reine, ils comprirent que ce n'était pas la bonne réponse.

Au moment où Léane allait proposer une autre solution, Tom lui cria « *Silence !* ».

C'est alors que la reine se figea.

Tom comprit qu'il venait de donner la bonne réponse.

La reine accompagna les enfants jusqu'à la prison Black Spawn. Elle ne se souvenait plus du numéro de la cellule.

Elle sortit sa boule de cristal et y vit apparaître le numéro 790. Elle avait oublié qu'il y avait un parcours devant le cachot et il possédait des obstacles : les enfants ne devaient pas marcher sur des dalles avec des têtes d'insectes, sinon ils tomberaient dans un puits sans fond et des lianes étaient accrochées aux arbres pour passer au-dessus de vagues aussi puissantes qu'un tsunami.

Ils arrivèrent enfin devant trois portes, leurs parents se trouvaient derrière l'une d'entre elles. La boule de cristal leur donna des indices pour trouver la bonne porte.

La mante religieuse ouvrit la porte et les enfants sautèrent dans les bras de leurs parents. Tout le monde était heureux. La reine était émue parce qu'elle n'avait pas eu de souvenirs de ses parents depuis longtemps.

Elle demanda de faire la paix entre le monde des humains et des insectes, Tom et Léane étaient d'accord. Les enfants, les parents et la mante religieuse allèrent secourir Coccy dans la forêt.

Tous ensemble, ils marchèrent jusqu'à la toile d'araignée.

Ils entendirent un bruit et se cachèrent derrière un arbre, ils tournèrent la tête et virent un animal. Les enfants suivirent la bête poilue. Une fois qu'elle fut arrêtée, ils aperçurent Coccy.

L'araignée se déplaça et avança dans leur direction. La famille courut vers Coccy. Elle était très contente que quelqu'un vienne enfin la libérer.

L'araignée s'approcha pour leur parler : *Que faites-vous ici ?*

- *Nous venons chercher notre amie. Si vous la libérez, nous ferons la paix avec les insectes,* répondit Léane.

- *Je veux bien !* dit l'araignée.

La bête détacha Coccy.

Avant de s'envoler, celle-ci salua et remercia chaleureusement ses nouveaux amis.

Depuis ce jour, Léane et Tom rendent régulièrement visite à Coccy, la paix s'est installée entre les hommes et les insectes.



GROUPE BLEU

École Notre Dame, BOULOGNE/MER : Classe de CM2 - Mme SUPPLISSON Marie-Ève

École Jeanne d'Arc, ST DIDIER en VELAY : Classe de CM2 - M LACOUTURE François

École La Salle, PIBRAC : Classes CM2 - Mmes NERI Charlotte, MONTAURIOL Myriam, TRYOEN Aurélie

École St Joseph Jeanne d'Arc, AIRE/ADOUR : Classes CM1 CM2 - Mmes COURBIN Clémence et SOURBIE Laure

École La Salle Ste Marie, NEMOURS : Classes CM1 CM2

Mmes DUPUIS Paloma, AMADO Caroline, GONCALVES Olga et JACOB Gaëtane



L'INCROYABLE VOYAGE

En 1491, un jeune garçon qui se prénomme Sindbad décide de partir découvrir le monde.

Il a rencontré un grand navigateur qui lui a parlé de ses voyages, ce qui lui a donné envie de l'accompagner à bord de sa caravelle.

Au port de Palos de la Frontena, l'embarcation est prête.

Le jour J, Sinbad et le grand navigateur partent dès l'aube, en route pour l'Océan Pacifique.

Malheureusement, quelques heures plus tard, le ciel s'assombrit petit à petit: une tempête se prépare. L'océan commence à s'agiter, il devient de plus en plus compliqué de manœuvrer l'énorme caravelle. Puis, soudain, une vague gigantesque se dresse devant eux...

L'équipage panique, pas le temps de réagir, la vague s'abat sur le navire et tout devient noir.

A leur réveil, Sindbad, Henri, le grand navigateur et leurs marins, découvrent que leur bateau a échoué sur une île inconnue. Elle n'apparaît pas sur les cartes ! Et la violence de la vague leur a fait perdre connaissance...

Une partie de l'équipage accompagnée de Sindbad part à la recherche de nourriture dans la jungle qui recouvre l'île.

Les heures passent mais ils ne reviennent toujours pas. Le reste des hommes décident de partir à leur recherche. Pendant ce temps, dans la jungle, Sindbad et ses amis ont trouvé des fruits et essayent de revenir sur leurs pas mais ils n'arrivent pas à retrouver leur chemin.

En effet, leurs traces de pas semblent avoir été effacées, ils ne reconnaissent pas le chemin qu'ils ont pris auparavant : comme si les arbres de cette jungle s'étaient déplacés !

De leurs côtés, les autres marins qui les cherchent tombent dans un tunnel.

En avançant, ils se rendent compte que l'île est remplie de galeries souterraines. Au loin, ils aperçoivent une lueur... Ils savent que la sortie est proche.

Sindbad et ses hommes, fatigués de ne pas retrouver la route font une pause.

A ce moment-là, un singe leur vole leurs fruits et part en courant. Tout le monde se met à le poursuivre, seulement le singe disparaît dans des fougères. Lorsque Sindbad écarte les fougères, tout le monde découvre un passage dans le sol. Ils s'y engouffrent et découvrent à leur tour les souterrains.

En avançant dans le tunnel, ils entendent des bruits de pas... Ce sont leurs compagnons.

Simbad et Henri se retrouvent dans le tunnel de l'île. Ils tentent ensemble de trouver une sortie. Deux mètres plus loin, ils la trouvent mais lorsqu'ils sont devant, l'ouverture se ferme, une grosse pierre la bouche instantanément. Tout à coup, le singe passe devant eux à toute allure. Il se faufile dans un petit trou au milieu de la grotte. Ils le suivent en espérant trouver une autre sortie.

Le singe avait quelques fruits avec lui. Les marins avaient très faim, ils espéraient également en manger quelques-uns. Le singe tomba et il lâcha dans sa chute les fruits qu'il possédait. Simbad se jeta dessus. Malheureusement les fruits étaient pourris.

Afin de survivre dans cette grotte, puisqu'ils allaient y passer la nuit, il fallait à présent faire un feu. Ils ne trouvèrent aucune brindille, pas de morceaux de bois. Simbad possédait des lunettes, il les sortit.

Un léger rayon de soleil passait à travers une roche. Grâce à ce rayon et aux lunettes, ils allumèrent un feu qui réchauffa leur corps et leur cœur.

Au petit matin, les idées plus claires, ils repartirent en quête d'une sortie. Le singe qui avait également très faim se faufile à l'extérieur afin d'atteindre une noix de coco. En passant entre les roches, il les bougea et les marins réussirent enfin à sortir de cette impasse. Il fallait à présent trouver un moyen pour quitter l'île.

Ils marchèrent dans l'île et arrivèrent devant une porte entrebâillée.

De l'autre côté, il y avait un laboratoire. Il était rempli de choses diverses et variées, de bric-à-brac, mais on distinguait un plan de travail sur lequel il y avait de la nourriture.

Tout à coup ils virent le singe se transformer en génie du mal. Il avait triplé de taille, et dorénavant ses yeux étaient violets.

Il avait la peau pâle et de grandes dents pointues comme celles d'un vampire.

Il toucha quelques fruits qui moisirent aussitôt.

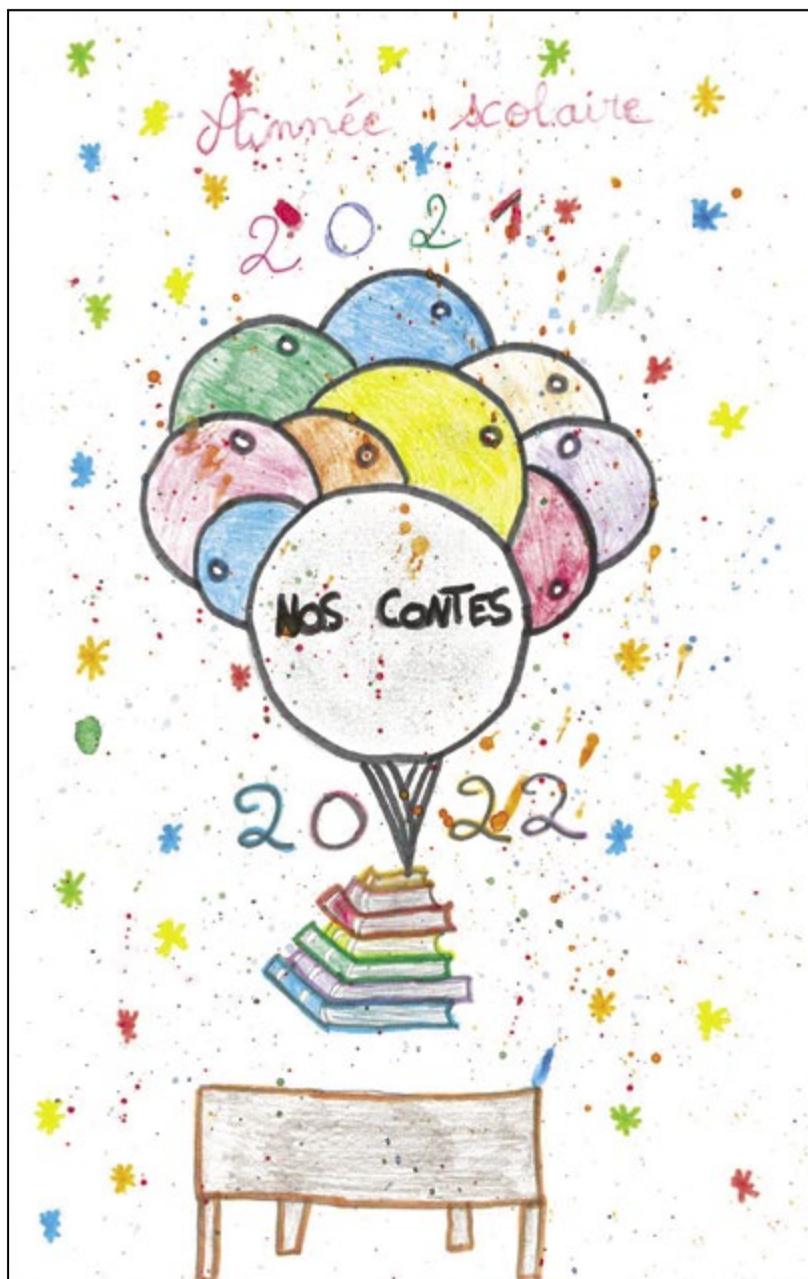
Alors Sindbad dit à Henri : *« Avec la moitié des hommes, allez vous battre contre ce monstre, nous prendrons des fruits. »*

Ils se séparèrent et alors Henri cria *« en avant ! »*.

Les deux équipes entrèrent en courant dans le laboratoire. Henri et son équipe se ruèrent sur le mauvais génie et il fut tué en quelques minutes.

Les fruits furent mis dans un grand sac. Ils partirent sur le sommet d'une montagne qui avait bougé, jusqu'au bord de la mer !

A ce moment, Sindbad se réveilla et dit à un grand navigateur qui se nommait Henri : *« J'ai bien dormi et vous n'allez pas me croire, mais vous étiez dans mon rêve ! »*.



LE ROI PHENIX ET LES CHASSEURS SORCIERS

Il était une fois, une vaste forêt dans un royaume très lointain nommé Abata. Dans cette forêt interminable vivaient de nombreux animaux fantastiques, tous bienveillants entre eux.

Ils passaient leur temps à s'amuser dans une clairière.

Le roi de ce monde était un phénix très âgé. En effet, il avait plus de dix millénaires d'existence. Il était de la couleur du feu, orange et rouge et ses ailes gigantesques mesuraient quatre-vingts mètres d'envergure.

Quand il battait des ailes, il lançait du feu, de l'eau ou la foudre. Ses gardes étaient des aigles cracheurs de feu.

Un soir de pleine lune, le Phénix sonna l'alerte car il savait que la malédiction des chasseurs sorciers allait se renouveler. En effet, à chaque pleine lune les chasseurs-sorcières se réveillent et viennent dans le village pour récupérer les pouvoirs des animaux, mais ils veulent surtout ceux du phénix.

Lorsque cela arrive, tous les habitants d'Abata se réfugient dans un bunker du palais.

Ce soir-là, le bunker était inaccessible. Il avait été inondé durant le dernier orage à cause d'une fuite dans le plafond.

Ils se réfugièrent dans la cave qui ne faisait pas plus de 3 mètres. Les animaux magiques étaient à l'étroit mais sains et saufs. Malheureusement, il n'y avait plus de place pour le roi.

Une fois son peuple à l'abri, le roi courageux décida de combattre. Le majestueux phénix s'avança vaillamment vers les loups ennemis. Il battit des ailes de toutes ses forces. Il lança du feu, de l'eau, de la foudre mais rien ne faisait effet car les chasseurs-sorcières aspiraient toutes ses attaques.

Ce fut un terrible combat. Malheureusement, le roi finit par se faire encercler par les chasseurs-sorcières, il n'avait plus d'énergie. Les chasseurs-sorcières partirent avec les pouvoirs du phénix en mains.

A l'aube, les animaux magiques sortirent et virent leur roi très affaibli. Ils étaient très étonnés et effrayés.

Ils se demandèrent comment faire pour aider le souverain à retrouver ses pouvoirs...

Les animaux décidèrent alors de se rassembler dans le bunker pour trouver une solution : aider le Roi à retrouver ses pouvoirs.

Pendant ce temps, le Roi entouré de sa famille, murmura à son plus jeune fils de 4 ans le secret de la pierre codée.

Celui-ci, malin et dégourdi, décida d'aller au bunker chercher la pierre qui rendrait les pouvoirs au Roi. Le petit suivit les indications de son père, il sortit la pierre miraculeuse du mur avec délicatesse.

Il avait compris que cette pierre était la seule à pouvoir rendre la vie à son père et ainsi sauver le Royaume.

Le jeune phénix saisit la pierre de ses serres, méticuleusement. Il veilla à ne pas l'abîmer. La pierre, de la couleur des quatre éléments, était d'une beauté époustouflante. Son rayonnement était éblouissant.

Le jeune phénix se téléporta en un éclair, le transportant auprès de son père ! L'intensité de la lumière de cet éclair était visible à des kilomètres à la ronde, au-delà des frontières.

Le jeune phénix et son père retrouvèrent la reine. Ensemble, ils décidèrent d'une solution pour que cette pierre reste définitivement auprès du Roi.

La reine, qui était joaillière, conçut un sceptre en or, en y incrustant la pierre miraculeuse.

En utilisant ce sceptre, le Roi phénix pouvait ainsi absorber l'énergie de la pierre et retrouver ses pouvoirs et sa jeunesse sans fin.

L'aura de cette pierre permit la disparition définitive des chasseurs sorciers, jusqu'à la nuit des temps.

Deux semaines plus tard, le roi, une fois rétabli, eut l'idée d'organiser la plus grande fête qu'il n'avait jamais faite dans la forêt d'Abata.

Il y invita tous les animaux fantastiques du royaume, il n'y en eut pas un qui ne fut pas présent.

Tous criaient : « *Vive le royaume d'Abata ! Longue vie au Roi !* »



UN NOUVEAU MONDE

En 4024, une jeune fille de 14 ans prénommée Lola passait ses journées à se déplacer sur un overboard.

Elle avait les yeux bleus, rieurs, les cheveux bruns et lisses qui lui tombaient jusqu'à la taille. Son autre passe-temps préféré était de danser avec les robots.

Elle vivait dans une ville bulle, qui s'appelait Aturapolis car l'air était trop pollué à l'extérieur. C'était la conséquence des mauvais comportements des humains des siècles précédents.

Un jour, alors que Lola se promenait dans la ville, un message d'alerte se mit à retentir tout à coup : « *Attention une fissure a été découverte sur la bulle, rentrez immédiatement chez vous car le risque de pollution est à son maximum !* ».

Lola, paniquée, se mit à courir vers chez elle.

Quelques minutes après, rentrée chez elle, Lola sentit une odeur étrange.

Alors elle en chercha la source et vit à la fenêtre de la cuisine que la fissure s'était agrandie.

Paniquée, elle voulut fermer la fenêtre mais elle n'y arriva pas !

La jeune fille essaya d'aller à la cave mais il était trop tard et la pollution avait déjà pénétré toute la maison.

Elle prit un masque à oxygène, sortit de la maison et partit se réfugier chez son cousin.

Lola entra dans la maison ultra-sécurisée de son cousin mais ne trouva personne. Elle s'assit dans le sofa et alluma la supertélé.

Aux infos, elle entendit qu'il y avait un navire-bulle qui allait décoller pour l'espace dans les prochaines 24h.

Elle courut alors à travers toute la ville et arriva à destination. Quand elle entra, elle vit des millions, des milliards de gens.

Ils devaient aller se réfugier sur une planète appelée « Proxima B » et le voyage durerait 11 000 ans. A peine arrivée, Lola entendit le compte à rebours et s'assit vite à la première place qu'elle put trouver.

Le décollage se passa bien mais une fois dans l'espace, le navire-bulle se perdit. Il s'écrasa sur une planète inconnue mais ayant l'air très accueillant, un peu comme la Terre en 1500.

Les gens sortirent alors du navire mais tout le monde mourut instantanément à cause du manque d'oxygène, tout le monde sauf Lola et une petite fille de 10 ans appelée Alice !

Elles survécurent car elles avaient gardé leurs masques à oxygène et les avaient vite remis.

Ce qu'elles ne savaient pas, c'est que des créatures dangereuses habitaient la planète. Elles étaient appelées les mossas et elles mangeaient tout sur leur passage. Lola et Alice s'aventurèrent sur la planète et regrettèrent vite d'être parties de la Terre.

En explorant, les deux filles croisèrent un mossa : elles ne savaient pas à quel point il était dangereux, mais quand elles virent la taille de la bête, Lola et Alice coururent, par peur, se réfugier derrière un rocher.

Le mossa les chercha partout mais ne les trouva pas. Pendant ses recherches, il tomba sur le navire-bulle et n'en fit qu'une bouchée, puis il partit faire sa sieste.

Quand les filles s'aperçurent qu'il était parti, elles voulurent retourner au navire-bulle dans l'espoir de pouvoir retourner sur Terre mais à leur grande surprise, elles se rendirent compte que le navire avait disparu.

Lola et Alice commencèrent à s'inquiéter : comment retourner sur Terre ?

Elles décidèrent alors de partir à la recherche de quelqu'un pour les aider ou d'un engin capable de les ramener sur Terre, sans rencontrer les terribles mossas. Par chance, ce qu'elles ne savaient pas, c'était qu'à cette heure-ci, tous les mossas dormaient profondément pour reprendre des forces.

Tout à coup, en marchant vers une forêt, Lola aperçut au loin une vive lueur rouge qui clignotait. Intriguées, les deux jeunes filles s'approchèrent prudemment. C'est alors qu'elles découvrirent un vaisseau spatial.

« Chouette ! on va pouvoir rentrer ! » s'exclama Alice.

Mais soudain, un être planétaire apparut et demanda :

« Que faites-vous autour de mon vaisseau ? »

- *On veut rentrer sur Terre et notre vaisseau-bulle a disparu ! Aidez-nous s'il vous plaît !* supplia Lola

- *Malheureusement, mon vaisseau est en panne et je ne comprends pas ce qui se passe !* », répondit-il inquiet.

Lola, Alice et l'extra-terrestre se mirent alors à la recherche du mystérieux problème. Subitement, Alice découvrit un petit câble mal branché.

Elle le rebrancha et.....le vaisseau se mit à vibrer et à clignoter. Un escalier se déploya automatiquement jusqu'au sol.

« *Ça y est ! Ça marche !* », s'écrièrent en chœur les trois amis.

Après avoir réalisé une petite danse de la joie, ils se précipitèrent dans le vaisseau, avant que les mossas ne se réveillent...

Mais...les deux jeunes filles et l'extraterrestre se firent avaler par un Mossa !

Heureusement, elles avaient un pendentif tranchant. A l'aide de ce dernier, elles éventrèrent le Mossa et se faufilèrent à l'extérieur de son ventre.

Cependant, l'extraterrestre resta emprisonné dans l'estomac du Mossa...

Les deux jeunes filles se précipitèrent alors vers le vaisseau réparé.

Elles y entrèrent et enclenchèrent le pilotage automatique. Elles firent confiance au vaisseau, qui les amena sur une autre planète.

Sur cette planète, une dizaine d'adolescents venaient également d'atterrir.

Ces personnes étaient celles désignées par le destin pour repeupler le monde, sur une nouvelle planète, sans reproduire les erreurs des générations précédentes.

La pollution n'existera plus et le respect de la nature sera leur hymne.



LA MYSTÉRIEUSE VIE DE DRAGUS

Il était une fois Dragus le dragon, il habitait dans un village caché avec ses parents. Un jour, les humains qui avaient découvert le village des dragons, avaient décidé de l'envahir car ils croyaient que c'étaient des monstres.

Dragus et ses parents virent alors arriver des avions qui commencèrent à attaquer. Ils voulaient prendre Dragus pour montrer aux autres qu'il changeait de couleur. En effet, lorsque Dragus crachait des flammes il passait du noir/rouge au bleu/vert. Effrayés, les parents de Dragus décidèrent de le cacher dans un couloir abandonné dans le centre de Pibracus, la ville la plus proche. Ils repartirent combattre les humains mais moururent dans la bataille.

Plus tard, Jason un petit garçon qui jouait dans un couloir abandonné de l'orphelinat, aperçut une flamme. Il eut peur mais finalement s'approcha. Jason vit Dragus qui crachait des flammes de peur et de tristesse.

Le petit garçon eut peur de lui mais quand il vit qu'il changeait de couleur en crachant du feu, il décida de le prendre et de le cacher. Jason ne voulut pas le montrer aux autres car il savait que les humains n'aimaient pas les dragons.

Quelques jours plus tard, Jason se fit adopter et pris en cachette Dragus dans son sac. Ils déménagèrent dans le centre de Pibracus dans une grande maison au milieu de la famille Draguelus. Cette famille se composait de deux parents adoptifs et désormais du petit garçon et du dragon.

Quelques jours plus tard, alors que Dragus se faufilait à nouveau dans le bureau du père adoptif de Jason, il y découvrit une lettre cachée parmi les pages d'un livre énigmatique. Cette lettre mystérieuse venait des parents de Dragus.

Il était écrit : « *Dragus, si tu lis cette lettre, c'est que ta mère et moi nous sommes en vie, nous avons survécu mais nous sommes très inquiets. Fais vite ! À la prochaine lune bleue, nous ne serons plus de ce monde à cause des parents adoptifs de Jason. Trouve notre collier familial fabriqué à partir d'écailles de dragons et tu découvriras la vérité sur notre disparition. Courage, ce sera périlleux mais tu y arriveras !* »

Quand Dragus lut cette lettre, une larme de feu coula sur le long de son museau. Mais le petit dragon ne perdit pas espoir. Le soir même, Dragus raconta à Jason sa mystérieuse découverte.

Le lendemain, Dragus et Jason allèrent à la recherche du collier dans le grenier. Après des heures de recherche, ils trouvèrent dans le troisième tiroir d'une vieille armoire, un coffre très poussiéreux.

Dragus l'ouvrit en crachant une flamme sur le cadenas. Dedans, ils découvrirent le collier familial et une carte désignant la forêt...

Sur cette carte se trouvait une croix rouge. Dragus et Jason pensèrent immédiatement qu'il s'agissait de l'endroit où les parents du jeune dragon se cachaient. Ils décidèrent alors de s'aventurer dans la forêt. Mais, en chemin, Dragus fit tomber le collier d'écaillés de dragon. Soudain une sorcière apparut et saisit le bijou.

« - *Rendez-le moi !* s'écria Dragus

- *Ah ! Ah ! Ah !* s'exclama la sorcière d'un ton moqueur. *Crois-tu que je vais te le rendre si facilement ?*

- *Que doit-on faire alors ?* demanda Jason inquiet. »

La sorcière ordonna aux deux amis d'accomplir deux épreuves pour pouvoir récupérer le collier. Pour commencer, Jason et Dragus devaient répondre à une énigme : « *Les pauvres l'ont, les riches le veulent, c'est plus fort que Dieu et c'est plus mal que le Diable. Qu'est-ce que c'est ?* »

Les deux aventuriers réfléchirent un long moment, avant de proposer :

- *Rien !*

- *Vous êtes très malins,* grogna la sorcière. *Mais ce n'est pas fini !* »

La méchante femme les guida alors vers un arbre énorme ; dans son tronc se trouvaient trois portes.

« *Une seule porte vous emmènera à l'endroit où se trouve le collier, ricana la sorcière. Les autres portes vous enfermeront à jamais dans le noir !* »

Dragus et Jason se mirent donc à observer attentivement chaque porte afin de découvrir le détail ou l'indice qui les guiderait vers le bon choix.

Dragus remarqua alors un petit filet de lumière sous l'une des portes, alors que Jason découvrit que les deux autres portes possédaient une serrure à clé. Sans hésiter, ils choisirent la première porte, sans serrure et sous laquelle on voyait passer la lumière.

« *Non ! Non ! Ce n'est pas possible ! Vous avez triché !* hurla la sorcière énervée. »

Mais c'était trop tard : Dragus et Jason avaient récupéré le collier et s'enfuyaient vers l'endroit indiqué par la croix rouge, sur la carte de la forêt...

Arrivés à l'endroit indiqué sur la carte, les deux garçons découvrirent la ville de Pibracus en ruine.

Les avions détruits, des débris de maisons bombardées, des arbres couchés... c'est trop émouvant pour Dragus, il est bouleversé par cette scène.

Des larmes de tristesse coulent sur le collier. Des images apparaissent sur chacune des écailles. Jason comprend alors qu'il s'agit d'un puzzle à assembler.

Jason réalise rapidement le puzzle ; il avait l'habitude d'en faire à l'orphelinat. Dragus est ému d'avoir un si bon ami qui l'accompagne dans ces moments difficiles pour lui. Sur le puzzle, ils voient les parents adoptifs de Jason en train d'enfermer Dragus. Jason est furieux contre eux.

Ils se demandent pourquoi ils ont fait ça !

- « *Ils m'ont adopté pour m'aimer ou pour récupérer Dragus ? Mais pourquoi ? pourquoi ??* ».

Dragus voit son ami à son tour troublé. Il le prend dans ses bras et lui dit :

- « *Ne t'inquiète pas dès que nous aurons retrouvé mes parents, je suis certain qu'ils t'aimeront. Nous deviendrons des frères.* »

A ce moment-là, ils aperçurent une lueur bleue...

C'était le jour de la lune bleue. Ils s'approchèrent de la lueur qui leur montrait le chemin. Cette lueur les rapprochait des parents de Dragus.

Un grand portail s'ouvrit devant eux. Jason et Dragus le passèrent.

Dragus découvrit alors que ses parents l'attendaient. Des larmes de joie coulaient sur les joues du dragon. Après leur passage, le grand portail se referma laissant de l'autre côté les parents adoptifs de Jason.

Enfin débarrassés d'eux, une nouvelle vie commençait pour Jason.

A la demande de Dragus, ses parents adoptèrent le petit garçon.

Depuis ce jour, ils forment une famille heureuse.



S.O.S FANTÔMES INDIENS

Il était une fois trois adolescents, Henri et ses deux cousines Lena et Fleur. Ils étaient internes dans un lycée situé près d'une petite ville ancienne et sombre car c'était le seul endroit où ils pouvaient étudier la magie indienne. Henri était un jeune homme de seize ans, aux cheveux brun clair et aux yeux marron. Courageux, il n'hésitait pas à partir à l'aventure, au contraire de Lena et Fleur qui étaient plus peureuses. C'étaient deux jumelles aux cheveux blonds et aux yeux bleus, âgées aussi de seize ans.

Rapidement, les trois étudiants apprirent que leur lycée était construit sur un ancien cimetière indien et que des fantômes régnaient encore, faisant tous les soirs des bruits bizarres et poussant d'effrayants grognements.

Une nuit, alors que tout le monde dormait, il y eut une tempête de vent qui brisa un arbre. Dans sa chute, il tomba brusquement sur la tombe du chef des fantômes qui était plongé dans un sommeil profond depuis des siècles.

Le chef des fantômes était endormi à cause d'un puissant sorcier nommé Wizarre. Il y a très longtemps, le fantôme était le directeur du lycée d'Henri et des jumelles. Le choc causé par l'arbre tombé brisa le sort établi depuis des siècles. Ce sort obligeait le chef des fantômes à rester dans le cimetière sans pouvoir se promener quand il le souhaitait. Depuis toutes ces années, il était très affaibli. Il lui fallait prendre de l'énergie.

Chaque nuit, il s'introduisait dans l'internat afin de puiser l'énergie des étudiants pendant leur sommeil. Un matin, le surveillant de l'internat retrouva quelques jeunes pétrifiés en statues de pierre. Ce phénomène s'accroissait chaque jour de plus en plus.

Henri décida de veiller toutes les nuits afin de découvrir ce qui se passait réellement. Il alla prévenir le directeur. Celui-ci savait qu'un jour ou l'autre cela arriverait. Il avait découvert un livre très ancien, derrière un tableau dans une chambre de l'internat. Ce vieux livre expliquait qu'un jour ou l'autre des phénomènes étranges se produiraient.

Ce jour-là était arrivé.

Il avait également lu que le seul moyen pour délivrer les jeunes était de fabriquer une potion du sommeil.

Il partagea les écrits de ce vieux livre avec Henri.

Afin de préparer cette potion, il fallait partir à la recherche de 3 ingrédients très rares à travers le continent. Le directeur était bien trop âgé pour partir, il confia donc cette mission à Henri.

Henri était très courageux, mais il avait besoin d'aide, il demanda à ses cousines. Malgré leur angoisse, elles acceptèrent. En effet, le directeur n'avait pas confié cette mission à n'importe qui. Ils étaient les meilleurs élèves de l'école de magie. Il fallait absolument aider ses jeunes transformés en statues....

Les trois ingrédients très rares étaient : un poil de loup-garou, une griffe de troll, un tentacule de kraken.

« Pour trouver ces ingrédients, il faut aller à Forus pour le poil de loup-garou, à Portkas pour le tentacule de kraken et au royaume d'Eternalia pour la griffe de troll, dit le directeur.

- En avant, ne perdons pas de temps, nous avons un long chemin à parcourir ! dit Henri d'un air pressé.

- Mais attends, c'est quoi un kraken ? demanda Fleur.

- Un kraken c'est une énorme pieuvre toute mignonne qui vit dans les fonds marins, expliqua Léna. Rien de bien méchant, ne t'inquiète pas !» Fleur était un peu rassurée, mais n'y croyait pas tout à fait.

Et voici nos amis partis pour Forus. Arrivés à Forus, ils se trouvèrent face à un loup-garou endormi. Henri essaya d'arracher un poil et d'un coup le loup-garou se réveilla en grognant, l'air enragé.

Léna lança tout de suite de la poudre de nuit qui endormit profondément la bête. Pendant ce temps, Henri arracha un poil au féroce animal.

Ils se téléportèrent à Portkas pour aller chercher le tentacule de kraken qui se trouvait dans une petite mer très loin de la ville.

Ils marchèrent pendant plusieurs jours jusqu'à arriver au bord de la mer. Ils cherchèrent à la surface pour trouver un kraken, mais ils n'en trouvèrent pas.

Alors, ils préparèrent en quelques minutes une potion magique pour respirer sous l'eau. Ils plongèrent pour commencer les recherches.

Plusieurs minutes après, ils trouvèrent un kraken en train de dévorer un requin. Ils avaient un plan. Ils devaient entourer le kraken.

Pendant qu'Henri et Léna occupaient le kraken, Fleur coupa le tentacule avec une épée magique qu'elle avait fait apparaître.

Ils se téléportèrent enfin à Eternalia, pour trouver la griffe de troll. Les trolls étaient dans les montagnes en bordure du royaume.

Les trolls n'étaient pas très intelligents. Ils avaient de grandes masses en bois ou en métal. Les trolls dormaient le jour et se réveillaient la nuit. Henri et ses cousines y allèrent la nuit.

Ils trouvèrent un troll en train de manger un cochon sauvage. Le troll faisait au moins 4 mètres de haut. Henri se faufila sous la table du troll pendant que ses cousines tremblaient, apeurées.

Henri prit sa griffe de vélociraptor, celle qu'il avait trouvée à 13 ans et dont il se servait comme d'un couteau.

Il coupa la griffe du troll en y mettant toutes ses forces. Il rejoignit ensuite Léna et Fleur et ils rentrèrent ensemble au lycée.

A peine arrivés, les trois adolescents prirent une grande marmite et y mirent les ingrédients. Une fois, la potion prête, ils allèrent à la rencontre du directeur.

Ils se partagèrent la potion dans des fioles pour libérer plus rapidement les pauvres élèves pétrifiés. Heureux, ces derniers proposèrent alors de capturer le chef fantôme. Pour cela, ils eurent une idée : appâter le chef fantôme jusqu'à sa tombe. Celui-ci est tombé dans le piège. Les élèves ont refermé aussitôt la sépulture et l'ont scellée.

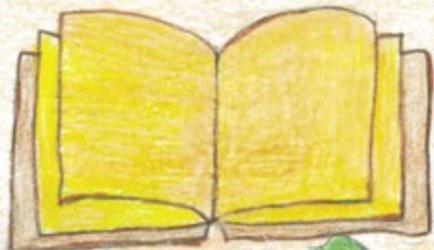
Le directeur récompensa Henri et les jumelles pour avoir dénouer ce problème. Ils reçurent une médaille de bravoure de magie indienne.

Ils ont mis en pratique leurs études de magie indienne ! Ils rirent finalement tous de cette expérience et acclamèrent le directeur pour la qualité de son enseignement !

Celui-ci les remercia et leur précisa qu'ils avaient encore bien des choses à apprendre; il les invita à retrouver leur professeur en classe.



Nos Contes



André Sclaire 2021-2022

GROUPE JAUNE

Institution Ste Louise de Marillac, St Joseph, Ste Philomène, St Paul, Notre Dame MONTLUCON :
Mmes VARENNE Pascale, ANDRÉ Pascaline, GRAND Hélène, BENEDETTI Amandine,
de SAINT VAURY Marie-Madeleine, CHABOT Anne et CHEIKHAMEGUYAZ Mehdi

École St Jean Baptiste de la Salle, BRIVE LA GAILLARDE : Classes Cycle 3 - Mme MARTIN Marion

École Sacré-Cœur, APT : Classes Cycle3 - Mmes BAUDOUIN Florence, DUPREZ Delphine,
VALLOS Magdalena, FILLIOL Marie-Laure

École St Joseph, ARRAS : Classes CE CM 6° - Mmes BERTHELOT Valérie et SCHELLAERT Sophie

École Collège St Michel, REIMS : Classes de CM 6ème - Mmes MARCHAND Nathalie,
MÉRITEL Véronique, VELTZ Nathalie M. PONSART Frédéric



LES MIRACLES DE NOËL

Ce 24 décembre était un jour spécial. C'était Noël.

On fêtait la naissance de Jésus Christ ; les achats de dernière minute : cadeaux, décorations et sapins pour fêter Noël en famille. C'est ça la magie de Noël, et cette magie restera toujours au fond de nos cœurs !

Les gens se dépêchaient de rentrer chez eux pour se réchauffer auprès de leurs cheminées et de leurs poêles à granules car il faisait très froid. Les gens décoraient leur sapin joyeusement et paisiblement.

Dans le grand ouest de Paris, sur l'avenue de saint Victor, il y avait un grand hôtel qui avait ouvert ses portes le 14 juillet 2018, avec 257 chambres, des ascenseurs, des escaliers, un restaurant avec des chocolats chauds et des croissants à volonté; une grande cour avec une fontaine, des cerisiers et des buissons.

Dehors, tout était enneigé. Les gens se réchauffaient, les sapins étaient couverts de neige, les guirlandes illuminaient l'hôtel et les gens qui passaient.

Des personnes distribuaient des chocolats pour le réveillon de Noël.

Marc allait voir sa maman avec son papa qui le déposait tous les jours devant l'hôtel. Sa maman y travaillait comme réceptionniste. Il avait 9 ans. Il était habillé d'un jean noir et portait une cravate. Il avait les dernières Nike.

Marc était un garçon très courageux mais il était souvent triste. Il se souvenait de son frère qui avait disparu.

Son frère avait de longs cheveux blancs à cause de son problème génétique. En souvenir Marc avait fait teindre ses cheveux en blanc lui aussi. Il était fort dans toutes les matières surtout en maths.

Marc était dans le hall de l'hôtel avec ses magnifiques décorations.

Il touchait une décoration qui l'intriguait. Ça l'intriguait parce qu'elle était belle et brillante et remuait légèrement.

Marc était heureux car il adorait la magie de Noël. Mais son bonheur fut de courte durée car il se souvenait que sa maman était en colère parce qu'il avait fait tomber toutes les clés de l'hôtel.

Tout à coup, il vit les décorations bouger de plus en plus.

Il y avait un animal accroupi sous le sapin.

Marc était très étonné en voyant cet animal bizarre. Il n'était pas très grand et ressemblait à moitié à un chat et à moitié à un hibou. Son pelage était vert.

- *Qui es-tu ?* Demanda-t-il.

- *Je suis la chabidou »*

- *Tu parles !*

- *Bien sûr je sais parler.*

Marc avait très envie de partir en courant...

- N'aie pas peur. Je ne te ferai pas de mal. Je n'ai pas d'amis. Veux-tu être mon ami ? Je sais que je sens mauvais mais demain c'est mon anniversaire et j'aimerais le fêter avec un ami... S'il te plaît...

Tout à coup, il changea de couleur ! Il devint arc-en-ciel.

- Oh ton poil change de couleur !

- C'est normal mon poil change de couleur en fonction de mes émotions et quand je suis heureux mon pelage est arc-en-ciel.

- Je serai ton ami avec grand plaisir... Je vais demander à ma maman de faire un gâteau avec 6 étages et chaque étage aura une couleur différente. D'ailleurs comment t'appelles-tu ? Et d'où viens-tu ?

- Je m'appelle Snowy. J'ai été banni de mon monde des animaux fantastiques sur les nuages.

Une personne s'approchait des deux amis, Snowy sursauta et dit à voix basse à Marc :

« C'est Lucas. Il est stagiaire dans l'hôtel. Il est méchant, méfie-toi de lui... A plus tard Marc. Quand tu voudras que je vienne, dis le mot magique « chabidoubidou »

Et Snowy disparut en prononçant ces dernières paroles.

Marc, encore surpris de cette rencontre inattendue, se dit qu'il allait dorénavant se méfier de Lucas. Il s'en alla ensuite dans les cuisines de l'hôtel pour tenter de convaincre le personnel de lui confectionner le gâteau pour l'anniversaire de Snowy, sans leur révéler l'existence du chabidou, bien entendu.

La cuisinière était en train de chercher des idées de recettes pour le réveillon. Marc sauta sur l'occasion pour lui glisser plusieurs idées : une bûche de Noël au sirop d'érable et aux pépites de chocolat, un brownie déguisé en cadeau de Noël et un grand gâteau du réveillon, qui aurait six étages aux six couleurs de l'arc-en-ciel.

La cuisinière adora l'idée du gâteau arc-en-ciel, et Marc repartit ravi. Il se dirigea vers le deuxième étage, dans l'allée des employés qui était actuellement vide, pour pouvoir appeler Snowy et lui annoncer la bonne nouvelle en toute discrétion.

Alors qu'il avançait dans le couloir, il glissa par terre à cause d'une flaque d'eau laissée par une des femmes de ménage.

Plus de peur que de mal, mais en se relevant, il fut intrigué par des phénomènes étranges qui émanaient de la chambre n°62, la chambre de Lucas.

Il se dirigea devant la porte entrouverte et entendit des bruits bizarres qui semblaient provenir de la salle de bain.



Marc distingua ce qui ressemblait à trois hurlements d'animaux : le cri d'un cerf, celui d'un dragon et enfin le hurlement d'un loup, qui faisait davantage penser à celui d'un loup-garou.

Une lumière clignotait à travers l'ouverture de la porte : noir, marron, rouge, puis au bout d'un moment elle devint verte. Poussé par la curiosité, Marc entrouvrit la porte et laissa glisser sa tête à l'intérieur.

Étonné, il vit Lucas se transformer en un animal étrange : des bois poussaient sur son crâne et son visage se transformait en tête de cerf.

Il avait un corps de loup-garou, une queue et des ailes de dragon. Marc se rappela, dans un livre, qu'il avait lu sur les animaux fantastiques, que cet animal particulier s'appelait le « Cerdrarou ».

Sans s'en rendre compte, le jeune garçon était entré complètement dans la chambre de Lucas.

Devant cette incroyable transformation, il ne put s'empêcher de faire du bruit. Voyant Lucas sortir de la salle de bain, Marc eut juste le temps de se cacher sous le lit avant que ce dernier n'entre dans la pièce.

Marc arrêta de respirer. Alors qu'il se faisait le plus discret possible, son pied heurta un drôle de talisman qui se trouvait sous le lit, et sans qu'il ne comprenne ce qui lui arrivait, il se trouva transporté dans un endroit fantastique qu'il ne connaissait pas. Il eut juste le temps de crier « *Chabidoubidouuuuu* » et perdit connaissance.

Marc se réveilla en sursaut. Il tenait dans sa main le talisman. Il sentit son visage humide.

En ouvrant les yeux, il découvrit une langue râpeuse qui lui léchait le nez.

Il se releva tout déboussolé et cria : « *Snowy, arrête ! Où suis-je ?* »

Il sursauta quand il s'aperçut qu'il était sur des nuages roses.

Snowy lui expliqua qu'ils étaient à CHABDOULAND, le royaume dont il avait été banni. Il n'eut pas le temps de lui en dire plus. Des chevaliers ressemblant à des chamallows s'approchèrent d'eux.

- *D'où venez-vous ?* Demandèrent les étranges chamallows.

- *Nous venons de Paris, sur la planète Terre,* déclara Marc.

Sans leur laisser le temps de préciser, les chevaliers les ligotèrent et les conduisirent auprès du roi. Ils arrivèrent devant un magnifique palais en chocolat.

Ils pénétrèrent dans une somptueuse salle dans laquelle se trouvait un trône. Le roi Charly les attendait.

Dès qu'il aperçut Snowy, il devint rouge de colère.

« *Comment oses-tu te présenter devant moi alors que je t'ai banni car tu n'as pas su veiller sur le talisman !* »

Snowy s'inclina devant le roi et répondit :

« Noble roi, trop honteux d'avoir échoué dans ma mission, je me suis juré de retrouver le talisman. Mon enquête m'a amené à soupçonner le Cerdrarou, Lucas, un de vos conseillers qui a disparu juste après le vol. Je suis parti à sa recherche. J'ai emprunté le grand toboggan qui relie notre monde à la terre. J'ai retrouvé le Cerdrarou, avec son apparence humaine dans un hôtel de la région parisienne. Je vous présente mon ami Marc. C'est en se précipitant sous un lit alors qu'il voulait se cacher de Cerdrarou qu'il a vu le talisman. Il a juste eu le temps de m'appeler en prononçant la formule magique. »

Snowy demanda alors à Marc de montrer le talisman au roi.

Le roi, satisfait, félicita la Chabidou, qui, toute émue changea de couleur. Son pelage prit les teintes de l'arc-en-ciel. Les gardes chamallows s'apprêtaient à libérer les prisonniers quand une lumière verte aveuglante illumina toute la salle.

Cerdrarou apparut dans un battement d'ailes. De ses bois, il assomma les gardes et s'empara du talisman.

« Cette fois, je n'ai plus besoin de retourner sur terre pour enlever des enfants qui servent à mes expériences. J'ai suffisamment d'enfants dans mes prisons. Le royaume de CHABDOULAND m'appartient désormais. »

Sur ces paroles, il ordonna que le roi Charly, Snowy et Marc soient jetés dans les oubliettes du château en ruine. Le cachot était sombre et humide.

Ils étaient désespérés. Jamais personne ne les retrouverait. Marc se mit à arpenter la cellule comme un lion en cage. Alors qu'il s'apprêtait à faire un nouveau tour, il trébucha. Il se baissa et à tâtons, il passa sa main sur le sol.

Il sentit une lanière et tira dessus. Immédiatement une trappe s'ouvrit. Ils aperçurent les premières marches d'un escalier et sans hésitation, ils commencèrent à descendre.

Ils empruntèrent ensuite plusieurs galeries. Certaines les menèrent dans une impasse et ils durent rebrousser chemin.

Ils commençaient à désespérer quand enfin ils débouchèrent sur un jardin magnifique. Ils avancèrent le long d'une allée bordée de sucres d'orges multicolores qui menait à une maison en pain d'épice.

Une vieille dame, qui se présenta comme la gardienne du jardin les accueillit :

« Je vous attendais, leur dit-elle, d'un air mystérieux. »

Lorsqu'ils pénétrèrent dans la demeure, Marc se sentit défaillir. Dans la pénombre, confortablement assis dans un fauteuil en pâte à sucre, il venait de reconnaître son frère Sébastien.

Il avait une mine resplendissante et ses cheveux n'étaient plus blancs.

Paralysé par la surprise, il lui fallut quelques instants pour réagir. Marc lui demanda si c'était bien lui son frère adoré. Les questions fusèrent. Il l'interrogea.

- C'est bien toi ? Pourquoi n'as-tu plus de cheveux blancs ? Que fais-tu ici ?

- Ne t'en fais pas, c'est bien moi. Grâce au pain d'épice de la vieille dame mes cheveux sont redevenus comme les tiens avant. C'est Lucas qui m'a enlevé car j'avais découvert le stratagème sur le talisman et son implication.

La vieille dame s'approcha lentement avec des yeux pétillants et un large sourire. Joyeuse, elle s'avança avec une canne brillante où scintillaient des millions de petites étoiles. Elle confia aux deux frères un secret.

Sa canne pouvait ouvrir un portail magique. Ils s'empressèrent d'ouvrir ensemble ce dernier. Un faisceau de lumière jaillit dès l'entrebâillement du portail.

Des milliers d'animaux fantastiques apparurent une fois cette luminosité atténuée.

Le roi Charly les reconnut immédiatement et expliqua à Marc, Snowy, la vieille dame et Sébastien que ces milliers d'animaux pouvaient s'assembler en un être surpuissant aux multiples pouvoirs : Le Chalidra.

Ces animaux étaient enfermés là par le Cerdrarou depuis des milliers d'années.

Ils organisèrent rapidement un plan d'attaque afin de libérer les enfants et de récupérer le talisman et reprendre le contrôle du royaume CHADOULAND. La vieille dame qui connaissait les galeries du château par cœur, les emmena dans le repère du Cerdrarou.

Le Chalidra utilisa son pouvoir d'invisibilité pour y pénétrer. Il le saisit d'une patte et le fit prisonnier dans un champ magnétique. Il récupéra le talisman et put ensuite libérer les enfants.

Cet être surpuissant aux multiples pouvoirs rendit le talisman au roi Charly qui put ainsi récupérer son royaume.

A ce moment-là, le Chalidra se décomposa et tous les animaux qui avaient été prisonniers depuis tellement d'années retrouvèrent enfin leur liberté définitivement. Snowy put lui aussi rester dans le monde des animaux fantastiques, sur les nuages.

Il n'était plus banni et il avait la permission de le quitter chaque 25 décembre afin de fêter Noël et son anniversaire avec ses amis Marc et Sébastien.

Concernant le Cerdrarou, le champ magnétique le transforma en statue de pierre et le téléporta sur Terre.

Il se retrouva dans le hall de l'hôtel et devint une décoration plutôt surprenante.

La gardienne du jardin avait toujours su qu'un jour Sébastien serait sauvé par son grand frère Marc.

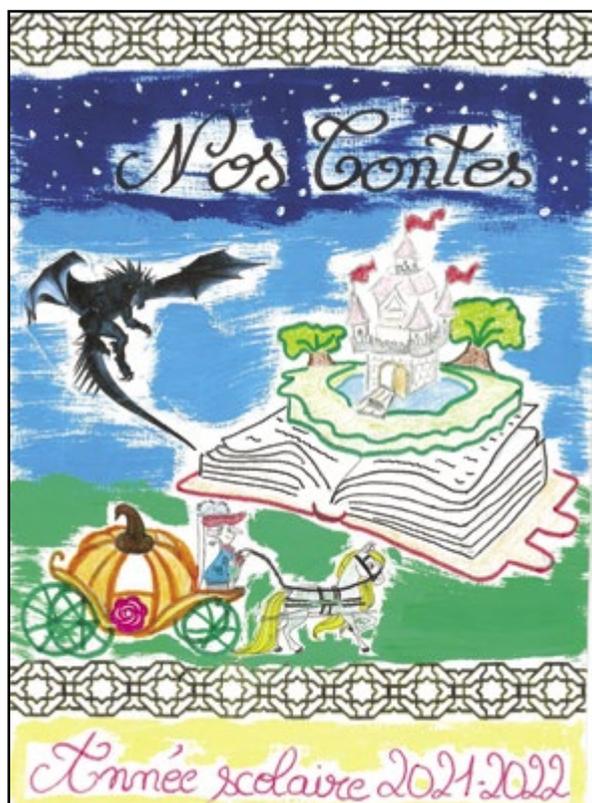
En attendant ce jour, elle avait veillé sur le gentil garçon qu'elle avait recueilli. Elle invita tous les enfants à glisser sur le toboggan magique pour revenir sur Terre. Au même moment, elle se transforma en une belle jeune femme.

Un miracle se produisit : le temps s'annula, les années d'emprisonnement des enfants s'effacèrent.

Les parents purent récupérer leurs enfants, avec beaucoup d'émotions. La maman de Marc et Sébastien retrouva ses deux garçons : c'était un vrai miracle de Noël !

Pour fêter leurs retrouvailles, pour fêter Noël, pour fêter la joie d'être ensemble, ils organisèrent la plus belle des réceptions que l'hôtel eut connues : une vraie féerie de Noël...

A la fin de la soirée, Marc déposa une part de gâteau au pied de l'étrange statue pour son amie Snowy qui allait passer.



Os contes
2021 → 2022



LE PRINCE AUX YEUX D'AZUR

À l'époque de l'Archpive, inconnue de tous, un jeune prince de 11 ans, nommé Vincent, vivait au pays d'Ilybis, le royaume Arc-en-Ciel, joyeusement coloré. Vincent était né avec des cheveux bleus dégradés du foncé au clair, ses yeux également bleu azur reflétaient les magnifiques couleurs de son royaume. Il faisait bon vivre dans ce pays calme, beau, tendre et perché sur des nuages multicolores. Les maisons avaient de drôles de formes : tantôt penchées, tantôt rondes ou triangulaires.

Tout se passait bien en apparence, mais le jeune prince était délaissé. Son père était parti à la guerre depuis un an. Sa mère était occupée à régler les affaires courantes et son grand frère, Paul, avait rejoint une princesse plus riche dans un royaume lointain.

Le petit garçon trouvait du réconfort en passant beaucoup plus de temps avec les animaux de la forêt qu'avec les enfants de son âge, qui le rejetaient, étonnés par la couleur de ses cheveux. Cette forêt, comme tout le reste du royaume, était colorée, fleurie et parfumée. Ses habitants, les animaux, comme le prince, étaient d'une couleur inhabituelle.

Vincent possédait un miroir magique, orné de pierres précieuses qui avait le pouvoir de traduire le langage des animaux. Seul le prince pouvait utiliser la magie du miroir qui fonctionnait grâce à la reconnaissance faciale.

Lors d'une nuit de pleine lune, une ombre apparut sur les murs du château, s'éleva vers la fenêtre puis disparut à l'intérieur. Cette ombre était en fait une sorcière maléfique qui était déterminée à dérober les pierres précieuses du miroir mais elle n'eut le temps de n'en voler que deux car le prince était sur le point de se réveiller. Lorsqu'il ouvrit les yeux, Vincent comme à son habitude se dirigea vers la fenêtre afin d'admirer son royaume. Il fut choqué de découvrir que son paysage avait perdu toutes ses couleurs. Il se précipita immédiatement vers son miroir et constata que deux pierres avaient disparu.

Alors, il courut en direction de la forêt pour questionner les animaux.

Ceux-ci étaient en chemin pour prévenir Vincent que toute la forêt était devenue obscure. Le prince ne parvenait pas à les comprendre car la sorcière avait volé outre la pierre qui rendait le paysage coloré celle qui permettait de traduire le langage des animaux.

« *Oh mais c'est horrible !* » s'exclama-t-il. Aussitôt, il alla prévenir tout le monde.



Subitement, il se souvint que sa mère était trop occupée pour lui parler tandis que les villageois ne l'écoutaient pas. En effet, ils ne reconnurent plus le prince car la couleur de sa belle chevelure et de ses yeux bleus avait disparu au moment du vol commis par la sorcière Ombrelle. Pendant ce temps, la vieille et méchante sorcière au nez crochu et aux pieds velus était contente et fière dans son royaume des ténèbres. Elle avait bien l'intention de retourner au château pour voler les dernières pierres magiques restantes du miroir sacré. De son côté, le jeune prince, tout malheureux d'avoir perdu la couleur éblouissante de ses cheveux et de ses étincelants yeux bleus, était déterminé à retrouver ces dernières. Il se munit d'un sac en cuir et mit de la nourriture dedans, puis partit dans la forêt pour retrouver les traces d'Ombrelle.

Après quelques jours sans rien trouver, il décida de contacter son père parti à la guerre. Il resta sans réponse. Un jour, un tremblement de terre arriva depuis le Nord du royaume. C'était en fait le père de Vincent qui avait reçu la lettre que le prince avait envoyé depuis le pays d'Illybis. Le père, stressé, arrivait au galop avec une troupe de bisons enragés à ses trousses, faisant tout trembler sous leur poids.

Balthazar, le père de Vincent était accompagné de Vénéрата, une jeune fille intrépide qu'il avait sauvée des griffes d'un ogre.

Balthazar, Vénéрата et Vincent se retrouvèrent à l'arbre du Hibou. Après de chaleureuses retrouvailles, ils décidèrent d'un plan. Pendant ce temps Ombrelle était occupée à se confectionner une robe sur laquelle elle accrocha les diamants volés au prince. Ainsi elle pourra devenir la nouvelle reine.

Le prince qui avait pensé à prendre son miroir le mit bien en évidence devant la maison de la sorcière. Vincent alla taper à la porte de la sorcière. Ombrelle sortit et vit le beau miroir. Elle avait beaucoup changé, sa robe était parsemée d'étoiles, elle s'était teint les cheveux en blond et les avait bouclés. Elle se préparait à devenir la nouvelle reine (fini les contes de fées place à la méchanceté !). Elle ne se doutait pas du plan redoutable qu'ils avaient préparé.

Elle se précipita pour attraper le miroir mais elle se prit les pieds dans la corde tendue par Balthazar et Vénéрата et trébucha. Vincent qui pendant ce temps était monté sur le toit lui lança un filet mais Ombrelle réussit à l'éviter. Elle se retourna et jeta un sort qui immobilisa le prince et la guerrière, le roi réussit à esquiver. Balthazar s'échappa. La sorcière récupéra le miroir et reprit espoir.

Tout à coup le père de Vincent revint avec sa terrible troupe de bisons enragés. Ils saccagèrent la chaumière et Ombrelle se retrouva à terre la jambe cassée dans l'impossibilité de se sauver. Elle fut prisonnière et Vincent retrouva ses diamants. Ce n'était pas encore l'heure du triomphe de la méchanceté.

Vincent retourna chez lui au plus vite. Il était impatient que la forêt retrouve ses couleurs et surtout il n'espérait qu'une chose : communiquer de nouveau avec les animaux.

C'est avec beaucoup d'émotions, et les mains presque tremblantes qu'il replaça les pierres sur le miroir à reconnaissance faciale.

Aussitôt, la forêt reprit vie et des explosions de couleurs vives se firent entendre un peu partout comme un feu d'artifices venant saluer le jour nouveau. Elle était encore plus belle, plus étincelante qu'auparavant. Et comme un miracle, les animaux parlaient désormais plusieurs langues.

En retrouvant son royaume, sa paix et ses espaces arc-en-ciel, Balthazar décida d'y rester et d'offrir un nouveau territoire à ses fidèles compagnons : les bisons.

Sa première décision fut d'organiser un immense banquet réunissant tous les habitants du royaume d'Ilybis. Paul y participa également, accompagné de son épouse, pour le plus grand bonheur de Vincent.

Pendant le banquet, les villageois annoncèrent à Vincent qu'ils avaient une surprise pour lui : ils avaient créé une statue imposante à son effigie en vlors, matériau le plus rare du pays d'Ilybis.

Elle fut installée au centre de la grand-place du village et des fleurs venaient l'orner tous les jours, offertes par les habitants reconnaissants. Vincent était très heureux de se sentir aimé par les villageois.

Une fois le banquet achevé, Vincent raccompagna la jeune Vénérate. Alors qu'ils passaient devant la Cascade de Mirelle, ils s'arrêtèrent pour contempler cette eau si pure, brillante dans laquelle la voûte céleste se reflétait comme des diamants.

La discussion entamée continua, bercée par le chant de l'eau. Une étoile filante passa dans le ciel et tous deux firent un vœu... Ce fut le début de leur histoire d'amour.

Quant à Ombrelle, l'effrayante sorcière, elle finit sa vie en prison.

Son mari, le maléfique Glumbo tenta bien de la faire évader mais cela n'arriva jamais. Les animaux veillaient...



PERNETTE ET LES DEUX CHÊNES MAGIQUES

C'est l'histoire d'une chouette qui se nommait Pernette. Elle avait la particularité d'être blanche le jour et de devenir bleue à la tombée de la nuit.

Dès qu'elle volait au ras du sol des paillettes se dispersaient et faisaient pousser de multiples fleurs aux mille couleurs. Elle vivait dans une forêt bien particulière, elle était depuis des années partagée en deux.

Il y a très longtemps deux grands chênes se disputèrent car ils voulaient tous deux accueillir Pernette au sein de leurs branchages. Leur conflit se termina par un partage de la forêt avec un côté arc-en-ciel (celui où la chouette résidait) et un côté obscur dans lequel se trouvait un lac magique.

Pernette toujours joyeuse, pétillante passait du temps avec ses amis, elle parcourait la forêt magique avec eux mais lorsqu'elle franchissait la frontière entre les deux mondes ses pouvoirs s'affaiblissaient.

Pernette rêvait d'aller au lac magique car d'après la légende on pouvait y faire part de ses vœux et son vœu le plus cher était de réunir les deux parties de la forêt. Ses amis l'avaient pourtant mise en garde de la présence du troll Grognon qui habitait le côté obscur de la forêt.

Malgré cette menace, un jour de décembre quelques jours avant Noël, Pernette se décida, elle vola jusqu'au lac. Ses pouvoirs s'affaiblirent car elle avait passé la frontière, elle voulut se reposer sur une branche mais celle-ci se cassa et Pernette se retrouva pendue par une patte la tête à l'envers.

C'était un piège du troll Grognon !

Pernette avait le pied coincé entre deux branches. Au bout d'un certain temps, épuisée, elle arrêta de se débattre. Elle souffla, harassée et dépourvue de ses pouvoirs magiques, elle regretta : « *Pourquoi n'ai-je pas écouté mes amis ?* »

Puis, elle se mit à pleurer, mais très vite elle sécha ses larmes en songeant qu'elles ne l'aideraient pas à retrouver ses forces.

Soudain, un archer, compagnon du troll, jaillit d'un buisson et tira une flèche imbibée d'un puissant somnifère qu'il avait déniché du côté obscur de la forêt.

Ce tireur visa le volatile, rata sa cible et répéta son tir. Pernette, effrayée, se débattait de toutes ses forces, en vain : le somnifère endormit profondément le pauvre animal.

Au bout de plusieurs heures, la chouette, très éprouvée, se réveilla dans la cage du Troll. Elle chercha une issue autour d'elle, mais à travers ses barreaux, elle ne vit que des murs humides, recouverts de terre dans une grotte glaciale. Toujours sans force, Pernette, désespérée, ne cessait de regretter d'avoir franchi la frontière. Son souhait : réunir les deux forêts pour Noël, n'était pas près de se réaliser !

Elle ne pensait pas tomber entre les mains d'une créature aussi hostile et cruelle. C'est alors que les pas assourdissants du Troll résonnèrent dans la grotte. Comme il voulait s'emparer des pouvoirs de sa prisonnière, il l'interrogea mais sans succès. Du côté de la forêt arc-en-ciel, le chêne qui abritait Pernette, s'inquiétait de ne pas voir son habitante s'affairer comme tous les ans.

En effet, à cette époque de l'année, elle préparait les festivités de Noël en décorant les arbres de la forêt avec ses amis les écureuils. C'est alors qu'il eut l'idée d'appeler les petits rongeurs à l'aide : « *J'ai besoin de votre ouïe fine pour localiser Pernette.* » dit-il. Immédiatement, les petits animaux détectèrent des cris de détresse provenant de l'autre côté de la forêt. Aussitôt, le chêne conclut que la vie de la chouette était en péril. Les écureuils partirent en mission.

Ils convoquèrent les animaux qui possédaient tous un don très utile pour sauver Pernette car les pièges, parmi lesquels des trappes et des filets invisibles sous les branchages, ne manquaient pas. D'abord, ils appelèrent les loups qui avaient la faculté de courir vite. Ensuite, ils prévinrent les cerfs aux bois durs comme l'acier. Enfin, ils convièrent les reptiles dotés de l'art du camouflage. Tous ensemble, ils partirent secourir leur amie.

Les animaux arrivèrent si nombreux que le sol trembla. Le troll, au sommeil léger, se réveilla en sursaut. Il n'eut pas le temps de réagir, la porte céda sous le poids des animaux et l'aplatit. Un loup vit l'arc de l'archer, s'en empara et tira sur ce dernier. Une fois les compères neutralisés, ils libérèrent la malheureuse victime. Les petits animaux rongèrent les barreaux de la cage en acacia.

Un peu plus tard, la chouette était délivrée mais encore trop faible pour s'envoler. C'est alors qu'un des cerfs, au moyen de ses bois, mit son amie sur son dos.

En repartant, ils décidèrent de faire un détour par le lac magique...

L'atmosphère était sinistre, le silence pesant, total. Les arbres, noirs, desséchés, dressant leurs branches dénudées paraissaient morts.

Il faisait sombre, l'air était humide, empestant la moisissure des plantes putréfiées. Ils entendirent frémir les araignées, invisibles, qui semblaient grouiller. Le brouillard était très épais, on ne voyait quasiment rien. Plus ils s'avançaient, plus le froid devenait dense. On entendait le troll grogner au loin, agonisant. La pluie était battante.

La troupe avançait péniblement car les ronces avaient envahi les chemins. Les reptiles ouvraient la marche, camouflés, épiant les prédateurs. Leur croisade devenait difficile à cause du froid de plus en plus mordant, amplifiant leur sentiment de terreur. Le chemin menant au lac était envahi de toiles d'araignées menaçantes et venimeuses les accromentules.

N'écoutant que leur courage, à l'image des preux chevaliers, les loups et les serpents de liguèrent pour combattre les féroces arachnides. Le vacarme était assourdissant : les arbres s'écroulaient avec fracas et en désordre, semblables aux feuilles dans une tempête automnale.

Les araignées, terrassées, rendirent les armes. Le but n'était plus très loin. Les loups, toujours aux aguets, ouvraient la marche vers le lac que l'on distinguait, tel un miroir fascinant, derrière les arbres et les buissons. Pernelte, juchée sur les bois du cerf Ouctansa, le chef de la harde, se redressa et s'éveilla, remise de sa faiblesse, concentrée sur le lac, fruit de ses espoirs. Ils parvinrent enfin aux abords du lac scintillant.

Mais brutalement, des scorpions grands et imposants, surgirent, arrivant de tous les côtés. Les animaux – serpents, sangliers et loups – encerclèrent Pernelte, Ouctansa et sa fidèle biche Lilirose, pour les protéger des pinces paralysantes. Le combat fut compliqué, spectaculaire, difficile et ils pensèrent ne pas survivre face aux attaques empoisonnées.

Cependant, motivés par Pernelte, son courage et sa douceur, et ne voulant pas la décevoir, ils se sentirent plus forts, plus puissants. Leur bravoure fut magnifique, époustouflante. Les ennemis furent vaincus. Pernelte avait désormais recouvré ses pouvoirs : l'instant était solennel. L'ambiance était calme, apaisée, sérieuse.

Ouctansa s'approcha du lac : l'eau était si transparente, bleu turquoise, constellée de cristaux magiques qu'elle en paraissait pailletée.

Au-dessus du lac, soudain, sans prévenir, passa, fulgurante, une étoile filante qui parsema Pernelte de sa poudre miraculeuse. C'est alors, que le harfang des neiges ouvrit ses ailes majestueuses, qui devenaient bleu cyan et nuit sous l'effet enchanteur. Elle se redressa...

Les animaux, attentifs, se figèrent...

Pernelte, d'une voix assurée, prononça son vœu le plus cher. Tous ces amis étaient suspendus à ses lèvres. Un lourd silence pesait sur l'assistance. Le temps semblait suspendu. De longues minutes qui parurent interminables s'écoulèrent. Rien ne se produisait. L'inquiétude gagna l'assemblée. Une grande angoisse s'empara de Pernelte. Alors tout cela n'était qu'une légende, pensa-t-elle. Elle ne put retenir ses larmes.

A ce moment précis, Pernelte entendit deux voix, celles des deux grands chênes. Elle espéra un instant qu'ils étaient en train de se réconcilier mais, elle se sentit dévastée quand elle comprit que comme d'habitude, ils se disputaient. Leurs disputes ne finiraient donc jamais ! Pernelte sentit son cœur se briser sous le coup de la tristesse.

Désespérée, elle prit son envol, puis, sous les yeux de ses amis, médusés, elle plongea dans le lac pour y disparaître à jamais. Ouctansa poussa un hurlement de douleur qui retentit dans toute la forêt. Les deux chênes comprirent aussitôt qu'un drame était survenu. Ils pensèrent à Pernette et eurent honte de leur attitude. Si elle était en danger, c'était à cause d'eux. Ils devaient la sauver. Sans qu'ils comprennent ce qui leur arrivait, leurs racines s'entremêlèrent et parcoururent à la vitesse de l'éclair la distance qui les séparait du lac. Arrivées sur la berge, elles s'enfoncèrent dans les eaux profondes et ramenèrent Pernette, inconsciente à la surface. Tous les animaux s'étaient rassemblés autour d'elle.

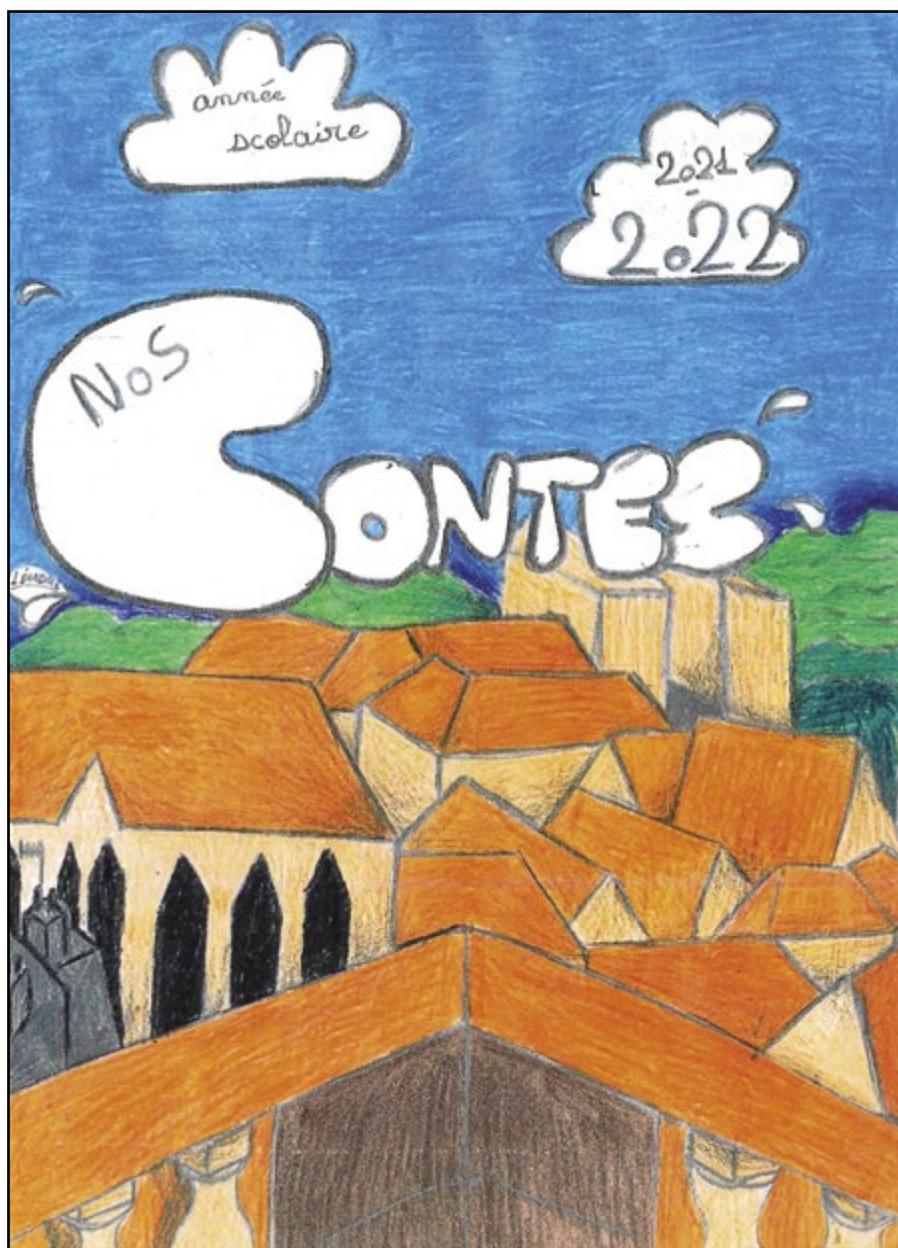
Enfin, elle ouvrit les yeux et un « hourra » de soulagement jaillit de toutes les poitrines. Au même moment, un immense arc-en-ciel apparut, réunissant les deux côtés de la forêt. Le vœu de Pernette avait été exaucé !

Fous de joie, tous les animaux se félicitèrent et se mirent en route pour retourner au pied du grand chêne jusque là situé du côté arc-en-ciel. C'était un cortège magnifique, Ouctansa allait en tête, avec la chouette Pernette juchée sur ses bois. Suivaient La biche Lilirose, puis les écureuils, et les loups.

Même les vilaines créatures comme les serpents, les araignées, les scorpions s'étaient joints à eux. De temps en temps, la chouette voletait au-dessus des animaux répandant une pluie de paillettes sur son passage.

Parvenus à destination, quelle ne fut pas leur stupéfaction quand ils trouvèrent les deux arbres enlacés, n'en formant plus qu'un !

Tous ensemble, ils organisèrent la fête de Noël, décorant toutes les branches de merveilleuses guirlandes sur lesquelles ils avaient représenté la fabuleuse aventure de Pernette et des deux chênes magiques.



APOLLINE ET LES ÉNIGMES MYSTÉRIEUSES

Il était une fois en 2020, plus précisément un samedi du premier mois de l'année à 11h00, une forêt sombre, froide et abandonnée, coupée du monde depuis qu'un orage avait foudroyé un arbre qui en empêchait l'accès.

Au milieu de cette forêt, il y avait toutefois une chaumière où habitait une petite fille qui se nommait Apolline. Elle était rousse et avait de jolies taches de rousseur sur le visage. Mais elle n'était pas seule dans cette forêt si froide et si sombre. En effet Apolline avait recueilli un bébé sushi oublié par un cuisinier et auquel un sorcier centenaire avait donné vie.

Comme il faisait beau temps malgré le froid, l'enfant et son petit compagnon décidèrent de partir en balade afin de ramasser du bois et cueillir des champignons. Apolline et Bébé Sushi étaient partis dans les bois ramasser des champignons pour la soupe du soir. Bébé Sushi trouva un tas de feuilles, et comme il aimait jouer, il sauta à pieds joints dedans pendant qu'Apolline remplissait rapidement son panier. Tout d'un coup, Apolline se retourna, Bébé Sushi n'était plus là ! Il avait disparu ! Elle se demanda où il pouvait être. Elle le chercha partout et elle commença à s'inquiéter.

Elle cria en vain : « *Sushi, Sushi, où es-tu ?* »

À ce moment précis, elle eut vraiment peur. Courageuse, elle continua ses recherches. Ce qu'elle ignorait, c'est que son ami était tombé dans un trou.

Après de longues minutes, Apolline aperçut un trou partiellement recouvert de feuilles, elle supposa que Bébé Sushi était sûrement tombé dedans. Elle s'en approcha prudemment, s'accroupit devant, regarda à l'intérieur et entendit des pleurs de Bébé Sushi. Apercevant une liane, elle la saisit et descendit courageusement au fond du trou étroit. Elle accéda à une grotte sombre et remplie de pièges en tout genre : des pierres tranchantes, des bois morts, des insectes, des chauves-souris... Plus elle descendait, plus il faisait sombre. Soudain, la liane frotta contre une pierre et s'endommagea en s'effilochant.

C'est alors qu'Apolline découvrit Bébé Sushi prisonnier d'une cage en métal. Il avait peur, pleurait et ne la vit pas. Puis elle entendit résonner des pas pesants et bruyants, un ogre surgit. Apolline eut très peur et elle courut jusqu'à la liane pour remonter. Elle était très triste pour son Bébé Sushi. Elle ressortit de la grotte par le même passage emprunté pour descendre. Par chance, la liane ne céda qu'au dernier moment.

Triste et inquiète, elle chercha comment sauver son petit compagnon. Il lui était impossible de demander de l'aide au village : un arbre bloquait son accès. Elle alla s'asseoir sur une pierre et réfléchit. Tout à coup, elle eut l'idée d'aller voir la fée pour lui demander conseil.

Cette fée habitait dans le plus grand et le plus vieux chêne de la forêt. Après plusieurs heures de recherche, elle la trouva enfin et lui expliqua la situation. Celle-ci lui donna un parchemin avec des énigmes pour retrouver le double d'une clé perdue cent ans auparavant qui lui permettrait d'ouvrir la cage de l'ogre où était renfermé le bébé sushi...

Mais pour cela, Apolline devrait résoudre plusieurs énigmes. Déconcertée, Apolline ouvrit le parchemin et commença à lire ce qu'il y avait marqué...

« Quiconque répondra à ces deux énigmes, se verra détenir la clé qui permettra d'ouvrir la cage de l'ogre... »

N°1 – Je ne peux pas marcher, j'ai pourtant un dos et quatre pieds. Qui suis-je ?

N°2 – Je ne fais pas de bruit quand je me lève, mais je réveille tout le monde. Qui suis-je ? »

Apolline réfléchit un long moment, bondit d'un seul coup et s'écria « *Mais oui, bien sûr, j'ai enfin trouvé les réponses ! Il s'agit d'une chaise et du Soleil !* »

Soudain, une magnifique clé étincelante et dorée tomba devant elle, à ses pieds. A cet instant-là, un sentiment immense de bonheur et de soulagement l'envahit. Apolline attrapa la clé et courut avec empressement jusqu'à la cage dans l'espoir de délivrer bébé sushi mais, à son grand dam, elle découvrit que ce n'était pas la bonne clé ! Désespérée, elle retourna voir la fée. Celle-ci avait disparu : elle s'était aussi fait capturer par l'ogre. Devant cette découverte, Apolline se mit à trembler et la peur pouvait se lire dans son regard. Pourtant, elle se dit qu'elle trouverait une solution. Bravement, elle retourna à l'endroit où bébé sushi était enfermé s'appêtant à affronter l'ogre mais elle ne vit plus la cage. Tout à coup, elle entendit une voix grave et effrayante derrière elle. Elle se retourna en sursautant de frayeur.

C'était l'ogre qui s'adressait à elle : « *Si tu veux retrouver tes amis, il faudra répondre à une autre énigme qui se trouve dans le bois maudit, là où se cachent les animaux* ».

Apolline n'eut pas le temps de réagir qu'il avait déjà disparu.

Elle se dirigea alors vers la forêt et chercha dans tous les terriers, en vain.

Elle finit par trouver l'énigme dans le dernier terrier.

Celle-ci était gravée sur une pierre.

Ainsi lut-elle la dernière énigme : « *Dès que tu dis mon nom je disparaissais, qui suis-je ?* ».

Elle réfléchit un long moment. Elle pleurait si fort de peur de ne pas retrouver son ami. Elle attira les foudres de l'ogre qui surgit des arbres.

L'ogre se retrouva face à Apolline. Il lui parla d'une voix grave. C'est la dernière énigme et tu n'as le droit qu'à une seule chance, Apolline alla chercher du réconfort auprès de la fée et lui raconta sa mésaventure de la mauvaise clé de l'énigme à chercher.

La fée lui avoua que sa clé ouvrait sa cage et non celle de Sushi.

La jeune fille s'empressa d'ouvrir la prison de fer pour libérer la fée. Cette dernière lui confia que dans sa poche, elle avait un élixir de bonnes réponses et proposa à Apolline de la boire sans tarder.

Ce mélange amena une tempête d'étincelles qui virevolta autour de la jeune fille et soudain un mot sortit de sa bouche « le silence ».

Apolline se demanda comment libérer Sushi ?

Puis, après un moment de réflexion, elle s'engouffra dans la grotte. Elle fit face à trois tunnels et se demanda lequel emprunter car un seul menait à Sushi.

Elle tenta d'entrer dans le premier mais une colonie de chauve-souris se mit à crier, elle en sortit immédiatement.

Elle entra dans le second et se boucha instinctivement les oreilles à cause d'une stridulation d'insectes qui la figea sur place.

Elle courut directement vers le dernier tunnel dans lequel un « SILENCE » troublant régnait et au bout de celui-ci, elle put enfin retrouver Sushi, le délivrer et le serrer très fort dans ses bras.

Puis tout s'enchaîna : l'arbre foudroyé se redressa, les fleurs poussèrent, les oiseaux chantèrent...

La vie reprit au sein de cette magnifique forêt !



Nos contes 2021/2022

L'ÎLE DES TROIS DRAGONS

Il y a très longtemps, je fis naufrage sur une île enchantée, remplie de sucreries, où il y avait des plantes carnivores et des animaux étranges ; tels que des ours du désert, des licornes, des axolotls, des tortues guimauves...

Et même un dragon, du nom de Vanille. Il était énorme, terrifiant, puissant, avait des écailles argentées, des griffes aiguës et crachait d'immenses flammes de feu. Cette immense créature était le gardien du trésor de mes ancêtres.

J'avais tout juste 25 ans, j'étais un courageux guerrier nommé Nathan et je m'apprêtais à combattre Vanille avec mon fidèle compagnon Harry.

C'était un jeune loup au pelage gris, blanc et marron, qui me suivait partout. Nous partions tous les deux affronter le terrible dragon.

Ce trésor n'était plus ni moins qu'une vieille malle en bois, où s'y trouvaient à l'intérieur des pépites d'or, des cristaux bleus, des diamants et une épée enchantée. La légende dit que celle-ci permettrait d'exaucer tous les vœux les plus chers...

Nathan et Harry étaient en route pour aller chercher le trésor caché en haut d'un volcan, quand surgit soudain l'effroyable dragon nommé Vanille.

Ce dernier poussa le jeune guerrier et son fidèle compagnon au fond du volcan Sauce tomate.

C'était le plus dangereux des volcans, personne n'en était jamais revenu vivant car les prisonniers restaient collés à la tomate gluante...

Vanille leur dit alors : « *Vous resterez ici jusqu'à mon retour, attendez-moi sagement.* »

En réalité, l'horrible dragon n'avait aucunement l'intention de revenir.

Nathan et Harry étaient donc condamnés à rester toute leur vie, emprisonnés dans le volcan... Le trésor ne leur appartenait jamais...

Terrifiés, pris de panique et s'apercevant que personne n'était blessé, ils décidèrent de se débarrasser de cette sauce tomate. Sous les cris de leur chute, apparurent soudainement des tortues gourmandes qui descendaient vers eux.

Elles commencèrent à lécher la sauce tomate sur Harry et Nathan et après leur festin elles remontèrent. Les deux compagnons étaient libérés de cette colle gluante et en profitèrent pour s'agripper à leur carapace.

En remontant vers la sortie les tortues déposèrent les deux amis sur une corniche où démarrait une immense galerie.

En avançant prudemment, ils aperçurent une source lumineuse se dirigeant vers elle. Ils se rendirent compte que dans la lumière, il y avait un cobra aux yeux rouges qui les fixait.

Sans plus attendre Nathan sortit de son sac un livre de potions de sa grand-mère qui pouvait endormir le dangereux intrus.

Pour fabriquer leur potion, Nathan récupéra de la morve de tortue restée sur son manteau, une écaille de dragon dans les poils d'Harry et une fleur de Camomille que sa mamie lui avait glissé dans la poche.

A toute vitesse Nathan rassembla les trois ingrédients et prononça une formule BILOUBILA tu t'endormiras.

Le reptile s'effondra bruyamment. Ils prirent leurs jambes et leurs pattes à leur cou pour se diriger enfin vers la lumière.

Mais tout à coup, un tremblement de terre se fit sentir et déclencha une éruption volcanique.

L'explosion, riche en gaz, fut si puissante que Nathan et Harry furent projetés hors du cratère et atterrirent sur le dos d'une licorne qui les sortit de cet enfer.

Elle partit alors au triple galop sous un arc-en-ciel en scoubidou.

Nathan et Harry pensaient qu'ils étaient sauvés. Ils observèrent la créature : son pelage terne était gris et sa crinière noire et blanche.

C'était surprenant pour une licorne car on sait tous que ces animaux féériques ont les crinières multicolores.

C'est pourquoi, le jeune guerrier se douta que la licorne était malveillante. Au loin, ils aperçurent une cage.

La licorne les emmena dans le domaine du dragon Vanille, puis, elle les enferma dans cette cage dorée.

Ils désespéraient de retrouver le trésor tant convoité.

Un peu plus tard, le loup, qui avait un odorat très développé, sentit une Fraise Tagada qui passait par là.

Nathan vit le bonbon rouge et l'appela. Il vint vers eux et les deux amis racontèrent tout ce qu'il s'était passé.

Ensuite, la gentille fraise repartit rapidement chercher son ami le dragon Chocolat pour les aider. L'adorable dragon, frère jumeau du terrifiant dragon Vanille lui ressemblait vraiment comme deux gouttes d'eau : ils avaient tous les deux des yeux vert émeraude, de sublimes écailles dorées et marron glacé, une grande queue avec la couleur et l'odeur de délicieux parfums.

L'indomptable Vanille crachait d'immenses flammes et son frère du chocolat brûlant. La gentille bête en envoya sur les barreaux qui se mirent à fondre immédiatement.

Harry et Nathan libérés, devaient trouver une solution pour s'enfuir sans se faire repérer. Afin de partir sans éveiller les soupçons, Nathan prit de nouveau son grimoire pour trouver le pouvoir d'invisibilité.

Pour cela, il fallait trois ingrédients : ils possédaient déjà trois poils d'ours du désert, des miettes de corne de licorne, il leur manquait juste de la guimauve. La Fraise Tagada leur en donna volontiers.

Nathan, Harry et Chocolat, invisibles, passèrent dans la forêt de plantes carnivores incognito. Puis ils s'exclamèrent : « *Ouf ! Maintenant, nous sommes tranquilles, nous pouvons enfin aller chercher le trésor !* »

Mais en chemin, ils tombèrent sur un lac de crème anglaise.

- *Oh non ! Ce lac nous bloque l'accès à la maison pain d'épices. Heureusement que nous avons Chocolat ! On peut monter sur son dos pour survoler l'obstacle. »*

Au loin, en haut du volcan, ils distinguèrent la maison pain d'épices et au même moment, ils perdirent leur pouvoir d'invisibilité. Aussitôt, ils aperçurent le dragon Vanille. Sans bruit, ils se cachèrent rapidement dans un buisson.

Depuis celui-ci, ils virent la maison de pain d'épices remplie de bonbons : des fenêtres en sucre d'orge, des murs en carambars et la porte en grosses pièces en chocolat.

Mais le méchant dragon les repéra !

Chocolat eut une idée : prononcer l'incantation suivante : « *Pain d'épice, réglisse, pâte de fruit.* »

Vanille a toujours eu peur de ces trois gourmandises parce que ses cauchemars en étaient peuplés quand il était petit. Alors, Chocolat les répéta pour chasser définitivement son frère.

Le dragon Vanille s'enfuit à toute vitesse. Les trois compagnons entrèrent dans la maison pain d'épices. Là, ils aperçurent toutes sortes de sucreries.

Au fond d'un grand couloir, ils trouvèrent enfin la malle en bois.

Ils l'ouvrirent et découvrirent des pépites d'or, des cristaux bleus, des diamants et la légendaire épée enchantée qui exauçait les vœux les plus chers.

Nathan, Harry et Dragon Chocolat restèrent un court moment à contempler le trésor tant désiré.

Nathan prit une pépité d'or dans sa main qui scintilla de mille feux mais, à la grande surprise du valeureux guerrier, le ciel se noircit juste après un dernier éclat doré.

Nathan brandit l'épée enchantée et l'orienta vers le soleil. Aussitôt, dans une immense fumée, un rugissement sourd s'éleva et un dragon nommé Caramel jaillit de l'épée.

C'était le frère de Dragon Vanille et de Dragon Chocolat.

Il était recouvert d'écailles en sucre d'orge et, le bout de sa queue, en forme de feuille en pâte à sucre, était orange.

D'une voix émue, Dragon Caramel leur dit :

« *Merci de m'avoir délivré. J'étais enfermé ici depuis un siècle suite à un sortilège maléfique ! Nathan, dis-moi quel est ton vœu le plus cher et, grâce à cette épée magique, il se réalisera !* »

Nathan répondit :

« *Mon vœu le plus cher est que dragon Vanille redevienne gentil.* »

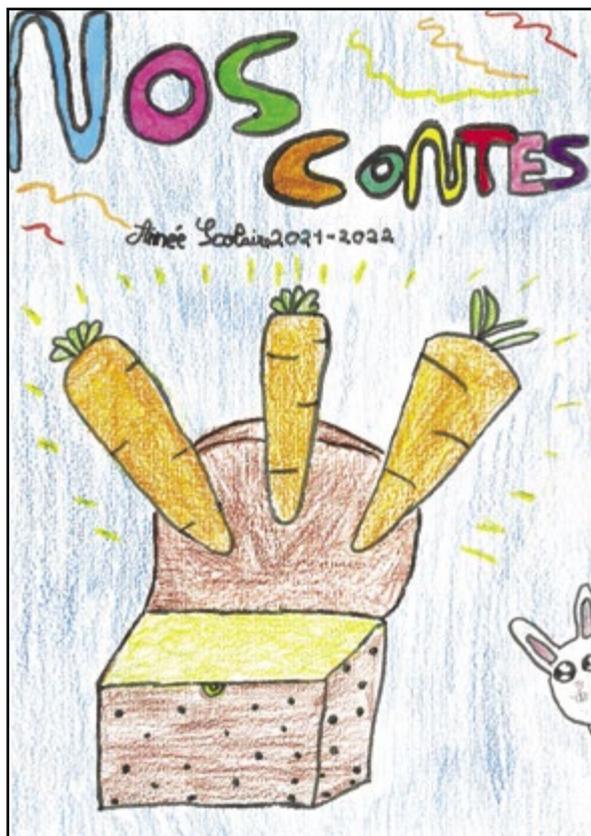
Alors, Caramel prononça la formule magique : « *RAMATAHATA, Dragon Vanille, redeviens gentil !* ».

Soudainement, Dragon Vanille apparut et les trois frères se retrouvèrent dans la joie. Ils décidèrent de fonder une entreprise de confiseries nommée « Les trois dragons » et devinrent les meilleurs chocolatiers qui n'aient jamais existé.

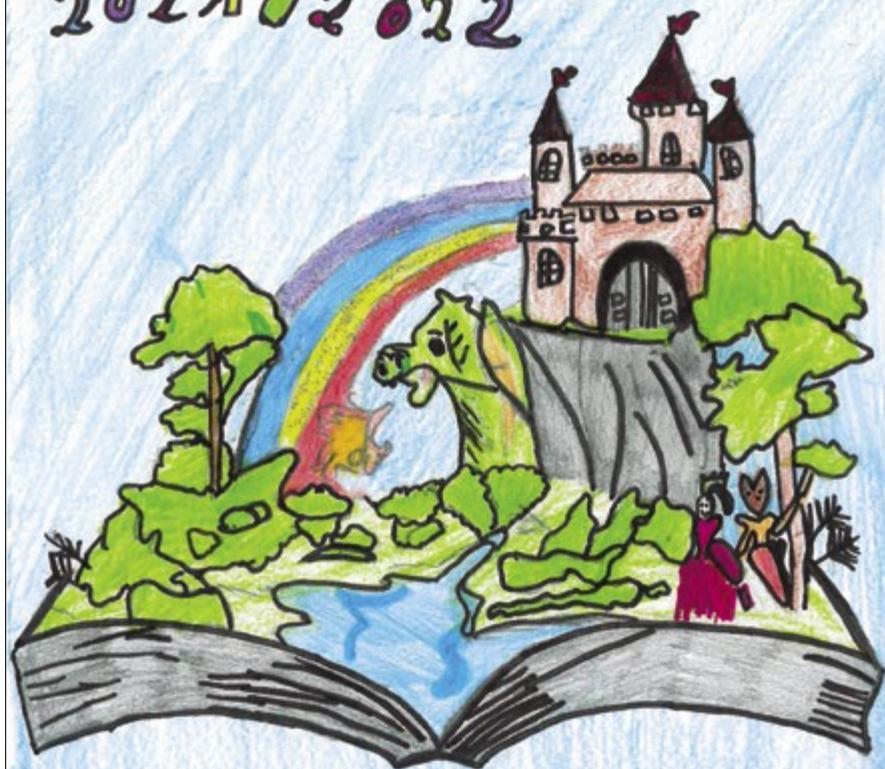
Pour fêter leurs retrouvailles, ils organisèrent une fête splendide où tous furent conviés.

Il y eut une pluie de bonbons et de caramels ; des fontaines de chocolat jaillirent autour du lac de crème anglaise qui fut recouvert d'un arc-en-ciel en scoubidou dont chacun put se régaler.

Nathan, qui était orphelin, resta sur l'île enchantée entouré de ses amis et il fit le bien autour de lui grâce au trésor retrouvé de ses ancêtres.



NOS
ANNÉE,
SCOLAIRE CONTES
2021/2022



GROUPE ORANGE

École Collège Notre Dame, PONT St ESPRIT : Classes CM2 6° - Mmes MOURIER Nathalie,
GREGOIRE Margaux, AUZAS Sophie et GERMAIN Marie-Claire

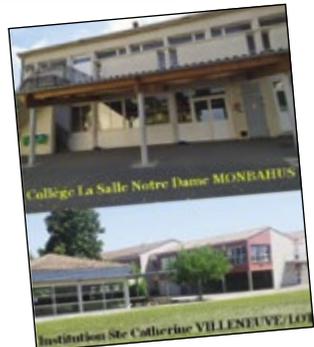
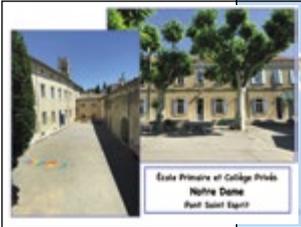
Collèges Notre Dame La Salle, MONBAHUS et Ste Catherine, VILLENEUVE/LOT : Dispositif ULIS
Mmes BARRAUD Sylvie et JOLIVET Anne

École Jean Paul II, COUTANCES : Classes CM2 - Mme TILLARD Lucie

École Externat Notre Dame, SAINT QUENTIN : Classes de CM - Mmes LOPES Graziella et BERTHELOT Aurore

Collège du Sacré-Cœur, JAUNAY-MARIGNY : Classes CM2 6°

Mmes GAINANT-BERTRAND Ludivine, DOUCET Isabelle et M CHOLLET Mathieu



LE LYS DORT ...

Il y a fort longtemps, dans un orphelinat, vivaient deux amis très proches, un garçon, Louis, et une petite fille, Elisabeth.

Leur vie n'était pas vraiment gaie. Les bâtiments étaient très vieux ; on y entendait souvent des bruits étranges et inquiétants, surtout la nuit.

Quand il pleuvait, l'eau s'infiltrait dans les murs et glaçait les pièces. Pourtant, ils étaient heureux car ils étaient ensemble.

Un jour, le pendentif en forme de clé que portait Elisabeth se mit à scintiller, alors qu'elle venait de s'approcher du tapis de la salle à manger.

Intrigués, surpris et apeurés, ils se penchèrent, déplacèrent le tapis et découvrirent une trappe dont la serrure se mit à clignoter.

Les deux enfants se regardèrent, émerveillés et comprirent qu'il fallait glisser la clef dans la serrure et ... ils furent transportés au fin fond de l'orphelinat, dans un tourbillon magique et vertigineux.

Devant leurs yeux ébahis s'étendait une forêt enchantée, aux arbres feuillus et denses, aux espèces rares et odorantes.

Tous les matins, avant le lever du soleil, ils prirent l'habitude d'aller y jouer. Cette forêt devint la leur.

Ils pêchaient et se baignaient dans un grand lac ; ils construisirent une jolie cabane, une balançoire pour deux qui montait tellement haut qu'ils avaient l'impression de toucher les étoiles.

A ces moments-là, ils avaient le sentiment que jamais rien ni personne ne pourraient les séparer.

Un jour de beau temps, Elisabeth décida de profiter une fois de plus de leur balançoire, elle se balançait tranquillement, faisant des va et vient comme elle les aimait tant jusqu'au moment où il y eut comme une mini tornade.

Quand celle-ci toucha le sol, une boule lumineuse apparut. Elle était immense.

Elle émettait des sons très étranges, de plus en plus bruyants qui devinrent assourdissants. Tout à coup, la boule s'ouvrit et une ombre gigantesque de trois mètres de haut en sortit.

L'ombre entra et disparut immédiatement dans la forêt. Paralysée par la peur, Elisabeth tomba sur la terre ferme. Choquée, elle se mit à pleurer.

Sa douleur était si intense que d'un coup, elle se mit à penser à ses parents disparus pendant la guerre d'Espagne.

Louis, alerté par cette apparition se précipita dehors pour secourir son amie.

Il lui demanda où elle avait mal.

Elle lui répondit qu'elle ne sentait plus ses jambes, qu'elle n'arrivait plus à les déplacer.

A ces mots, il se sentit envahi d'une grande tristesse.

C'est une émotion qu'il n'aime pas la tristesse... et voir la douleur de son amie, le paralysait. Soudainement, il décida de mettre en place une stratégie !

Celle que ses parents, disparus eux-aussi, lui avaient apprise. Pour résoudre un problème, il faut se dire : « *STOP, PLAN, ACTION* ».

Il s'arrêta donc, réfléchit à la situation, trouva un plan : la porter sur son dos et trouver au plus vite un lieu pour la soigner.

Il agit de suite en lui disant : « *ne sois pas inquiète Elisabeth, monte sur mon dos* ».

Dans sa tête, il se disait qu'il aimerait tellement trouver un beau château pour qu'elle puisse se faire soigner et retrouver sa joie d'avant.

Il marcha pendant trois heures et la nuit commença à tomber. Ils décidèrent de se reposer dans une grotte trouvée près d'une rivière.

Louis prépara un feu, alla cueillir des champignons et ramassa des châtaignes pour leur repas.

Après avoir bien mangé, ils s'endormirent quand tout à coup, en plein milieu de leur sommeil, l'ombre s'approcha des deux enfants.

L'impressionnante ombre s'approcha de plus en plus d'eux.

On pouvait même y distinguer ses traits : elle était grande et mince.

Elle s'immobilisa devant leurs visages. Son regard était fixe et donnait l'impression qu'il pouvait nous pénétrer et nous hypnotiser de l'intérieur.

C'est à ce moment qu'un événement magique arriva : une lueur sortit des yeux des enfants. L'ombre l'aspira immédiatement et disparut furtivement dans la forêt comme elle en était arrivée.

Louis et Elisabeth étaient comme endormis et pensèrent qu'ils rêvaient.

Le lendemain matin, au réveil, les enfants se regardèrent froidement et se disputèrent. Ils ne comprirent pas ce qui leur arrivait. Jamais, ils ne s'étaient disputés.

Dès qu'Elisabeth parlait, elle prononçait une injure contre Louis et vice versa.

Ils n'étaient jamais d'accord, ils se disputèrent pour trouver un jeu, pour savoir quoi manger....

A la fin d'une énième dispute, ils se contemplèrent et se demandèrent ce qui avait brisé leur amitié. Ils pensèrent immédiatement à l'ombre.

Si c'était cette silhouette avec son regard perçant qui avait provoqué toutes ces disputes.

Pour récupérer leur amitié ils devaient donc se mettre à la recherche de celle-ci.

Ils se mirent en chemin et rencontrèrent un chevalier, l'air mécontent qui tapait du pied en marchant.

Les enfants l'interpelèrent et lui demandèrent s'il avait vu une ombre. Celui-là d'une grosse voix répondit que oui et qu'elle prenait la direction du château. A la fin, il ajouta qu'il ne voulait plus la rencontrer.

La raison est que lorsqu'il l'a aperçu, son cheval a eu une attitude étonnante et anormale. En effet, son animal s'est mis dans tout son état, au point qu'il l'a renversé et qu'il s'est enfui.

Le chevalier ne comprit pas l'attitude de son partenaire et en était même chagriné.

Les deux anciens amis lui proposèrent de faire la route avec eux.

Un chevalier pourrait toujours leur servir, il pourrait les défendre.

Voilà qu'ils étaient maintenant trois à poursuivre cette ombre.

Sur la suite du chemin, ils rencontrèrent Horifus, un serviteur de la reine tout triste qui bougonnait.

Ils l'interrogèrent et lui demandèrent des explications sur son état.

Ce vieil homme répondit, que sa reine qui chaque jour était joyeuse et ravie de ses services, s'était levée du pied gauche.

En effet, aujourd'hui elle n'arrêtait pas de se plaindre, d'être mécontente et alla même jusqu'à le chasser des murs du château.

A ces mots, les trois nouveaux amis comprirent que l'ombre demeurait dans le donjon. Ils demandèrent au serviteur de leur montrer le chemin et de leur ouvrir les grandes portes. La bataille pour eux commençait à s'annoncer.

Devant les grilles de la forteresse, se trouvait une jeune femme aux cheveux longs et blonds, habillée d'une longue robe rouge.

Les quatre compères s'en approchèrent et plus ils avancèrent plus ils virent que la princesse déversait des larmes.

Elle sanglotait et bafouilla : « *Mon prince ne veut plus se marier avec moi, il me trouve horriblement moche alors qu'avant il ne voyait que par ma beauté. Il disait que ma beauté l'illuminait* ».

L'ombre avait encore touché. Elisabeth et Louis assimilèrent toutes ces mésaventures à l'ombre. Pour eux, l'ombre n'apportait que malheur dans les relations avec les autres : dès qu'elle s'approchait d'une personne, elle inversait ses sentiments et ses émotions. Il fallait arrêter ce sortilège.

Pour ceci, les deux anciens amis et leurs nouveaux camarades rentrèrent dans le château. La princesse et le serviteur leur montrèrent les chemins cachés et secrets pour y accéder.

Après quelques heures, ils se retrouvèrent tous devant l'ombre.

Celle-ci, avec son regard, transforma Elisabeth en statue de pierre et avala son pendentif en forme de clé.

Louis se mit à sangloter car il avait peur de subir le même sort et il se rendit compte qu'Elisabeth était sa seule véritable amie.

Voyant Louis ankylosé par la peur, le chevalier courut à son secours et lui cria de s'occuper de son amie pendant qu'il combattait l'ennemi en duel.

Louis et la princesse allèrent mettre la statue à l'abri dans la cave du château.

En regardant son amie, Louis fut frappé par un souvenir d'une discussion qu'ils avaient eue sur la balançoire lors d'un bel après-midi ensoleillé.

En effet, Elisabeth lui avait dit que son pendentif lui avait été offert par sa mère, la veille de la grande guerre d'Espagne.

« – *Ma chérie, nous allons bientôt être séparés. Garde ce cadeau précieusement. Il te servira à accomplir une grande mission lorsque tu seras en âge de comprendre que la plus grande richesse vient du cœur.* » lui avait confié sa mère.

En réalité, sa mère était une magicienne très sensible qui rêvait d'un monde paisible et sans dispute.

Un soir de pleine lune, elle essaya de créer une silhouette colorée capable de rendre les liens qui venaient du cœur, éternels.

Malheureusement, malgré sa patience et son habileté, elle échoua son expérience et créa une ombre noire et gigantesque qui brisait tous les liens.

Louis fit immédiatement le rapprochement avec ce qui était en train de se produire et demanda à la princesse de trouver un magicien.

Celle-ci lui confia qu'un magicien était enfermé depuis de nombreuses années dans la cave du château, pour avoir transformé par erreur le fils du roi en ver de terre.

Depuis, celui-ci passait ses journées à essayer de trouver une formule magique qui le libérerait de cet endroit lugubre, froid et humide.

Les deux adolescents intimidés s'approchèrent de lui pour lui demander son aide.

« - *Pourquoi vous aiderai-je ? Je suis enfermé ici depuis au moins 26 ans !* »

Il s'arrêta net et replongea sa loupe dans un vieux grimoire.

Louis et la princesse se regardèrent découragés quand tout à coup le magicien ajouta : « *A moins que ... vous me sortiez de là !*

- *D'accord, nous vous le promettons monsieur* » dirent en même temps les deux compères.

- *Comment puis-je vous aider ?*

- *Nous cherchons un remède pour délivrer notre amie Elisabeth qui a été transformée en statue de pierre par une énorme ombre noire.*

- Elisabeth ... la fille d'Olivia ? Je la connais très bien, c'était une de mes meilleures apprenties. J'étais présent cette nuit-là, lorsque la catastrophe s'est produite. Comment est-ce possible que l'ombre se soit échappée de la capsule ? » dit le magicien agité.

Il réfléchit un instant et leur dit :

- « Ouvrez ce grimoire à la page 222, vous y trouverez l'image d'une fleur magique qui se trouve dans la forêt enchantée. C'est le lys d'or situé au milieu de la forêt dans un endroit mystérieux. Rapportez-le-moi et je m'occuperai du reste. »

« Attendez ! J'ai oublié de vous donner la boussole qui vous guidera pour aller dans la forêt mystérieuse ! »

La princesse, Horifus, le cheval et Louis se mirent en route pour chercher la fleur de lys mais, au bout d'un kilomètre, la jeune fille dit : « Je suis fatiguée, faisons une pause.

- D'accord ! dit Louis.

Louis et ses amis allèrent pêcher du poisson et la princesse partit cueillir des goyaves et les donna à ses camarades.

- Merci votre Altesse ! dit Louis.

- De rien... et au fait, appelez-moi Léa !

- Cela me va, Léa. »

Ils reprirent la route et enlevèrent les broussailles en marchant longtemps, longtemps, longtemps...

Ils entrèrent dans la sombre forêt atteinte par l'Ombre. Ils entendirent aussitôt une voix : « Bonjour, je n'ai pas beaucoup de temps. Je suis Olivia, la mère d'Elisabeth... et si vous m'entendez, c'est grâce à un sortilège conçu il y a longtemps mais j'ai eu le temps de vous laisser ce message : dites au magicien Noémarou, au château, que ma fille porte un immense pouvoir en elle, grâce à la clef. S'il-vous-plaît ! Aidez-la à anéantir cette créature. Il faudra régler des sortilèges avec Noémarou. La fleur de lys est à dix pas d'ici. »

Puis elle disparut.

Eclair, le cheval, avec ses talents de bête, sentit que la forêt n'était pas normale ; après avoir henni, il fit signe aux autres de s'enfuir.

Cependant, il était compliqué de trouver sa stabilité car la forêt bougeait dans tous les sens, essayant d'avaler la troupe d'amis.

En effet, elle marchait sur ses racines. Louis, horrifié, dit à ses camarades de courir le plus vite possible tout en restant groupés.

Trop tard, la végétation vit Horifus et l'attrapa avec une racine en essayant de l'engloutir. Louis se souvint d'une phrase qu'Élisabeth lui avait dite en secret et qu'elle tenait de sa mère : « *Si jamais tu es pris par un danger, dis-toi que l'on t'aime et alors, tu vaincras...* »

Louis le pensa très fort et il arriva à sauver son compagnon prisonnier.

La princesse vit une très grosse lumière jaune qui se déplaçait de gauche à droite
« *Là-bas, une lumière ! s'exclama Léa.* »

Les compères, surpris, la virent aussi et remarquèrent qu'il s'agissait de la fleur de lys qui se trouvait sur un haut rocher. « *Je sais, s'exclama Louis, je vais me servir des lianes qui poussent sur cet arbre pour en faire un lasso !* »

Hop. La fleur de lys fut attrapée.

« *Attention !* » cria Louis, en la lançant.

Ils se baissèrent et la corde passa juste au-dessus d'eux.

Ils l'évitèrent de justesse.

« *On a eu chaud !* » affirma Léa.

Ils continuèrent leur chemin et arrivèrent dans l'antre du magicien. Ils lui donnèrent la fleur de lys et avec, le magicien prépara une potion.

Noémarou était très surpris de leur réussite.

Il prépara pourtant une potion à base de bave de crapaud, de limaces, de romarin... puis il y ajouta la fleur avec quelques brindilles d'herbe.

Louis avait enfin la potion à la main.

Horifus, trop content, recula et, d'un geste maladroit, sans faire exprès, fit tomber deux potions, ce qui provoqua une explosion ! Le mélange retomba sur le ver de terre anciennement prince qui redevint, comme par magie, une altesse royale.

Le magicien fut ravi et tous se congratulèrent...

« *On n'a pas le temps pour ça, dépêchons-nous !* » se rappela Louis, brusquement.

La troupe remonta ; le mage donna la potion en versant trois gouttes sur Élisabeth et celle-ci la but et se remit à bouger : « *C'est dégoûtant !* »

Le magicien lui répondit que c'était normal car il y avait plein de choses pas « ouf » -selon le traducteur- au niveau du goût ! Louis expliqua à Élisabeth et à Noémarou ce qu'Olivia leur avait raconté ; le magicien réfléchit et accepta d'enseigner quelques sorts à Élisabeth.

De son côté, le chevalier avait combattu vaillamment contre l'Ombre quand celle-ci l'assomma...

Avant de s'effondrer, notre héros eut le temps de lui couper un bras...

Nos compagnons, arrivant, trouvèrent le corps inanimé du chevalier.

La princesse lâcha un cri d'horreur et elle se demanda qui l'avait eu.

L'Ombre, folle de rage, créa une prison pour enfermer les opposants, afin d'aspirer l'énergie vitale des alliés. C'est alors que le cheval, fougueux, donna un coup de sabot à la créature qui recracha la petite clef d'Élisabeth.

La noirceur était prête à tout dévaster mais le prince, révélé à lui-même, se fit aspirer par la bête en essayant de s'interposer ; elle l'aspira...

Une lumière éblouissante bleutée jaillit alors des mains d'Élisabeth soutenue magiquement par Noémarou : le soleil disparut à l'horizon et dégageda une énergie impressionnante qui se matérialisa en une pluie de cristaux multicolores. A cet instant, l'Ombre se désintégra pratiquement sous leurs yeux ébahis et Élisabeth, épuisée, s'effondra sur l'herbe verte.

Le soleil réapparut alors, inondant de lumière la région. Le prince fut recraché, l'ombre probablement perturbée par son ancienne condition de ver.

Tout rentra dans l'ordre. Le calme revint.

Louis s'empara de la clef, il ouvrit le cœur de l'Ombre presque effacée et une très jolie femme aux yeux bleus apparut : Olivia !

« Maman ! » s'exclama Élisabeth. Tout le monde était ravi et Olivia raconta ses malheurs et comment elle en était arrivée à se tromper de potion jadis...

Elle avait créé une potion une dizaine d'années plus tôt mais celle-ci avait mal tourné à cause d'une fiole de bave de crapaud qu'elle avait pensé être du chocolat chaud. Normalement, elle devait rendre les gens heureux mais, suite à une erreur, elle s'était transformée en une Ombre diabolique. Elle n'était pas vraiment méchante, elle essayait d'appeler à l'aide mais nul ne l'entendait. Elle était forcée d'absorber la joie de vivre.

Élisabeth, de son côté, raconta comment elle avait cru sa mère morte pendant très longtemps...

Tous les habitants furent invités à un banquet au château.

Vous vous demandez sûrement ce que sont devenus les autres ?

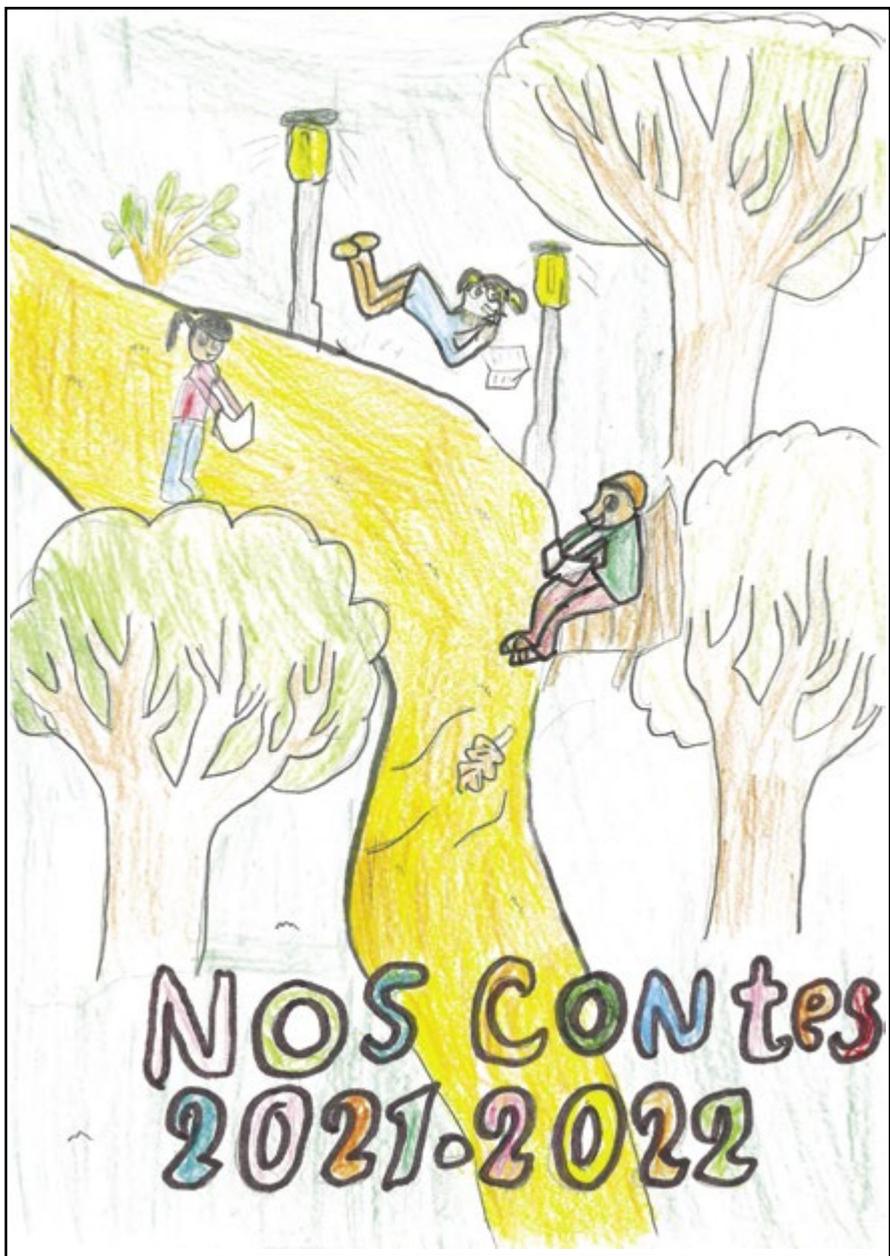
Le magicien a pu sortir de prison pour apprendre des sorts à Élisabeth qui devint son apprentie. Même si, parfois, les murs s'ébranlaient sous les explosions de nitroglycérine...

Le cheval et le chevalier redevinrent amis et traquèrent les créatures dans tout le domaine. Le prince fut ravi de retrouver la magnifique princesse.

La maman d'Élisabeth trouva charmant Horifus et ils s'installèrent au château tous les deux en tant que conseillers du couple royal.

Louis, qui aimait tant la nature, décida d'être apothicaire et de fournir toutes ses productions végétales -ou autres- à sa belle Élisabeth -puisque leur relation évoluera avec le temps-...

Bien sûr, tous les habitants retrouvèrent la joie de vivre qu'ils avaient perdue.



LA FORÊT HEUREUSE

Dans un pays imaginaire situé dans un coin reculé d'Amérique, appelé Welberton, vivait un grand guerrier de l'espace, qui travaillait à la NASA 22, dans les services de vaisseaux d'espionnage.

Ses parents avaient fui la guerre opposant la France et l'Allemagne, en 2055.

Il avait vécu une enfance difficile car ceux-ci l'avaient abandonné et il n'avait jamais su pourquoi.

Pour oublier la tristesse qui le rongait le soir, lorsqu'il ne dormait pas, il se levait et aimait regarder l'immensité de l'univers et, en particulier, cette étoile colorée, qui scintillait tout là-haut et qui l'attirait irrésistiblement...

Sans imaginer que, quelques années plus tard, ce serait son épouse qui tournerait ses regards vers le ciel !

La jolie veuve en question était tout de noir vêtue ; on l'appelait « Robe Noire ». Elle avait deux filles et deux garçons : quatre enfants, dont Julie et Florian, des jumeaux de dix-sept ans, Arthur, âgé de quinze ans, ainsi que Marie, la benjamine, âgée de douze ans, Ses enfants étaient toujours tristes et ne parlaient pas car leur mère avait perdu son mari, supposé mort dans un accident de vaisseau, dans le cadre d'une de ses missions à la NASA 22.

Tous ses proches- amis, parents, grands-parents, oncles et tantes- avaient tragiquement péri dans le terrible et malheureux conflit entre les différents camps mondiaux.

Cependant, Veuve Noire était toujours joyeuse pour montrer à ses enfants qu'elle était forte.

Elle gardait un sourire précieux même si elle était dans la ruine.

Tous les matins, quand elle se levait, elle entendait le magnifique chant des oiseaux dans sa si belle demeure, héritée de son époux, à la fois triste et harmonieuse.

Elle vivait en pleine campagne, dans un petit village de briques rouges déserté, à côté de la forêt. Robe Noire habitait dans une grande demeure avec plein de fleurs magnifiques.

L'état de sa maison était critique car le bois du deuxième étage était vermoulu. Malheureusement, elle n'avait pas beaucoup d'argent pour faire venir des artisans ou pour acheter du bois neuf.

Il n'y avait aucun meuble dans les pièces. Les quatre adolescents dormaient sur des matelas déchirés avec de fines couvertures.

Dans le grand jardin, se trouvaient les tombes de leurs proches.

Le seul moment où les enfants avaient le sourire, c'était quand ils allaient se promener dans le bois, près de la rivière.

Le soir, on y entendait du bruit.



La nuit commençait à tomber, les enfants partirent se coucher. Robe Noire regarda le ciel phosphorescent, l'étoile colorée et la lune montante ...

Mais la famille était bien trop pauvre pour survivre toute seule ; le lendemain serait peut-être le départ de la dernière chance...

Le 15 juillet 2095, ils avaient décidé de partir de Welberton pour aller retrouver les derniers membres de leur famille, Marguerite et Jean, à Chicago.

Pour rejoindre ces lointains cousins, les enfants et Veuve Noire devaient tout d'abord traverser la forêt de Taïka, la plus dangereuse du monde.

Ils devaient également traverser le lac de la Terreur, région incontournable compte tenu du positionnement des troupes armées.

Peut-être pourraient-ils en parler aux amis de leur établissement, Matt et Bristoline, de qui ils étaient très proches ? C'étaient des connaissances du lycée Spiderwitch, qui, comme eux, rêvaient, en secret, de vivre d'extraordinaires aventures...

Le lendemain matin, les quatre adolescents rencontrèrent leurs amis et leur parlèrent du voyage.

Ils décidèrent de s'unir pour faire le voyage ensemble.

Les quatre adolescents n'ayant rien, demandèrent à leurs amis de rapporter des armes pour combattre, se défendre, chasser et pêcher.

Il fallait aussi rassembler des vivres : des lampes torches, des allumettes pour faire du feu, une boussole, une carte et du matériel médical comme des bandages, un kit de soin, des solutions antiseptiques avec des compresses.

Une heure plus tard, les adolescents et la Veuve Noire furent prêts à partir et à affronter leur destin dans la dangereuse forêt de Taïka.

Le chemin était brumeux, sombre, froid, effrayant et dangereux.

Ils arrivèrent en fin d'après-midi à l'orée de la forêt. Ils décidèrent alors de monter un campement et d'allumer un feu. Le groupe fut divisé en deux.

Trois adolescents s'occupèrent de monter la tente tandis que les trois autres allèrent chercher du bois dans la forêt sombre, accompagnés de la mère.

Quand tout à coup, ils tombèrent dans un piège et se retrouvèrent coincés dans une grotte où vivait un hideux monstre à cinq têtes qui possédait une voiture volante...

Le petit groupe était effrayé, pétrifié d'angoisse mais ne voulait pas faire de bruit et retenait ses cris : il ne s'agissait pas d'éveiller l'attention des armées postées alentour, ni celles du monstre.

Celui-ci produisit alors un bruit sourd et ses yeux croisèrent ceux de la Veuve noire.

Bizarrement, la chose hideuse ne l'émouvait pas et son regard lui était familier car de toute évidence, elle y reconnaissait comme celui de son époux. Le danger était grand, les enfants devaient s'échapper.

C'est alors que, propulsée dans les airs, la voiture du monstre rasa leur chevelure, les emporta tous agrippés aux portières, tandis que « Monstrum », rugissant de colère, crachait un jet de flammes. Affairés à l'installation du camp, les trois autres amis levèrent les yeux, attirés par le bruit de la voiture volante et l'odeur âcre de fumée noire qui se dégageait de l'engin menaçant, l'écharpe de Veuve noire flottant comme une queue de comète...

Quelques minutes plus tard, la voiture fit des soubresauts imprévus de plus en plus inquiétants. Le moteur lança un nuage de fumée, et la voiture s'écrasa. Veuve Noire et les adolescents étaient à peine remis du choc que le monstre hideux les captura et les emmena au fond de la grotte. Il les enferma dans une sombre prison qui se trouvait dans un laboratoire. Cette pièce était remplie de machines, d'outils chirurgicaux. On pouvait même entendre les « gloups » des potions qui mijotaient. A droite, il y avait des étagères, et sur une étagère une centaine de fioles avec des étiquettes. Sur l'une d'entre elles, était écrit « potion transformant les monstres en humains ». Cette petite bouteille attira l'attention de Veuve Noire et des adolescents.

Pendant ce temps, le monstre s'était endormi, laissant la clé de la cage par terre. Un des adolescents prit un balai qui se trouvait à côté de leur prison, et essaya d'approcher la clé. Après plusieurs essais, ils finirent par l'avoir entre leurs mains. Agile, Veuve Noire ouvrit la cage.

Un des adolescents saisit la fiole et versa la potion dans la bouche ouverte du monstre. Le monstre se réveilla et explosa dans une fumée blanche et scintillante. Les adolescents surpris s'écartèrent. Lorsque ce nuage se dispersa, on vit apparaître couché par terre un homme.

L'homme avait une tenue en or, toute brillante. Il était très grand, les cheveux courts. Au bout de quelques minutes, il se leva et son regard pétillant croisa celui de Veuve Noire. Une étincelle jaillit de leurs deux regards.

Il dit de sa voix claire : - « *Que se passe-t-il ? que puis-je faire pour vous aider ?* »

- « *Nous voulons nous rendre à Welborton* », répondit la femme.

- « *Je serais ravi de vous y amener. Je répare ma voiture volante et nous partons* ».

- « *Il y a les autres personnes du groupe qui sont restées à l'orée de la forêt* ».

Tous arrivèrent à Welborton heureux de retrouver leurs familles grâce au soutien de cet homme qui se révéla être très généreux et surtout amoureux de Veuve Noire. Quelques semaines plus tard, ils se marièrent. Bientôt, ils eurent une fille qu'ils nommèrent Mariah. Ils finirent leur vie ensemble.



LES 6 PIERRES

Il était une fois, un jeune chevalier nommé Arthur qui habitait une extraordinaire villa avec sa famille, dans le merveilleux pays de Perlinpimpin.

Il avait la réputation d'un brave et gentil chevalier que tout le monde respectait dans le royaume.

Dans ses combats, Arthur avait l'habitude d'être accompagné de son animal de compagnie, un majestueux aigle royal portant le nom de Griffon.

Le roi Arold lui avait confié la mission de retrouver le diamant qui renfermait l'âme de sa femme.

A la nuit tombée, Arthur et Griffon allèrent se balader dans le labyrinthe des illusions où ils trouvèrent un anneau d'invisibilité.

Ils gardaient en tête la mission que leur avait confiée le roi et réfléchissaient à la manière de s'y prendre. Tout à coup, ils entendirent un bruit effrayant.

Arthur décida de s'avancer plus profondément dans les méandres du labyrinthe et il mit à son doigt l'anneau d'invisibilité pour mieux observer ce phénomène étrange.

Le lieu était mystérieux, broussailleux et rempli de ténèbres. De plus, le labyrinthe avait le pouvoir de créer de nouveaux chemins et de nouvelles illusions colorées, pour désorienter les visiteurs.

Griffon s'envola et survolait le labyrinthe en guidant Arthur. Lorsqu'ils arrivèrent au centre, Arthur ôta l'anneau.

Ils virent une bête hideuse au pelage noir comme la nuit, avec des yeux globuleux, une petite bouche aux dents tranchantes et acérées.

Cette vision fut si horrifiante que les deux amis restèrent pétrifiés un long moment.

Puis Arthur se ressaisit, dégaina son épée du fourreau de cuir et se jeta sur le monstre en le menaçant...

A l'arrière, ils aperçurent une petite boîte en verre que la bête semblait protéger...

- *Je vais te couper la tête ! Pousse-toi de mon chemin ou je te découpe en morceaux !* cria Arthur.

- *Viens ici si tu en es capable !* répondit le monstre.

A ce moment-là, Arthur fut terrorisé mais il fonça dans le labyrinthe.

Il essaya de distraire l'ignoble créature pendant que Griffon volait au-dessus de celle-ci.

L'animal magique voyait, au-dessus d'un chêne, un flacon renfermant une potion permettant de changer d'apparence.

Il fonça la chercher, il la but et se transforma en dragon.

Puis il partit à la rescousse d'Arthur ; il le rejoignit et vit qu'il se débattait contre le monstre. Il fonça et cracha du feu, libérant son ami qui s'écarta momentanément...

Des murs de feuilles s'ouvrirent devant lui.

Il passa dans des couloirs de ronces et d'épines, des illusions se formaient autour de lui.

Finalement, il se trouva derrière le monstre et pensa l'achever d'un coup d'épée. Quand Arthur essaya d'ouvrir la boîte en verre, il vit que la bête était blessée. Le jeune et courageux chevalier décida de la soigner avant d'ouvrir le coffret. L'animal avait une épine coincée dans la patte droite mais, quand Arthur décida de la retirer, il se fit griffer la moitié du visage.

Griffon vola au-dessus de la bête et, avec ses serres, attrapa l'épine. La créature remercia alors les héros du jour.

La bête, rassurée, se calma, puis Arthur lui donna un prénom : Papouille. Un lien secret se créa alors entre Papouille, Arthur et Griffon.

Arthur regarda la boîte et vit un tout petit trou.

Il réfléchit et dit : « *J'ai trouvé ! L'épine que Griffon t'a enlevée, c'est la clef, Papouille !* »

Papouille, Arthur et Griffon prirent donc la clef pour ouvrir la boîte.

Quand le chevalier la mit dans le petit trou et qu'il la tourna, cela ouvrit la boîte. Ils y trouvèrent un diamant, une pépite d'or et une carte.

Arthur s'approcha tout doucement et attrapa la petite boîte dorée remplie de trésors mais alors qu'il venait de l'ouvrir, ils se firent aspirer par un vortex et disparurent...

Ils furent transportés dans un étrange monde...

Arthur se retrouva au milieu d'une scène où il jouait avec sa sœur.

En effet, il voyait défiler devant ses yeux des souvenirs d'enfance.

Ils regardèrent autour d'eux, ils n'avaient plus de boîte, le trou noir était encore ouvert.

Ils plongèrent pour récupérer le petit coffre et repartirent aussitôt avec leur trésor.

Ils marchèrent sur des nuages et virent un juge : à sa gauche, un démon, à sa droite, un ange.

Il se souvint alors de la légende des pierres de cauchemar qui racontait que chaque personne qui ouvrait la boîte contenant les pierres magiques, voyait son âme enfermée dans l'une des pierres.

Pour sauver ces âmes, il fallait réunir les six pierres sacrées.

Une fois réunies, elles formaient un couteau d'argent pur qui permettait de délivrer les âmes enfermées.

Or, s'il n'avait pas eu le temps de compter les pierres présentes dans la boîte avant d'être aspiré, il était certain qu'il n'y en avait qu'une.

Si la légende disait vrai, Arthur était désormais une âme perdue, condamnée à faire des cauchemars jusqu'au jour où quelqu'un réunirait les pierres.

L'âme de la reine devait être, elle aussi, enfermée dans l'une de ces pierres, se dit-il.

Arthur entendit un « boum » produit par la cloche du juge et revint au présent. Notre héros lui demanda l'âme de la reine du roi mais le juge lui répondit :

« Si tu veux retrouver l'âme de la reine, et la tienne, tu dois subir des épreuves pour réunir les six pierres de la légende qui te manquent et prouver que tu as le cœur pur !

- *J'accepte le défi*, dit Arthur.

- *Alors, c'est parti !* » dit le juge.

Arthur vit une lumière aveuglante et disparut avec ses amis.

Ils se retrouvèrent dans un pays désertique et, au loin, ils virent la première pierre leur permettant de sortir qui apparut brusquement.

Ils s'apprêtaient à l'attraper lorsqu'une tempête surgit et forma un golem immense. Papouille fut la première à faire diversion.

En effet, un diamant était au cœur du golem aérien. Griffon profita de l'action de son ami pour le saisir.

La créature disparut aussitôt et laissa place au premier diamant. Arthur le récupéra et s'en alla vers la mission suivante.

Le monde suivant était fait de dunes de sable et, cette fois, un serpent formé par les bourrasques de vent, les séparait de la seconde pierre de l'épreuve. Une oasis reposait au pied d'une colline.

Les amis tentaient de se battre contre la créature mais le corps se reformait aussitôt. Arthur et Papouille coururent mais, malgré leurs efforts, la bête avançait vite. Ils arrivèrent à faire demi-tour une première fois mais la bête les rattrapa et ils se retrouvèrent prisonniers des rafales.

Griffon eut alors l'idée de foncer vers l'eau et secoua fortement ses ailes au-dessus.

Le liquide bleu apparut, c'était l'eau qui s'approchait de la bête.

Les écailles du monstre commencèrent à fondre, puis le ventre et, en peu de temps, la créature avait entièrement fondu.

Arthur, Griffon et Papouille étaient sauvés ! L'eau diminua alors et disparut, elle aussi : tout redevint paisible, la seconde pierre était là, au centre.

Un vortex les cueillait à nouveau...

Ils arrivèrent dans un monde aquatique : ils nagèrent quelques secondes et remontèrent à la surface.

Une fois la tête hors de l'eau, ils sentirent des gouttes tomber sur leur tête.

En regardant au-dessus d'eux, ils virent une hydre géante tomber dans l'eau.

En atterrissant dans le lagon, la créature créa un tsunami.

Heureusement, Griffon les attrapa dans ses serres et Papouille, en passant, se saisit de la troisième pierre sertie au milieu de deux yeux du monstre.

C'était parti pour de nouvelles aventures !

Arthur continua par l'épreuve aérienne où il fallait parcourir plusieurs obstacles en un temps record. Notre héros vit, face à lui, une armée d'oiseaux qui l'empêchait de faire le parcours, plusieurs rafales de vent glacé ; des cercles de feu étaient alignés également. Griffon fut bousculé par un coup de vent. La boîte qu'il tenait se renversa et des diamants de plusieurs couleurs dégringolèrent hors du coffret. Les oiseaux se précipitèrent sur le contenu à cause de la lueur produite, laissant passer Arthur et Papouille qui, sur le dos de Griffon, parcouraient les cercles enflammés et s'emparaient de la quatrième pierre ! Pschittt...

De la même manière, tombés dans l'Atlantide, ils parvinrent à franchir le barrage des gardes chargés de protéger la reine grâce à la force extraordinaire de Papouille, survolté. La souveraine leur donna la dernière pierre, celle qui manquait ! Une fois celle-ci ajoutée à leur collection, six pierres luisantes trônaient devant eux... Arthur et Griffon étaient émerveillés devant le spectacle qu'offraient les six pierres. Tout à coup, elles se mirent à tourner très vite et une fumée sortit au milieu. Une pierre s'éleva et se dirigea vers eux. Cette pierre contenait l'âme de la reine. Mais celle-ci était ensorcelée. Une fumée noire s'en dégagait et les trois aventuriers, asphyxiés, tombèrent au sol. Griffon se réveilla et comprit que la pierre était dangereuse et qu'il fallait la détruire. Il essaya de la casser avec son bec puissant. La pierre se fissura, un monstre jaillit et se sauva très rapidement en laissant une lettre. Arthur et Papouille se réveillèrent eux aussi et lurent la lettre qui contenait les mots suivants :

« Quand vous vous réveillerez, suivez les panneaux ; ils vous montreront le chemin qui vous mènera au monstre que vous devez combattre. La reine sera alors délivrée et rendue au roi. »

Signé : Le monstre de la pierre

Les trois aventuriers n'avaient pas d'autre choix que de se mettre en route.

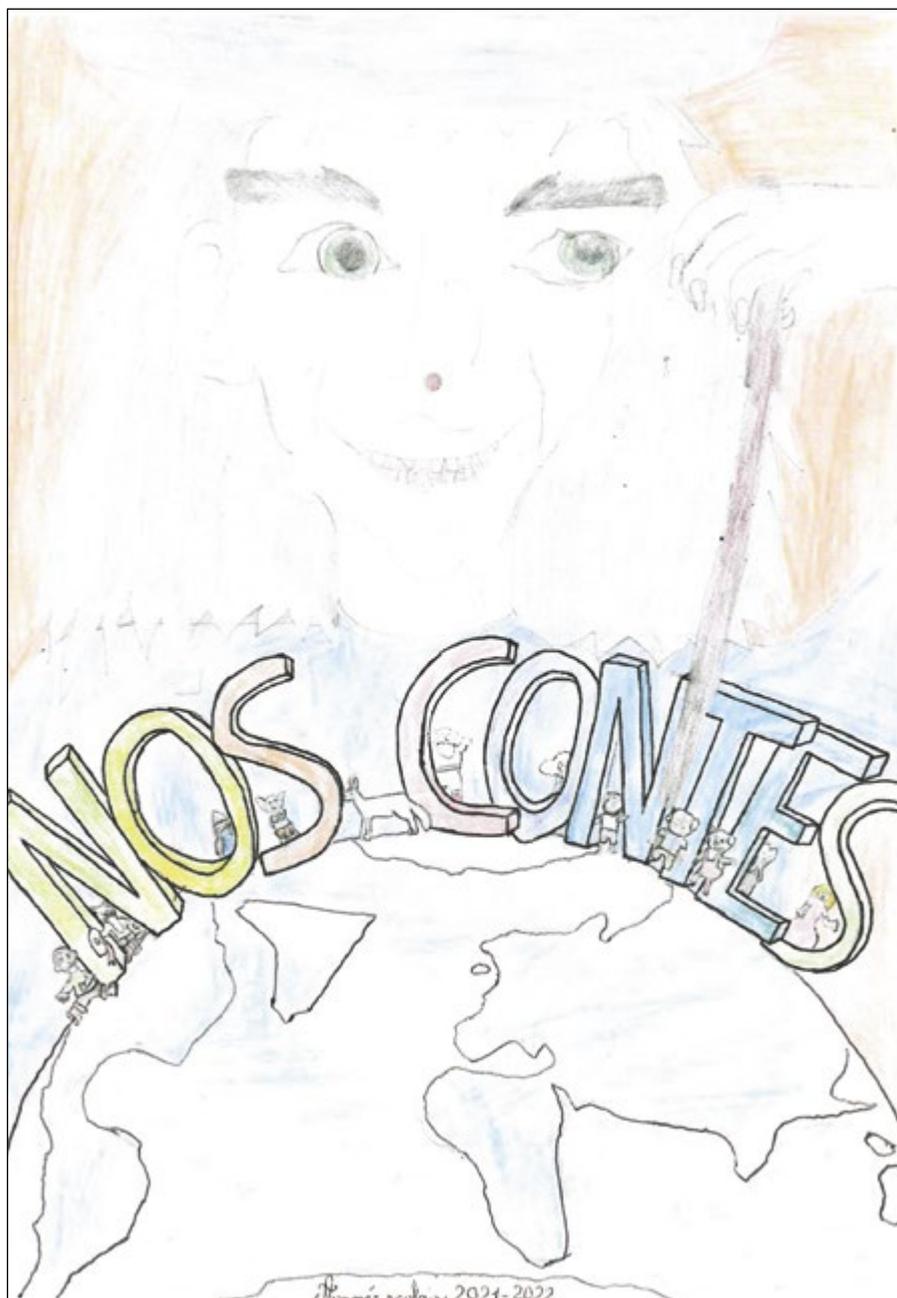
Les panneaux indiquaient un chemin tortueux à travers la montagne blanche qui traversait le ciel. Les trois amis marchèrent trois jours d'affilés sans dormir, ni manger. Ils finirent par trouver le monstre de pierre au pied d'une cascade magique. Le monstre les attendait assis devant une table de jeux d'un autre temps et un repas chaud.

Le monstre leur dit : *« Je vous propose un défi : le HNEFATAFL si vous perdez vous resterez à jamais sur cette montagne. Si vous gagnez, je vous rends l'âme de la reine, et l'âme d'Arthur ».*

Arthur avec l'aide de ses amis accepta la proposition et ils se restaurèrent avant de débiter la partie. Par chance, Papouille connaissait bien les règles du jeu. En cinq minutes, il avait battu le monstre de pierre. Il leur rendit l'âme de la reine et d'Arthur. Soudain, un vortex apparut et les renvoya au merveilleux pays de Perlinpimpin. Ils transmirent l'âme de la reine au roi.

Ils devinrent de véritables héros aux yeux des habitants de Perlinpimpin.





L'AVENTURE DU CHERCHEUR DE GEMMES SE PRÉNOMMANT HELICALES

Il était une fois, dans un pays lointain, dans le royaume de Gala, vivait un jeune nain au nom de Hélicalès. Il habitait avec le très célèbre mage Nurçin l'Omniscient, dans un manoir. Cette bâtisse se situait près du palais dans la ville de Ranrurac.

Hélicalès s'habillait souvent avec des bottines noires montantes, vêtu tout de gris et d'une cape verte descendant sur ses larges épaules. Ce petit homme passait ses journées à se muscler.

Cela l'aidait à tailler plus rapidement la pierre et augmentait sa collection de gemmes rares. Étant petit, ce nain a trouvé une gemme rare en s'amusant à tailler la roche, d'où sa passion pour ces pierres précieuses.

Dans son enfance, Hélicalès partageait aussi des moments de complicité avec ses parents en mangeant du kawoi. C'est pourquoi il aimait particulièrement ce fruit odorant depuis leur disparition.

A la mort de ses parents, Nuçin le mage le prit sous son aile. Ce magicien portait toujours une robe noire et rouge et un chapeau noir pointu. Ses longs doigts étaient recouverts de bagues remplies de poudres magiques. Ses yeux verts donnaient l'impression d'être transpercés par son regard glacial. Il ne fallait pas se fier à son apparence physique, il s'agissait bien d'un gentil magicien.

A leur rencontre, ils ont hérité du manoir familial des parents d'Hélicalès.

Cette immense et vieille maison a été construite en bois de chêne d'où sa très grande solidité. Un jardin de ronces et de mauvaises herbes l'entourait.

Au plafond pendaient des lustres en cristal qu'aucun humain ne pouvait atteindre. La salle à manger était la seule pièce éclairée par la lumière du jour où se dressait une immense et majestueuse table où étaient disposés des plats divins et succulents.

Hélicalès était souvent assis sur une chaise avec un coussin moelleux qui était serti de plusieurs saphirs.

Ce matin-là, il faisait très beau. Le jeune Hélicalès sortit du manoir de bonne humeur. Mais ce qu'Hélicalès ne savait pas, c'était que la maison était hantée depuis trois cents ans par Soliflore, l'ancien jardinier.

Celui-ci avait cassé le chaudron qui se trouvait sur la cheminée et avait été frappé d'une malédiction par la sorcière Mortechat.

Elle l'avait enfermé dans une pierre de sa réserve : l'une des gemmes les plus rares du royaume de Gala.



« Oh qu'il fait beau ! dit le jeune nain, ignorant tout de cette histoire. C'est le jour parfait pour nettoyer ce jardin de ronces et de mauvaises herbes. »

Quand il eut terminé de tout dégager, il découvrit une trappe bien cachée... Serait-ce un passage secret ?

Il décida de descendre et découvrit une mine très sombre, froide et remplie de chauve-souris, étonnamment lumineuse. Il s'approcha d'une table en bois verni, pleine de victuailles.

Avant de se servir, il remarqua qu'il y avait douze saphirs qui ressemblaient fortement à ceux de la collection et, comme par hasard, il y avait aussi douze plats. Il se mit à table et goûta tous les plats, tellement ceux-ci semblaient appétissants et dégageaient de bonnes odeurs.

Mais plus il mangeait, plus il avait faim !

Il savait pourtant que plus jamais il ne grandirait. L'un des plats avait un goût de kawoi qui lui rappelait une fois de plus ses parents !

Au bout de douze minutes, il fut rassasié et se sentit tout bizarre.

En se levant, il trébucha sur l'un des saphirs qui s'était décroché de sa chaise.

Il glissa et se rattrapa au rideau d'une grande ouverture qui se déchira et lui tomba dessus, dévoilant une grande malle en cuir noir qu'il n'avait, jusqu'alors, jamais vue.

A l'intérieur, il y avait deux papiers où était écrit le nom de ses parents, une carte au trésor et un mot : *« Ceci appartenait à tes parents. »*

Il se pencha pour collecter les trouvailles et aperçut la pierre qui avait roulé sous ses pieds.

Il prit le magnifique saphir...

Il voulut en parler à Nurcin mais celui-ci n'était pas venu déjeuner, probablement occupé à préparer d'autres poudres magiques.

En fait Nurcin était arrivé dans l'univers merveilleux -découvert précédemment par le jeune nain- par une porte dérobée.

Il avait commencé à tailler la roche gelée pour trouver davantage de saphirs. Le mage, voulant accéder à un filon qui lui semblait intéressant, créa accidentellement un très gros éboulement de roches.

« Je n'ai pas réussi à maîtriser mes pouvoirs ! » cria le mage, pris de panique.

« Je ne sais pas pourquoi, mais à la place, je les dirige droit sur les parois de la cavité ! »

Une énorme pierre lui tomba dessus. Le choc lui fit perdre connaissance.

De son côté, surpris par ce qu'il prit pour un tremblement de terre, Hélicalès chercha à trouver la sortie rapidement.

Dans la poussière, il trébucha, tomba... et brisa la pierre qu'il avait encore à la main. Mais cette gemme était spéciale, elle enferme un esprit malveillant.

Dans l'ombre, il aperçut une sorte de lueur bleue ; il se rendit compte que c'était... un FANTOME !

Hélicalès eut tellement peur, qu'il s'enfuit et se prit les pieds dans un rocher qui s'avéra être Nurcin évanoui : *« Au secours ! Il y a quelqu'un dans la maison ! Il est comme toi ! Mais lui, il fait de la magie noire !*

- Cette histoire me dit quelque chose, répondit le mage, éveillé par le choc, peut-être devrais-tu aller au fond du village voir la vieille dame. Son nom ne me revient pas mais elle venait régulièrement rendre visite à ta maman ! Puis-je t'accompagner ?

Hélicalès, surpris, sursauta.

- Bien sûr, pas de problème ! répondit-il.

Quand ils se rendirent chez elle et qu'elle ouvrit la porte, ils découvrirent une ravissante bergère vêtue d'une robe toute déchirée, blanche et marron, et d'un chapeau en paille avec des fleurs plantées dedans...

La bergère, très vieille, atteinte de la maladie d'Alzheimer, les attendait.

Elle leur raconta que sa tourterelle bleue, disparue depuis longtemps, était réapparue juste après l'éboulement.

Hélicalès expliqua qu'il courait en tenant un saphir dans la main.

La pierre précieuse s'était brisée quand il avait trébuché.

Il y avait alors eu une lueur bleue et un fantôme était apparu.

La tourterelle était-elle prisonnière du saphir ? Avait-elle réussi à s'échapper ?

La bergère raconta que lorsqu'elle était petite, ses parents avaient été victimes de la malédiction de ce fantôme. Elle avait été témoin de leur disparition.

Elle les mit en garde que ce fantôme était malveillant.

Soudain, une fumée multicolore, suivie d'un éclair terrible, toucha la tourterelle qui se transforma en dragon bleu.

C'était un petit animal avec deux petites cornes sur la tête, des ailes sur le dos. On lisait dans ses yeux de la douceur et de la gentillesse.

Il raconta qu'il avait été capturé par le fantôme et qu'il avait été aspiré par un saphir piégé.

Le dragon aperçut la carte au trésor qu'Hélicalès avait glissé dans sa poche.

- « excusez-moi mais pouvez-vous me montrer ce que vous avez dans votre poche ? »

- « oui bien sûr, répondit Hélicalès, j'ai trouvé ce papier dans un coffre qui appartenait à mes parents ».

Le dragon reconnut aussitôt la carte et s'exclama :

- « je reconnais ce document ! C'est une carte qui vous mènera à un trésor ».

Étonné, Hélicalès demanda :

- « comment sais-tu que c'est une carte au trésor ? Ce n'est pour moi qu'un bout de papier. Il n'y a rien d'écrit dessus ».

- « j'ai le pouvoir de faire apparaître la carte au trésor » répondit le dragon.



Celui-ci éternua sur la carte. Une multitude de postillons bleus vinrent se poser sur le papier. Petit à petit, la carte se dessina.

Nuçin, Hélicalès et la bergère grimpèrent sur le dos du dragon qui s'envola dans les airs.

Les trois héros guidèrent le dragon en suivant la carte. Ils remontèrent la rivière, traversèrent des montagnes et arrivèrent enfin à la destination finale...

Ils ne virent rien. Soudain, le dragon redevint tourterelle. Elle aperçut un bout de papier accroché à un buisson et s'en approcha.

Les trois héros réalisèrent que c'était la suite de la carte, continuèrent leur chemin mais avec l'étrange impression troublante d'être suivis et observés.

Parvenus à destination, ils découvrirent un chêne majestueux, chargé de feuilles d'or. Chacune représentait un message laissé par une âme.

Hélicalès distingua une feuille d'or plus lumineuse que les autres et voulut s'en saisir mais ses jambes engourdies se dérobaient sous ses pas, au fur et à mesure de son avancée.

Tout en luttant contre la force qui le retenait, il se sentait soudain aimanté et submergé d'une puissance qui le précipita, épuisé, au pied de l'arbre, puis il entreprit la lecture du message inscrit.

Tout à coup, les lettres se mirent à danser et laissèrent échapper des parfums du kawoi de son enfance ; il comprit alors que derrière cette fine feuille d'or se cachaient les âmes de ses chers parents.

Il se frotta les yeux, ébloui, et lut avec attention : « *Mon fils, si tu tiens en tes mains cette feuille de vie, c'est que tu comprends aujourd'hui que jamais nous ne te quitterons.* » ...

A ces mots, Hélicalès fut frappé par plusieurs émotions.

D'abord, il se sentit ému par l'amour et la gentillesse que ses parents avaient pour lui, mais la tristesse le rattrapa car leur disparition l'avait profondément bouleversé.

Voulant se rapprocher une nouvelle fois de ses parents, Hélicalès tenta de ramasser toutes les feuilles du chêne pensant qu'elles contenaient d'autres messages.

A ce moment-là, ils tombèrent tous les trois dans un trou très profond.

Ils y trouvèrent une multitude de cartes avec des codes incompréhensibles en forme de petits bâtons.

Déterminés, ils essayèrent de comprendre ce que signifiaient ces mystérieux symboles. Après un long moment d'excitation et de réflexion, les trois amis commençaient à désespérer lorsque tout à coup Hélicalès aperçut une carte s'envoler et se poser à ses pieds.

Nuçin remarqua aussitôt que celle-ci contenait plus de bâtons que les autres cartes.

Tous les trois eurent la même idée : compter les bâtons qu'il y avait sur cette carte. La bergère s'écria d'un coup : « 26 !26 ! comme les lettres de l'alphabet ! »

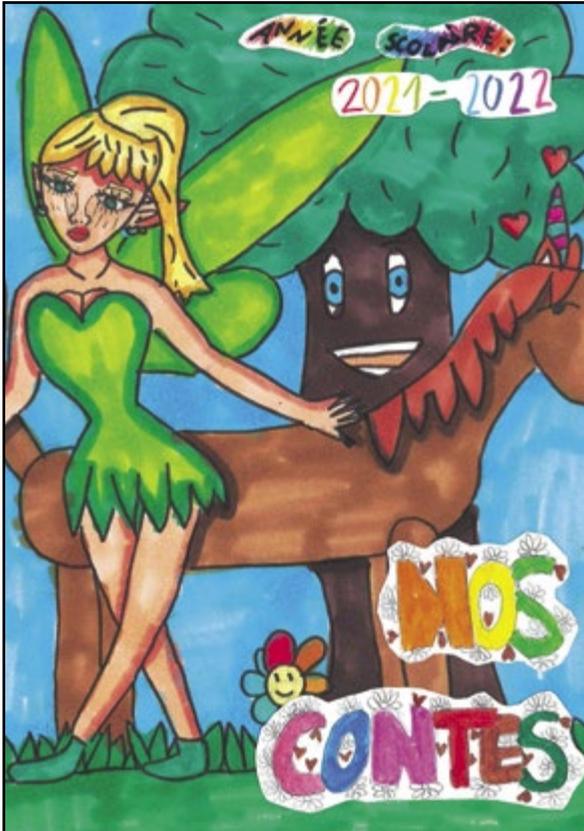
Ils comprirent alors que chaque carte correspondait à une lettre et essayèrent de les remettre dans l'ordre pour découvrir le message caché.

Des mots se formaient petit à petit et progressivement ils découvrirent une énigme que Nurçin lut à voix haute :

« *Helicalès, si tu trouves cette lettre c'est que tu as trouvé notre mot dans le chêne. Toi et tes amis devez savoir que la vie ne dure pas longtemps et qu'il ne faut pas la noyer sous le chagrin. Nous serons toujours présents dans ton cœur. Tes parents.* »

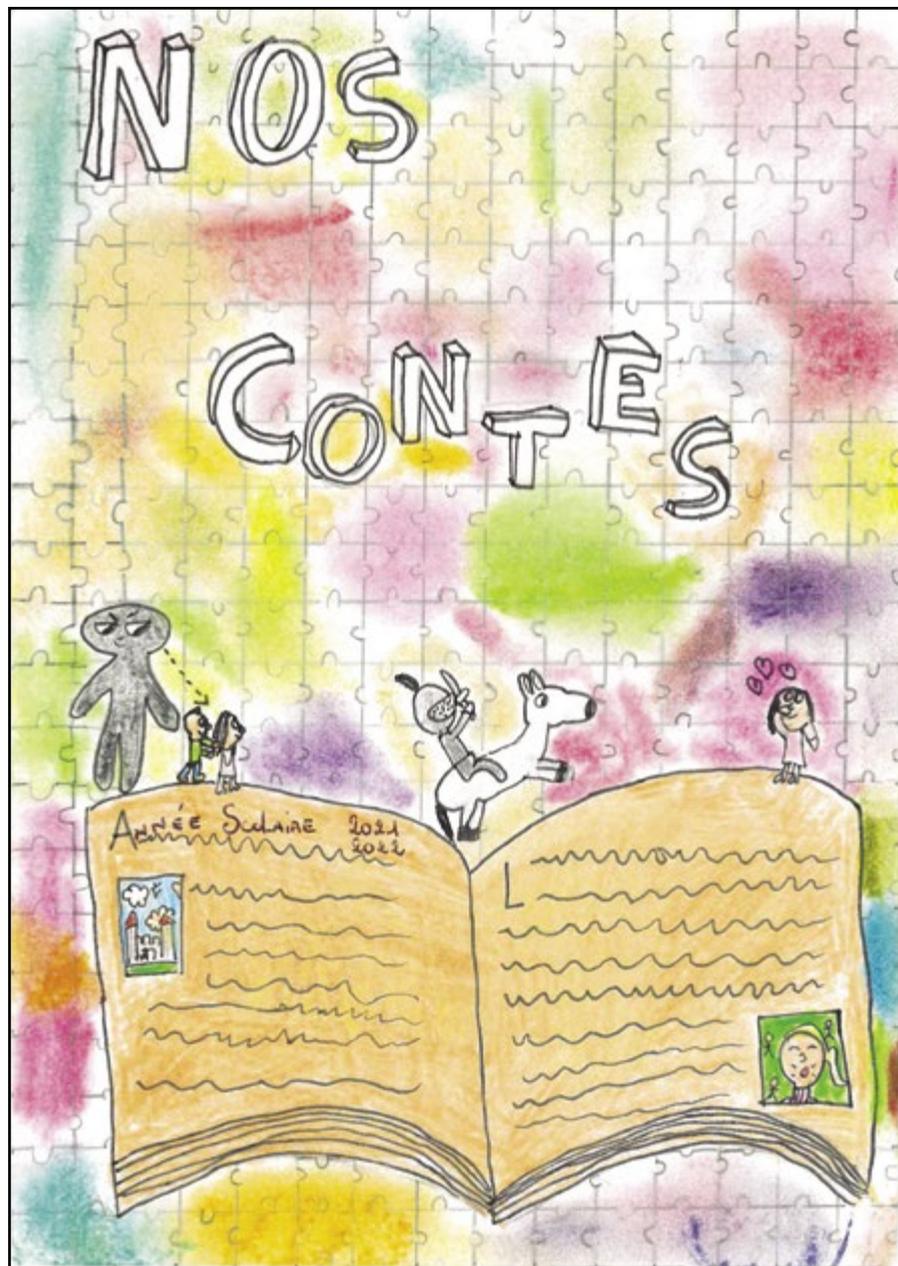
Helicalès se sentit alors soulagé, le cœur plus léger et prêt à affronter son destin plein de mystère.

Les cartes se mirent à bouger dans tous les sens pour former un escalier qui les mena vers la liberté



NOS

CONTES



L'ÎLE MAUDITE

Il était une fois un bateau échoué sur une île. C'était un voilier à deux mats. Sa coque était bleu foncé. Il transportait du vin.

À son bord, il y avait un équipage composé d'un capitaine et de dix matelots. Le capitaine rencontrait l'équipage pour la première fois.

Il était jeune et sévère. C'était sa première traversée. Il était inexpérimenté et avait du mal à diriger son équipage. Il ne savait pas se faire respecter.

Il ne trouvait pas vraiment sa place parmi les matelots.

Il y avait trois jeunes marins qui faisaient leur première traversée.

Parmi eux, il y avait Antoine, 20 ans. Il était grand, de peau mate, les yeux bleu clair, les cheveux bruns.

C'était un jeune homme rigolo et calme. Les sept autres vieux marins étaient des habitués de la mauvaise comme de la bonne mer. Ils n'aimaient pas trop être commandés par un jeune capitaine. Georges était le plus ancien ; il avait 50 ans, la peau mate, les cheveux blancs, les yeux gris clair, de taille moyenne. Il était calme et sérieux.

Ils étaient partis depuis cinq jours.

Il faisait beau, le ciel était dégagé, la nuit étoilée. Dès le départ le capitaine critiquait le travail des matelots : les voiles étaient mal tendues, les cordes étaient mal attachées, le pont était sale et la cuisine mauvaise. L'ambiance n'était pas bonne. Les matelots prenaient sur eux pour ne pas s'énerver.

Une nuit, il y eut une tempête. La mer était houleuse avec des vagues très hautes, beaucoup de vent et des éclairs qui illuminaient le ciel.

Les marins, très occupés, ne purent éviter qu'une voile du bateau se tourne et se déchire à cause d'une grande rafale de vent.

Ils ne s'aperçurent pas non plus que le bateau avait brusquement changé de direction.

C'est seulement au matin, qu'ils avaient constaté leur changement de cap en retrouvant la boussole qui était tombée pendant la nuit.

Le voilier avait échoué sur une île déserte. Une première visite leur avait permis de voir que l'île était très grande, en partie recouverte de sable.

Il y avait quelques cocotiers, des plantes carnivores de toutes tailles capables de se déplacer pour chasser.

À l'ouest de l'île, ils découvrirent une fontaine dans laquelle s'écoulait une eau multicolore. Des oiseaux extraordinaires venaient s'y abreuver.

Les marins étaient captivés à contempler ce grand ballet incessant d'oiseaux. Ils n'avaient pas remarqué la métamorphose de ces magnifiques oiseaux en énormes volatiles aux très longues griffes acérées.

Leur transformation était due à l'ingestion de cette eau multicolore.

Les si jolis petits colibris devenaient donc d'immenses et gigantesques volatiles dont les battements d'ailes emportaient violemment les marins aux quatre coins de l'île.

Les marins devaient tout faire pour se retrouver en essayant de ne pas se faire repérer par les volatiles.

Ce qu'ils ne savaient pas, c'était qu'un indien clandestin s'était introduit dans le bateau et plus précisément dans la cale au milieu des tonneaux de vin et que ce dernier s'était également échoué sur l'île.

Cet indien avait entendu Antoine parler d'un trésor caché sur l'île et voulut s'en emparer. Il avait alors élaboré un stratagème pour faire dévier le bateau de sa trajectoire en truquant le mât.

Antoine avançait sur un sentier escarpé lorsqu'il entendit un bruit de feuilles provenant du buisson à côté de lui.

Tout à coup, l'indien agita un cocotier, et une noix de coco tomba sur la tête d'Antoine qui perdit alors connaissance.

C'est alors que l'indien le kidnappa et l'emmena dans une grotte secrète pour l'interroger sur le lieu où se cachait le trésor.

Au même moment, Georges se faisait attaquer par un volatile qui voulait le manger et décida donc de se réfugier dans la grotte où il vit Antoine allongé sur le sol et ligoté.

Il avança dans la grotte pour libérer Antoine et l'indien l'assomma et le ligota.

Georges reprit connaissance, toujours vêtu d'un boudier soutenant une dague...

Georges observait l'Indien du coin de l'œil, attendant le moment où celui-ci partirait. L'homme l'interrogea et lui posa des questions sur le présumé trésor : comment il était, où il se trouvait...

Mais, contrairement à ce que croyait l'Indien, ce dernier n'en savait rien. Quelques instants plus tard, l'indien quitta la grotte pour aller se laver dans la mer et chasser du gibier.

Georges essaya de se relever mais il était retenu par des cordes. Alors, George se faufila vers la roche et tailla une pierre pour la rendre tranchante et il coupa ses liens pour se libérer.

Tout à coup, un grand oiseau au long bec et aux grandes ailes blanches arriva au Nord de l'île avec une lettre dans le bec.

Il la donna au capitaine de l'équipage puis partit à toute vitesse en direction du Sud vers d'autres oiseaux.

Le capitaine lut la lettre : « *Au secours, nous sommes prisonniers dans une profonde grotte au Nord de l'île ! Antoine, Georges.* »

« *Cap vers le Nord !* » cria le capitaine. Les matelots coururent donc et arrivèrent vers la grotte la plus profonde de l'île puis ils entrèrent à l'intérieur. Surpris de ne voir personne, les marins entrèrent et virent enfin leurs amis. Le capitaine dit : « *Ah ! Je comprends mieux comment vous avez trouvé les moyens d'écrire une lettre. Il est parti. - J'ai réussi à desserrer la corde et j'avais conservé la carte et le crayon dont nous nous servions sur le bateau.* »

Ils se dépêchèrent de libérer définitivement les deux matelots. L'équipage retourna réparer la voile de leur bateau qui s'était déchirée alors qu'ils étaient en mer. Ils se préparaient ainsi à pouvoir quitter l'île.

Georges se tourna vers Antoine qui s'était un peu rendormi et lui dit :

« *Sauvons-nous, vite ! Viens avec moi, nous devons partir de cette île.* »

Ils sortirent tous les deux de la grotte avec prudence et furent aveuglés par le soleil. Ils aperçurent les grands oiseaux qui volaient au-dessus de leur tête.

Aussitôt, Georges dirigea la lame de sa dague vers le soleil et réussit à éblouir l'Indien qui se trouvait à quelques mètres d'eux.

Celui-ci, rendu aveugle, se figea. Aussitôt, un volatile fonça sur lui et l'emporta très loin. Les deux hommes se dirigèrent ensuite vers la fontaine.

Là, Antoine repéra l'endroit où il y avait les plus gros remous ; il demanda à Georges de le maintenir pour ne pas être entraîné au fond : il plongea son bras sous l'eau, et après beaucoup d'efforts, en sortit un coffre, en forme de noix de coco. Georges n'en croyait pas ses yeux : un trésor avait bien été caché sur cette île !

Fous de joie, les deux hommes reprirent leur chemin afin de retrouver leur bateau. Arrivés à quelques mètres du bateau, ils se mirent à courir mais furent entravés par un mur invisible.

Une force les repoussait brutalement et ils furent projetés violemment à terre. Stupéfaits devant cet obstacle inattendu et meurtris, ils restèrent plusieurs secondes pétrifiés et abasourdis, essayant de comprendre.

Ils cherchèrent des solutions mais il n'y en avait aucune car ce que les matelots ne savaient pas, c'était que la malédiction venait du trésor : « *Quiconque voudrait le voler resterait prisonnier de l'île jusqu'à ce que de nouveaux naufragés débarquent sur celle-ci.* »

Ne voulant pas s'avouer vaincus, ils entreprirent plusieurs tentatives afin de découvrir une éventuelle faille dans le mécanisme.

Tout d'abord, ils essayèrent de se débarrasser de l'objet : ils le jetèrent dans les airs en espérant le voir transpercer la muraille, en choisissant le lanceur le plus musclé.

En vain ... Ils coupèrent alors l'arbre au tronc le plus long, le plus droit, muni de branches latérales en guise de poignées.

Ils s'en servirent comme d'un bélier mais, malgré leur force décuplée par leur persévérance, rien n'y fit ... Ils fabriquèrent ensuite une catapulte à la romaine de façon à ce que le coffre passe par-dessus le rempart.

Toujours rien ... Enfin dans un dernier espoir, ils se mirent à creuser pour tenter de s'enfuir. Nouvel échec ...

Dépités, ils renoncèrent et acceptèrent la malédiction. Ils n'avaient pas choisi cette vie mais il fallait tirer du bien de leur mésaventure.

D'autant que l'Indien pouvait peut-être les sauver.

Qu'était-il devenu cet Indien ? Était-il vraiment mort ?

Dans un grand bruit de bouillonnement, la fontaine se remit à couler, les oiseaux reprirent leur apparence naturelle, les plantes carnivores se transformèrent en jolies fleurs inoffensives et la vie sur l'île reprit son cours.

Leur vie s'écoula, paisible mais teintée de nostalgie, dans l'attente d'un bateau sauveur.



GROUPE VERT

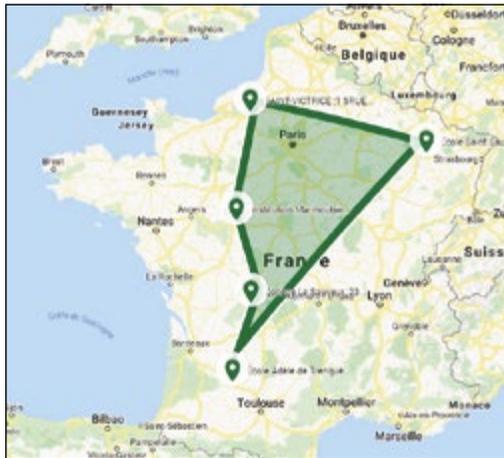
École Adèle de Trenquelléon, AGEN : Classes CM2 et ULIS - M MONIÉ Thierry, Mme BONNET Nathalie et les élèves de 6ème

École St Sauveur Collège Sacré Cœur, NANCY : Classes CM2 6° - Mme TREDAN Floriane

Collège Le Sauveur, AIXE/VIENNE : Classes CM1 CM2 6° - Mmes DESSAGNE HARRATI Aurore et RUFFIER Marine

Institution Marmoutier, TOURS : Classes CM2 6° - Mme DUFOURG Joséphine et M MIET Joseph

École St Victrice, BIHOREL : Classes CM2 - Mme TIROLIEN Pauline



TROIS AMIS, TROIS POUVOIRS

Il y a fort longtemps, au cœur du désert de l'Égypte ancienne, vivaient trois jeunes amis : Flamme, Océane et Végéta. Ils avaient reçu à leur naissance des pouvoirs élémentaires.

Flamme qui avait les cheveux couleur de feu, était né au moment d'une éruption volcanique. Par cet événement, il avait eu le pouvoir d'allumer le feu, d'éclairer et de réchauffer les humains. Océane était née près du Nil.

Ses grands yeux bleus lui donnaient le pouvoir de l'eau. Elle pouvait faire naître des sources. Végéta, quant à elle, était apparue dans une fleur de lotus.

Elle avait de belles lèvres roses et de magnifiques yeux verts. Il lui suffisait de claquer du doigt pour faire pousser des plantes.

Toutefois, ces pouvoirs n'existaient que lorsqu'ils étaient tous les trois réunis.

Ils étaient membres d'une toute petite tribu de nomades qui sillonnaient le désert. Leur arrivée était toujours la bonne nouvelle car ils apportaient la lumière, l'eau, la vie.

Un jour, alors qu'ils quittaient l'oasis qu'ils venaient de créer et qu'ils traversaient une vallée, ils virent au loin une tempête de sable générée par une sorcière nommée Neptunia qui souhaitait avoir plus de pouvoir en volant les trois objets magiques de la tribu : la pierre volcanique, la fleur de lotus, le coquillage aux milles reflets.

Neptunia ordonna à ses brigands d'aller dérober ces trois fameux objets magiques pendant que la tempête de sable s'abattrait sur la tribu.

Surpris par la violence de la tempête, aveuglés par les grains de sable, nos 3 héros étaient bien incapables de réagir et d'utiliser leurs pouvoirs.

Enfin, la tempête se calma. Malheureusement, le mal était déjà fait.

Seules des traces dans le sable du désert, indiquaient que les brigands avaient pris trois directions différentes avec les objets qu'ils avaient volés.

Nos trois héros n'eurent pas le choix que de se séparer pour récupérer chacun leur élément, car sans eux, leurs pouvoirs magiques étaient très affaiblis, ils ne pourraient donc plus apporter lumière, eau et vie sur leur passage.

Océane s'élança en premier. Elle suivit les traces de pas pendant très longtemps. Celles-ci finirent par s'estomper.

Elle était alors perdue dans le désert et pensa que tout était fini. Elle commençait à pleurer lorsqu'elle vit au loin quelque chose scintiller. Pleine d'espoir, elle se mit à courir en pensant qu'il s'agissait de son objet magique.

Arrivée à dix mètres de l'objet, elle se rendit compte que son coquillage n'était qu'un caillou sur lequel se reflétait le soleil. C'était un mirage. Le rire cynique de Neptunia retentit au loin.

Végéta s'aventura dans un labyrinthe de sable.

Elle avançait sans réfléchir lorsqu'un bruit de pas se fit entendre.

Elle aperçut un pharaon en costume blanc qui sautait en hurlant : « *Je suis un ange !* ». Il s'interrompit pour s'adresser à Végéta : « *Oh deux petites filles !* s'exclama l'étrange personnage.

- *Mais je ne vois personne d'autre que moi. S'étonna-t-elle.*

- *Aahhhh ! Ma chère il y a des momies iciiiiiiiiiiiiiiiiiii !* hurla de peur le pharaon. »

Végéta surprise se dit qu'il devait souffrir de la solitude de ce labyrinthe qui l'avait rendu fou. N'écoutant que son courage, elle se dirigea vers ces dernières. L'une d'entre elle tenait dans ses mains sa fleur de lotus !

Elle tira sur une des bandelettes de la momie et la déroula à toute vitesse.

Celle-ci disparut en laissant place à sa fleur magique. Elle n'eut plus qu'à la ramasser. Enfin, elle escalada le mur de sable pour sortir du labyrinthe.

Le cri de fureur de la sorcière retentit.

Le lendemain Flamme vit une lumière. Il courut vers elle, pensant qu'il s'agissait de sa pierre volcanique.

En s'approchant, il vit qu'il s'agissait de Kio : le terrible dieu des séismes ! Ses appels lumineux n'étaient qu'un piège. Le dieu à la tête de pierre s'élança à sa poursuite.

En panique, Flamme ne vit pas le trou dans lequel il tomba. Il atterrit dans une grotte remplie de pierres volcaniques ! Mais aucune n'avait l'air d'être la bonne. Autant chercher une aiguille dans une botte de foin ! Soudain, l'une d'entre elles se mit à briller. Il se précipita mais n'eut pas le temps d'arriver. Sa course fut interrompue par un jet de projectile sur sa tête. Il perdit connaissance.

« *Bien trop facile ! Tu ne pensais pas t'en sortir comme ça !* » s'exclama Neptunia avec fierté. Non loin de là, Océane était toujours à la recherche de son Coquillage aux mille reflets. Cela faisait bientôt trois jours qu'elle marchait pour retrouver son chemin. Soudain, elle trébucha sur une chose ronde à moitié ensevelie dans le sable. Quand elle vit l'objet, elle n'en crut pas ses yeux.

Elle le toucha, l'observa, puis elle réalisa enfin qu'elle avait trébuché sur son Coquillage aux mille reflets.

La première chose qu'elle fit fut de faire naître une rivière qui l'amènerait à son ami Flamme, même si elle ne savait pas où il était.

En chemin, elle aperçut une silhouette qui se rapprochait d'elle, c'était Végéta, elles se racontèrent alors leurs péripéties.

Flamme reprit connaissance, se souvenant de sa mésaventure, il se cacha et réfléchit à un plan.

Ce fut celui-ci : Flamme s'approcha tout doucement puis il sauta sur Neptunia et la fit tomber sur le sol.

Il prit alors une pierre volcanique encore chaude et brûla le balai mais Neptunia réussit quand même à partir avec la Pierre volcanique de Flamme.

A ce moment-là, Océane et Végéta arrivèrent.

Quand elles virent Neptunia avec la Pierre volcanique, elles combinèrent leurs deux pouvoirs et elles firent apparaître une gigantesque plante cracheuse d'eau allant à 200 kilomètres heure.

Elles montèrent dessus en laissant Flamme derrière elles, au beau milieu du désert. Elles poursuivirent Neptunia -usant de ses pouvoirs pour voler vite- longtemps mais leurs pouvoirs s'affaiblissaient.

Elles projetèrent un énorme jet d'eau surgissant de la plante pour assommer Neptunia sur le sol. Végéta et Océane la hissèrent sur la plante et la ramenèrent à Flamme qui l'enferma d'un mur de feu, pour la dissuader de s'enfuir.

Finalement, la sorcière et ses acolytes finirent en prison.

Restait à choisir le nom de leur groupe et sortir la pierre de Flamme du fatras des autres pierres volcaniques car celles-ci étaient brûlantes !

Les trois compères furent enfin réunis et réintégrèrent leur belle tribu nomade. Les coudes plus serrés que jamais, ils rebâtirent l'ancien village, dévasté par la tempête de sable causée par la maléfique Neptunia.

Ces aventures avaient fait naître en eux le désir de se poser. Pour ne plus avoir à se déraciner sans cesse, ils proposèrent aux villages alentours de venir à eux.

Ces derniers acceptèrent avec enchantement.

Ce fut la paix au sein du village qui grandissait un peu plus chaque jour, et au sein duquel les trois amis – rebaptisés les Élémentaires par le conseil du village – poursuivaient leurs offrandes d'eau, de feu, de vie.

Décidément, trois paires de coudes valent mieux qu'une.



L'ORPHELIN AUX MIETTES D'OR

Il était une fois, il n'y a pas si longtemps, quelque part en Allemagne, un garçon orphelin prénommé Albert.

Sa mère est morte en accouchant de ce garçon et son père, bien que très amoureux, ne voulut pas s'occuper de lui.

La douleur de la mort de sa femme était si forte qu'à chaque fois qu'il posait les yeux sur Albert, il la voyait. De plus, il prenait Albert pour responsable de la mort de sa femme. Albert a donc été élevé sans mère et sans père.

C'est sa tante Anne – la sœur de sa mère -, qu'il appelait maman, qui a proposé de s'occuper de lui et même de l'adopter.

Albert a donc vécu avec ses nombreux cousins et cousines, Anne et son mari Gilbert. Anne lui a longtemps fait croire qu'elle était sa mère.

Comme ils n'avaient pas beaucoup d'argent et de nombreuses bouches à nourrir, Albert la prénommait souvent « maman miette » car il ne pouvait manger que des miettes.

Les journées d'Albert se ressemblaient, il faisait l'école dans leur maison avec tous les enfants le matin et l'après-midi il travaillait à la ferme du voisin, qui n'avait pas d'enfant. Un jour, le voisin expliqua à Albert sa vraie histoire.

Il était né à la maternité Albert Einstein et sa vraie mère s'appelait Corinne.

Il alla voir sa tante pour avoir plus d'informations au sujet de sa vraie mère.

Elle ne voulut rien lui dire de plus, mais elle l'envoya trouver le chêne blanc, à côté de la rivière tumultueuse.

C'était l'endroit préféré de Corinne qui venait souvent s'y réfugier.

La rumeur raconte qu'elle y écrivait des messages secrets sur un carnet.

Le parcours fut long et semé d'embûches. A la tombée de la nuit, un loup le prit en chasse.

Albert, terrifié, courut aussi vite qu'il pouvait à tel point qu'il perdit le chemin que sa tante lui avait indiqué. Ayant fini par semer la bête, épuisé, il s'endormit sur un tapis de mousse au pied d'un arbre.

Il fut réveillé à l'aube par le bruit d'une cascade, c'était la fameuse rivière.

Ouvrant les yeux, il fut ébloui par la blancheur éclatante de l'arbre sous lequel il avait dormi : c'était le chêne blanc, majestueux, avec des fleurs roses aux parfums doux du printemps naissant.

Il avait trouvé sans le savoir l'arbre refuge de sa mère.

Il se mit en quête de trouver son carnet secret.

Il décida de chercher dans la forêt. Il était tout de même intrigué par la cascade.

Il alla voir ce qu'il pouvait y avoir derrière.

Les rochers étaient mouillés et il glissa. Il se rattrapa à une branche qui dépassait. Il s'agissait en fait d'un levier. Il l'activa et un vieil homme apparut de nulle part. Albert fut tellement surpris qu'il tomba dans la cascade.

L'homme essaya de le sauver mais Albert en avait peur.

Tout d'un coup, il se sentit léger. Il s'aperçut qu'il volait et vit l'homme faire des gestes de façon à le sortir de la cascade. Ils firent connaissance et Albert apprit que l'homme s'appelait Pierrot et qu'il était autrefois, le meilleur ami de sa mère.

Albert demanda à Pierrot pourquoi il était là.

Pierrot annonça qu'ils pouvaient s'aider l'un l'autre. Il avait perdu son chien blanc avec un museau rouge nommé Chorizo.

Il demanda à Albert de l'aider à le retrouver en échange d'un indice qui lui servirait à retrouver le carnet de sa mère.

Albert partit aussitôt à la recherche du chien. En marchant dans la forêt, il rencontra une étrange bête qui le fit sursauter.

Il décida de s'en approcher mais elle courait si vite qu'il ne put l'observer précisément.

Il courut derrière elle lorsqu'elle arriva près d'un arbre immense dans lequel elle entra.

Albert vit qu'il s'agissait d'un arbre creux.

Albert regarda dedans et vit qu'il y avait une fête d'animaux.

Il y avait des loups qui dansaient la polka, des fourmis la salsa et de nombreux autres animaux qui dansaient et chantaient. Il aperçut un pelage blanc.

Albert essaya de rentrer dans le creux de l'arbre. Il arriva à passer la tête. Il vit Chorizo dans le rôle de chien DJ.

Il l'appela et celui-ci abandonna tout et vint vers lui. Albert ramena Chorizo à Pierrot qui fut très heureux de le retrouver.

Le vieil homme le remercia et lui donna une boîte en or.

Elle brillait tellement qu'elle lui fit mal aux yeux.

Pierrot lui dit : « *Ceci t'aidera à la recherche.* »

Sur la boîte, il y avait un cadenas. Il chercha à l'ouvrir, mais en vain.

Il eut alors une idée ; il essaya sa date de naissance.

La boîte s'ouvrit et il y avait un objet qui clignotait.

Le vieil homme lui dit : « *Plus elle clignotera et plus tu t'approcheras d'un trésor qui te donnera des indices précieux pour la suite.* »

Reste prudent, ne perds pas de temps, mets-toi en route tout de suite. »

Il regarda de plus près et se rendit compte que cet objet était une boussole. Quand il la tournait vers le nord, celle-ci clignotait plus vite que vers les autres directions.

Il se mit donc en route.

Il marchait depuis environ une heure quand il aperçut en sortie de forêt un panneau indiquant « Fonténia ».

Peut-être pourrait-il ainsi étancher sa soif ? Au milieu du village désert trônait une fontaine. La boussole s'affola. En se penchant pour boire, il tomba au fond. Avec sa chute, un mécanisme se déclencha.

Il se mit à glisser dans un tunnel sombre. Il atterrit dans une petite fontaine, celle du vrai village de Fontenia. La foule des habitants s'amassait autour de lui.

Un couple de jeunes inconnus s'approcha et l'aïda à se relever.

« Vous allez bien ? demanda la jeune femme.

- Oui mais un peu secoué. Où suis-je ? s'inquiéta Albert

- Tu es à Fontenia Albert. Félicitations ! Tu nous as trouvés, répondit le jeune homme.

- Mais...comment connaissez-vous mon nom ? demanda Albert interloqué.

- Ta grand-mère nous parle beaucoup de toi. De plus tu étais le seul à pouvoir déclencher le mécanisme de cette fontaine.

- Ma grand-mère ? Elle est en vie ? Mais, nous sommes sous terre ? questionna Albert.

- Ce village est isolé dans une vallée entourée de montagnes. Ta grand-mère est venue s'y réfugier à la mort de ta mère, lui expliqua la jeune femme, elle était inconsolable.

- Ma grand-mère... je veux la voir ! s'écria Albert ému par cette nouvelle.

- Oui bien sûr, je vais t'emmener la voir mais sache que...

- Oui ?

- Comment dire..., balbutia le jeune homme.

- Elle est d'une forme olympique ! Malgré ses 110 ans ! l'interrompit la jeune femme.

- 110 ans ?

- Oui, elle ne désespérait pas de te rencontrer pour te confier LE carnet, lui confia la jeune femme. »

Le jeune couple le guida à travers les ruelles de Fontenia.

Albert arriva très heureux devant un chalet.

Il jeta un coup d'œil à sa boussole qui brillait d'une lumière constante.

Son cœur battait la chamade.

Il toqua à la porte qui s'ouvrit en grinçant.

Il entra, et quand Albert vit sa grand-mère, des larmes coulèrent sur ses joues.

La grand-mère dit :

« - Albert, est-ce bien toi ?

- Oui grand-mère, c'est bien moi.

- Tu es venu pour le carnet n'est-ce pas ?

- Oui, je suis venu pour le carnet, pour connaître la vérité sur mon enfance et sur ma mère.

La grand-mère lui tendit alors un carnet gris et noir d'apparence en lui spécifiant que lui seul pouvait le lire.

Lorsque le jeune homme l'ouvrit, les pages se mirent à briller de mille feux. Et, des mots écrits en lettres d'or se détachèrent devant ses yeux : « *Miettes sans aucune valeur, transformez-vous et donnez-moi le bonheur* ».

- *Mon enfant, la vie ne t'a donné que des miettes.*

Ta mère est morte à ta naissance, ton père t'a abandonné, ta tante a eu du mal à te nourrir. Mais tu as su grandir et devenir un bon jeune homme, sans jamais t'apitoyer sur ton sort. Le plus grand secret, finalement, tu l'as déjà trouvé, lui dit sa grand-mère d'une voix douce et maternelle. »

Rentré chez Anne, sa « maman miettes », il rassembla toute la famille autour de la table et prit quelques restants de pain sur la table en lisant la formule du carnet: « *Miettes sans aucune valeur, transformez-vous et donnez-moi le bonheur* ».

Alors, toutes les petites miettes éparpillées se transformèrent en un tas de pièces d'or. Toute la famille fut très impressionnée.

A partir de ce jour, ils ne connurent plus la famine et vécurent heureux tous ensemble pendant de nombreuses années.

Plus tard, Albert devenu père à son tour, prit bien soin de ne jamais abandonner sa famille et inculqua à ses enfants que même lorsque la vie ne semble avoir que des miettes à offrir, chacun a en soi, la possibilité de les transformer en or.

LES CHAT'VENTURES DE THOR ET CH'ATHENA

Il était une fois un chat guerrier nommé Thor. Son pelage était roux, rougeoyant comme les feuilles en automne.

Thor n'avait pas froid aux yeux, mais sa curiosité était plus grande encore que son courage.

Son animal de compagnie était une petite grenouille bleue très intelligente.

Ils habitaient au Japon, dans les montagnes.

Thor avait une petite sœur, Athéna. Son pelage noir, agrémenté d'une tache blanche, faisait dire à Thor qu'elle avait été adoptée.

En dépit de cette taquinerie, ils vivaient heureux dans leur chat-lait.

Athéna était recherchée par le « Clan des sorcières », la plus ancienne famille de sorcières du Japon.

Lorsqu'elles l'avaient croisée par hasard, elles avaient reconnu la tache blanche des « Chat-Perlipopette », la tache blanche qui ressemble à la neige éternelle du mont Fuji.

Les familles des Sorcières et des Chat-Perlipopette étaient liées depuis toujours mais le dernier chat de cette famille était mort depuis peu et il leur fallait absolument retrouver un nouveau chat car aucune des sorcières ne peut se promener sans son chat noir à tache blanche.

Elles étaient donc venues au petit matin capturer Athéna.

Heureusement, la petite grenouille nommée « Little Blue » les avait vues arriver et elle avait réveillé Thor. Il était arrivé au moment où les sorcières capturaient Athéna.

Il avait essayé de la défendre mais seul contre toutes, il n'avait pas réussi. Dans la bagarre, une sorcière avait fait tomber une potion blanche.

Thor, croyant que c'était du lait, en avait bu et il avait senti une sensation bizarre. Il s'agissait en fait d'une potion magique qui venait de lui donner des super « poux-voir » (sorte de puces qui permettent d'avoir des pouvoirs magiques quelques instants).

Les sorcières ayant disparu, Thor décida d'aller retrouver les sorcières chez elles en haut du mont Fuji.

Bien sûr, il partit accompagné de sa fidèle « Little Blue », tous deux bien décidés à retrouver et libérer Athéna.

Thor et Little Blue allèrent chercher de quoi s'équiper pour gravir la montagne. Au sommet se trouvait le palais de la Sagesse de Ying-Yang.

Ying-Yang était un immense dragon (rempli à ras bord de sagesse, de courage) qui s'était juré de prendre soin des habitants du mont Fuji. Mais lorsque le clan des sorcières avait débarqué, ce dernier transforma le palais de la sagesse en gigantesque chat-laid et ensorcela Ying-Yang, devenu maléfique.

Thor avait obtenu ses attributs – chaussures-ventouses, marteau de foudre, épée de feu et de lave – grâce aux effets de la potion qu'il avait bue. Little Blue, quant à elle, prit son casque de géolocalisation (qui fonctionnait une fois sur trois) et son chat-rabia d'espionne. La nuit se préparait.

Thor et Little Blue débutèrent l'ascension de la paroi rocheuse. Aussi subitement qu'inexplicablement, une loxosceles recluse – qui est, comme chacun le sait, une araignée aranéomorphe de la famille des Sicariidae – apparut sous leurs yeux ébahis et dégoûtés. Une loxosceles aux dimensions absolument exagérées aussi nommée araignée violoniste, et qui avait pris son surnom au pied de la lettre puisqu'elle portait sous une de ses pattes velues un violon tout à fait remarquable (alors qu'elle ne savait pas en jouer).

La bête leur barrait la route et les empêchait d'atteindre le chat-laid. C'était la bien connue Aragogue, la recluse montagnarde. Little Blue et Thor la savaient invincible, mais Thor – dont l'égo était légendaire – se pensait tout à fait capable d'y parvenir. Il prit son marteau de foudre pour la maîtriser.

L'araignée ne se laissa pas faire, mais Thor – dont le caractère colérique était légendaire – la foudroya. Ego et colère eurent raison de la recluse.

Little Blue était à terre.

Elle ne bougeait plus et respirait à peine.

Thor tenta de la secourir le coeur battant mais Little Blue semblait ne pas devoir survivre.

Thor – dont le fatalisme était légendaire – se voyait déjà poursuivre seul. Une larme, qui contenait encore de la potion Magique, tomba de son œil sur la blessure de Little Blue. Et la guérit !

Ils achevèrent leur périple et atteignirent le chat-laid, mais Ying-Yang se dressa devant eux, terrifiant.

En voyant Ying-Yang gigantesque et au regard cruel, leurs yeux s'écarquillèrent, ils avaient peur, ils tremblèrent de terreur.

Little Blue cria : « *Dépêchons-nous, il faut détruire le sortilège du diamant noir sur son front !* »

Thor eut alors une idée.

Il s'agrippa à Ying-Yang et resta collé à lui grâce à ses chaussures-ventouses. Ying-Yang se déchaîna pour le faire tomber, mais Thor réussit tout de même à grimper jusqu'à sa tête et d'un coup sec, il sortit de son fourreau son épée de lave et de feu et transperça le diamant noir et maléfique qu'il avait au milieu du front et qui montrait que la pauvre créature était victime d'un ensorcellement. Soudainement, le diamant redevint blanc.

Le dragon les remercia de l'avoir sauvé. Ying-Yang accepta de les aider et tous trois entrèrent alors dans la chat-lait.

Little Blue mit son casque de géolocalisation (qui marche une fois sur trois) pour retrouver rapidement Athéna.

Il lui indiqua une pièce vers laquelle elle se dirigea avec ses amis.

Quand ils entrèrent (chat-cilement), ils virent que c'était une pièce remplie de chat-rades et ne virent par Athéna alors ils ressortirent.

Décidément ce casque était défectueux.

Little Blue redéclencha alors son casque de géolocalisation qui lui indiqua une autre pièce.

Sur le chemin, une délicieuse odeur de chat-eaux en pain d'épice les attira derrière les cuisines.

Quand ils entrèrent ils virent Athéna.

Mais au moment où ils voulurent quitter les lieux avec elle, une sorcière les interpella et se mit à leur raconter une histoire pleine de chat-iments sur leur dernière chatte qui avait eu quelques années auparavant un bébé qui avait mystérieusement disparu...

Elle s'appelait Métis. Elle avait eu une femelle qui avait une tache blanche comme Athéna.

Les trois amis et Ying-yang étaient bouche bée mais ne la crurent pas. Dans un tourbillon la sorcière s'éleva et jeta les mains en avant en hurlant :

« *Chat'bracadabra !* ».

Une lumière bleue sortie de nulle part, fit apparaître des images mouvantes qui tel un film retraçait les souvenirs de la sorcière.

Une image d'une jeune sorcière heureuse câlinant un chaton apparut.

Elle avait l'air heureuse et le chaton ronronnait.

On la vit partir se coucher avec lui.

Mais ce dernier, plein d'énergie, glissa du lit une fois la sorcière endormie. Il se mit à gambader et se retrouva vite à l'extérieur du chat-lait.

Quand une ombre gigantesque apparut et l'emporta.

« *Je n'ai pas eu de nouvelles depuis...* dit la sorcière éplorée.

- *Je suis désolé... c'est moi,* gémit une voix étouffée.

- *Toi ? Mon fidèle dragon, comment as-tu pu ?* hurla la sorcière

- *Tu sais que je suis le dragon de la sagesse,* reprit Ying-Yang avec une voix plus assurée, *et c'était mon rôle de ramener ce chaton à ...*

- *Veux-tu te taire ? Tu ne réponds pas à ma question !* l'interrompit la sorcière.

- *Laissez le finir !* s'agaça Athéna en lançant un regard furieux à la sorcière.

- *...à sa vraie famille,* annonça Ying-Yang. *Et m'ensorceler comme tu l'as fait ne changera rien à la vérité.* Ajouta-t-il.

- *Chat'pristi ! Quelle histoire !* s'exclama Little Blue.

- *Chat'alors, je n'aurais jamais pensé ça !* ajouta Thor, stupéfait ».

Sentant que le vent ne tournait pas en sa faveur et craignant les colères du dragon qui n'était plus sous son emprise, la sorcière prononça une autre formule. Dans un nuage noir maléfique couvert d'éclairs, la sorcière disparut pour toujours. On n'entendit plus jamais parler d'elle.

Le dragon s'installa chez Thor et Athéna où il devint le gardien de leur chat-laid. Ainsi ils n'eurent plus peur des maléfices et autres personnages.

Athéna et Thor jurèrent de ne plus jamais se disputer, Little blue pour témoin, même si Thor croisa les pattes.

C'est dans l'épreuve que les liens familiaux se resserrent, les disputes entre frère et sœur disparaissent.

Ils deviennent inséparables.

En effet, il faut toujours rester soudés en cas de danger.

Nos

Contes



LE SAUVETAGE DU DRAGON

Il était une fois, une fée qui vivait dans une boîte en carton verte. Elle avait pour habitude de se restaurer sur un joli bateau enchanté. Mais ce jour-là, elle croisa une ombre étrange. En la survolant, elle vit des écailles noires et des ailes orange en forme de J.

« *Un dr...dra...dragon.* » murmura-t-elle. Le dragon atterrit sur le bateau et la salua. La fée étonnée, lui demanda qui il était et d'où il venait.

« *Je me nomme Jacob, souffla-t-il. Je viens de la forêt des merveilles. Et toi ?* demanda-t-il d'une petite voix surprenante.

- *Je suis Eva la fée de la boîte. Je vis sur ce bateau enchanté et je te souhaite la bienvenue.*

- *Merci, mais je ne suis pas seul,* répondit le dragon de la même petite voix aiguë.

- *Bonjour !* dit une voix étouffée. *Pouvez-vous nous aider à sortir ? Nous sommes dans la poche ventrale de Jacob. »*

D'un coup de pattes, ce dernier les attrapa et les déposa sur le pont supérieur.

« *Nous sommes la princesse Violette, le prince Hugo et voici notre chat Olivier. Nous vous remercions pour votre accueil et nous nous excusons pour cette arrivée un peu brutale.*

- *Au contraire, je suis très heureuse d'avoir de la compagnie ! Vous allez voir, ce bateau est un peu particulier...*

Eva n'eut pas le temps de finir sa phrase, qu'un hurlement lugubre de chat retentit.

- *Olivier, où es-tu ? Que se passe-t-il ?* s'exclama la princesse Violette terrifiée. »

Ils tournèrent tous la tête en direction du hurlement lugubre et virent le chat Olivier coincé dans un trou de souris.

La petite fée tenta avec ses pouvoirs magiques, qu'elle ne maîtrisait pas encore très bien, de rapetisser le chat pour qu'il puisse en sortir. Eva fit ses incantations :

« *Alababa, aribibi, mousculu, et bulubu !!!* »

Elle pointa sa baguette sur le chat mais elle perdit l'équilibre et la magie de la baguette sortit vers le dragon qui devint, on ne sait pas pourquoi, très féroce.

La petite fée reconnut : « *Je l'ai transformé en démon d'encre ! Il faut partir d'ici car si nous restons, il nous plongera dans les ténèbres* ».

Le prince était à la barre et décida de déguerpir vers le sud en espérant ne pas faire de mauvaises rencontres.

Le démon d'encre les poursuivait, ils voyaient derrière lui une traînée noire d'encre.

« - *Comment faire ? Nous allons mourir !* se plaignit la princesse.

- *Je connais un sorcier qui habite sur une des îles du sud, nous serons en sécurité là-bas, dit la fée. Quant à notre méchant dragon, je vais lui lancer un sort qui va le frigorifier une heure ou deux. »*

Elle se tourna alors vers le monstre qui volait non loin d'eux en crachant du feu pour brûler le bateau et ses passagers. « - *Figorifa figorifi !* »

Le démon d'encre se frigorifia dans un cri strident, ils purent alors mettre les voiles plein sud.

Ils ne le savaient pas mais ils se dirigeaient vers la mer des tourbillons.

Quelques minutes plus tard ils arrivaient dans cette mer où il y avait des tourbillons un peu partout. Heureusement, ils aperçurent bientôt, au loin, une grande île, l'île magique, où il y avait une tour gardée par un vieux monsieur qui avait une très longue barbe blanche, le fameux sorcier.

Ils essayèrent donc de rejoindre l'île en évitant les tourbillons. Le prince appuya sur un bouton qu'il n'avait pas vu auparavant, le bateau se transforma alors en sous-marin. C'est comme ça qu'ils arrivèrent à éviter les tourbillons.

Chose faite donc, le bateau franchit enfin les passages dangereux et arriva sur l'île. Cette île était sublime et gorgée de verdure.

Cette île avait également un volcan, qui se nommait « le Volcan de l'Ange » en raison de sa forme particulière et car au-dessus de son cratère se trouvait une auréole magique en lévitation.

Ils amarrèrent le bateau et commencèrent à se diriger vers la tour du vieux monsieur qui était en fait Merlin l'Enchanteur, le plus puissant des magiciens.

Ça tombait drôlement bien car il allait pouvoir les aider à libérer le chat !

La fée Eva lui expliqua alors la situation. Merlin était méfiant mais il décida de les aider et grâce à une formule magique (« troubidouchabidou ! ») le chat sortit du trou de souris et la princesse put le serrer dans ses bras et lui chanter une chanson de sa douce voix.

La fée demanda également au magicien comment vaincre le démon d'encre et retrouver leur dragon « sage ».

Merlin leur donna les instructions pour se rendre au volcan, mais il était décidé à rester dans sa tour donc ils devraient partir à l'aventure seuls.

Il allait falloir combattre le dragon et arriver à lui mettre l'auréole du Volcan d'Ange sur la tête afin qu'il redevienne leur gentil dragon. L'exercice serait difficile car pour atteindre le volcan ils devraient traverser une rivière de lave...

Arrivés devant celle-ci, Le Prince demanda à la fée de transformer la lave en cailloux pour qu'ils puissent traverser.

Mais le chemin de cailloux qu'elle parvint à créer avec ses petits pouvoirs était si étroit que seul le chat pouvait passer. Ils avaient bien fait de le sortir de son trou de souris !

C'est donc le chat qui devrait affronter seul le dragon.

La fée, le Prince, et la Princesse souhaitèrent bonne chance à Olivier.

Après avoir gravi tout le volcan, le chat épuisé aperçut l'auréole, mais malheureusement le dragon était également là, il les avait retrouvés.

Il allait falloir ruser pour pouvoir attraper l'auréole sans se faire brûler par les flammes du dragon.

Le chat décida de monter dans les arbres et de se cacher derrière les feuilles et d'avancer sans se faire voir.

Une fois l'auréole attrapée, il lui restait juste à bien viser pour la lancer sur la tête du dragon.

Il joua donc à chat perché et parvint facilement à s'emparer de l'auréole.

L'enjeu était de taille car il n'aurait pas de 2^{de} chance.

Olivier se concentra et lança de toutes ses forces, avec sa queue, l'auréole.

Celle-ci virevolta dans l'air et atterrit juste sur la tête du dragon...

Mais le dragon bougea la tête, fit glisser l'auréole qui tomba sans rien faire.

Olivier dut rebrousser chemin le plus discrètement possible pour aller annoncer la triste nouvelle.

La fée, le prince et la princesse l'attendaient impatiemment devant le petit chemin de cailloux.

Ils furent déçus d'apprendre la nouvelle. Eva et ses amis décidèrent de retourner voir Merlin afin qu'il les aide une fois encore.

Merlin les attendait devant sa tour.

Il semblait déjà savoir qu'ils avaient échoué. La fée lui demanda quelques gouttes de cette fameuse potion qui guérit tous les malheurs des dragons.

- Avant que le volcan se réveille, vous devrez y rentrer pour récupérer la potion. Attention, vous devrez être rapides, prudents et très discrets car vous ne serez pas seuls dans le volcan ! Et Merlin disparut.

Tous les trois, sans oublier Olivier partirent jusqu'au volcan.

Arrivés au pied de celui-ci, Olivier fit remarquer qu'ils ne pourraient jamais atteindre son sommet.

- Mais, si ! dit la fée. Grâce à mes pouvoirs, vous pourrez tous voler. Soyez rapides car mes pouvoirs ne durent pas longtemps ! Trouchabidou !

Suite à cette formule, tous s'élevèrent dans les airs et se dirigèrent vers le cratère.

Ils profitèrent que le dragon leur tournait le dos pour vite descendre dans le volcan. Arrivés en bas, le prince Hugo chercha la potion. Il découvrit une sorte de compte à rebours. La fée comprit de suite de quoi il s'agissait.

- Il reste une heure avant l'éruption ! Vite, dépêchons-nous ! Nous devons trouver la potion, remonter et la faire boire au dragon si nous voulons que tout s'arrange. Nous pourrions ensuite peut-être retourner chez nous et vivre en paix !

La princesse Violette remarqua quelque chose qui brillait.

Elle s'approcha et découvrit la fiole qui devait certainement contenir la potion magique.

Tous se mirent en marche pour remonter jusqu'au sommet du cratère et rejoindre le dragon. Ils devaient faire vite.

Toutefois durant la montée, en passant devant une caverne, ils entendirent des bruits de pas et des grognements.

Ils se tournèrent et virent des taches blanches se rapprocher. Il s'agissait d'un ours féroce. Il fonçait vers eux afin de protéger son petit ourson...

« *Tous à terre !* » s'écria Eva. Aussitôt, tous s'exécutèrent.

En rampant, ils se dirigèrent vers un rocher pour s'y cacher.

« *Utilisons cet ours pour appâter notre dragon, nous lui ferons ainsi boire la potion plus aisément* », chuchota la fée.

Tout le monde approuva le plan.

Pour attirer l'ourson à l'extérieur, la fée fit apparaître une saucisse et, grâce à ses pouvoirs, elle la déplaça en dehors du volcan.

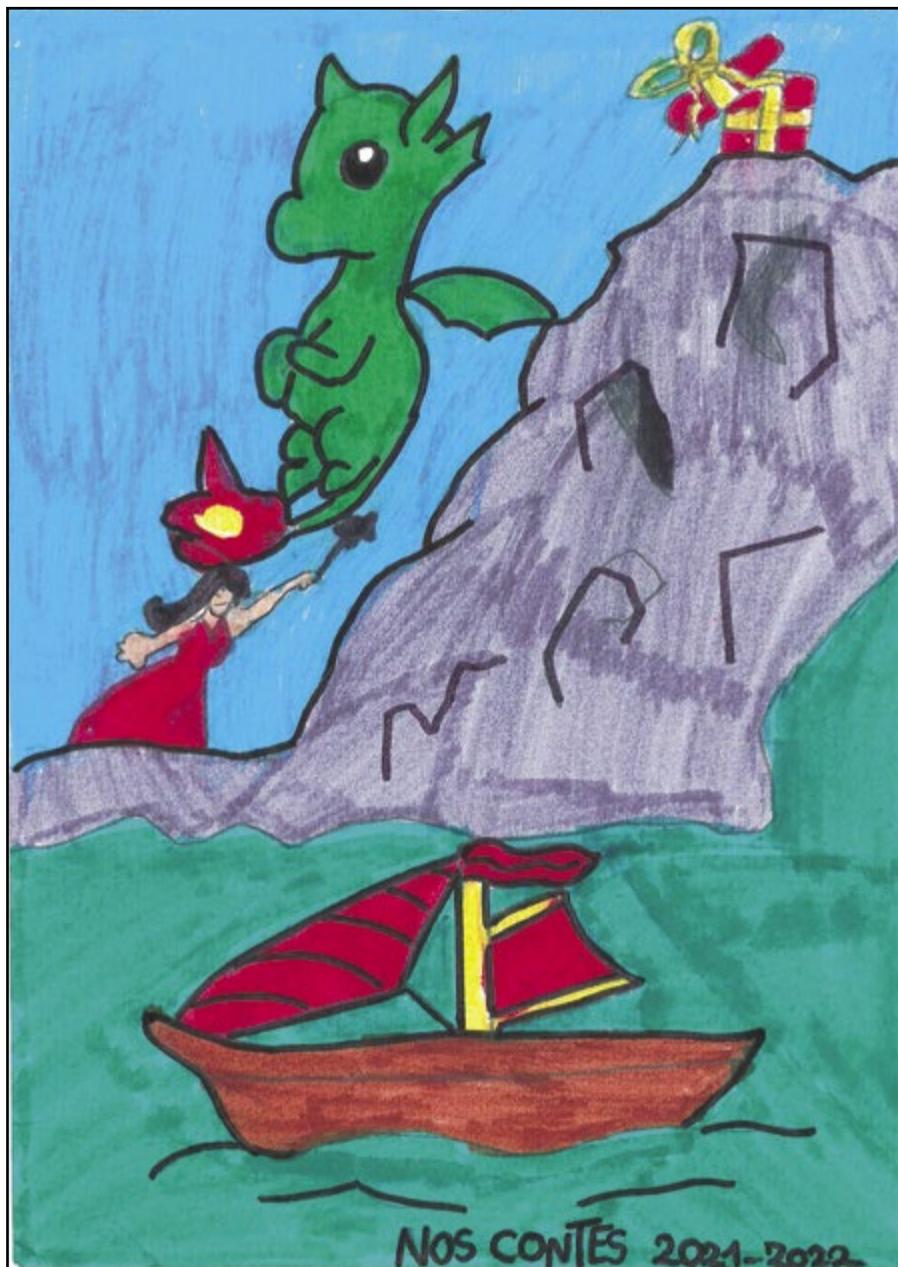
Par l'odeur alléché, l'ourson courut vers la saucisse, rapidement suivi par son père, lui-même poursuivi par des ailes en forme de « j » bien familières de notre petite équipe.

Le dragon n'était plus le terrible diable qu'ils avaient vu et craint quelques minutes auparavant, bien au contraire ! Cette poursuite était pour lui source de joie, d'amusement et presque d'attendrissement.

La fée en profita pour lancer la potion dans la gueule de Jacob.

Dès que la potion fut avalée, non seulement le dragon redevint le sage qu'il était, mais le volcan menaçant cessa subitement le compte à rebours, éloignant le danger de l'éruption.

Rejoints par Merlin, le prince Hugo, la princesse Violette, le dragon Jacob, le chat Olivier, la fée Eva, l'ours et son ourson festoyèrent autour d'un banquet plein de saucisses dont ils se souviennent encore...



PRINCESSE CŒUR D'ANGE ET HUMLOUP À LA RECHERCHE DU REMÈDE

Il y a fort longtemps, dans une forêt magique, cachée par les feuillages des arbres, vivait une princesse des forêts surnommée Cœur d'Ange avec comme compagnon de jeux, un loup royal. Par malheur, son père était malade.

Elle allait souvent à la bibliothèque pour chercher un remède qui pourrait le guérir. Un jour, elle trouva dans un livre une potion qui pourrait peut-être sauver son père, mais ce remède était enfermé dans un petit château sans issue, protégé par une sorcière et elle ne savait pas manier l'épée légendaire qui seule parviendrait à la vaincre.

Cette princesse possédait bien quelques pouvoirs, mais rien qui ne pourrait venir à bout d'une monstrueuse sorcière.

Ce petit château se trouvait tout au bout de cette longue forêt magique, dans un endroit où coulait une magnifique source.

Mais ce que tout le monde ignorait c'est que cette source était ensorcelée et que quiconque avait le malheur d'y goûter perdait instantanément sa voix.

Le loup royal de la princesse venait souvent s'y abreuver...

Mais cette fois-ci quelque chose était différent.

« Quelle délicieuse source ! Mais...je parle ? Que m'arrive-t-il ? Suis-je devenu un humain ? se questionna le loup d'une réflexion humaine qui le surprit. Ce doit être la source qui est peut-être magique, pensa-t-il. »

Il se mit alors à boire goulûment. Et la transformation s'opéra.

Sa tête lui fit atrocement mal, ses dents semblaient rentrer dans ses mâchoires comme ses oreilles qui avaient l'air de descendre.

Son museau et ses yeux rétrécirent, son visage s'arrondit et devint imberbe.

Son torse se redressa et perdit également sa pilosité.

Ses pattes de loup se redressèrent. Il pouvait admirer son reflet dans la source.

« C'est parfait, je m'arrête là. Je garde mon instinct de loup et les pattes arrière pour courir vite. Je vais pouvoir aider la princesse à vaincre la sorcière, grâce à ma force de loup et mes mains humaines, je parviendrai peut-être à manier l'épée. »

Mais la sorcière n'avait rien perdu de la scène du haut de son donjon.

Elle siffla entre ses doigts et les fourmis volantes à son service se rassemblèrent pour n'en former qu'une géante. Elle monta sur son dos en direction du loup.

Arrivée devant lui, elle hurla d'une voix terrifiante :

« Humloup (c'est le nom que la sorcière donnait à cette créature moitié homme moitié loup) ! Tu te crois libre mais tu as bu pendant des semaines à ma source ensorcelée qui t'a transformé, à présent tu m'appartiens ! »

La sorcière l'emmena alors dans son donjon. Celui-ci était sale, haut de 20 mètres, grisâtre et froid, rempli de toiles d'araignées et de cafards, le pauvre Humloup s'y sentait seul, triste et avait peur que Cœur d'Ange n'arrive pas à aider son père. Son esprit se sentait bizarre avec un corps humain et des jambes de loup.

Les rares fois où la sorcière le laissait sortir de son donjon, Humloup essayait de voler l'épée, en vain.

Un jour, alors que la sorcière était partie au congrès annuel des sorcières porteuses de verrues, Humloup en profita pour aller dans la chambre voler l'épée.

La porte de la chambre était grande, large, en chêne, fermée à clé.

Il cassa alors l'une de ses griffes puis, à force d'adresse, il crocheta la serrure. Il entra, heureux de son audace mais aussi plein d'appréhension.

Il redoutait pièges et sorts. Soucieux, il s'avança à pas de loups.

Quelle ne fut pas sa surprise ! La pièce était rose, grande, le lit était rempli de peluches de dragons, de trolls, d'hippogriffes et de tarentules.

Des posters du prince Ken tapissaient le mur et une cible de fée criblée de fléchettes trônait en face du lit. Soudain, il trébucha, crut que c'en était fini mais découvrit un objet brillant derrière la bibliothèque. C'était l'épée !

Cœur d'Ange, inquiète, partit sauver son loup.

En chemin, elle entendit un bruit : plouf ! Un cheval venait de tomber dans une rivière.

« *Oh, non, Rival ! Pas encore !* » fit une voix grave et puissante.

Cœur d'Ange intriguée par ce bruit, fut vite rassurée quand elle découvrit un homme ruisselant d'eau qui surgit des buissons.

Il tira son cheval hors de l'eau. En voyant la princesse, il se présenta sous le nom de chevalier Paul. Moins méfiante, elle se présenta à son tour.

Elle lui raconta sa mésaventure et elle lui expliqua aussi ses pouvoirs : elle pouvait sauter très haut, maîtrisait la télépathie et connaissait les plantes paralysantes.

Humloup de son côté avait aussi récupéré la baguette de la sorcière avec laquelle il s'était téléporté jusqu'à Cœur d'Ange.

Ensemble, ils marchèrent jusqu'au château de la sorcière. Cette dernière, qui avait tout vu par sa boule de pierre, demanda à ses fourmis volantes de les attaquer.

Cœur d'Ange avait la baguette, le chevalier avait l'épée, et le loup s'était dressé sur ses pattes. Le combat était rude car même si les fourmis étaient petites et faciles à écraser, elles pouvaient s'insinuer sous leurs vêtements et leurs piqûres provoquaient une démangeaison telle, qu'on ne pouvait rien faire d'autre que se gratter.

Une seule chose pouvait les tuer : le hurlement d'un loup. Celui-ci hurla car les démangeaisons, devenues infernales, l'énerverent. Les fourmis périrent. La sorcière, descendue pour attaquer, se rendit compte qu'elle n'avait plus sa baguette et s'enfuit. La princesse, le chevalier et Humloup la rattrapèrent et l'immobilisèrent grâce aux pouvoirs de la princesse. Ils la ligotèrent alors solidement.

Le Humloup, qui était alors en possession de l'épée, tua la sorcière. Ils allèrent tous en direction du château pour trouver la potion qui aiderait le père de la princesse Cœur d'Ange à se soigner.

Ils cherchèrent tous le remède, quand soudain le Humloup dit à Cœur d'Ange de tenter de trouver la potion à l'endroit où il avait pris l'épée pour achever la sorcière.

Un peu plus tard dans ce lieu, Cœur d'Ange trouva un coffre fermé à clé. Ce coffre mystérieux était réputé pour être le seul dont personne ne connaissait le contenu, à part la sorcière bien sûr.

Le Humloup informa avoir vu la sorcière, avant qu'elle parte au congrès annuel des sorcières porteuses de verrues, déposer un collier et une clé dans une boîte qu'elle avait mis au milieu de la grande table à manger située dans la salle de réception du château.

Ils foncèrent tous deux dans cette pièce où se trouvait effectivement le collier avec la clé. Ils parvinrent à ouvrir le coffre, prirent le remède et l'apportèrent au père de Cœur d'Ange.

Mais ce qu'ils ne savaient pas, c'est que ce n'était pas le bon remède. Celui-ci était du poison. Le vrai remède n'existait peut-être plus.

Le père but le poison et il finit par s'évanouir.

La princesse Cœur d'Ange affolée, alla voir le vieux sorcier Mortis qui vivait au fond de la forêt. Elle lui expliqua la situation.

- *Mortis, j'ai un gros problème, mon père a bu un remède que nous sommes allés chercher dans le château de la sorcière mais je crois que c'était du poison.*

- *D'accord, conduis-moi jusqu'à lui !*

Une fois arrivés, Mortis examina le père.

- *Cœur d'Ange, je vais te donner une liste d'ingrédients. Il faut aller les chercher le plus rapidement possible.*

- *Que faut-il ?*

- *Il me faudra de la bave de crapaud, de la poudre de corne de bélier, une goutte de venin d'araignée et de l'eau de la source de la sorcière. En rentrant, tu passeras par ma tour et tu me porteras l'élixir bleu.*

- *Très bien. Humloup et moi partons de suite.*

La princesse de dépêcha de réunir de la bave de crapaud et du venin d'araignée qu'elle trouva dans le château de la sorcière.

Pendant ce temps-là, Humloup alla dans la cour du château où se trouvaient les béliers. En voyant cette créature mi-homme mi-loup, ils eurent peur et en fuyant l'un d'eux se cogna contre le mur du château et perdit une corne.

Humloup l'attrapa et la frotta contre la pierre pour en recueillir quelques pincées de poudre. Il la donna à Cœur d'Ange qui était en train de remplir une gourde d'eau de la source.

Humloup prit Cœur d'Ange sur son dos et ils filèrent retrouver Mortis.

Le sorcier prépara le remède avec tous les ingrédients.

Quand il eut terminé, il demanda à la jeune princesse d'ouvrir la bouche de son père. Il versa sa potion au fond de sa gorge.

- Maintenant, il faut laisser la magie opérer.

Au bout d'un long moment, le père toussa et ouvrit les yeux. Il se redressa et regarda sa fille.

- Père ! Vous êtes réveillé ! Vous êtes guéri !

- Mais que s'est-il passé ?

- C'est une très longue histoire mais l'essentiel est que vous soyez guéri.

- Dis-moi, Cœur d'Ange. Qui est cette créature mi-homme mi-loup à tes côtés ?

- Il s'agit de mon loup royal qui a bu à la source de la sorcière. Il a été à moitié transformé mais la sorcière est morte et la source a perdu son pouvoir. Il devra rester ainsi.

- Non ! Je peux achever la transformation ! dit Mortis qui avait tout entendu. *Il lui faut boire mon élixir bleu.*

Humloup saisit la fiole et en but le contenu. Une chaleur envahit doucement son corps et petit à petit, il se transforma en être humain.

La princesse Cœur d'Ange tomba immédiatement sous le charme de ce jeune prince royal que la sorcière avait transformé en loup lorsqu'il était bébé.

Epilogue

Quelques mois plus tard, la princesse Cœur d'Ange épousa le jeune prince Humloup. Tous les deux s'aimaient éperdument.

Le père confia le royaume de la forêt magique au jeune couple royal qui eut de nombreux descendants qui peuplent encore cette forêt redevenue paisible.



GROUPE VIOLET

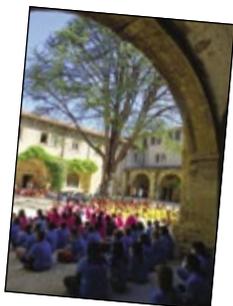
Ma Maison, AGEN : Classe Exceptionnelle - Petites sœurs de Pauvres – Personnes Agées

Institution Notre Dame St Louis, LOUVIERS : Classes 6° - Mme FOUQUES Manon

Collège de l'Assomption, COGOLIN : Classes 6° - Mme SGARD Odile

Institution Robin, VIENNE : Classes de 6° - Mme BORIE Florence

École Ste Bernadette, Collège Fénelon NEVERS : Classes CM2 6° - Mme MERLIN Isabelle et M RIBIERE Richard



LE MIROIR TEMPOREL

Le disque solaire rougeoyant descend lentement sur l'horizon éclairant la mer de ses rayons de feu.

Au loin la cime majestueuse des immenses pins maritimes s'agite sous les poussées du vent qui depuis une heure ou deux se manifeste avec plus d'énergie.

Les promeneurs sont nombreux à venir profiter de la longue plage de sable en cette fin d'après-midi de septembre.

Qu'il est vivifiant de respirer les embruns à l'odeur iodée tout en admirant le coucher de soleil.

Ce calme trompeur précède la tempête annoncée pour les jours qui viennent, bientôt il faudra se protéger de la fureur de l'océan qui peut tout détruire en envahissant avec violence l'intérieur des terres.

Déjà la surface de la mer se couvre d'une écume blanche, les vagues prennent de la force, la grande marée d'équinoxe est en marche.

Mais qu'importe, pour le moment, la famille de Layon au complet : grands-parents, parents, petits enfants a décidé de passer cette journée de dimanche au bord de mer.

C'est un temps de détente, de pause, de retrouvailles entre soi pour cette famille de viticulteurs bien connue, travailleurs infatigables, installée depuis des générations à St Brévin les Pins, leur domaine entourant le château ancestral domine l'estuaire de la Loire.

Depuis deux ans ils ont redonné vie au vignoble très éprouvé par ces six années de guerre, l'absence des hommes partis combattre s'est fait durement ressentir. L'année 1947 est riche de promesse, la vendange est abondante et de qualité.

Tout à la joie de voir le fruit de leur travail récompensé, l'avenir s'annonce meilleur, la famille s'accorde un temps de détente, il est bon d'être ensemble, de partager ces moments chaleureux, les rires éclatent, la paix est revenue.

Le soleil est à ses derniers rayons. Alors que la famille mange de bonnes cuisses de grenouilles accompagnées d'une soupe dans leur domaine, la tempête s'approche à grands pas. Paul, un enfant de onze ans, entend un chien au dehors et s'avance vers la fenêtre. C'est alors qu'il voit une étrange lueur verte au loin.

Curieux, il sort du domaine pour observer de plus près ce phénomène qui lui semble surnaturel. Seul dans la nuit noire, la porte se claquant violemment derrière lui, faisant ainsi trembler tout le domaine, Paul ressent une terrible frayeur.

Il sent son cœur battre la chamade. Les vagues se font entendre de plus en plus bruyamment. Courageusement, il s'aventure vers la lumière hypnotisante qui descend peu à peu de sa lévitation. Maintenant, il ne se trouve qu'à une quinzaine de pas de là. Une silhouette en sort.

Cette silhouette semblait envoûtante et familière.

Elle s'avança très rapidement vers Paul puis recula d'un coup. Paul se déplaça à son tour de quelques pas et approcha sa main jusqu'à toucher la lueur verte.

A ce moment-là, un orage gronda dans les airs.

L'atmosphère était humide et Paul, transi de peur et de froid, sentait tout son corps trembler.

Il s'aperçut alors que la silhouette était formée de nuages et d'éclairs.

Paul reconnut le fameux dieu Nibousiron; en classe, il avait fait un exposé sur ce dieu des tempêtes ... Tout à coup, un vent violent souffla...

Le jeune garçon se réveilla en sursaut : il venait de faire un cauchemar.

Il se rendormit.

Dans la nuit, il entendit des craquements. Il descendit alors pour voir ce qu'il s'était passé. Paul arriva devant un miroir mystérieux, il regarda son reflet et revit la lueur verte.

Un sac se trouvait à ses pieds, il trébucha et entra dans le miroir. Un champ de bataille s'étendait devant ses yeux !

Il aperçut le corps d'un soldat avec sa plaque en fer, gravée de son nom et de son prénom : c'était le nom de famille de Paul.

Choqué, il s'évanouit.

Lorsqu'il reprit ses esprits, il était allongé sur un lit peu confortable.

La taie d'oreiller était rêche et la couverture qui le recouvrait le piquait.

Avant d'ouvrir les yeux, il prêta l'oreille et perçut d'étranges bruits, des sortes de plaintes, de gémissements, qui se mêlaient à des mots chaleureux et rassurants...

Au loin, grondait le tonnerre.

Cette fois, ce n'était pas l'un de ces fichus cauchemars dont il était coutumier. C'était à n'en pas douter la réalité.

Mais où pouvait-il bien être ?

À peine eut-il ouvert les yeux qu'il entendit : « *Bienvenue chez la famille de Layon ! Je ne sais pas comment tu t'es retrouvé là, mon garçon. Je ne sais pas où tu as trouvé ces curieux vêtements mais nous allons bien nous occuper de toi. Ne t'inquiète pas.* »

Paul regarda autour de lui : une longue rangée de lits tous identiques s'étendait presque à perte de vue. Il y en avait tant qu'il n'arrivait pas à les compter.

Sur la plupart d'entre eux, des hommes étaient allongés, immobiles. Son regard croisa celui d'un soldat, « son » soldat, celui dont la plaque comportait le même nom que le sien.

L'homme fatigué lui souriait.

L'infirmière qui s'était adressée à lui quelques instants plus tôt continua : « *Je te présente ton voisin de lit, Émile de Layon. Il est arrivé en même temps que toi avec une importante plaie à la jambe mais il n'est pas un simple blessé, c'est aussi le propriétaire de ces lieux !* ». Paul le dévisagea, impressionné.

Il s'efforçait cependant de donner l'impression qu'il trouvait tout normal : le nom de cet homme qui était le même que le sien, son regard perçant qui lui était étrangement familier, sans compter cette immense pièce...

Il réalisa soudain qu'il s'agissait du grand salon du domaine. Les tentures étaient différentes, l'éclairage datait d'un autre âge, mais il était bien dans les murs de la grande salle du château dans laquelle le clan de Layon se retrouvait chaque année pour fêter la fin des vendanges et les fêtes de Noël.

Au pied de son lit, se trouvait le sac dans lequel il avait trébuché.

À l'intérieur, il découvrit le couteau que les hommes de la maison se transmettaient de génération en génération. Bien sûr, il n'était plus neuf.

La lame était moins usée... Mais c'était bien celui que son père lui avait promis de lui remettre un jour.

Tout était désormais clair. En traversant le miroir, il avait remonté le temps mais il était bien toujours resté chez lui, au domaine, à Saint Brévin les Pins. Et si, celui qui était forcément l'un de ses ancêtres, comprenait qu'il y avait quelque chose d'anormal dans sa présence, cela changerait-il son histoire ? Et s'il ne parvenait jamais à retourner de l'autre côté du miroir et à retrouver les siens ? Une terrible envie de pleurer lui serra soudainement le cœur.

« *Je sais très ce qui se passe, lui dit son ancêtre, tu as traversé le Miroir Temporel.*

- *Mais quel Miroir Temporel ?* mentit Paul à contre cœur, se retenant de pleurer.

- *Mais quel idiot, tu fais de mentir !* répondit sèchement son ancêtre Émile.

- *Bon, j'avoue, je mens mais comment le savez-vous ?* » questionna Paul.

Son ancêtre lui raconta l'histoire du Miroir Temporel, il avait été créé par le dieu Nibousiron. Le pouvoir de celui-ci était l'Imagination.

Émile lui montra une flûte à bec en verre : « *Cette flûte avait été créée avec le même verre que celui du miroir. Quand je jouerai de cette flûte, tu retourneras à ton époque, dans ton lit, comme si rien ne s'était passé.* »

Émile joua de la flûte et, dans tout le château, on entendit un sifflement strident. En se réveillant, Paul était dans son lit, comme prévu mais n'avait aucun souvenir de tout ce qui s'était passé, même du Miroir Temporel !

Il sentit une langue râpeuse lui lécher le visage. C'était un petit chien aux beaux yeux verts. Peut-être celui qui avait aboyé dans son rêve ? Il le prit dans ses bras, et lui donna un câlin.

Peut-être était-ce le dieu Nibousiron qui voulait se faire un ami ?

Nos Contes



ANNEE SCOLAIRE 2021-2022

LE VILLAGE ENGLOUTI

Il y a fort longtemps, une jeune fille, prénommée Rose, vivait avec ses parents dans une petite maison entourée d'une vaste forêt.

Ceux-ci partis, la veille, la laissèrent seule avec son chien Oxo, afin d'aller chercher des vivres dans la ville la plus proche, avant que les premières neiges ne leur en bloquent l'accès.

Rose allait souvent se promener au bord d'un lac, qui recelait une magie, dont elle seule connaissait le secret. Son eau turquoise reflétait des éclats argentés.

A chaque pleine lune, un portail apparaissait sur une rive du lac.

Or, ce soir-là, une belle lune bien ronde brillait dans le ciel clair et glacé de l'hiver. Rose savait que lorsque ses parents étaient absents, il valait mieux rester au chaud à les attendre. Mais Oxo était infernal.

Il sautait dans tous les sens. C'est sûr, il voulait sortir.

Et puis, en sa compagnie, Rose ne risquait rien ! Comme le chien n'y tenait plus, elle attrapa son manteau et sortit. Elle dut courir après Oxo, tellement il était pressé et excité. Ils arrivèrent essoufflés sur la rive du lac et Oxo s'arrêta immédiatement, fasciné par le portail.

Le collier qui entourait son cou se mit à briller de manière anormale. Rose le remarqua tout de suite. Cette lumière autour du cou de l'animal, c'était la même que celle qui brillait dans le portail.

C'était un signe, LE signe qu'elle attendait depuis longtemps.

Prenant son courage à deux mains, elle se tourna vers son chien et lui dit : *« Allez Oxo ! Cette fois, on y va ! Je veux découvrir ce qu'il y a là-bas ! »*

Rose fut arrêtée dans son élan, une silhouette apparut soudain au bord du lac, Oxo, frétilant s'approcha pour lui lécher les mains en toute confiance :

« ah ! Monsieur Nicolas, vous m'avez fait peur ! »

Il était le gardien du lac et veillait à ce qu'aucun braconnier ou mauvais rodeur ne viennent perturber la tranquillité de ce lieu féérique, de toute beauté, éclairé par le disque lumineux de la lune d'hiver qui se reflétait sur le miroir d'eau calme et limpide du lac du Hazard.

Quelques années auparavant, alors qu'Oxo était un tout jeune chiot, monsieur Nicolas lui avait offert un collier.

Il avait alors confié un secret à la jeune fille : *« Rose quand tu auras atteint ta quinzième année, par un soir de pleine lune, le collier que j'ai offert à ton fidèle compagnon brillera de mille feux, c'est alors qu'apparaîtra sur les berges du lac un magnifique portail constellé de lumières, les portes s'ouvriront... Un grand mystère te sera révélé.*

Ce moment tant attendu était arrivé. Monsieur Nicolas se proposa de les accompagner jusqu'au portail.

Tous les trois s'installèrent dans une barque qui semblait les attendre. Ils glissèrent lentement sur les eaux calmes, retenant leur respiration pour savourer ce moment de plénitude et de paix. Un cygne immaculé les accompagnait avec grâce, sa présence à leur côté était rassurante.

Le portail était grand ouvert, un monde extraordinaire s'offrait à eux ! Ce n'était que luxuriance : la végétation exubérante d'arbres majestueux leur était inconnue, ils étaient piquetés çà et là de fleurs vaporeuses, aux couleurs multicolores, ce n'était que légèreté et grâce.

Le soleil inondait de ses chauds rayons ce jardin d'Eden révélant des effluves inconnus, au parfum d'Orient.

Des oiseaux aux couleurs chatoyantes se laissaient porter par un doux zéphire dans un ballet aérien bien réglé.

Rose et Oxo étaient tout émerveillés sous le charme de cette nature au gout de paradis, ne sachant où poser leurs yeux.

Ce n'était que le début plein de promesses de leur aventure.

Monsieur Nicolas les fit passer dans une grotte qui était illuminée par des fleurs magiques. Tout était magnifique.

Rose ne savait plus où regarder. Oxo, lui, était excité.

Il semblait attiré par l'eau ...et il finit par sauter de la barque, malgré les demandes de la fillette. Dans l'eau, son collier se mit à briller et, tout à coup, un village apparut sous le lac...

Rose plongea à son tour, elle s'avança pour découvrir cet endroit et, peu à peu, ils se rendirent compte que ce village appartenait à un monde parallèle.

Rose n'en revenait pas : elle avait sous les yeux un village peuplé d'habitants qui paraissaient tout à fait normaux.

En s'approchant, elle aperçut un champ de fleurs vaporeuses, une église, une boulangerie... Au bout d'un moment, Rose vit apparaître ses parents dans l'eau. Elle se rendit compte alors qu'elle était dans le village natal de ses parents : il avait été englouti des années auparavant pour construire un barrage.

Son grand-père lui avait raconté cette histoire des centaines de fois.

C'est donc ici que ses parents venaient régulièrement chercher des vivres ?! ...

Elle rentra dans le village.

Il y avait des coraux en guise de toits sur les maisons, d'immenses jardins remplis de plantes carnivores et les murs des maisons étaient en os de seiche.

Cela ne donnait pas vraiment envie d'y habiter.

Dans la rue, Rose vit alors un grand magasin, et, dans la vitrine se trouvaient des tonnes de grenouilles arc-en-ciel de différentes tailles.

Surprise, elle se rendit alors compte qu'autour d'elle, les habitants promenaient tous en laisse une grenouille de compagnie.

Jusqu'ici, Rose ne faisait pas attention à ce genre de détails.

Apeurée, elle courut alors voir ses parents qu'elle avait aperçus un peu plus tôt. Alors qu'elle se dirigeaient vers eux, elle se souvint qu'ils l'avaient mise en garde de ne pas sortir de chez elle.

Elle tourna donc dans une rue perpendiculaire, qui était étrangement sombre.

La lumière du collier d'Oxo s'éteint soudainement et Rose vit apparaître des créatures bizarres, dont le corps semblait être celui d'une femme, mais dont les pieds étaient une queue de poisson.

Elles brillaient d'une lueur ensorcelante et chantaient d'une voix angélique : « *Grenouilles, venez à nous pour qu'on vous mange d'un coup, accompagnées d'une feuille de choux le tout cuit au barbecue.* »

Un homme hurla : « *Des Sirènes !* »

Rose reconnut la voix de son père mais elle était encore hypnotisée par les créatures et elle se dirigeait droit vers le magasin où se trouvaient toutes les grenouilles. Les commerçants, connaissant bien ce genre de manipulation, attrapèrent la jeune fille pour lui faire avaler un élixir.

Ils la rassurèrent en expliquant que le magasin était protégé des sirènes.

Mais ces dernières se trouvaient déjà devant la vitrine qu'elles tentaient de casser, même si elles étaient expulsées par le sort de protection.

C'est alors qu'elle vit arriver deux hippocampes chevauchés par ses parents.

Les commerçants s'exclamèrent : « *Nous sommes sauvés, le roi et la reine sont là !* ». Les sirènes furent vaincues et un grand banquet eut lieu.

Les grenouilles firent un festin de poisson avec les queues de sirène en brochettes et Rose devint la princesse de ce nouveau royaume.



NOS CONTES



HOULALA, LA SORCIÈRE MALADROITE

Il était une fois une sorcière qui vivait en catimini à Lyon, dans un coin oublié du parc de la Tête d'Or. Elle se cachait dans une petite cabane dissimulée en haut d'un vieux chêne au tronc creux.

Les visiteurs du parc l'avaient baptisée Houlala car elle était tellement laide que, quand ils la voyaient, ils portaient en courant et criaient : « *Houlala !* ».

Elle-même avait adopté ce tic de langage.

Comme elle était maladroite, pour ne pas dire très maladroite, elle ratait presque tous les sorts qu'elle préparait.

Elle passait donc son temps à se lamenter devant son chaudron usé. Elle levait les bras au ciel en brandissant sa vieille baguette cassée et s'écriait : « *Houlala !* ».

Cela faisait encore sursauter son vieux chat Minet qui lui tenait pourtant compagnie depuis déjà de longues années.

Les rares fois où elle sortait, toujours suivie de près par Minet, elle n'oubliait jamais d'enfiler son chapeau pointu d'où jaillissaient des mèches de cheveux roux et ébouriffés.

En la croisant, les passants se moquaient d'elle en ricanant.

Cela l'affectait car, malgré tous ses défauts, elle avait bon cœur et aurait tant aimé réussir ses potions pour aider les gens en difficulté autour d'elle.

Houlala eut un frisson, plutôt que de se morfondre entre les quatre planches de sa vieille cabane, pour se réchauffer, elle décida de faire une promenade dans ce magnifique parc de la Tête d'Or, Minet son fidèle compagnon sur les talons.

Des flocons de neige voletaient çà et là, le sol était d'une blancheur immaculée. A peine la vieille échelle de bois descendue, son regard fut attiré par tout un remue-ménage dans les branches dénudées des grands arbres, quelques écureuils s'amusaient à qui mieux-mieux à sauter d'une branche sur l'autre, ils en faisaient un jeu en se pourchassant.

Soudain l'un d'entre eux « Boum » le plus jeune, le moins expérimenté échoua lourdement sur le tapis blanc qui amortit sa chute.

Houlala esquissa un sourire, un sourire de sorcière car il lui manquait quelques dents. « *Au moins il n'y a pas que moi qui sois maladroite* »

Les écureuils entourèrent Boum, il agitait sa queue en panache comme pour dire « venez à mon secours », il tremblait de peur, il avait vu la sorcière et pensait que peut-être elle le ramasserait pour le faire cuire dans son vieux chaudron. Mais c'était mal connaître Houlala, certes moche, maladroite, mais possédant un cœur d'or.

Elle se baissa, pris dans ses mains aux doigts crochus la petite boule de poils roux « il a la même couleur que mes cheveux » pensa-t-elle.

Elle le réconforta s'apercevant qu'il n'était pas blessé et le laissa s'échapper d'un saut pour rejoindre ses amis.

« *Comme elle est bonne* » dirent les écureuils à l'unisson.

Ils se regroupèrent autour d'elle l'accompagnant dans sa promenade faisant des bonds de joie, manifestant leur gratitude.

Les pas crissaient dans la neige dont les cristaux brillaient comme des diamants. La petite troupe arriva jusqu'à un bosquet tout chapeauté d'une couche de neige moelleuse comme du coton.

Un tintement métallique et cristallin se fit entendre. Du bosquet émergea un bonnet pointu vert, comme on en porte en montagne.

Chacun s'arrêta, interloqué. Deux yeux malicieux et rieurs les observaient, un petit lutin sautillant, de bonne humeur, s'agitait en secouant joyeusement les pièces d'or qui ornaient sa pèlerine de laine rouge.

Il s'approcha d'eux : « *Je m'appelle Pépito, soyez les bienvenus dans mon domaine du parc de la tête d'Or* ».

Houlala, surprise, lui demanda : « *Qui es-tu ?* »

- *Emmène-moi chez toi, je t'expliquerai tout, plus tard*, répondit le petit lutin.

La sorcière, le Minet et les écureuils l'emmenèrent dans sa cabane.

Ils s'assirent autour de la fameuse table à potions pour manger une tarte aux pralines.

« *Maintenant, veux-tu bien nous raconter ton histoire ?* » questionna Houlala.

Pépito se mit à raconter.

- « *C'était un beau matin au Pôle Nord. Le Père Noël emballait les cadeaux et il m'a proposé d'aller me reposer car j'étais malade. La Mère Noël m'a apporté un verre d'eau avec un étrange sourire... Je me suis réveillé sur un tas de feuilles mortes dans le bosquet. Et voilà comment je vous ai rencontré ce 21 décembre* ».

Ce récit fut suivi d'un long silence.

Houlala, qui était restée silencieuse mais attentive, fut la première à parler :

« *Mais pourquoi la Mère Noël voudrait-elle se débarrasser de toi ? Qu'as-tu fait pour qu'elle veuille t'envoyer si loin ? Le Pôle Nord n'est pas à côté !* »

Pépito haussa les épaules. Il ne savait pas quoi répondre à Houlala.

Le plus jeune des écureuils se mit sur l'épaule de la jeune sorcière, et il commença à faire d'étranges bruits, comme s'il essayait de dire quelque chose.

Et Houlala le comprenait !

« *Oh ... Tu penses que ce n'est peut-être pas la mère Noël ? Quelqu'un aurait pris sa place ? Cela te semble-t-il possible, Pépito ?* »

Le lutin se mit soudainement à se lever et à sautiller partout.

« *C'est un désastre ! C'est un désastre !* »

Houlala ne savait pas quoi faire pour le calmer.

Elle se leva à son tour mais elle fit tomber une petite fiole. « *Houlala !* »

Une étrange fumée verte s'échappa de la petite fiole et vint se loger dans les narines du lutin, qui se calma immédiatement. Par chance, la fiole était une potion d'apaisement !

« *Pourquoi est-ce un désastre ?* » questionna Houlala maintenant que le lutin s'était calmé.

- *Le roi Grenouille ! Il essaie depuis des années de prendre la place du Père Noël !*

Il a juré de le faire disparaître ! J'étais son fidèle lutin, je ne le quittais jamais ! »

Une larme roula sur le visage du pauvre Pépino. Houlala, touchée, commença à réfléchir.

« *Je pourrais faire une potion pour te ramener au Pôle Nord et te permettre d'aider le Père Noël, mais je suis tellement maladroite que je risquerais de faire pire que mieux ! »*

Elle était si triste, qu'à son tour, une larme s'échappa de ses yeux.

Minet l'observa longuement. Puis il se tourna vers Pépino, qui, sans qu'il ne comprenne pourquoi, entendit les pensées du chat.

« *Je pourrais être tes mains ! Tu me dirais ce qu'il faut faire, et je le ferais à ta place ! Penses-tu que ça pourrait marcher ?*

- *Essayons !* » lui répondit Houlala.

La tête de Houlala se mit ainsi à transmettre les informations directement aux pattes de Minet : les ingrédients, les dosages... la potion tant attendue se retrouva dans une fiole en quelques coups de pattes bien adroits !

Ils purent ainsi se téléporter dans le chalet du Père et de la Mère Noël.

Ils les trouvèrent attachés à un poteau.

Le roi Grenouille ricanait maléfiquement.

Afin de le persuader de les délivrer, l'homme à la barbe blanche lui offrit un lac rempli de nénuphars.

Touché par cette gentillesse, le roi pleura, accepta de délivrer Père et Mère Noël, et il offrit à Houlala de la bave de crapaud pour la rendre magnifique.

Tous ensemble, ils se rendirent dans le parc de la Tête d'Or.

Ils organisèrent une fête ; les écureuils étaient d'ailleurs chargés de distribuer les invitations.

Elle fut un succès : tous les habitants furent conquis par la beauté de Houlala.

Depuis ce temps, tous les ans, Père et Mère Noël redescendent sur terre pour faire la fête !



LE TEMPS DES GRENOUILLES

Il y a fort longtemps, sur une île du nom de “L’île des Contes”, vivait une jeune fille de quatorze ans. Elle était timide, têtue et aimait beaucoup la magie.

Quelques jours avant Noël, elle avait reçu une lettre contenant une clé sur laquelle étaient gravées “CAM”, Centre des Apprentis Magiciens.

Elle l’avait cachée sous son lit pour que sa mère ne la voit pas car celle-ci ne voulait pas entendre parler de magie dans sa maison.

La veille de Noël, plusieurs événements étranges se produisirent.

Au petit matin, Morgane Dumage, c’est ainsi qu’elle se nommait, ouvrit la dernière case de son calendrier de l’Avent.

A l’intérieur, elle découvrit une image qui représentait une porte au-dessus de laquelle étaient représentés un chapeau de magicien et un château.

Et quelle ne fut pas sa surprise de lire, au dos cette image, un message l’encourageant à faire attention à ses cadeaux.

Elle passa sa journée à s’interroger avec un mélange d’impatience et d’inquiétude.

Elle cherchait à ne rien laisser paraître à sa mère.

Le moment tant attendu arriva. A minuit, Morgane et sa maman s’échangèrent leurs cadeaux. Rien de particulier n’était à signaler au pied du sapin.

Epuisée par une journée pleine d’émotions, elle préféra aller se reposer même si elle se posait toujours autant de questions.

Au coeur de la nuit, elle fut réveillée par un bruit semblant venir du rez-de-chaussée. Discrètement, elle sortit de sa chambre et, quel étonnement !

Du haut du palier, elle vit un paquet au pied du sapin. Elle descendit en toute hâte en prenant soin de ne pas réveiller sa mère.

Excitée, elle ouvrit fébrilement ce cadeau. Un chapeau, une cape, une baguette magique apparurent devant elle.

Sur la baguette magique, des mots étranges étaient gravés : « Portus apparitus ».

Quel mystère ! Une tenue de magicienne, une clef, des mots étranges.

Morgane ne savait ni quoi faire, ni quoi dire. Que se passait-il ?

Le lendemain, sa mère, qui avait pris un peu trop de somnifère, dormait encore à midi. Morgane monta donc au grenier, car elle avait l’intuition qu’elle devait y aller.

Elle fouilla un peu partout et tomba nez-à-nez avec un coffre couvert de poussière qui semblait avoir des siècles.

Le métal de cette malle était complètement rouillé. Elle voulut l’ouvrir mais un cadenas à clé la bloquait.

En regardant de près ce cadenas, elle se rendit compte que la forme ressemblait au bout de la baguette qu’elle avait reçu la veille.



Elle introduisit le cadeau qu'elle avait reçu la veille et le coffre s'ouvrit.

Elle regarda à l'intérieur et découvrit une autre cape ainsi qu'une autre baguette... et une photo de sa maman les portant.

Surprise, elle observa longuement cette dernière et n'entendit pas que sa mère venait d'entrer dans le grenier. En levant la tête, elle fit un geste sans faire attention et sa mère se transforma en grenouille.

Paniquée, Morgane dit les mots qui étaient inscrits sur la baguette : portus apparitus. Un portail apparut, et l'aspira à l'intérieur.

Lorsqu'elle rouvrit les yeux, elle était devant un grand château sombre et inquiétant. Elle y entra et fut surprise de découvrir un intérieur lumineux et décoré. Un vieil homme la reçut.

« Bienvenue à l'école de sorciers, Morgane. »

Derrière lui, il y avait des centaines de grenouilles, dont deux avaient un collier qui mentionnait leur nom : Hugo et Mali.

Morgane ouvrit grand les yeux tant le spectacle qui s'offrait à ses yeux était féérique, elle passait de l'ombre à la lumière.

Un somptueux lustre de cristal brillait de mille feux, éclairant un vaste hall aux boiseries revêtues d'or qui se reflétaient dans d'immenses miroirs : « cela ressemble à la galerie des glaces du château de Versailles ».

Alors qu'elle était sous l'émotion de sa découverte, le vieil homme de belle prestance, à l'allure distinguée s'approcha d'elle pour la rassurer et la mettre en confiance.

Après qu'il lui eut dit qu'elle était à l'école des sorciers, elle qui rêvait d'y entrer et qu'il l'appelât par son prénom elle resta interloquée, étrange coïncidence, pensa-t-elle.

« Morgane, rappelle-toi la clé gravée Centre des Apprentis Magiciens, c'est moi qui te l'avais adressée, je savais que tu aimais la magie par ta maman, elle fut l'une de mes anciennes élèves. Quant à la photo de ta maman, revêtue de la cape, la baguette à la main, découverte à l'intérieur du coffre, je l'ai déposée pour que tu saches que ta mère était magicienne, elle ne voulait pas qu'à ton tour, tu le deviennes, chacun possède un don et ne connaît pas les limites de son pouvoir, elle en a fait, hélas, l'expérience dans le passé. Sans savoir que, toi aussi, tu possèdes un don particulier, tu l'as transformée en grenouille ! »

Soudain en voyant les centaines de grenouilles qui entouraient le vieil homme, elle fut prise de tremblements et se mit à pleurer à gros sanglots : « Maman qu'est-elle devenue ? Je me sens coupable de l'avoir transformée, moi qui l'aime tant.

Comment vais-je la reconnaître au milieu de toutes ces grenouilles qui se ressemblent ?

Monsieur, aidez-moi, apprenez-moi à la retrouver vous qui devez être un super magicien ».

Au milieu de toutes ces grenouilles, deux seules étaient identifiées, elles s'appelaient Hugo et Mali.

Cela lui rappela les prénoms de ses grands-parents qu'elle n'avait pas connus, elle avait juste vu, par hasard dans un carton au grenier, la photo prise le jour de leur mariage. Quand elle avait voulu en savoir plus, sa mère avait éludé la question, lui disant qu'ils avaient disparu sans que l'on sache comment.

Morgane avait transformé sa mère en grenouille, et si ce don était héréditaire ?

Il fallait qu'elle se ressaisisse.

Il n'y avait plus de temps à perdre. Elle jeta un dernier coup d'œil à sa jolie maman grenouille qui s'était étrangement rapprochée d'Hugo et Mali et sortit de la pièce dans laquelle régnait un vacarme assourdissant à cause des coassements des batraciens.

Sa baguette dans la main, elle se mit à arpenter les couloirs lumineux du château sans s'étonner plus que cela que le vieux magicien l'ait laissée quitter la pièce sans chercher à la retenir.

Poussant les portes les unes après les autres puis les refermant pratiquement aussitôt, elle finit par se retrouver dans une immense bibliothèque.

Les étagères de livres bien rangés s'étendaient à perte de vue. La solution était là, elle le sentait... mais comment allait-elle s'en sortir ?

Il lui faudrait toute une vie pour ouvrir tous ces ouvrages !

Son cœur se serra un instant à l'idée de ne plus jamais revoir sa maman puis elle reprit courage et se dirigea spontanément au rayon des G comme « grenouilles ». Là, chose surprenante, un grimoire, un seul, dépassait légèrement du rayon. Sans attendre, elle le saisit et découvrit sur la couverture de cuir usée par les années deux initiales entrecroisées : H et M, Hugo et Mali, ses grands-parents mystérieusement volatilisés dont sa mère ne voulait jamais parler.

D'un seul coup, toute sa peur s'envola. Elle était sur le point de trouver la clé du mystère. Elle le savait.

D'ailleurs, la baguette qu'elle tenait fermement dans sa main lui envoyait de curieuses vibrations qui, loin de l'inquiéter, lui faisait comprendre qu'elle s'approchait du but.

Respirant un bon coup, elle ouvrit le précieux grimoire dont les pages se mirent à se tourner miraculeusement toutes seules pour s'ouvrir définitivement et ne plus bouger.

Morgane inspira une grande bouffée d'air et découvrit une formule en lettres gothiques.

Pourvu que ce soit la bonne, pourvu qu'elle ne déclenche pas, en la prononçant, une autre catastrophe, pourvu que grâce à elle, elle retrouve sa maman et que tout redevienne comme avant.

Calmement mais fermement, elle prononça en articulant bien toutes les syllabes la formule interminable et disparut instantanément dans un nuage de fumée et de poussière...

Elle se retrouva dans la pièce aux grenouilles.

Le vieux magicien n'y était plus mais, à la place des animaux, une multitude de personnes riaient et parlaient joyeusement.

Certaines semblaient faire connaissance.

D'autres paraissaient déjà se connaître et étaient heureuses de se retrouver.

Toutes s'arrêtèrent de parler en découvrant Morgane et se prosternèrent avec respect. Elle trouva cela presque normal.

Apercevant sa mère, elle fut folle de joie mais resta en même temps calme et sereine.

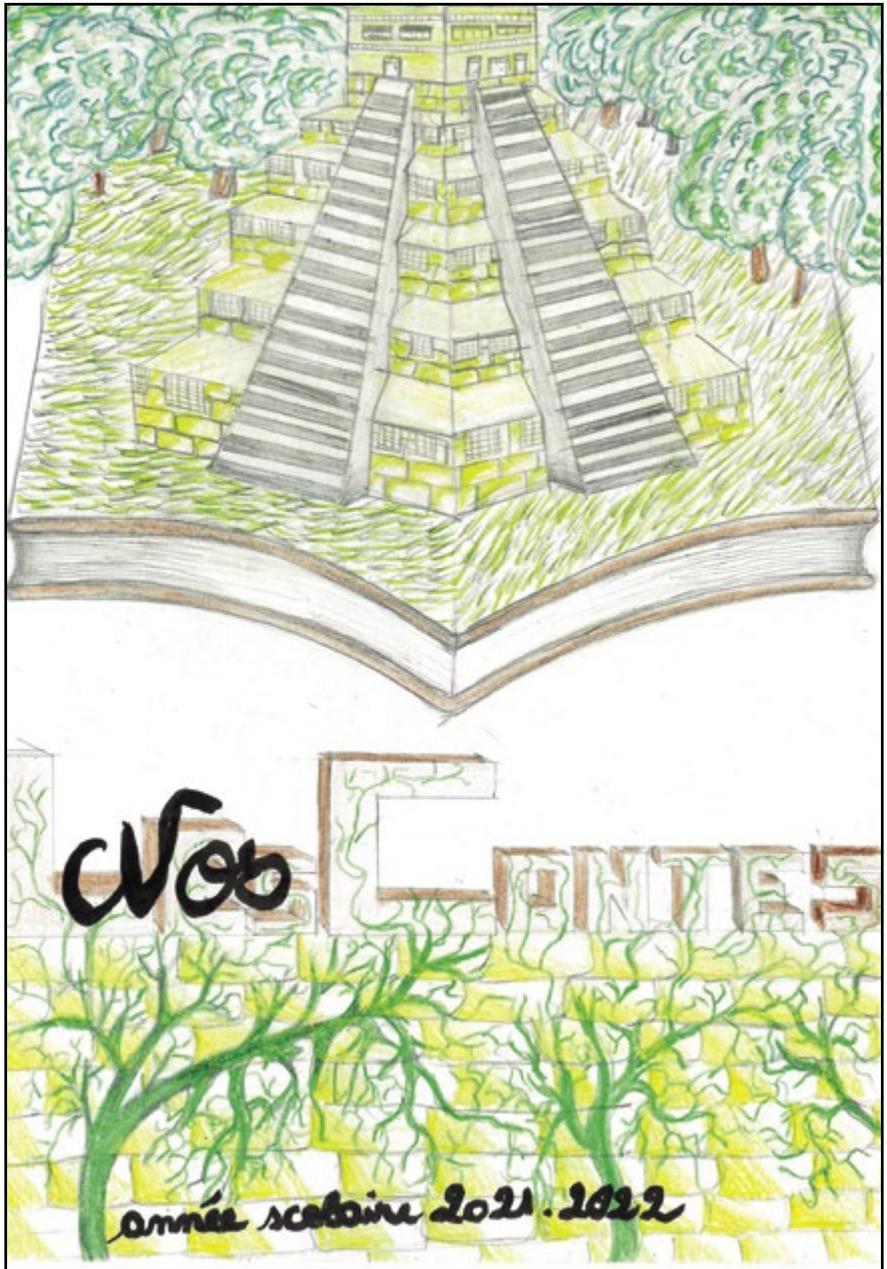
Grâce à cette formule, elle avait découvert son pouvoir et avait, à elle toute seule, réussi à délivrer toutes ces personnes qui devaient cruellement manquer à leurs proches.

Elle était à sa place, elle était faite pour être sorcière. Ce n'était plus un rêve mais bien une certitude.

Bien sûr, il lui faudrait apprendre encore bien des choses mais les enseignants du CAM dirigé par le vieux sorcier seraient là pour l'aider.

Contrairement à sa mère qui avait eu peur et avait renoncé, elle persévérerait et apprendrait à utiliser ses pouvoirs pour faire le bien autour d'elle.

Son destin était là et elle l'acceptait.



L'ÉNIGMATIQUE OLGA

Il était une fois un garçon qui s'appelait Ugo. Il avait quatre frères qui s'appelaient Nathan, Timothy, Clément et Lucas.

Ugo était le moins débrouillard mais le plus courageux. Il avait les cheveux longs et noirs. Timothy avait des lunettes en forme de coeur et il était très grand, puisqu'il faisait plus de deux mètres. Lucas était chauve, dodu et déformé du visage.

Nathan était de taille moyenne et avait quelques taches de rousseur.

Enfin, Clément était plutôt grand mais peu musclé. Il avait ce qui ressemblait à une corne en plein milieu du front.

Ils vivaient tous ensemble dans un somptueux château.

Ce château était immense et comportait plus de soixante-dix pièces.

Il était construit avec des briques d'or à l'extérieur et les pièces étaient entièrement en chocolat qui ne fondait jamais, même par forte chaleur. Les jardins comportaient des fontaines en diamant d'où sortaient divers jus de fruits.

Mais il était infesté de grenouilles géantes terrifiantes qui se trouvaient dans les douves et qui parfois remontaient dans les toilettes extérieures du château.

Ces grenouilles avaient pour réputation d'être venimeuses parce que leur peau était d'un bleu éclatant et était phosphorescente dans la nuit.

Elles avaient un pouvoir, celui de pouvoir changer de taille. Elles pouvaient faire des bonds de plus de trente mètres lorsque leur taille le leur permettait.

Mais le plus impressionnant était leur capacité à hanter les rêves, dans lesquels elles portaient toujours de magnifiques robes de princesse roses, ainsi qu'un petit chapeau.

Les parents des cinq garçons avaient disparu depuis trois ans, trois mois et trois jours. Leurs enfants n'avaient retrouvé qu'une fenêtre cassée, des rideaux déchirés, des empreintes ensanglantées et une étrange arme qu'ils n'avaient su identifier.

Un jour, les cinq frères entendirent des bruits dans le hall du château.

Ils provenaient de la porte d'entrée. Ugo, le plus courageux des frères, traversa les couloirs ornés d'or et de chocolat noir.

Doucement, sur la pointe des pieds, il ouvrit la porte et là, il vit une jeune fille aux cheveux noirs, avec des lunettes de soleil pailletées.

Elle avait des taches de rousseur et son bras était un peu déformé.

Elle se présenta à Ugo : « *Bonjour, je m'appelle Olga, j'ai 24 ans, et je voudrais étudier vos terrifiantes grenouilles. J'ai fait un long voyage pour arriver jusqu'ici !* »

Pendant qu'elle parlait, les grenouilles se mirent à coasser très fort.

Elle poursuivit : « *Votre maman m'avait contactée il y a trois ans, trois mois et deux jours. Je m'en souviens bien car ce jour-là, je venais d'obtenir mon diplôme de biologiste spécialisée en batraciens.* »

Elle lui tendit alors une lettre. Il la prit violemment, la déchira et claqua la porte au nez de la pauvre Olga.

Les autres frères étaient arrivés dans le vaste hall du château.

Voyant la réaction d'Ugo, le grand Timothy s'avança et prit les morceaux de papier jetés à terre.

Il commença alors à reconstituer la lettre grâce à la bave de grenouilles que les frères gardaient précieusement dans la chambre parentale.

Le pot était presque vide.

Quant à la lettre, elle était constituée de papyrus et écrite à l'encre de Chine.

En haut à droite se trouvait l'adresse d'Olga : 2021, rue des Grimoires.

En bas, la signature de la jeune fille ressemblait étrangement à l'écriture de leur mère...

Malgré toute sa concentration et l'aide de Nathan, Timothy ne parvenait pas à reconstituer la lettre.

Clément eut soudain besoin d'air.

Revoir l'écriture de sa mère l'avait bouleversé.

Il rouvrit donc la porte. Olga était toujours là, droite et immobile sur le perron.

Elle demanda si elle pouvait rester.

Les frères se regardèrent puis répondirent ensemble : « *Oui.* »

Si quelqu'un pouvait les aider à élucider le mystère de la disparition de leurs parents, si quelqu'un pouvait les aider à se débarrasser de ces grenouilles furieuses qui hantaient leurs nuits, c'était bien cette fille à la fois étrangère, pour ne pas dire étrange et familière.

Ils aménagèrent donc une sorte de laboratoire dans l'une des nombreuses chambres du château afin qu'Olga puisse faire des tas d'expériences et de manipulation.

De jour comme de nuit, elle travaillait sans relâche, remplissait des fioles, transvasait des liquides, analysait des substances.

À tout moment, elle interrogeait les cinq frères, leur demandait de se remémorer le jour de la disparition de leurs parents, les réveillait par surprise en pleine nuit pour savoir si les grenouilles phosphorescentes étaient apparues dans leur sommeil.

Quant aux garçons, ils s'étaient habitués aux excentricités d'Olga.

Elle faisait désormais partie de la famille et avait ramené de la joie et de la vie dans cet immense château.

La vie aurait pu continuer ainsi longtemps mais un jour, une nouvelle lettre mystérieuse arriva.

Ce même jour, Timothy trébucha dans le grand escalier qui menait à l'entrée et disparut à son tour mystérieusement, dans les mêmes étranges conditions que ses parents trois ans plus tôt.

Seule restait à la surface des marches d'escalier une tache de sang et une substance blanchâtre et grasse.

Clément se pencha pour examiner la tache. Il trébucha et il disparut aussi mystérieusement que Timothy et leurs parents.

Nathan fit de même, suivi par Lucas. Il ne restait plus qu'Ugo et Olga, effrayés par leur disparition.

Ugo et Olga devaient désormais prendre leur courage à deux mains car ils étaient seuls. Ugo s'empara des gants en plastique d'Olga et récupéra la substance blanchâtre et grasse.

Au contact de la main recouverte par le gant, la substance se transforma en une carte brillante comme la lumière.

Peu à peu la luminosité de cette carte s'affaiblit jusqu'à laisser apparaître de drôles de dessins au-dessous desquels on pouvait lire l'énigme suivante :

« Là où les grenouilles coassent, de ta famille tu retrouveras la trace. »

On n'entendait plus aucun bruit, ni au château ni aux alentours.

Plus aucun signe de vie ces immondes créatures. Pour Ugo et Olga, il s'agissait de garder la tête froide et de ne pas se laisser submerger par les émotions.

Bien sûr ils savaient que ces grenouilles effrayantes se trouvaient le plus souvent près des douves mais ils ne parvenaient toujours pas à déchiffrer les dessins énigmatiques figurant sur la lettre.

Fallait-il descendre plus profondément dans les entrailles du château car l'un des symboles semblait représenter un souterrain.

Un autre représentait une cavité à l'intérieur de laquelle, il semblait que l'on pouvait distinguer des silhouettes humaines.

L'une des légendes du château racontait bien que sous la fontaine centrale de l'immense jardin, passait ce fameux souterrain.

Mais était-ce vrai ? Comment y accéder ?

Ugo et Olga se rendirent immédiatement dans l'immense bibliothèque du château dans l'espoir de trouver la réponse à leur question.

Mais les rayons s'étendaient sur des mètres.

Pour la première fois le désespoir s'empara d'eux. Ils passèrent des heures à feuilleter d'innombrables ouvrages. Ugo finit par s'écrouler de fatigue.

Au bout de quelques heures, Olga fut surprise par le comportement de Ugo.

Son corps bougeait, ses lèvres s'animaient.

Mais oui ! Elle reconnaissait les signes de l'apparition des grenouilles phosphorescentes dans le sommeil de UGO. Que cela allait-il lui révéler ?

Il était urgent de trouver ce souterrain.

La longue et lourde table de chêne était couverte de livres aux reliures très anciennes, entassés dans un désordre indescriptible.

Ugo et Olga pensaient y trouver un plan leur indiquant l'emplacement du souterrain.

En se réveillant brusquement Ugo bascula de sa chaise et chuta lourdement sur le vieux plancher.

Au même instant un grincement accompagné de craquements se fit entendre, à ses pieds une trappe s'ouvrit laissant entrevoir une cavité très sombre aux relents de moisi, Ugo avait tout simplement déclenché le mécanisme permettant d'accéder à un passage secret.

Une lampe de poche traînait sur la table, Olga la saisit, elle découvrit un escalier aux marches de pierre usées, disjointes et humides.

« A nous deux Ugo, nous serons assez forts pour l'explorer, mais il faudra être prudents ».

Avec mille précautions ils progressèrent, leurs cheveux accrochaient, au passage, des toiles d'araignées.

Ils dérangèrent une colonie de chauves-souris qui, dans un bruissement d'ailes, déchirèrent le silence qui régnait dans ce couloir interminable dont ils ne connaissaient pas l'issue.

Soudain : *« Entends-tu, Ugo, comme des voix humaines qui gémissent, elles paraissent très lointaines, comme s'il y avait un écho et en même temps des grenouilles coassent de façon assourdissante. »*

Cheminaut à pas comptés, ils arrivèrent dans une grotte.

A peine s'approchèrent-ils que des centaines de grenouilles, faisant des bonds énormes, les bousculèrent, s'échappant vers une sortie probable.

Ils distinguèrent dans l'obscurité quatre silhouettes blotties les unes contre les autres, tremblantes de peur et de froid.

« Nathan, Timothy, Clément, Lucas, c'est bien vous, je pensais ne jamais vous revoir, quel bonheur de vous retrouver sains et saufs ! »

Les quatre frères n'en croyaient pas leurs yeux, *« nous étions prisonniers des grenouilles, ce sont elles qui nous ont fait disparaître sans que personne ne comprenne comment, elles ont un pouvoir d'hypnose »*

Tout à la joie des retrouvailles, ils suivirent le chemin emprunté par les grenouilles maléfiques.

Une bouffée d'air frais au parfum d'herbe fraîche chatouilla leurs narines, ils respirèrent à pleins poumons, soulagés, ils étaient en bonne voie.

Une allée les conduisit jusqu'à une fontaine de diamants qui scintillait de mille feux à la lueur de la pleine lune, les jus de fruits s'écoulaient apportant un peu de fraîcheur, ils s'y désaltèrent.

C'est alors que, comme dans un concert bien orchestré, les coassements éclatèrent dans le calme de la nuit, des centaines d'yeux phosphorescents les fixaient d'un regard menaçant.

Olga, sans attendre, plonge la main dans sa poche, en sortit une fiole et d'un geste vif, précis et enveloppant aspergea les grenouilles d'un liquide visqueux, fumant et mal odorant dont elle seule connaissait la composition.

Elles disparurent aussitôt réduites à un tas de cendres, elles avaient fini de nuire.

Ugo et ses frères subjugués, comprirent alors qu'Olga n'était pas une chercheuse comme les autres. *« Je n'ai pas pu sauver vos parents, mes recherches pour faire disparaître les grenouilles n'étaient pas assez abouties. Vous avez bien voulu m'accueillir avec chaleur et installer un laboratoire pour y travailler. Nous avons partagé de bons moments de détente comme si je faisais partie de votre famille. Mon devoir, par respect de la mémoire de vos parents, était de vous délivrer de ces infâmes batraciens. Rappelez-vous la lettre qui vous donna tant d'émotion, vous avez cru y voir l'écriture de votre maman. Mon adresse y figurait : 2021, rue des grimoires... et mon pouvoir de deviner vos rêves infestés de grenouilles malfaisantes... jusqu'à la préparation de ce liquide mystérieux qui anéantit les immondes bêtes. Pour vous, qui puis-je être ?*

Tous les cinq, à l'unisson s'écrièrent : *« vous êtes...vous êtes... »*

Les mots se bousculaient tant ils étaient sous l'effet de la surprise.

Olga dans un sourire repris : *« oui, mes amis, une SORCIERE, mais une sorcière qui vous veut du bien et qui vous a délivrés à tout jamais de ces grenouilles venimeuses, elles vous ont fait tant de mal, jusqu'à tuer vos chers parents ».*

Ugo, prenant sur lui, avec assurance, bombant le torse, fier d'avoir été aux côtés d'Olga pour délivrer ses frères, bravant sa peur dans cette aventure, s'exclama au nom de tous : *« Olga, avec toute notre reconnaissance, soyez-en remerciée, vous serez désormais, comme une sœur pour nous ».*



NOS CONTES



TABLE DES MATIÈRES

PRÉAMBULE.....	2
GROUPE BEIGE	3
ALMA ET LE DRAGON DU LAC BLEU.....	4
VULCANOS, POP CORN ET LE VOLEUR DE LA PIERRE MYSTÉRIEUSE.....	9
LES TROIS CAROTTES EN OR.....	14
LE MYSTÉRIEUX TRÉSOR DU MOULIN.....	19
L'ÉPOPÉE DES DRAGONNIERS.....	23
GROUPE BLANC	29
LA MALÉDICTION DE LA FORÊT ENCHANTEE.....	30
MAX ET LA PIERRE MAGIQUE.....	34
ENSEMBLE CONTRE LA FÉE NOIRE.....	37
GALAXIA CONTRE LES DRAVAUX.....	42
LA MERVEILLEUSE VIE DANS LA NATURE.....	46
GROUPE BLEU	50
L'INCROYABLE VOYAGE.....	51
LE ROI PHENIX ET LES CHASSEURS SORCIERS.....	54
UN NOUVEAU MONDE.....	57
LA MYSTÉRIEUSE VIE DE DRAGUS.....	61
S.O.S FANTÔMES INDIENS.....	65
GROUPE JAUNE	69
LES MIRACLES DE NOËL.....	70
LE PRINCE AUX YEUX D'AZUR.....	77
PERNETTE ET LES DEUX CHÊNES MAGIQUE.....	81
APOLLINE ET LES ÉNIGMES MYSTÉRIEUSES.....	86
L'ÎLE DES TROIS DRAGONS.....	90
GROUPE ORANGE	95
LE LYS DORT	96
LA FORÊT HEUREUSE.....	104
LES 6 PIERRES.....	108
L'AVENTURE DU CHERCHEUR DE GEMMES SE PRÉNOMMANT HELICALES.....	113
L'ÎLE MAUDITE.....	119
GROUPE VERT	124
TROIS AMIS, TROIS POUVOIRS.....	125
L'ORPHELIN AUX MIETTES D'OR.....	129
LES CHAT'VENTURES DE THOR ET CH'ATHENA.....	134
LE SAUVETAGE DU DRAGON.....	139
PRINCESSE CŒUR D'ANGE ET HUMLOUP À LA RECHERCHE DU REMÈDE.....	144
GROUPE VIOLET	149
LE MIROIR TEMPOREL.....	150
LE VILLAGE ENGLOUTI.....	154
HOULALA, LA SORCIÈRE MALADROITE.....	158
LE TEMPS DES GRENOUILLES.....	162
L'ÉNIGMATIQUE OLGA.....	167
LISTE RECAPITULATIVE DES ECOLES ET COLLEGES.....	176



*Petit ZOOM sur notre 35^{ème} 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 pour votre participation, votre gentillesse et votre travail.*



Merci à M. **JOLIVET Emmanuel**, Directeur Diocésain 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,
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).



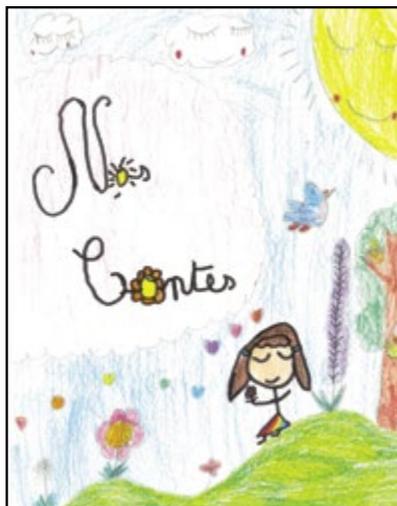
Merci à M. **Monié Thierry** (École Adèle de Trenquelléon Agen)
qui a assuré le suivi et la récupération des récits en ligne sur les blogs de couleur.

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
Centre de Ressources Tuic47
ddec47.fr



LISTE RECAPITULATIVE DES ECOLES ET COLLEGES

Groupe BEIGE

1. École Saint Pierre, Versailles : Classes CM - *Mme MORNET Céline et JOURDIER Amélie*
2. École St Joseph, St Nicolas de la Grave et école Jeanne d'Arc, Valence d'Agen : Classes de CM
Mme ANGLADE Annabelle et Mmes MOMEJA Audrey et BLAIN Marie-Stella
3. École Notre Dame de la Jeunesse, Marseille : Classes CM - *Mme GUERIN Élodie, DUMAINE Pascale et BAUTZMANN Françoise*
4. École Saint Adrien, LE DRENNEC : Classe de CM - *Mme GUILLERM Nadine*
5. École Rambaud, LA BREDE : Classe de CM1 - *Mme PERRON Anne*

Groupe BLANC

1. École Laurent Monnier, SAINT AUBIN : Classe de CM - *Mmes PERROT Magali et DUARTE Sandra*
2. École Sainte Famille et Collège Dominique Savio, RIEUPEYROUX : Classes de CM1 CM2 6° - *Mme POULLOT Stéphanie et BADOUARD Karine*
3. École Massabielle LOURDES : Classes de CM1 CM2 dispositif UPE2A - *Mme LABORDE Jacqueline, CODINA Laure, COSSÉ Florence et DESCONNET Anne*
4. École Sacré-Cœur, SERRIERES : Classes de CM1 CM2 - *Mmes BILLOT Isabelle et GUIRONNET Aline*
5. École Sainte Bernadette, QUIMPER : Classes de CM1 et CM2 - *Mme BRIANT Anne-Laure et M LE BRIS Bryan*

Groupe BLEU

1. École Notre Dame, BOULOGNE/MER : Classe de CM2 - *Mme SUPPLISSON Marie-Ève*
2. École Jeanne d'Arc, ST DIDIER en VELAY : Classe de CM2 - *M LACOUTURE François*
3. École La Salle, PIBRAC : Classes CM2 - *Mmes NERI Charlotte, MONTAURIOL Myriam, TRYOEN Aurélie*
4. École St Joseph Jeanne d'Arc, AIRE/ADOUR : Classes CM1 CM2 - *Mmes COURBIN Clémence et SOURBIE Laure*
5. École La Salle Ste Marie, NEMOURS : Classes CM1 CM2 - *Mmes DUPUIS Paloma, AMADO Caroline, GONCALVES Olga et JACOB Gaëtane*

Groupe JAUNE

1. Institution Ste Louise de Marillac, St Joseph, Ste Philomène, St Paul, Notre Dame MONTLUCON :
Mmes VARENNE Pascale, ANDRÉ Pascaline, GRAND Hélène, BENEDETTI Amantine, de SAINT VAURY Marie-Madeleine, CHABOT Anne et CHEIKHAMEGUYAZ Mehdi
2. École St Jean Baptiste de la Salle, BRIVE LA GAILLARDE : Classes Cycle 3 - *Mme MARTIN Marion*
3. École Sacré-Cœur, APT : Classes Cycle3 - *Mmes BAUDOIN Florence, DUPREZ Delphine, VALLOS Magdalena, FILLIOL Marie-Laure*
4. École St Joseph, ARRAS : Classes CE CM 6° - *Mmes BERTHELOT Valérie et SCHELLAERT Sophie*
5. École Collège St Michel, REIMS : Classes de CM 6ème - *Mmes MARCHAND Nathalie, MÉRITEL Véronique, VELTZ Nathalie M. PONSART Frédéric*

Groupe ORANGE

1. École Collège Notre Dame, PONT St ESPRIT : Classes CM2 6° - *Mmes MOURIER Nathalie, GREGOIRE Margaux, AUZAS Sophie et GERMAIN Marie-Claire*
2. Collèges Notre Dame La Salle, MONBAHUS et Ste Catherine, VILLENEUVE/LOT : Dispositif ULIS - *Mmes BARRAUD Sylvie et JOLIVET Anne*
3. École Jean Paul II, COUTANCES : Classes CM2 - *Mme TILLARD Lucie*
4. École Externat Notre Dame, SAINT QUENTIN : Classes de CM - *Mmes LOPES Graziella et BERTHELOT Aurore*
5. Collège du Sacré-Cœur, JAUNAY-MARIGNY : Classes CM2 6° - *Mmes GALVANT-BERTRAND Ludvine, DOUCET Isabelle et M CHOLLET Mathieu*

Groupe VERT

1. École Adèle de Trenquelléon, AGEN : Classes CM2 et ULIS - *M MONIÉ Thierry, Mme BONNET Nathalie et les élèves de 6ème*
2. École St Sauveur Collège Sacré Cœur, NANCY : Classes CM2 6° - *Mme TREDAN Floriane*
3. Collège Le Sauveur, AIXE/VIENNE : Classes CM1 CM2 6° - *Mmes DESSAGNE HARRATT Aurore et RUFFIER Marine*
4. Institution Marmoutier, TOURS : Classes CM2 6° - *Mme DUFORG Joséphine et M MIET Joseph*
5. École St Victrice, BIHOREL : Classes CM2 - *Mme TIROLIEN Pauline*

Groupe VIOLET

1. Ma Maison, AGEN : Classe Exceptionnelle - *Petites sœurs de Pauvres – Personnes Agées*
2. Institution Notre Dame St Louis, LOUVIERS : Classes 6° - *Mme FOUQUÉS Manon*
3. Collège de l'Assomption, COGOLIN : Classes 6° - *Mme SGARD Odile*
4. Institution Robin, VIENNE : Classes de 6° - *Mme BORIE Florence*
5. École Ste Bernadette, Collège Fénelon NEVERS : Classes CM2 6° - *Mme MERLIN Isabelle et M RIBIERE Richard*



NOS CONTES

Année Scolaire 2021/2022

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. (<https://www.ddec47.fr/c-r-t-u-i-c-47>)

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...



Jean-Philippe BARTHE

Centre de Ressources Tuic47

[ddec47.fr](https://www.ddec47.fr)

