

LE GRENIER MYSTÉRIEUX

Mission 2

Bonjour à toutes et tous !

Je vous remercie pour vos superbes propositions ! Vous ne manquez pas d'imagination. Cela dit, je n'en ai jamais douté.

Voici donc la mission 2 de cette aventure littéraire. Comme il était stipulé à la fin de la mission 1, vous êtes dans le grenier, ce fameux grenier mystérieux ! Vous l'avez décrit avec beaucoup de détails. Certaines classes ont même pris un peu d'avance en ajoutant des bruits, de la fumée, une bombe (!) et même un personnage étrange qui parle ! C'est bien, vous allez pouvoir essayer de les intégrer dans la suite de votre texte.

Comme je l'avais précisé, vos petits héros se trouvent donc devant trois choses étranges. Les voici :

Un coffre de marin
Un vieux grimoire
Une porte haute et très étroite

De plus, accrochées à une poutre, trois clefs pendent. Vous attendent-elles ?

Avant d'aller plus loin, n'hésitez pas à décrire en quelques mots le coffre, le grimoire et la porte.

Puis, il sera temps de tester les clefs. Ouvrent-elles une chose ? Ou deux ? Ou les trois ? Suivant votre décision, il vous faudra choisir quel objet vous allez ouvrir : le coffre, le grimoire ou la porte ? C'est une décision importante car elle va conditionner la suite de votre aventure ! Prenez bien le temps d'y réfléchir et d'en discuter entre vous ! Selon votre choix, voici les pistes à creuser :

CHOIX N°1 : LE COFFRE

Vous introduisez la clef dans un cadenas rouillé. Il faut forcer pour déclencher le mécanisme. Quand c'est ouvert, vous soulevez le couvercle arrondi et le coffre est... vide ! Mais il n'a pas de fond ! À la place, il y a un grand trou sombre et une échelle de corde pour descendre. On perçoit des odeurs étonnantes... d'algues ! Les trois enfants commencent la descente, à peine éclairée par de rares bougies. Puis, après un long moment, ils arrivent au bout de l'échelle et doivent sauter. Ils aboutissent sur une plage de sable fin, bordée de palmiers et des vagues d'un océan.

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Ça, c'est à vous de l'imaginer !

CHOIX N°2 : LE GRIMOIRE

Vous introduisez la minuscule clef dans la serrure incrustée dans la lourde couverture. Un petit clic résonne et vous pouvez ouvrir le vieil ouvrage. Aussitôt, un éclair aveugle les enfants et ils sont aspirés dans le livre. Ils tombent, tombent pendant une longue minute et finissent par atterrir dans un endroit bizarre, humide, comparable à une grotte, les murs recouverts d'autres grimoires, de bocaux, de potions.

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Ça, c'est à vous de l'imaginer !

CHOIX N°3 : LA PORTE

La troisième clef ouvre cette porte, très haute et très étroite. Vous l'ouvrez, elle grince, un courant d'air froid saute aux visages des trois jeunes héros. Au loin, une lumière bleue clignote et semble les appeler. Cependant, pour entrer, il faut se mettre de profil, sinon ça coince. Le trio décide de s'y engouffrer et marche dans ce long couloir toujours très étroit. Arrivés tout près de l'ampoule bleue clignotante, une autre porte les arrête. Elle s'ouvre toute seule, coulissant sur le sol. Et là, une vision curieuse s'offre à eux : une pièce blanche, comme un laboratoire, des boutons, des cadrans et une créature...jamais vue !

Qu'est-ce que ça veut dire ?

Ça, c'est à vous de l'imaginer !

Il y a donc trois choix, trois pistes, trois aventures possibles. Ensuite, quand votre choix est validé, lancez vos idées, ouvrez votre imaginaire, fabriquez votre machine à gags !

Bref, faites-vous plaisir !!!

Et je suis impatient de lire vos productions...

À très bientôt pour la mission 3 !

Bonnes fêtes de fin d'année !

Richard