

Les aventuriers – groupe 1

Borot est un garçon de 13 ans, fort et courageux. Il aime partir à l'aventure avec ses deux cousines Mimi et Clara.

La plus jeune, Mimi a 5 ans et est encore petite pour son âge, elle collectionne les figurines des Minions et est allergique aux pollens.

La plus grande, Clara, a 8 ans et de grands yeux verts et agace son cousin lorsqu'elle lui fait remarquer qu'il se trompe.

Papi aime les échecs, regarde la télé et écoute de la musique. Mami aime faire la sieste et écoute des chansons à la radio. Ils habitent à la lisière d'une forêt. Borot, Mimi et Clara rendent visite à leurs grands-parents et pendant leur séjour font une promenade dans la forêt. Ils voient des loups en train de ronger quelque chose. Borot dit :

- Tu crois que c'est vivant ?

- Non, on dirait un jouet, répond Mimi.

- Mais non, plutôt une tortue ! s'exclame Clara. A cet instant les loups prennent la fuite et les enfants récupèrent la pauvre tortue avant de retourner chez leurs grands-parents.

Sur le retour, les enfants aperçoivent des silhouettes noires et grises... des loups ? Papi les rassure et propose de fermer portes et volets.

Quelques jours plus tard, les trois aventuriers retournent explorer les alentours, non loin de l'endroit où ils avaient recueilli la tortue. Ils trouvent une maison abandonnée complètement fissurée. Ils rentrent à l'intérieur, les fenêtres sont brisées et le vent souffle à l'intérieur. Ils montent au grenier. La porte grince grrrrr, les fenêtres claquent clac-clac. Des souris ou des rats vont et viennent, des herbes séchées sont éparpillées au sol et la grande armoire commence à bouger. Toutes sortes de bruits étranges se font entendre.

Un peu après les bruits, ils voient un coffre marin et un vieux grimoire et encore une porte haute et très étroite. Ils aperçoivent aussi une clé sur le mur, avec une inscription gravée : le grimoire. A côté se trouve une deuxième clé avec l'inscription : coffre. Et une dernière avec une gravure en lettres rouges : TUE !

Les enfants ont si peur. Ils utilisent la clé du grimoire, un petit clic résonne et ils peuvent l'ouvrir. 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 avec des murs recouverts d'autres grimoires. Ils en ouvrent un et peuvent rentrer à l'intérieur.

Ils se retrouvent avec des dinosaures autour d'eux et trouvent refuge dans une cabane comme installée là juste pour eux. Et que voient-ils à l'intérieur ? Encore de vieux grimoires. Il l'ouvre et que se passe-t-il ?

Non, ils ne peuvent pas rentrer dedans. Ils se mettent à y lire une recette... et là... pfft... ils sont à nouveau aspirés et atterrissent dans un laboratoire dans lequel se trouvent deux portes. Les enfants ouvrent celle de droite et s'y aventurent. C'est là qu'ils aperçoivent un coffre sur lequel trône un monstre. Ils s'enfuient en courant, ils courent à en perdre haleine jusqu'au laboratoire pour s'engouffrer dans l'autre porte.

Et là, ils sont arrivés dans un labyrinthe dans lequel ils tombent à nouveau sur un grimoire dont ils lisent les pages une à une. Soudain une voix leur dit :

- Vous allez être aspirés dans un grimoire en fromage.

Ils regardent autour d'eux et sont véritablement aspirés par le grimoire pour se retrouver dans un lieu inconnu avec encore une fois un grimoire et rebelotte, ils se font à nouveau aspirer par le grimoire. Cette fois-ci, ils se retrouvent dans des tunnels se terminant par un champignon sur lequel ils peuvent sauter.

Une fois qu'ils ont rebondi dessus, ils peuvent accéder à l'entrée d'un autre tunnel, lui aussi avec un champignon à son bout. Ils procèdent de la même manière qu'avec le premier, prennent leur élan, sautent dessus et arrivent sur une plateforme avec une porte qu'ils entrouvrent.

Après une longue course, c'est une fleur qui se profile devant eux. Elle s'agrandit de plus en plus, ils finissent par arriver à son pied et grimpent de branche en branche.

Arrivés au sommet, un ascenseur se trouve devant eux. Avec un code à composer à l'aide des chiffres 5134 et un petit message affiché au-dessus : « Vous avez trois chances ». Ils essaient 4315... rien... 1345... une voix mécanique provenant de l'ascenseur s'adresse à eux : « Vous vous êtes trompés... encore une erreur et ce qui va suivre ne va pas vous plaire ».

Gloups... les enfants pianotent 3415 : « Vous avez réussi ! » La porte s'ouvre et à l'intérieur, sur le sol, un petit billet avec ces mots : Tableau Unique Escalier.

Tilt, ils comprennent... souvenez-vous dans l'histoire... TUE... ce n'était pas TUE mais T.U.E. comme Tableau Unique Escalier. Alors, toute leur aventure c'était pour trouver ce billet. Ils doivent donc retourner à l'escalier menant au grenier !

De retour dans la cage d'escalier, ils essaient de soulever les marches... crac, l'une d'elle bouge et que trouvent-ils dessous ? Une clé avec une gravure en lettres bleues : TUE. Ils s'en emparent et remontent au grenier pour prendre la clé avec les lettres rouges et s'agenouillent devant le coffre. Ils ne l'avaient pas remarqué, mais celui-ci a deux serrures. Ils font tourner les deux clés pour découvrir à l'intérieur un vieux parchemin roulé. Ils le déroulent... et une vieille toile, une ancienne peinture... un tableau, donc !

Mais au même instant, la porte et les fenêtres du grenier se ferment et une voix résonne :

- Vous avez une heure pour trouver un bouton qui ressemble aux murs du grenier, ce qui vous permettra de sortir.
- Mais on va jamais le trouver, s'exclame Borot.

Il s'assied et soudain, la voix résonne à nouveau :

- Bravo, vous avez réussi !
- Quoi ?, s'exclame Borot.

Et une porte s'ouvre. Ils s'y précipitent. Et là, sous leurs yeux... par terre, un grimoire. Les enfants s'en saisissent et atterrissent instantanément devant la maison de leurs grands-parents où ils décident de rester pour reprendre leurs esprits...

Mais que constatent-ils ? Les grands-parents sont comme partis. Ils retournent donc chez leurs parents en s'aidant d'une carte. Chemin faisant, ils se retrouvent sur un sentier très sombre, peuplé de loups. Déjà guère rassurés, un panneau ne les aide pas à se sentir mieux : le panneau indiquait «DANGER!». Prenant leur courage à deux mains, ils continuent et atteignent enfin leur domicile. Mais pas de parents. C'est là qu'ils entendent un bruit soudain et quel spectacle s'offre à eux !? Papi et Mami transformés en géant !

Il faut trouver un remède et courent vers la maison hantée afin de trouver ce fameux antidote. Et une fois de plus, une petite voix se fait entendre :

- Vous avez trente minutes pour sortir, sinon...

Mais pas besoin d'attendre aussi longtemps, ils mettent la main sur une petite bouteille qui contient probablement ce qu'ils sont venus chercher. Tout s'enchaîne très vite, Papi et Mami qui les avaient suivis se présentent à la porte. Ils avalent le remède... et devinez quoi ?

FIN

Les Leaske – groupe 2

Paul, Mia et Zeina sont trois cousins qui partent à l'aventure à chaque fois qu'ils se retrouvent.

Paul a 8 ans, il a une chemise rouge, des lunettes noires et un pantalon bleu clair. Ses cheveux sont bruns et ses yeux brun noisette. Il aime lire, est gentil, toujours très poli et redoutablement intelligent.

Mia, elle, porte des jeans bleu clair et un croctop noir. Ses cheveux brun clair descendent jusqu'à ses épaules. Elle aime bien chanter et faire du sport et du haut de ses 9 ans adore aller dans la nature.

Zeina, quant à elle, a 10 ans et porte un short-jupe noir, un croc-top rouge ainsi qu'une jaquette noire. Elle a les yeux vert émeraude et des cheveux noir ébène. Elle adore lire et dessiner, aime la natation et passer du temps avec ses amis.

Mami a 70 ans, porte son traditionnel tee-shirt bleu clair, assorti à son pantalon bleu foncé. Ses cheveux sont blancs, elle aime beaucoup écrire des histoires et raconter des blagues. Papi a 77 ans, porte souvent des shorts, de préférence rouges accompagnés de son tee-shirt bleu clair. Lui aussi a les cheveux blancs, comme ses baskets qui sont blanches, mais ses yeux ont gardé leur couleur verte. Plus jeune, c'était un entraîneur de football, il n'aime pas les écrans et adore les crêpes.

Leur maison est au milieu de la forêt avec un grand jardin et un énorme tilleul au milieu. A l'intérieur, dans l'entrée, il y a une photo de Mami et Papi et dans le salon, il y a une cheminée marron et des bougies au caramel. On y trouve aussi un canapé gris poussiéreux et troué, une table en bois, une télé et des objets inconnus, mais sombres. Au beau milieu de la table, dans un vase, se trouvent des fleurs rouges et roses. Dans l'autre pièce, un escalier en bois mène à l'étage. Là, il y a un couloir avec plusieurs portes. La première, c'est la chambre de Papi et Mami, celle de Mia est à droite juste à côté de la chambre de Paul et en face de celle de Zeina. Et au fond se trouvent les escaliers conduisant au grenier, où il faut ouvrir une trappe. Une fois en haut, il faut encore passer une autre porte... et là derrière se trouve un coffre rempli d'habits et de photos. Sur une poutre pendent des toiles d'araignées gigantesques. Dans un coin, sont accrochées de multiples photos de Papi et Mami. Il y a aussi des boîtes avec plein de vieux jouets, des livres, des bandes dessinées ayant probablement

appartenus aux grands-parents. Un vieux vélo est aussi couché sur le sol, à côté d'une maquette de l'espace, avec au-dessus contre le mur une carte du monde.

Il y a dans un coin du grenier un coffre marin bleu avec des algues dessinées sur son bord. Sur le coffre, se trouvent un grimoire de potions, et à droite du grimoire, ils distinguent une porte très étroite. A côté de la porte, trois clés sont accrochées au mur.

Ils saisissent la troisième clé et ouvre la porte qui 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.

Il y a aussi deux portes en métal. Mia et Zeina se dirigent vers la porte de droite et Paul vers celle de gauche. Chacun ouvre sa porte et derrière chaque porte se trouvent des tunnels remplis de pièges. Au bout, on dirait que les tunnels se croisent. Pendant que les trois cousins marchent, Zeina tombent sur un crayon et les murs des deux tunnels commencent à se rapprocher !

Ils arrivent à la fin des tunnels et effectivement se rejoignent. Ils aperçoivent encore une porte et décident d'y entrer. Ils sont dans un laboratoire et il y a des cages remplies de créatures monstrueuses. La plupart sont en train de se «créer» dans des tubes avec un liquide visqueux et Mia s'exclame :

- On dirait un mélange entre une chenille et un crabe !

Une des chenilles a réussi à casser son tube pour aller délivrer les autres chenilles. Paul s'écrie :

- Punaise, on dirait qu'elle grandissent, elles font au moins deux mètres ! Allez, il faut trouver une sortie !

- Hé, regardez, là, il y a une grille ! Vite, on saute !, remarque Mia.

- Hé, regardez, il y a une grosse porte en pierre !, ajoute Paul.

Ils parviennent à ouvrir la grosse porte et se disent que les chenilles n'arriveront jamais à casser la porte. Mais tout à coup, BOUM ! Les chenilles détruisent la porte. A cet instant, Paul trébuche sur quelque chose de pointu. Quelle surprise, ce sont trois épées, comme si elles avaient été placées là pour eux ! Mia, Paul et Zeina s'en saisissent pour couper les têtes de chenilles. Mais c'est peine perdue, car elles repoussent aussitôt. Par chance, ils distinguent une autre grille d'égoût dans laquelle ils s'enfilent.

Ils atterrissent dans une pièce où se trouvent uniquement des produits chimiques. Il y a un flacon en verre que Zeina renverse par inadvertance. Son contenu se déverse sur une chenille qui les avait suivis jusque là. La chenille devient minuscule... et Zeina, plus par peur que par méchanceté, l'écrase du pied.

Mia s'exclame :

- Vite, renversons plus de potions !
- Allez dépêchons-nous, il ne nous reste plus qu'une chenille à éclabousser !, ajoute Paul.
- Mais ça, c'était notre dernier flacon de potion magique !, constate Zeina.

Ils n'ont pas d'autre choix que de se remettre à courir lorsque Zeina dit :

- Oh, regardez, là derrière la poubelle, il y a un dernier flacon...
- Zeina, vite prends-le et renverse-le sur la dernière chenille !, ordonne Mia.

Zeina renverse le flacon sur la chenille, mais à cet instant, Paul – tout excité par la tournure des événements – renverse une fiole remplie de potion bleue. Soudain, le sol se met à trembler ! Mia crie :

- Sortons vite de cette pièce !

Zeina ajoute :

- Vite derrière la poubelle, il y a une porte.

Paul ouvre la porte, un rayon de lumière apparaît avant que les enfants ne se retrouvent dans un jardin avec des papillons, des fleurs, des champignons... bref quelque chose de très bucolique. Paul trébuche sur une pierre, et encore une fois, le sol tremble... le sol se fissure... le sol disparaît !

- Ahhhh, crie Mia.
- Mais arrête de crier, répond Paul avant de voir de la lave, aaaahhh !
- Mais arrête de crier, lui rétorque Mia.

Zeina réagit :

- Là vous avez dit la même chose.

A ce moment, un oiseau vient à leur secours en les saisissant :

- Il est gros !, s'exclame Zeina.
- Et doux, rajoute Mia.

L'oiseau les dépose sur une île déserte... enfin pas si déserte puisque s'y trouve une maison avec une piscine... dans laquelle un canard lit tranquillement le journal !

Paul gesticulant dans tous les sens, le canard les remarque et se présente à eux :

- Je m'appelle Richard, souhaiteriez-vous un petit cocktail ?
 - Ce n'est pas de refus, un petit jus de fruit nous ferait du bien !
 - Allez dans la mare qui se trouve un peu plus loin, indique le canard.
- Et ils les rejoint en sifflotant avec quatre cocktails en main : des boissons à la pieuvre et au mucus de grenouille !

Mia et Zeina lancent en chœur :

- Euh, non merci ça ira !

Alors que Paul, de son côté, dit :

- Merci, mais avec plus de sucre la prochaine fois, s'il te plaît.
- Il faut trouver un moyen de rentrer chez nous. Paul, pose ce cocktail !, ordonne Mia. Mais, tu flottes dans les airs, Paul !

En effet, cela doit être un effet magique du cocktail. Paul monte tellement haut qu'il aperçoit quelque chose qui brille... mais aussitôt, il retombe au sol. Richard avait suivi Paul et était même monté encore plus haut dans les airs.

Puis Richard trouve une carte dans un arbre, sur laquelle figure le symbole «S» de la chose qui brillait. La carte précisait encore qu'ils devaient se rendre au bord de la rivière. Richard indique cela du doigt à Mia, Zeina et Paul et ils se mettent en route pour la rivière. Précision utile : sur la carte, à côté de la rivière, se trouve un dessin avec des formes serpentueuses... plus exactement, des serpents !

Une fois sur place, une maman serpent fait tomber son œuf dans la rivière, mais le courant est trop fort pour espérer les récupérer :

- Vite, récupérons cet œuf, s'écrie Mia !

Richard vole donc à contre-courant, finit par nager (toujours à contre-courant) et se saisit de l'œuf et retourne le poser dans le nid de serpents.

En remerciement, la petite équipe reçoit un deuxième bout de carte. Une fois les deux pièces du puzzle rassemblées, des bruits d'animaux venant de la forêt se font entendre. Courageusement, ils décident de suivre ces bruits. Au bout d'un moment, ils croisent la route d'une statue, avec une fleur dans les mains. A ses côtés se trouvent un lion, un léopard et un tigre. Le lion s'adresse à Paul, ce qui lui fait perdre connaissance. Le léopard s'approche de Zeina qui prend la fuite. Mais lorsqu'elle se retourne, elle constate que le léopard est inoffensif, alors elle décide de lui proposer une croquette. Finalement, c'est au tour du tigre de se manifester. Zeina se met à genoux et lui donne un morceau de viande qu'elle avait trouvé dans le nid de serpents et qu'elle avait pris soin d'emporter. La statue prend vie, s'anime et donne la fleur à Zeina, et les voilà télétransportés chez eux. On entend Mami et Papi qui les appellent !

FIN

Les minions – groupe 3

Ongone, Klara et Lobus sont les trois inséparables cousins qui vivent d'incroyables aventures ensemble.

Ongone, 9 ans, aime les fleurs et a déjà goûté des limaces crues. Elle est pourtant la plus peureuse des trois et est toujours accompagnée de son putois perché sur son épaule. Son sport préféré est la pratique du poney et elle est allergique aux saucisses et aux abeilles !

Lobus, 12 ans, aime grimper aux arbres et adore les framboises. Il déteste les cheveux longs et a une peur bleue des singes.

Klara, 4 ans, est peureuse et mange surtout les haricots. Elle est absolument allergique aux concombres.

Leur grand-père, Pépette, a 86 ans. Il possède un I-phone de la dernière génération et est fan de jeux vidéo. Sa maison est proche de celle de Lobus.

Leur grand-mère, Mamette, a 90 ans et aime encore conduire des voitures super rapides. Elle aussi aime les jeux vidéo, comme Minecraft. Elle aime se préparer des pizzas et son animal de compagnie est... une grenouille !

Un vendredi, les trois cousins sont sortis de l'école à 17h. Ils étaient tellement joyeux d'avoir fini la semaine d'école. Ils vont ensemble chez Mamette pour savourer une délicieuse pizza. Ils marchent depuis un moment et la nuit est déjà tombée. Il fait nuit noire, sauf la maison voisine qui a des lumières qui clignotent. Mamette et Papette ne sont pas là. Evidemment Klara est très inquiète, surtout qu'ils voient des silhouettes vers la maison. Ils ouvrent la porte d'entrée, celle-ci grince ignnnnnn.

Ils pénètrent dans la maison où se fauillent des rats, des araignées (et leurs toiles bien sûr!). Tout était sombre. Dans cette maison abandonnée, il y a même un squelette bleu, avec une lumière rouge sous les côtes et du jaune dans les yeux. Ongone commence à pleurer, faisant à son tour pleurer Klara. Le squelette se réveille et prononce :

- Bonjour, merci de m'avoir réveillé, voudriez-vous être mes amis ?
- Euh oui, dit Klara.
- Si tu veux, ajoute Lobus.
- Allons explorer la maison.

Ils montent au grenier, la porte est bien fermée et résiste. Finalement, Klara se souvient avoir vu un trousseau de clé au bout des phalanges du squelette. Elle lui demande la permission pour les prendre. Et voilà, la porte s'ouvre.

Dans le grenier en vrac se trouvent des pistolets de la deuxième guerre mondiale, ainsi que toutes sortes d'objets de cette époque. Les murs sont couverts de toiles d'araignée, les meubles à moitié cassés. Au mur, un peu jaunie, est accrochée une immense carte au trésor, on trouve encore des coffres et des armoires remplis de munitions.

Klara met la main sur un objet ayant la forme d'une pomme. Elle tire sur la tige de cette pomme... Ongone s'empare de l'objet et le jette rapidement par la fenêtre. Une explosion se fait entendre, qui fait voler en éclats les fenêtres... la pomme était en réalité une grenade explosive.

Ils voient des clés sur le mur avec diverses inscriptions : porte, coffre, grimoire. Les trois enfants vont vers le coffre et constatent qu'il était presque totalement couvert d'armatures en or. Ils l'ouvrent et sont surpris... le coffre n'a pas de fond, mais une échelle qui descend, dont ils ne voient pas la fin. Alors, un par un, ils descendent, descendent, descendent...

Cinq heures plus tard, l'échelle prend fin. Ils sautent et atterrissent sur une plage pleine de palmiers, avec un grand océan bleu. Ils entendent une grande voix basse et grave qui murmure :
«Pour trouver la carte au trésor, creusez sous vos pieds».

Lotus réagit avec surprise :

- Mais quel trésor ?

- Il faut le découvrir, répond la voix.

Ils commencent à creuser et trouvent la carte qui va probablement les emmener vers une nouvelle aventure. Ils suivent les instructions de la carte et pénètrent dans une forêt. Klara trébuche et casse une branche. Puis tous les animaux se bousculent pour s'échapper et la brume envahit la forêt. Ils voient une centaine de yeux rouges qui avancent vers eux.

Ongone s'écrie :

- Je crois que ce sont des robots-serpents associés à des serpents standards !

Les enfants sautent sur un arbre qui s'enfonce aussitôt dans le sol, ce qui active un mécanisme qui fait tomber une météorite avec une bombe à l'intérieur !

Tous les robots-serpents ainsi que tous les serpents explosent. Cette explosion crée un énorme espace vide dans la forêt vers lequel les trois enfants se dirigent. Aussitôt, une pyramide sort du sol : nos héros grimpent vers son sommet. Une fois arrivés, Ongone appuie sur un petit bouton rouge qui ouvre une porte dans la pyramide. Ils entrent avec précaution, puis Lobus déclenche une trappe qui les fait tomber dans un labyrinthe hanté avec des pierres beiges.

Tout à coup, des lumières s'allument en même temps, un cadran avec un compte à rebours qui commence. Il indique 1h30mn. Les enfants se demandent ce que c'est et disent en chœur :

«Je crois qu'on devrait se dépêcher !»

Mais ils entendent une petite voix qui appelle :

- S'il vous plaît, aidez-moi !

Tous trois se mettent d'accord pour suivre cette voix et 20 minutes plus tard ils tombent enfin sur le squelette qui s'adresse à eux :

- Sortez-moi de ce trou !

Les enfants le sortent de là et le squelette les remercie ainsi :

- Merci beaucoup les amis, mais continuez !

En effet, ils ne sont pas au bout de leur peine, ils doivent maintenant affronter des araignées gigantesques avec des sangliers sur leur dos ! Ils essaient bien de s'échapper, vont à droite, à gauche puis encore à gauche, alors que le compte à rebours n'indique plus que 10 secondes. Ils distinguent une porte à la fin d'un couloir... plus que 3 secondes... la porte s'enfoncent progressivement dans le sol. Ils glissent sous la porte juste à temps... derrière eux, la salle explose !

Et ils rentrent dans une nouvelle salle et une bougie apparaît sur un coffre. Cette bougie se transforme en petit singe, environ de la taille d'un crayon, qui s'adresse à eux :

- Vous avez oublié la clé à l'entrée de la pyramide !

Après un long voyage d'aller-retour, ils sont de retour avec la fameuse clé. Le singe s'adresse encore une fois au groupe :

- Félicitations, vous avez trouvé la clé !

Les enfants essaient donc de mettre la clé dans la serrure du coffre, mais n'y arrivent pas !

Qui reprend la parole ? Le singe, évidemment. Et il leur dit :

- Cette clé est pour le coffre à l'entrée de la pyramide, allez vite le chercher.

Et s'ensuit un nouvel aller-retour. La porte pour entrer dans la salle du labyrinthe étant fermée, il la force à l'aide des griffes de leur fidèle compagnon : le putois. Une fois dans la salle, un peu essoufflés, ils écoutent à nouveau le singe :

- Bravo, vous avez trouvé la clé, maintenant vous devez trouver un caillou qui est mal placé dans le mur se trouvant derrière moi. Ensuite, une serrure va sortir, dans laquelle vous pourrez insérer la clé.

Les enfants se mettent à la recherche de cette brique ou de cette pierre... ils cherchent depuis un bon moment. Klara perd espoir et pose sa tête contre le mur... zzzcrink... un mécanisme se déclenche : une serrure sort du mur ! Lobus fouille dans sa poche et en sort la clé pour l'enfoncer dans la serrure... trois épées tombent par terre ! Et ils entendent des bruits de griffes...

Les trois enfants distinguent également une voix grave qui annonce :

- Si vous voulez rentrer chez vous, vous devrez vous battre. Si vous parvenez à sortir vainqueur, je vous donne en prime un trésor !

Les enfants ramassent les épées en frissonnant. Ils aperçoivent un grand lion. Klara dit :

- Que la bagarre commence !

Et ils entament un combat digne des meilleurs karatékas ! Cling, clang, clong, les bruits des épées résonnent dans la salle. A chaque coup, le lion prononce des numéros.

Ils se demandent à quoi cela peut bien servir, ces numéros ? Au bout de cinq minutes, le lion s'évanouit. Les enfants en pleurent de joie. Ils vont vers un coffre... sur lequel des nombres sont incrustés. Les mêmes nombres que ceux énumérés par le lion. Ils doivent à présent les mettre dans le bon ordre. Après plusieurs tentatives, ils parviennent enfin à ouvrir le coffre. Il n'a pas de fond, alors ils y descendent et finissent par se retrouver dans la vieille maison abandonnée. Ils rentrent chez eux et vivent une très belle vie. Avec d'autres aventures ?

FIN

Les Gaulois – groupe 4

Carlitos est un garçon plutôt petit âgé de 9 ans. A l'école, il se fait critiquer parce qu'il porte une salopette verte, qu'il adore. Il habite dans une maison isolée de la ville et est orphelin. Ses parents sont morts le jour de ses 7 ans.

Ariana, depuis qu'elle a récemment eu 6 ans, croit en l'existence d'Harry Potter et elle s'est mise en tête de rencontrer Hermione. Elle collectionne les gommes et aime plus que tout manger des hamburgers.

Zoé a bientôt 18 ans, elle a fini l'école et souhaite devenir médecin. Elle a un petit ami qui s'appelle Tyron, dont le papa est policier. Il est à la recherche de l'organisation des corbeaux noirs, un groupe de criminels.

Les trois enfants sont chez leur grand-père Tchang, 64 ans. Il a un élevage de chien policier. Il a prévu d'ouvrir une boulangerie lorsqu'il sera à la retraite. Autour de sa maison, il y a de luxueuses villas avec piscine, sauf une seule maison en bois à moitié brûlée.

Intrigués, les enfants décident d'aller l'explorer. A l'intérieur tout est brûlé, sauf un peu de vie qui reprend : des toiles d'araignées, des cafards, des moustiques et des fourmis un peu partout. Il y a plusieurs étages et les escaliers grincent.

Une fois rentrés dans le grenier, ils voient des passages secrets, des armoires poussiéreuses avec de vieux cartons et des insectes peut-être mortels. A nouveau, les araignées sont maîtresses des lieux. Au sol se trouvent du verre brisé, des ossements ainsi que des armes antiques. Au mur sont accrochés des trophées de chasse, l'un ressemble presque à un loup-garou. Chose curieuse, la pièce est remplie de brume et de brouillard, avec quelque chose qui produit des étincelles dans un coin.

Ce sont des clés. Il y a une clé rouillée de taille moyenne partiellement cachée sous un tapis ainsi qu'une vieille clé volante, coincée dans une cage et devenant invisible par moments. Enfin, il y a une troisième clé, avec des parties en or.

Ils introduisent cette clé dans un cadenas rouillé. Il faut forcer pour déclencher le mécanisme. Quand c'est ouvert, les enfants soulèvent 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.

Il y a également un chaudron posé sur le sable, au fond d'une grotte donnant sur la plage. Ils vont voir, et dans le chaudron se trouve une clé recouverte de diamants. Carlitos enlève la poussière. Zoé en a déjà vu une identique dans une histoire qu'elle avait lue à l'école : elle est magique et peut réaliser tous tes souhaits.

- Eh regardez, il y a une carte à côté !, s'exclame Zoé.

A cet instant, on entend Carlitos :

- Oh non, mes chaussures sont trop petites... aïe... quelque chose m'est tombé sur la tête... des chaussures... à ma taille en plus !

Ariana s'écrie immédiatement :

- Z'ai compris, cette clé réalise les vœux !

- J'aimerais avoir toutes les clés dans ma main pour...

Cela fusionne dans le chaudron, pour créer une clé qui ouvre le coffre mystérieux :

- Oh on va pouvoir l'ouvrir !

- Arrête de crier, sinon ce ne sera pas à toi de l'ouvrir, murmure Zoé. Allez, j'ouvre !

Clac ! Une lumière les éblouit et un passage secret s'ouvre. Carlitos s'approche et regarde :

- A l'aide ! Quelque chose me tire vers l'intérieur !

Ariana tente de lui porter secours :

- Je n'ai pas assez de force ! Zoé, viens nous aider !

- Attends, il y a Tyron qui m'appelle...

- Mais cela m'est égal, viens !

- C'est bon, j'arrive. Donne-moi ton pied. Mais qu'est-ce qui tire comme ça ?

- Je ne sais pas, s'exclame Ariana, mais je vais lâcher prise. Ah, on tombe ! Au secouuuuuuurs !

Après une longue chute, Carlitos, Ariana et Zoé atterrissent sur du sable. Ils marchent longtemps, très longtemps jusqu'à ce que le sable se mette à descendre en pente douce jusqu'à l'entrée d'une espèce de salle. A l'intérieur, ils voient un livre qui brille et l'ouvrent. Un hologramme apparaît et s'adresse à eux :

- Vous avez deux heures pour sortir d'ici. Et boum, la porte s'est refermée derrière eux.

Il y a quelque chose qui bouge...

Zoé allume la lampe-torche. Ils entendent des bruits étranges et se retournent donc, pour apercevoir un cerbère enragé. Zoé s'exclame avec panique :

- Mais qu'est-ce qu'on peut faire ?

- Aucune idée, répond Carlitos.

Ariana commence à chanter la berceuse «Frère Jacques»... et chose incroyable, le cerbère commence à s'endormir.

Une porte, encore une, s'ouvre. A peine l'ont-ils franchie que se présente devant eux une piscine remplie de ... piranhas. Carlitos se penche pour évaluer la situation et se faisant, un citron tombe de sa poche :

- Regardez, les piranhas essaient de manger mon citron ! Rendez-le moi !

Trop tard le citron a disparu, mais Ariana constate :

- Tant pis pour le citron, mais regardez ! Les piranhas ne l'ont pas supporté... ils flottent tous le ventre en l'air. Plus rien à craindre de ce côté.

Ils sautent dans la piscine et la traverse pour passer... une nouvelle (une énième) porte. Carlitos ne se sent pas rassuré... il a raison car un ogre apparaît avec une grosse cuisse de poulet. Il s'avance vers eux et dit :

- Une grosse cuisse de poulet, ce n'est pas assez, il me faudrait trois humains.

- Aaaaaaaah, s'écrient-ils d'une seule voix !

- Que faire ? demande Zoé.

- Un combat !, propose l'ogre.

- D'accord, mais avec quelles armes ?
- Moi, j'ai une tige de céleri !, dit un autre ogre passant par là.
- Moi un cintre !, renchérit un troisième.
- Moi un téléphone !, ajoute encore un autre.

Ils s'apprêtent à affronter les ogres et leurs objets, lorsque le drame se produit : Carlitos se foule la cheville. Celui-ci pousse un cri de douleur :

- Aïe, j'arrive plus à me lever !

A ce moment, l'ogre à la cuisse de poulet dit :

- Non, je rigole, c'était une blague. Je propose plutôt de faire un concours de comique, comme «combat».

Roulement de tambour et projecteurs allumés, ils sont propulsés sur une scène, avec un arbitre. L'ogre à la cuisse de poulet explique :

- Si vous arrivez à gagner le concours, vous pourrez choisir une des cent portes. Mais, il n'y en a qu'une qui vous sauvera !

- Commençons, intervient l'arbitre.

- Q'est-ce qui est jaune et qui attend ? John attend !

- Ce n'est pas pas drôle et je l'ai déjà entendue, réagit un des ogres. A vous les enfants !

- Quelle sorte de lait fait une vache quand elle médite en se concentrant ? Du lait concentré !

Et là, c'est le fou rire général chez les ogres qui n'arrêtent pas de rigoler. Ils finissent par se resaisir et tenant parole, demandent aux enfants de choisir une des cent portes.

Heureusement, les enfants prennent la bonne porte. Un portail apparaît devant eux. Ils s'avancent et y rentrent craintivement... et pouff, ils se réveillent.

Les grands-parents arrivent et demandent :

- Vous avez bien dormi les enfants ?

- Quoi ? C'était un rêve !?

- Mais de quel rêve parlez-vous ?, questionnent les grands-parents.

Mais quelle était cette poignée de sable au pied de leurs lits ?...

FIN

Huntrix – groupe 5

Kira, Lola et Matheo sont trois cousins qui se retrouvent chaque année chez Mami et Papi.

Kira a déjà 12 ans, elle aime les animaux et tout ce qui a un lien avec Stitch. Elle fait de la musique, est experte en maquillage et connaît le nom de toutes les fleurs. Elle dessine volontiers, croque régulièrement dans une plaque de chocolat et se fait facilement des amis. Elle est assez kawaii.

Lola aime les sucreries, les licornes & les princesses et est passionnée par les châteaux. Elle porte presque toujours une robe trop longue pour ses 4 ans.

Matheo, de son côté, aime les jeux vidéo, le foot, le sport sous toutes ses formes et les bonbons. Il est très friand des fruits et est l'ami des chats.

Ils se retrouvent chaque été chez Mami et Papi. Mami aime le jardinage et ses légumes. Elle se balade dès qu'elle en a l'occasion. Elle aime encore peindre, lire des romans, les jeux de société et enfin... se reposer.

Et Papi est un fan absolu des échecs. Il a beaucoup voyagé dans sa jeunesse et a appris beaucoup de recettes de cuisine. Maintenant, il regarde souvent des films à la télévision ou écoute de la musique à la radio, quand il ne fait pas la sieste !

Aujourd'hui, Matheo, Kira et Lola sont partis se promener dans la forêt. Lola voit un chat noir avec des chaussettes blanches... qui part en courant. Elle le suit, jusqu'à une maison abandonnée. De leur côté, Matheo et Kira essaient de la retrouver et sont inquiets pour elle. Ils finissent par tomber sur les traces de ses pas, car elle avait marché dans de la boue. Les traces les conduisent jusqu'à la maison où se trouvait Lola. La demeure était noire, avec une grange sur le côté et un jardin remplis de fleurs fânées. Il y avait aussi deux pierres tombales au fond du jardin. La maison avait l'air d'avoir au moins mille ans. Des bruits bizarres se faisaient entendre, du lierre grimpait étrangement autour de la maison et là curieusement, les cousins trouvent un pion d'échec de Papi, dans le jardin au pied d'une fenêtre.

A l'intérieur, cela sentait vraiment la moisissure, et les murs renvoyaient un écho. Il faisait affreusement sombre. Dans un coin, se trouvait une armoire avec des fissures dans le bois poussiéreux. Des rats surgissaient un peu partout et contre le mur était adossé un squelette menotté. Un matelas était également posé par terre, un nid d'oiseau abandonné ainsi qu'un casque de musique ressemblant à celui de Mami.

Ils prennent les escaliers et voient la robe de chambre de Mami. Ils étaient vraiment très étonnés de trouver toutes ces choses qui appartenant à leurs grands-parents.

Arrivés au grenier, la porte s'est ouverte toute seule, les planches en bois grinçaient sous leurs pieds. Les fenêtres étaient cassées et le grenier était rempli de toiles d'araignées. Au milieu se trouvait un canapé déchiré avec le vieux mannequin d'une dame... duquel un chat est descendu en vitesse, renversant un carton... faisant tomber une photo de Mami et Papi aux pieds de Kira. La jeune fille faillit s'évanouir, mais elle ramassa la photo pour mieux l'observer. Kira distinguait aussi une personne ressemblant au mannequin. A cet instant, toutes les portes se ferment, Kira recule en criant, alors que le mannequin prend vie et s'adresse à eux :

- Bonjour Matheo, Loa et Kira.
 - Au secours !
 - Voulez-vous du thé ? Demande l'étrangère.
 - S'il n'est pas empoisonné, oui !, répond Lola.
- Après avoir bu une gorgée, le mannequin ajoute :
- Vos grands-parents sont en danger.

Kira et Lola sont bouche bée à la nouvelle que le mannequin leur annonce. D'un coup Matheo crie :

-Eh les filles, venez voir, il y a une porte.

Matheo, Kira et Lola franchissent cette porte et arrivent dans une grande salle avec deux objets ainsi qu'une nouvelle porte. La salle était vide sinon et on aurait dit qu'elle était toute neuve. Les murs étaient blancs et noirs. Les seuls objets présents étaient donc ces deux objets, ou plutôt cinq : un grimoire et trois clés, une petite, une moyenne et une grande. Le grimoire avait une serrure brodée d'or. Les enfants prirent la petite clé pour ouvrir le vieux grimoire. Un éclair a éclaté et les transporta dans le grimoire jusqu'à une grotte pleine de

livres. Et à cet instant, les bibliothèques s'enfoncent dans le sol. Mais un livre s'en échappe, s'ouvre en grand et s'élargit, s'élargit... et un écran apparaît. C'était comme une vidéo. Lola dit :

– C'est un livre qui parle !

– Non je crois que c'est une vidéo... et d'ailleurs où est Matheo ?
Rétorque Kira.

Les deux jeunes filles se retournent et voient Matheo avec un téléphone :

- Les filles, j'ai réussi à décoder un message ! Le voici :

«Je ne peux pas faire vite, alors vous allez vous faire attaquer par Boucle d'Or. Je vais vous envoyer une photo qui vous révélera l'identité de la femme du grenier. Faites attention à vous et faites attention à la sorcière de Blanche Neige.»

Fiou ! Plus rien ! Le livre tomba par terre et les bibliothèques réapparurent. Nos trois héros décident de quitter cet endroit. En chemin, Lola se retourne et demande :

- Kira, Matheo... ce mur, il n'était pas là avant, pas vrai ?

- Lola, tu restes derrière nous. Matheo, reste derrière moi aussi, répond Kira.

- Kira !

- Chuuuut !

- Mais Kira !, insiste Matheo.

- Quoi à la fin ?, s'énèrve la jeune fille.

- Lola n'est plus avec nous !

- Quoi ? Lola ? Lola !

Mais Lola apparaît les mains pleines de bonbons, et la bouche pleine de bonbons aussi, miam miam... mais que se passe-t-il... Lola s'est évanouie :

-Lola, réveille-toi !

Et d'un coup, le fantôme de Lola s'élève au-dessus de son corps. Matheo s'évanouit et Kira demeure bouche bée. Puis le fantôme de la jeune fille commence à danser, Kira est à deux doigts de s'évanouir elle aussi. Mais c'est là que Lola se réveille et s'exclame :

- Je vous ai bien eus n'est-ce pas ?
- Mais comment fais-tu cela ?, lui demande Matheo.
- Tss Tss Tss, il y a des commandes et j'ai lu le mode d'emploi tout simplement.
- Et le mur, où est-il passé ?, interroge Kira.
- Oh c'était juste un décor de film.

Les trois enfants poursuivent et arrivent à une fête foraine qui a pour nom «Alibabalala». En arrivant, ils filent directement au stand des livres pour savoir ce qui arrive aux grands-parents. Le stand est rempli d'étoiles et de squelettes. Ils s'y arrêtent et demandent :

- Comment t'appelles-tu ?
- Moi c'est Richard et mon voisin, là, c'est Petit Signe.
- D'accord, et qu'as-tu comme livres à proposer ?
- Un tas, tenez par exemple ici, un très bon livre «La Cité des squelettes».

Matheo avait aperçu une grande roue. N'y tenant plus, il se précipite vers elle, avant que Kira ait le temps de lui dire qu'elle trouvait cela dangereux :

- Mets ta ceinture au moins ! Mets ta ...

La porte que Matheo avait empruntée se referme.

- Oh non, poursuit Kira. Regardez, la roue commence à tourner !
- Ahhhh, crie Matheo, alors qu'il arrive tout en haut. Oups !

Et d'un coup, la porte s'ouvre et Matheo tombe à toute vitesse... sa tête passe au travers d'une piscine située au pied de la roue, il a disparu :

- J'arrive Matheo, super Lola est là ! Et plouf, Lola plonge.
- Mais je crois pas que j'ai envie de me risquer dans cette eau, dit Kira. Bon, je suis obligée.

Et comme par enchantement, Kira ressort de l'autre côté. Elle retrouve ses compagnons dans le château de Blanche Neige. Mais en y arrivant, elle est déguisée en bouffon, sans explication plausible :

- Mais c'est quoi cet habit ?

Puis Kira voit une robe qui ressemble à celle d'Alice au pays des merveilles. Kira décide de l'enfiler. Et ils poursuivent leur chemin.

Chemin faisant, ils assistent à la scène de Blanche Neige... à la fin, un livre apparaît. Matheo feuillette les pages, et y lit toute la scène qu'ils viennent d'observer... mais les autres pages sont toutes blanches. Kira et Matheo sont penchés sur le livre, Lola s'en trouvant éloignée. Alors Lola s'avance et pousse Kira et Matheo pour à son tour feuilletter les pages. D'un coup, les pages se transforment en dessins et le livre s'arrête sur une page où est dessiné un diadème. Et le diadème est projeté hors des pages pour finir sa course sur la tête de Lola. C'est alors que Lola s'envole dans un nuage bleu, dont elle finit par redescendre avec des yeux violets et une robe et des chaussures incroyables, plus avec un trident dans une main. Du jamais vu !

Une fois retombée au sol, toute étonnée, son diadème se met à briller et il en sort trois gobelins. Elle aurait préféré des fées ! Les gobelins se prénomment Dablou, Papete et Guga. Lola les prend dans ses bras. Guga, farceur, se met à asperger Lola avec un tout petit pistolet à eau. Lola n'a absolument pas l'intention de se fâcher :

- Ils sont trop mignons.
- Oui, je suis d'accord. Mais quand va-t-on rentrer à la maison ?
- Oui ?, renchérit Matheo.
- Bientôt, répond simplement Kira.

Puis, les gobelins se mettent à sauter sur le lit de la sorcière en criant à pleins poumons. Lola essaie d'attraper Dablou, lequel s'empare de son trident pour le taper deux fois par terre. Il en sort des fleurs toxiques qui provoquent l'évanouissement des enfants. Dans leurs rêves, ils revoient le mystérieux pion d'échec de grand papa trouvé devant la maison. Le pion s'adresse à eux :

- Soyez prudents ! Il ne vous reste pas beaucoup de temps. Faites vite, vous y êtes presque.

D'un coup, les trois enfants se réveillent... dans une boîte en métal. Et une image de Papi et Mami avec Boucle d'or et la reine de Blanche Neige est projetée ! On y reconnaît aussi une voyante avec une boule de cristal qui prédit l'avenir. Puis l'image disparaît !

Une flèche vient percuter la boîte en métal et ils s'endorment à nouveau, avant de se réveiller dans un gigantesque lit suspendu dans les airs et un lynx qui les attend. Celui-ci tire le lit dans une salle, les enfants ne comprennent pas ce qui se passe.

Le lynx, qui a la faculté de parler, leur dit :

- Je vais vous poser trois questions. Lola. C'est toi qui vas commencer.
- Il est où Dablou ?, dit Lola.
- Tu vas d'abord répondre à MES questions et puis après je vais te dire où il se trouve.
- D'accord !
- Assieds-toi donc. Première question : quel âge a ton Papi ?
- Mmh... 102 ans.
- Il n'a pas 82 ans ?
- Ah, alors il a 182 ans !
- Non, 82 ans !!
- Mais ma maîtresse d'école m'a appris à rajouter une centaine devant.

Quelques minutes plus tard, Lola sort de la salle. Le lynx demande à Mathéo de venir quand Dablou surgit et s'exclame en pleurant :

- C'est mon anniversaire, snif, snif.
 - Ne t'inquiète pas Dablou, lui glisse Lola de l'autre côté du mur.
- Kira regarde tout cela bizarrement.
- A présent, Dablou, rejoins Lola. A toi Mathéo, ordonne le lynx avant de poursuivre, as-tu déjà vu une tortue ?
 - Euh... je.... Mmmh.... Alors... euh.... Oui et non.
 - Oui ou non ?
 - Oui et non car je n'ai vu que sa carapace.
 - Très bien, sors d'ici Mathéo. C'est à toi Kira : Pourquoi appelle-t-on le royaume d'A-peu-près comme ça* ?
 - C'est très simple. C'est une personne qui est venue nous le dire et elle se nomme Richard Petitsigne, comme les livres de la fête foraine.

* Note du scribe : il faut avoir la référence.

Et Kira peut sortir de la salle. Elle s'assied alors sur un banc en se disant que c'est tout de même étrange un lynx qui parle. Elle a maintenant une vision avec ce lynx. Elle voit également le pion d'échec de Papi sur la table du lynx, ainsi que la robe de Mami accrochée à un cintre dans le bureau du lynx. Et Kira se voit entrer dans ce bureau et prendre le pion d'échec en criant :

- Lola, Mathéo, venez !

Et Kira touche la robe de Mami, ce qui les téléporte tous chez eux.

Les enfants entendent Mami qui arrive et ils se faufilent sous leurs couvertures en faisant semblant de dormir. Mami s'approche et les réveille :

- C'est déjà midi, cela fait deux jours que vous dormez ! Maintenant on va au zoo.

Arrivés au zoo, ils passent devant une cage de lynx. Et le lynx leur sourit ! Les enfants rigolent !

Le lynx, car c'était bien lui, chuchote au serpent :

- Mission terminée !

FIN