

Braquage de banque

Les enfants sont dans le sous-sol de l'hôtel.

Max dit aux animateurs :

- Bonjour, nous sommes là pour la quête « infiltrer une bande de voleurs qui projettent de braquer la Banque cantonale de Zurich ».

- Bonjour les enfants, bienvenue, disent les grands animateurs aux cheveux bruns. Ils leur expliquent la quête et les enfants mettent leurs casques de réalité virtuelle. Ils arrivent dans le repaire sombre et mystérieux des cambrioleurs, dans un garage, en pleine nuit. Mais une nuit pas comme les autres, une nuit très sombre avec des bruits bizarres. Il y a une odeur de pétrole.

Les enfants regardent partout et, tout d'un coup, ils voient une bande de personnes tout en noir et cagoulées avec des armes. Ils sont au moins cinq, et font très peur aux enfants. Ces personnes parlent entre elles. Les enfants s'approchent pour mieux entendre et écoutent les plans des cambrioleurs.

Laurène dit qu'ils devraient aller parler aux voleurs pour gagner leur confiance. Max demande à un architecte un plan de la banque, et les enfants vont vers les braqueurs.

- Que faites-vous ici ?!

- On vient en alliance, répondent les enfants.

Ils leurs montrent le plan de l'architecte, et malgré leurs doutes, les voleurs finissent par accepter l'alliance après avoir discuté entre eux. Laurène leur demande leurs numéros de téléphone, afin de pouvoir mieux communiquer avec eux.

- On va y aller en hélicoptère ! Olivier, tu le piloteras pour le poser sur le toit de la banque, ensuite on passera par une conduite d'aération, dit un des cambrioleurs.

Les enfants ont tout enregistré avec un téléphone sans que les cambrioleurs ne s'en aperçoivent. Yanis, stressé, va au poste de police pour tout leur raconter, mais la police ne le croit pas. Il leur fait écouter l'enregistrement, et les policiers réalisent que c'est sérieux.

Un peu plus tard, vers 21h30, ils sortent de l'hôtel pour retrouver les voleurs et les empêcher de braquer la banque. Max dit :

- Nous devons nous déguiser en banquiers et en concierges pour aller nettoyer le grand coffre-fort gris. Toi Laurène, tu téléphoneras à la police.

Les enfants envoient un message aux voleurs : « Rendez-vous à l'arrière de la banque. »

Une demi-heure plus tard, ils sont tous réunis derrière la banque.

- Salut, je m'appelle Olivia et elle Laurène. Nous sommes là pour vous aider à cambrioler la banque.

- Salut, moi je suis Aurélien. Elle c'est ma copine et lui c'est Oliver. Allons-y, nos complices sont déjà dans la banque.



Dessin d'Isaac

Ils tentent d'ouvrir la porte, mais un des complices a fermé la porte à clés car il a oublié que quelqu'un devait passer. Aurélien la crochète pour pouvoir rentrer. Ils tombent face à des rayons laser. Un des cambrioleurs demande à son pote caché dans la banque de couper le courant, puis les cambrioleurs ouvrent le coffre-fort avec un chalumeau. Ils prennent tout ce qu'il y a à l'intérieur du coffre, le mettent dans leur van et sortent de la banque. Ils s'enfuient avec leur van et la police les poursuit. Quelques minutes plus tard, ils tombent sur un barrage de police et se font arrêter. Les cambrioleurs finissent en prison.

Les enfants enlèvent leur casque de réalité virtuelle, ils ont réussi leur mission !

Max dit aux animateurs :

- C'était une super expérience, merci beaucoup.

Olivia dit :

- C'était super mais j'ai eu un petit peu beaucoup peur.

Gwendoline, Romy, Morgan, Isaac, Thomas, Aaron

L'œuf perdu

- Bonjour les amis, dit Max.
- Bonjour, répond Yannis.
- Bonjour disent Laurène et Olivia.

Les quatre amis ont choisi la même aventure : aller chercher l'œuf en or perdu dans le Jurassic World et le ramener au centre de contrôle du parc.

Les animateurs leur disent :

- Venez mettre les casques de réalité virtuelle.
- Ok, répondent les quatre enfants.

Il mettent leur casque et l'homme leur dit de trouver l'œuf doré d'un mètre de haut et de cinquante centimètres de large qui appartient au dinosaure le plus dangereux, mais de faire vite !

L'histoire commence dans la forêt amazonienne.

Il y a beaucoup de bruit, ça sent très fort l'humidité.

- Regardez, un tricératops mort, dit Olivia !

Max dit :

- Attention, derrière vous, il y a un arbre qui s'écroule !

C'était un diplodocus qui avait foncé sur l'arbre parce qu'il était poursuivi par un tyrannosaure. Ils se cachent alors derrière l'arbre qui venait de tomber.



Dessin de Logan

Ils sont curieux. Ils voient une jeep vert militaire avec des traces de boue, avec un dessin de dinosaure et écrit « Jurassic World ». Dans le coffre, il y a une cage pour attraper des petits animaux qui les attaquent. Ils trouvent des armes à l'arrière de la jeep et des talkies-walkies à l'avant, sur le siège passager. Ils mettent leurs affaires dans le coffre et ils prennent la jeep. Ils roulent cinq minutes et ils tombent sur une barrière avec écrit « Jurassic World ». Max sort de la voiture et appuie sur un bouton.

La barrière s'ouvre, ils roulent tout droit.

Il y a de très grands et féroces dinosaures qui se battent entre eux pour un terrain. C'est le T-rex qui gagne. Il voit les enfants. Il les poursuit pour essayer de les manger. Les enfants trouvent un bâtiment et ils décident de s'y réfugier.

- On dirait qu'il est parti, dit Olivia.
- Bon, alors on continue ? demande Max.
- Tu as raison, on doit réussir cette mission répond Yanis.
- Je pense qu'on verra peut-être mieux si on prend des chemins différents, propose Laurène.
- Ok, dit Max, tu prends le nord, Yanis le sud, Olivia l'ouest et moi l'est.
- Bonne idée et chacun prend un talkie-walkie pour communiquer, dit Olivia.

Le sol commence à trembler. Max dit :



Dessin d'Armando

- Regardez derrière vous, un T-rex ! On se barre, on abandonne la mission, on court vers la voiture.

Pendant qu'il court, Yanis aperçoit le nid avec l'œuf dedans.

- Regardez, crie Yanis, j'ai trouvé l'œuf doré derrière ce rocher ! Max, va le prendre !
- Ok, dit Max, c'est bon, je l'ai, on va dans la jeep ! Roule !!!! Mission accomplie !

Une fois arrivés au centre de contrôle du parc, ils donnent l'œuf au gars qui attend comme un PNJ* et paf, l'œuf s'envole dans les airs.

- Oh non, le tricératops a eu peur d'une souris et du coup, a bousculé le gars qui tenait l'œuf.

L'œuf a atterri dans l'enclos des vélociraptors, dit Yanis.

- On doit aller le chercher, dit Max.

Ils s'approchent et ils le voient dans un des cinq nids.

- Va regarder dans la jeep, peut-être qu'il y a quelque chose pour grimper, dit Laurène.

Max va dans la voiture.

- J'ai trouvé une corde avec un crochet, dit Max.
- On peut l'utiliser pour grimper dans l'enclos, dit Olivia.

Laurène lance la corde.

C'est bon, ça tient, dit-elle.

Tout le monde grimpe un par un.

- Regarde, il y a un tranquilisant par terre dans l'enclos, dit Yanniss.

Max va le chercher prudemment.

- Attention ! dit Olivia.

Max fait une roulade et prend le tranquilisant puis tire sur le vélociraptor.

Soudain, le vélociraptor nous rejoint dans l'équipe. Le tranquilisant l'a rendu gentil.

- On pourrait lui donner un nom, dit Max.
- Mauwi propose Olivia.
- Trottinetteciraaptor, reprend Max.
- Non, non, non, ça devrait être Pink, dit Laurène.
- Je vous propose plutôt Gost, dit Yanniss.
- Oui c'est bien, on l'appelle ainsi, disent les autres enfants.

Il nous amène jusqu'à l'œuf qui est dans son nid. Max prend l'œuf et Olivia appuie sur un bouton qui ouvre la grille de l'enclos. Ils retournent au centre de contrôle du parc. Ils donnent l'œuf au gars qui les attend.

Olivia tombe et casse le casque.

Les autres retirent leur casque de réalité virtuelle pour voir si elle va bien.

- Je vais bien, ne vous inquiétez pas, dit Olivia.
- Oh non, vous avez cassé un casque leur disent les animateurs énervés.

Les animateur reprennent les casques et disent :

- Partez et ne revenez plus si c'est pour casser du matériel.

* Personnage Non-Jouable

Téo, Leandro, Armando, Logan, Lukas, Kael



Dessin de Kael

À la recherche de la licorne disparue

Max un brun aux yeux verts, Yannis un garçon blond aux yeux bleus, Olivia aux cheveux longs, bouclés et roux, aux yeux verts et Laurène aux cheveux châtains et aux yeux noisettes débarquent dans la cave de l'hôtel de la Girafe pour la sortie d'anniversaire de Max.

Les quatre adolescents toquent et soudain les lumières buguent.

Les organisateurs du jeu, une très grande dame filiforme avec un gros nez et un homme de petite taille avec une grosse tête arrivent. Les enfants vont dans une pièce et mettent leur casque de réalité virtuelle. Ils sont aspirés par le jeu et l'histoire commence !

Les enfants arrivent vers un portail enchanté. Ils sont émerveillés de voir la forêt avec un lac magnifique et magique. Les couleurs là-bas sont pastel et des petits lutins cultivent des fleurs et des barbapapas.

Un nain arrive en courant. Laurène, la sœur de Max qui est très peureuse hurle.

Max, sa sœur et leurs amis se font poursuivre par le nain armé d'une hache. Le nain était l'homme à la grosse tête déguisé d'avant. Cet homme ressemblait effectivement à un nain dès le départ.

Ils courent et se perdent dans la forêt sombre et remplie de ronces, mais restent ensemble. Une grande abeille qui sent le miel périmé pique Olivia qui est allergique aux piqûres d'abeille et qui devient mauve avec des taches bleues. Elle dit qu'ils ne devraient pas aller dans la forêt chercher la licorne qui est emprisonnée par Alouka, le grand sorcier maléfique, puis elle s'évanouit. Le reste du groupe la traîne par les mains et par les pieds et perd du temps. Pire encore, le nain avec la hache réapparaît par magie et ils doivent courir avec Olivia toujours évanouie. Mais Olivia se réveille et ils peuvent à nouveau bien courir.

Les enfants glissent sur une trape cachée par de grosses feuilles. Ils l'ouvrent et découvrent un village de fées où il y a de la musique.

Une odeur de gâteau aux myrtilles qui vient d'une maison en bois leur fait envie et ils voient une sorcière en robe noire et blanche avec des fils turquois. Elle a un livre dans la main et un beau chapeau de sorcière. Yannis, qui est souvent méfiant a peur et dit aux autres de s'enfuir, mais la sorcière leur dit qu'elle est gentille. Les enfants ne la croient pas et demandent des preuves. La sorcière les amène vers le grand cerf qui est le chef et l'esprit du village. Il leur dit que seuls les personnes gentilles peuvent entrer dans ce village.

La sorcière leur propose de la tarte aux myrtilles.

Le soir tombe, la sorcière leur dit d'aller manger. Ils vont jusqu'à une maison en forme de champignon, petite à l'extérieur mais IMMENSE à l'intérieur. Elle leur montre une porte secrète qui les emmène devant un vortex multicolore qui les téléporte jusqu'au festin du village et ils se régalent. Puis, la sorcière les ramène dans la maison champignon. Elle leur montre les lits et leur propose de dormir-là pour cette nuit.

Les enfants sont épuisés et ils s'endorment en voyant les constellations. Ils passent une bonne nuit.



Dessin de Julia

Le lendemain matin, des fées viennent les réveiller avec une petite mélodie et ils vont déjeuner dans la « maison champignon de la sorcière » au-dessus de la colline, celle à côté des champs de fleurs et de barbabapa. Yanis dit à la sorcière qu'ils cherchent une licorne et qu'ils ne savent pas comment la trouver. Elle leur dit avoir un plan pour trouver une licorne et elle le leur donne. Et c'est parti pour une nouvelle aventure.

Ils continuent leur route et rentrent dans une forêt de ronces. C'est la forêt des trolls maléfiques. Soudain, un petit troll vert aux cheveux roux, grognon et poilu leur dit :

- Eh vous là, oui vous les géants, vous êtes chez moi !
- Désolés, on cherche la licorne.
- Moi je sais où elle est, mais je ne vous le dirai que si vous me donnez des crottes de nez.

Mais Laurène crie et le troll en colère la mord.

- Excusez-nous, mais où voulez-vous qu'on en trouve ? demande Max.

Pas de réponse.

Les enfants sentent le troll car il pue le pet comme dans la vraie vie et ils savent qu'ils sont vraiment dans le jeu. Laurène ne supporte pas l'odeur de pet et elle choute dans le troll. Il reste accroché par une branche à son habit et ne redescend pas.

Ils n'ont plus beaucoup de temps et soudain une trappe s'ouvre sous leurs pieds et ils descendent sur un arbre à moitié brûlé, une sorte de toboggan. C'est comme une illusion, comme s'il était sans fin. Une fois arrivés en bas, ils se retrouvent dans une forêt sombre. Ils ont peur car un énorme dragon bleu se trouve en face d'eux.

Max qui est très intelligent dit :

- Je l'ai déjà vu dans les contes, il est très dangereux. Il crache du feu, de l'eau et de la glace.

Soudain, la voix de la licorne leur murmure par télépathie qu'ils doivent se battre contre le dragon. On entend une mélodie très douce.

- Quel est ce bruit ? demande Yanis.

Un oiseau légendaire en cristal aux reflets arc-en-ciel, envoyé par la sorcière, distribue des armes aux enfants pour abattre le dragon.

- Incroyable ! hurle Max.

Le dragon s'énerve. Il crache du feu mais Laurène, qui avait reçu comme arme un énorme bouclier, protège les autres.

Et après beaucoup d'endurance, ensemble, ils arrivent à abattre le dragon et lui prennent sa corne.

Mais Laurène est blessée.

Les enfants entendent un chuchotement

- La licorne ! s'exclame Laurène.

La douce voix de la licorne leur dit :

- Vous devez souffler dans la corne du dragon pour ouvrir la porte qui vous amène dans un endroit protégé.

Après avoir soufflé dans la corne, le groupe voit un monde maléfique.

- Ça a l'air d'être un piège, dit Yanis.

Mais la licorne leur souffle que c'est normal.

Ils se cachent pour se reposer dans une grotte près d'un cimetière-labyrinthe sous-terrain.

Ils reprennent des forces en déposant des petites larves qui brillent sur leurs blessures pour les guérir.

Yannis dit : « On doit faire un plan A et un plan B au cas où !

La Licorne leur chuchote qu'ils ont besoin de la corne du dragon pour ouvrir la grotte. Ils ouvrent la grotte, rentrent dans un labyrinthe avec des zombies malfaisants qu'ils doivent tuer et de la lave.

Max dit :

- On doit tous les tuer.
- Yanis et les deux filles répondent OK.

Mais dès qu'ils les ont tués, des poupées en porcelaine arrivent en volant. Elles tournent leur tête en disant : « Jouez avec moi, vous êtes nos amis ! ». Elles tentent de leur tordre le dos et la tête. Un chat tourne sa tête, miaule et rentre dans un volcan très profond. Les enfants rentrent aussi.

Dans le volcan, il y a un labyrinthe super beau, tropical, avec des fées bleues et là, devant une cascade, un cristal qui flotte. Dans ce cristal, les enfants découvrent la licorne emprisonnée par Alouka. Yanis trouve quatre marteaux et tous ensemble, ils cassent le cristal.

Enfin, la licorne est délivrée.

Ils ressortent du jeu et enlèvent leurs casques de réalité virtuelle sur lesquels il était marqué « Vous avez gagné ! »

Yanis, Max, Laurène et Olivia mangent du gâteau aux myrtilles pour fêter ça. Ils crient « Hourra, on a réussi ».

Milaiya, Aissatou, Layla, Naomie, Nino, Julia, Amélie, Charlotte