

Maxence

Etablissement Saint Ménerve ! J'y suis encore et toujours !

« Dringgg... »

- « Enfin Maxence, tu te réveilles ! Dépêche-toi de rentrer en classe maintenant ! »

Ça c'est ma prof principale ; Mademoiselle Cassepieds.

Au fait, j'ai oublié de me présenter : je m'appelle Maxence, Maxence Moréno. Je suis scolarisé à l'école Saint Ménerve, en Bretagne, dans le petit hameau de la Mouche.

L'école, l'école, toujours l'école. On en parle toute la journée ! Je déteste ça. Même le temps s'y met. Le beau soleil des vacances dernières a fait place à la grisaille et à la pluie d'automne. C'est un temps à rester sous sa couette et à jouer aux marmottes au lieu de supporter des heures de cours interminables.

Bon bref... Je me décide à rentrer en classe et je m'installe au dernier rang, près du radiateur, comme à mon habitude. Mademoiselle Cassepieds commence son cours, quand, tout à coup, notre détestable Directeur, Monsieur Gropiff, débarque dans la classe. Oubliant de me lever, j'entends une voix aigüe prononcer les paroles suivantes :

- « Maxence ! Tu conjugueras à tous les temps simples et composés la phrase : "je dois le respect aux adultes" ».

La journée commence bien ! Essayant de ne plus penser à ce surplus de travail que m'a infligé ma chère prof, je me mets à rêver d'un monde meilleur où je n'entendrais plus parler de conjugaison, de grammaire et de toutes ces

matières qui nous gâchent la vie, à nous, les élèves.

Ainsi, je ne me préoccupe plus du mouchoir noué que ma mère me glisse, tous les matins, dans la poche de mon pantalon. Selon elle, il suffit que je touche ce bout de tissus pour penser à rester concentré en classe et éviter de me laisser emporter par mes rêveries. Et oui, je suis un rêveur ! C'est pour cela que tout le monde me déteste. En plus, pour ne rien arranger, je suis timide et je boîte. Les autres élèves me surnomment « patte molle » et veulent rarement jouer avec moi. Aussi, je préfère m'inventer des mondes imaginaires dont voici l'un d'eux. Il s'agit de « Sugar Land ». C'est un monde merveilleux, fait de sucreries, du sommet des montagnes jusqu'au plus profond des fleuves. Malheureusement, ce paradis est menacé par un ogre grassouillet appelé Grosbidon. Avant l'arrivée de ce monstre gourmand, les petits bonshommes de pain d'épices vivaient paisiblement dans leur maison de nougat. Ils se promenaient le long des fleuves de grenadine ou des lacs d'orangeade. On pouvait même apercevoir des bicyclettes de caramel ou des voitures de fruits confits. Des bateaux de réglisse voguaient sur une mer de miel. Des avions de chocolat virevoltaient entre les nuages de barbe à papa et survolaient les montagnes de sucre glace. Maintenant, les habitants sont partis se réfugier au fond de la forêt de sucre d'orge car Grosbidon dévore tout sur son passage.

Tout à coup, la sonnerie de l'école retentit. Je me réveille alors en sursaut et je vois mademoiselle Cassepieds se diriger vers moi d'un air furibond. Elle me crie :

« Maxence, ce n'est pas l'heure de dormir ! Tu dois aller manger à la cantine !

- Je vous demande de bien vouloir m'excuser mademoiselle Cassepieds. »

Je me dirige vers la porte et je sors de la classe. Arrivé à la cantine, je prends mon plateau et je m'assieds, seul, à ma place habituelle. Soudain, un élève se lève en hurlant car une abeille s'est posée sur son île flottante. A ce moment-là,

j'ai une idée. Je me replonge alors dans mon rêve. Je vais demander l'aide des abeilles pour chasser Grosbidon de « Sugar Land ». Je me précipite au château « La Ruche » de sa majesté Miélanie, la reine des abeilles, pour lui exposer mon projet. Celle-ci accepte de coopérer et envoie aussitôt des gardes prévenir les ouvrières. Au bout de quelques minutes, nous sommes enfin réunis et nous décidons d'attaquer ensemble ce géant trop goulu afin de le faire fuir. Le lendemain matin, dès le lever du soleil, les abeilles et moi mettons notre plan à exécution...Toutes se réjouissent à l'idée de rendre fou de douleur cet ignoble Grosbidon...Elles se disent qu'ainsi il ne pourra pas leur dérober leur miel si jamais il en a assez des douceurs sucrées de Sugarland. Je prépare le plan de bataille. J'ai repéré que l'ogre, en début d'après-midi, aime faire la sieste au bord de la petite rivière chocolatée. Le moment sera idéal pour l'attaquer. Les abeilles, serrées en un nuage silencieux et menaçant, attendent mon signal. Auparavant, je décide de prévenir les bonshommes de pain d'épice. Ils m'accueillent en sauveur et promettent que si les abeilles et moi-même arrivons à les débarrasser de ce glouton vorace, nous pourrons nous régaler autant que nous voudrions. Je leur dis de rester à l'abri. Impatient, je rejoins les abeilles, et m'apprête à bondir vers Grosbidon lorsqu'un bruit désagréable interrompt ma rêverie!

Une fourchette cogne contre la carafe d'eau. Ouh la la, je suis seul à ma table, et n'ai même pas touché à mon dessert ! Je me dépêche de quitter la cantine. Difficile de courir lorsqu'on boit, mais ouf, je rejoins la salle de classe juste à temps. Mathématiques...äie äie äie...Les chiffres et moi, c'est compliqué. J'ouvre mon cahier, j'essaie de replonger dans le monde des fractions. Je lis ce problème avec les verres doseurs...du lait, de l'eau...miam, des gâteaux... Mais voilà Grosbidon qui remue! A l'attaque ! Les abeilles me suivent ; elles foncent sur Grosbidon, le piquent de tous les côtés. Celui-ci s'enfuit, terrifié, le visage

rouge et gonflé ! Victoire ! Je hurle ma joie et guide les abeilles vers la mer de miel pour les remercier. Elles ne bougent pas. Le bourdonnement s'intensifie ; j'ai presque mal aux oreilles. Je ne comprends pas : je vois les lignes de mon cahier de maths danser. Mes camarades ont l'air de ne rien entendre. On dirait que cela vient de ma poche, du mouchoir noué...

Une vibration intense m'extrayant de mon rêve me fit réaliser que je suis en classe, seul, face à mon problème. En effet, les autres élèves ont eu la permission de sortir en récréation, alors que moi, je dois finir de compter des verres doseurs et des kilos de farine ! D'un seul coup, je réalise. « Zut » ! J'ai oublié de rendre le téléphone portable à ma mère. Ce n'est évidemment pas le mouchoir qui s'est transformé en abeilles mais le smartphone en position vibreur. Heureusement, mademoiselle Cassepieds ne se trouve pas dans la classe, sinon cela aurait été une ultime punition ; que sais-je, le verbe « éteindre » ou « vibrer », à tous les temps et tous les modes !

Alors que j'essaie de me concentrer afin de résoudre ce maudit problème, la porte s'ouvre subitement avec un grincement des plus désagréables. Je vois apparaître Bouboule, un garçon de la classe, qui me fait beaucoup penser à Grosbidon. Il faut dire que ce surnom lui va à merveille, car il est toujours en train de se goinfrer de sucreries. D'ailleurs, il est revenu pour prendre dans son cartable une barre de chocolat noir parsemée de belles noisettes caramélisées. Il n'en faut pas plus pour me replonger dans mes rêveries.

Je retrouve alors mes abeilles comme statufiées. Mais que se passe-t-il ? L'envahisseur de Sugarland a bien été chassé, le danger est, selon moi, écarté et pourtant, les combattantes ailées semblent préoccupées. En effet, je ne me suis pas aperçu qu'en s'enfuyant, le monstre goulu se dirigeait à grands pas vers le royaume de la Ruche. Je comprends alors l'inquiétude des valeureux insectes. Je vois la Reine Miélanie s'approcher de moi dans un battement d'ailes

désordonné, qui traduit son affolement. Après une multitude de « Bzz Bzz », elle réussit à s'exprimer et à m'expliquer son angoisse. Les abeilles sécrètent un venin particulier qu'elles peuvent injecter à leurs ennemis sans risquer de perdre leur dard et de mourir. Tel le regard de la méduse, ce venin pétrifie la victime et la transforme, non pas en pierre, mais en statue de sucre cristallisé. L'ennui, c'est que ce produit toxique agit lentement. Grosbidon risque donc de ne pouvoir atteindre leur royaume avant d'être immobilisé à jamais. Sous ses pas de géant, il détruira alors toutes les merveilles à commencer par les ruches formées d'alvéoles si finement construites.

Miélanie et moi-même décidons alors d'élaborer un stratagème afin de ralentir la course du géant. Il s'agit de le rattraper au plus vite et de lui opposer une nuée d'abeilles virevoltant autour de lui et freinant ainsi son élan. Les insectes, avec leurs ailes puissantes n'ont pas de difficultés à le rejoindre. Quant à moi, je suis soulevé dans les airs par une cohorte de butineuses qui me posent sur la tête chevelue du monstre de façon à ce que je lui cache la vue, tant bien que mal. Afin de ne pas tomber, je saisis une touffe de cheveux que j'enroule autour de ma main. Ainsi, je peux résister aux secousses qu'il m'inflige. Au bout d'un petit moment, je sens que les gestes de ma monture sont de plus en plus saccadés. Le moindre pas lui demande un effort considérable. Je comprends alors que le venin fait effet. Grosbidon se cristallise de la tête aux pieds ! Je descends le long de son bras et décide de m'éloigner afin d'observer la transformation. Les abeilles, quant à elles, se sont calmées. Le géant s'est maintenant couvert de cristaux de sucre et n'effraie plus personne. Le moment est venu de faire la fête. Tous les habitants de Sugarland et toutes les abeilles du royaume de la Ruche dansent sur des airs de musiques entraînantes.

Au travers de celles-ci j'entends un son qui m'est familier et désagréable. « Et oui », une fois de plus, la sonnerie de l'école m'arrache de mon monde

merveilleux et me replonge dans l'enfer des mathématiques. Je dois me rendre à l'évidence : la journée de cours n'est pas finie et je vais devoir supporter encore une bonne heure les récriminations de Mademoiselle Cassepieds ; une enseignante dont je me souviendrai encore longtemps, peut-être même lorsque je raconterai à mes petits-enfants des histoires d'ogre et de pays merveilleux.

Louise

Il était une fois une petite fille âgée de sept ans qui s'appelait Louise. Sa mère était morte depuis un an. Elle vivait avec son père à la campagne dans une vieille maison. Il la maltraitait : dès qu'elle parlait de sa mère, il lui donnait des coups de martinet ; quand elle faisait une petite bêtise, comme casser une assiette, il ne lui donnait rien à manger, pas même un peu de pain sec. Elle était si triste ! Pour se reconforter, elle repensait à sa mère qui était la plus douce des mamans. Le soir, quand elle se glissait sous les draps, elle imaginait qu'elle allait la border comme autrefois, et lui chantait cette berceuse qu'elle aimait tant... Son père, lui, ne venait jamais, même quand elle était malade, même quand elle cauchemardait.

Un soir, la petite fille alla se coucher ; elle avait gros cœur en songeant à sa maman. Elle s'endormit et rêva : elle voyait sa mère au petit matin. Elle la regardait, lui sautait dans les bras et lui disait :

« Est-ce que c'est un rêve ou es-tu réellement vivante ? »

-Ma chérie, c'est un rêve mais ne sois pas triste, de là haut, je te surveille et t'aime toujours autant.

-Ah maman, je suis si malheureuse ! Mon père me bat. Peux-tu faire quelque chose contre ça ?

-Tiens, je te donne ce mouchoir magique, il te protégera contre ton père...»

Au petit matin, lorsqu'elle se réveilla, Louise, bizarrement, voulut se saisir de la boîte à musique que lui avait offerte sa mère. Quand elle l'ouvrit, la fillette découvrit avec stupéfaction le morceau de tissu dont elle avait rêvé. Elle le prit et, comme par enchantement, deux petits êtres rieurs en sortirent précipitamment.

« Bonjour, jeune demoiselle ! Nous sommes Sniff et Snoff, tes nouveaux amis ».

Louise, médusée, observait les gesticulations de ces petits bonshommes persifleurs.

Après avoir fait connaissance, les lutins passèrent un bon moment à expliquer à l'enfant la magie du mouchoir et la raison de leur présence. En effet, ils étaient là pour la seconder dans ses tâches quotidiennes tout en restant invisibles aux yeux de son mécréant de père.

L'occasion de prouver la véracité de leurs propos ne se fit pas attendre. L'enfant fut tirée de ce merveilleux moment par l'appel sauvage de son père. D'une voix forte et agressive, depuis son lit, il ordonna à sa fille de lui préparer rapidement son petit déjeuner gargantuesque.

Louise ne se fit pas prier ; elle dévala les marches de l'escalier quatre à quatre et se rendit dans la cuisine où elle fut étonnée de voir le repas déjà prêt. Elle comprit alors qu'il s'agissait là de l'œuvre de Sniff et Snoff. Il ne lui resta plus qu'à prendre son courage à deux mains pour monter le lourd plateau et se présenter devant le vieux.

Alors qu'elle s'approchait du lit, elle trébucha sur le tapis ; le petit déjeuner voltigea dans les airs et atterrit sur la grosse panse dodue de son paternel. Celui-ci, rouge de colère, sauta hors de son lit et leva son énorme main en direction de sa petite bonne afin de la frapper. Subitement, cette dernière se rappela les paroles des lutins. Elle plongea furtivement sa main dans sa poche, en sortit le mouchoir qu'elle frotta entre ses petits doigts frêles. C'est alors qu'il se produisit un miracle : la main ne s'abattit pas sur la joue de cette pauvre mais sur celle de son bourreau. Bouche bée, celui-ci réessaya mais une nouvelle fois, son geste se retourna contre lui. Le visage empourpré, il hésita à renouveler encore l'expérience, mais il céda à la tentation et une fois de plus, il reçut une magistrale gifle. Il ne comprenait rien à ce qui lui arrivait. Il redoubla de colère et poussa à l'encontre de sa fille des cris si forts que les murs en tremblaient.

Louise, terrorisée, s'enfuit et, dans l'empressement, laissa tomber son précieux mouchoir sur le vieux parquet vermoulu.

Par cruauté, par vengeance et sans connaître les réels pouvoirs de ce morceau de tissu, l'homme s'en saisit afin de le détruire. Il se délectait déjà du chagrin qu'il occasionnerait à sa fille en détruisant ce à quoi elle semblait tenir. En

effet, il avait bien remarqué à quel point elle le serrait contre sa poitrine, entre ses mains amaigries.

La fillette, quant à elle, avait eu le temps de se réfugier dans le vieux chêne, non loin de la chaumière. Elle aimait tant cet arbre dont la plus grosse branche supportait jadis sa balançoire. Elle avait passé ici, de si doux moments avec sa mère, qui la balançait tendrement en lui fredonnant de si belles chansons. Ce vieux compagnon feuillu était aussi celui à qui elle confiait si souvent ses malheurs.

Alors qu'elle sanglotait, lovée dans le creux d'une branche, elle entendit deux petites voix qui lui étaient familières. Elle leva doucement la tête et aperçut les deux petits lutins. Tout en hoquetant, elle essuya d'un revers de manche ses grosses larmes qui roulaient sur ses maigres joues pâles. Elle leur avoua la perte du mouchoir. Ces derniers la consolèrent et s'empressèrent de la rassurer. En effet, ils lui expliquèrent que les pouvoirs de ce carré de tissu dépendaient de celui ou celle qui le possédait. Si la personne avait un cœur pur, alors de fabuleuses choses pouvaient se produire. En revanche, si le mouchoir tombait entre de mauvaises mains, il serait pour son possesseur un objet de malheur !

A peine ces deux petits êtres espiègles et malicieux avaient-ils fini de s'exprimer que Louise et ses compagnons entendirent un épouvantable fracas qui semblait provenir de la chaumière. Ce bruit assourdissant était tel, qu'il faisait frémir le chêne jusqu'à sa cime. La curiosité dépassant son angoisse, la petite fille décida de quitter son refuge. En compagnie de Sniff et Snoff, elle se dirigea à pas de loup vers la maisonnette tout en se recroquevillant pour ne pas être vue. Elle s'approcha alors de l'une des fenêtres entrouvertes, se redressa prudemment et balaya du regard la pièce afin de comprendre ce qui avait bien pu provoquer un tel vacarme.

Et là..., quelle ne fut pas sa surprise ! Jamais elle n'aurait pensé voir cela ! Les meubles s'écroulaient les uns après les autres. Le vieil homme essayait de les éviter. Malheureusement pour lui, il renversa la marmite dans laquelle mijotait un ragoût dans l'âtre de la cheminée. Aussitôt, son père s'ébouillanta les pieds et hurla de douleur. Il se mit à ramper par terre et, lorsqu'il fut au-dessus de la trappe de la cave, celle-ci s'ouvrit comme par enchantement. Il chuta alors lourdement et perdit connaissance. Très étonnée, Louise regardait

la scène sans bouger. Elle se demandait si elle devait aller aider son père. Au bout de quelques secondes, elle décida de profiter de la situation pour aller d'abord récupérer son mouchoir. Elle entra prudemment dans la maison et commença à le chercher. Comme elle ne le trouvait pas, Sniff et Snoff vinrent l'aider. Après quelques minutes, les deux lutins le trouvèrent sous une bûche de bois près du feu. La fillette, heureuse, les remercia chaleureusement. Ensuite, celle-ci prit la décision de secourir son père. Elle descendit donc à la cave et réveilla le pauvre homme. A son réveil, elle découvrit qu'il avait perdu la mémoire. Il ne se rappelait ni son nom ni son passé. Louise était à la fois effrayée par cette situation inquiétante, et heureuse, car elle espérait que son père devienne enfin gentil avec elle.

Elle s'approcha de son père prudemment et lui posa cette question:

«Papa, sais-tu qui je suis?

- -Si tu m'appelles papa, ça doit vouloir dire que tu es ma fille. Mais je ne me souviens de rien du tout. Où suis-je? Qu'est-ce que je fais là? Je ne te reconnais pas, déclara-t-il, inquiet, et ne comprenant pas ce qui lui arrivait.

-Ne t'inquiète pas, je ferai tout le nécessaire pour que te revienne en mémoire ce qu'il faut. Je m'occuperai bien de toi. Quittons la cave.»

Pendant que son père observait la chaumière, l'air perdu, Louise serrait bien fort son mouchoir dans les mains. Fatigué, son père décida d'aller se reposer.

Dès qu'il eut quitté la pièce principale, Louise pensa très fort à Sniff et à Snoff. Ils apparurent alors comme par magie.

«Est-ce vous qui êtes responsable de son amnésie ? s'empressa-t-elle de les questionner.

-Nous et le mouchoir ! Ton père est tellement perdu, pour le moment, qu'il ne pensera plus à te faire souffrir, répondirent-ils d'une petite voix flûtée.

- Si vous avez de tels pouvoirs, pourriez-vous essayer de ressusciter ma mère?»

Louise, émue, sentit les larmes glisser sur ses joues. Sniff et Snoff se regardèrent, hésitants.

«C'est une chose très difficile ; nous n'avons pas le pouvoir de faire revenir les morts dans le monde des vivants.»

Louise se mit à sangloter, serrant plus fort encore le mouchoir dans sa main. C'est alors qu'il se passa un événement prodigieux : le mouchoir lui échappa, se mit à trembler, à gonfler, et un objet roula sur le sol, surgi du morceau de tissu. Un sablier, dans lequel se reflétait le doux visage maternel ! Louise s'en empara, stupéfaite. Elle se tourna vers Sniff et Snoff, qui l'aidèrent à percer ce mystère.

«Avec ce sablier, symbole du temps qui passe, le mouchoir semble vouloir te dire qu'un voyage dans le temps est possible.»

A ces mots, le mouchoir flotta, donna l'impression de fredonner ; un doux parfum de fleurs, violette et anémone mêlées, se répandit. Louise reconnut l'odeur de sa maman ; elle ne l'avait pas oubliée... Perdue dans ses souvenirs, elle ne vit pas le mouchoir enfler, gonfler, et se transformer en un tunnel lumineux.

Sniff et Snoff la sortirent de sa rêverie.

«Louise, tu peux remonter le temps ; mais fais vite! Empare-toi du sablier, réveille ton père et entrez tous les deux dans ce tunnel magique!»

L'enfant fit ce que Sniff et Snoff venaient de lui dire. Elle saisit le sablier, réveilla son père qui la suivit sans poser de questions, déboussolé. Elle l'entraîna vers le mouchoir devenu porte vers le temps. Tous deux furent comme aspirés.

Lorsque Louise reprit conscience, elle n'en crut pas ses yeux. Elle était plus petite, et allongée contre sa mère. Son père semblait avoir toute sa tête et sculptait un morceau de bois en chantonnant. Plus de trace du mouchoir. Heureusement, Sniff et Snoff, fidèles compagnons, ne tardèrent pas à apparaître, visibles d'elle seule. Une fois encore, ils la guidèrent:

- «Louise, à toi de réécrire votre histoire familiale ! »

La petite fille n'eut pas le temps de les interroger ; ils avaient déjà disparu. Mais Louise avait compris que c'était à elle d'éviter le pire. Si sa mère ne mourait pas, alors, tout serait différent. Jamais son père ne la battrait, et le soir, elle continuerait de s'endormir en écoutant sa maman lui chanter sa berceuse favorite.

Il ne fallait pas que cette scène terrible se reproduise. Louise se figea en repensant à ce moment où sa mère était tombée sur une pierre en la poussant avec trop d'élan sur la balançoire. Elle était morte sur le coup.

Lorsque son père les avait rejointes, un filet de sang coulait le long du visage de son épouse. Son père, fou de douleur, n'avait plus jamais été le même ; il était devenu méchant avec sa fille et lui criait souvent : « Satanée gosse, c'est ta faute si ta mère est morte ! ». Et il levait la main sur elle. Il fallait que sa mère ne meure pas.

Alors, vite, Louise fila dans le jardin ; elle trouva un outil tranchant et coupa vite les cordes de sa balançoire. Ensuite, vite, vite, elle courut et la jeta dans une mare proche.

Quand elle rentra, son père avait fini de sculpter le coq en bois; c'était en fait une petite flûte. Il la tendit en souriant à Louise, encore tout essoufflée. Sa mère lui proposa d'aller dehors pour jouer de la flûte aux oiseaux.

Au moment où Louise allait repasser le pas de la porte, elle sentit un violent souffle d'air : le mouchoir réapparut, tunnel de fleurs vers le futur. Louise y fut projetée.

Lorsqu'elle rouvrit les yeux doucement, elle était allongée devant la maison. Non loin d'elle, son père jouait de la flûte dans un petit coq sculpté en bois. Louise sentit son cœur se serrer. Son père était-il toujours amnésique ? Finirait-il par la battre de nouveau ? Le cauchemar allait-il recommencer ? Louise sentit qu'elle serrait dans son petit poing le mouchoir fleuri. Elle redressa la tête, et aperçut sa maman ; elle ramassait des violettes sauvages. Louise se leva et se jeta dans ses bras. Sa mère, un peu surprise, lui dit: «Eh bien ma puce, qu'est-ce qui t'arrive ? Tu parais toute chamboulée ? »

Louise ne répondit rien, et se contenta de serrer fort sa maman. Son père les rejoignit.

«Eh, moi aussi, je veux des câlins de mon hirondelle ! »

Alors, Louise sut qu'elle avait réussi à renverser le cours de la vie. Sniff et Snoff lui apparurent ; ils lui firent un petit clin d'œil avant de disparaître pour aider un autre enfant malheureux. Le mouchoir perdit ses pouvoirs magiques, mais devint le doudou préféré de Louise, souvenir de cette incroyable aventure.

Louis

Il était une fois un jeune garçon âgé de dix ans qui se prénomma Louis. Il vivait avec ses parents et sa sœur dans une petite chaumière située dans une clairière. Ses parents travaillaient beaucoup, mais ils gagnaient peu d'argent.

Un jour, sa mère tomba gravement malade. Le médecin diagnostiqua une grave maladie et lui prescrivit des médicaments. Cependant, ceux-ci étaient onéreux et la famille était trop pauvre pour les acheter. En apprenant la triste nouvelle, Louis devint extrêmement malheureux. Peu de temps après, il partit dans la forêt. Là-bas, il s'allongea dans l'herbe et s'endormit. Il rêva que sa famille était riche et qu'elle pouvait par conséquent se procurer les remèdes. A son réveil, le jeune garçon fut surpris de voir une vieille dame assise à ses côtés. Celle-ci lui dit alors :

« Pourquoi es-tu si triste mon enfant ?

- Ma mère est gravement malade et nous n'avons pas assez d'argent pour acheter les médicaments.

- Je comprends. Ne t'inquiète pas. Je vais te donner mon mouchoir magique. Dès que tu rentreras chez toi, tu t'assiéras sur ton lit et tu feras un vœu. Puis, tu noueras le mouchoir et tu le glisseras sous ton oreiller. »

Comme la nuit n'allait plus tarder à tomber, il décida de regagner sa maison. Le cœur battant, pressé d'arriver chez lui pour formuler le vœu qui guérirait sa maman, le jeune garçon se hâta. Alors qu'il allait passer le seuil de sa maison, catastrophe ! Il se rendit compte qu'il n'avait plus le mouchoir. Il refit le chemin en sens inverse, jusqu'à la lisière de la forêt. Il commençait à

désespérer lorsqu'il leva la tête et vit le mouchoir coincé dans un arbre. Il grimpa tout en haut du châtaignier, il allait le saisir quand un coup de vent fit tomber le tissu magique dans une flaque de boue, mais comme par enchantement, il ne se salit pas... A la fois étonné et énervé, il redescendit et l'attrapa enfin.

Quand il arriva chez lui, il faisait nuit noire. Son père le cherchait partout tandis que sa mère était déjà couchée. Louis rentra dans la maison, en prenant bien garde de dissimuler son mouchoir. Son père le gronda un peu, puis lui donna les maigres choses qu'il avait pour manger : un peu de bouillon et un croûton de pain. Il l'envoya ensuite se coucher. Sa petite sœur, qui partageait sa chambre, remarqua qu'il se glissait au lit avec un mouchoir à fleurs dans les mains. Elle lui demanda :

« Qu'est-ce que tu fais avec ce mouchoir très moche ?

- Ce mouchoir très moche, comme tu dis, peut sauver maman !

- Comment pourrait-il la guérir ? Ce n'est qu'un bout de tissu !

- Pas n'importe lequel ! C'est une vieille femme qui me l'a donné dans la forêt... Arrête de me poser des questions à la fin ! Je suis fatigué. »

La petite sœur se tut. Louis fit son vœu : « maman, survis, je ne veux plus que tu sois malade ». Puis il s'empressa de faire un nœud et s'endormit d'un sommeil agité.

Le lendemain, il se réveilla, alla voir sa mère mais elle était toujours malade. Rien n'avait changé... Effondré, il décida de retourner dans la forêt, à la recherche de la vieille dame. Elle apparut, comme surgie de nulle part. Louis, en colère, lui dit :

« Vous n'êtes qu'une sorcière, une menteuse, une vipère ! Vous m'aviez dit que ce mouchoir pouvait sauver ma mère !

- Oui, calme-toi, je comprends ta colère mais j'ai voulu t'éprouver. Je vois que tu es enfin prêt, tu as prouvé l'amour que tu as pour ta mère en cherchant à me revoir. Je peux désormais te poser l'énigme qui te permettra d'accéder aux épreuves que tu devras bientôt surmonter.

- Je suis prêt, allez-y.

- L'énigme est la suivante :

Je suis aux champs avec ma tête,

Dans la basse-cour sans ma tête ;

Si l'on me mange avec ma tête,

On me mange aussi sans ma tête ;

Je suis très gros avec ma tête,

Je suis fort petit sans ma tête ;

Couvert de poil avec ma tête,

Je suis lisse et uni sans ma tête ;

Roux, gris, blanc, noir, avec ma tête

Et toujours très blanc sans ma tête.

Qui suis-je ?... »

Louis réfléchit plusieurs minutes, puis s'écria :

« Je suis le bœuf !

- Bravo, tu as gagné le premier objet qui te sera utile dans la longue quête qui t'attend...»

Elle fit apparaître un coffre. Louis ouvrit la petite cassette sans difficulté : dedans se trouvait une clé, bien plus grosse que la serrure de ce coffre.

Le jeune garçon l'interrogea :

« Cette clé, à quoi pourrait-elle bien me servir ?

- Je ne te répondrai pas, car tu le découvriras par toi-même.

- Mais...

- Chut... Sache encore que tu devras surmonter ces épreuves : dénicher un trésor caché au fond d'un volcan, puis trouver la machine à rétrécir qui te permettra de voyager à dos de coccinelle. Quand tu auras accompli cela, et éviter la grotte aux esprits maléfiques, alors, la fin de ta quête sera proche. Va vers le sud ; l'amour que tu portes à ta mère te soutiendra. »

Louis n'eut même pas le temps de réagir : la vieille dame disparut aussi étrangement qu'elle était apparue.

Le jeune garçon serra bien fort la clé dans sa main droite. Il décida de retourner chez lui, pour faire son petit baluchon, laisser son coffre à son père et embrasser sa mère ainsi que sa petite sœur.

Louis, malheureux de quitter les siens, mais le cœur rempli d'espoir à l'idée de pouvoir sauver sa maman, se mit en route. Comme lui avait indiqué la vieille femme, il se dirigea vers le sud, en direction de cette région inhospitalière et sujette à tant de légendes plus horribles les unes que les autres. Plus il se rapprochait des lieux, plus il sentait monter en lui l'angoisse. Et si tout ce que l'on racontait était vrai ? Cela lui faisait froid dans le dos, mais ce jeune garçon ne manquait pas de courage. Il aurait été capable de soulever des montagnes pour sauver celle qui était si chère à son cœur.

Alors qu'il finissait de traverser une forêt sombre d'où se dégageait une ambiance lugubre, les derniers arbres firent apparaître un paysage peu engageant. Le ciel devenait subitement grisâtre, des fumerolles se dégageaient du sol. Des vapeurs sulfureuses envahissaient l'atmosphère, qui devenait irrespirable. Il cherchait à quitter au plus vite cet endroit lorsqu'il aperçut un sentier qui serpentait entre les volcans. Notre aventurier s'y engagea prestement. Après quelques heures de marche, il se trouva confronté à une énorme masse rocheuse. Pas la moindre trace de vie ne s'en dégageait, pourtant son instinct le poussait à gravir cette montagne qui se révéla être un volcan éteint.

Au cours de son ascension, il trouva l'entrée d'une sorte de caverne. Il hésitait à l'explorer, car les paroles de la sorcière lui revenaient en tête. Peut-être s'agissait-il de la grotte aux esprits maléfiques ? Néanmoins, il se décida à y entrer, poussé par l'envie de se reposer et de se protéger d'un vent glacial qui venait de se lever. A peine eut-il pénétré à l'intérieur, qu'il sentit le sol se dérober sous ses pieds. S'en suivit une longue et interminable glissade qui le mena directement dans un lac souterrain éclairé naturellement. A sa grande surprise, l'eau était chaude et si cristalline qu'il pouvait voir le fond sans aucun problème.

Son regard fut attiré par un éclat lumineux singulier. Il prit alors une grande bouffée d'air et plongea en direction de cette lueur mystérieuse. Il n'en croyait pas ses yeux et pourtant il venait d'accomplir la première étape de sa quête en trouvant le trésor. Il s'agissait d'une coccinelle finement sculptée dans de l'or, semblait-il. Il s'empressa de remonter à la surface sa nouvelle acquisition. Une fois sur la berge, il examina de plus près ce petit insecte. Celui-ci laissait apparaître une minuscule serrure sur le côté de l'abdomen.

Alors qu'il s'interrogeait sur cette découverte, il fut pris de panique. En effet, il ne sentait plus la lourde clef que lui avait donnée la vieille femme et qu'il avait attachée autour de son cou pour ne pas l'égarer au cours de son périple. Machinalement, il posa les mains sur sa poitrine. En guise de pendentif, un petit bout de métal pendait au bout de la cordelette. Il se rendit compte que la clef avait rétréci. D'ailleurs, la lame du couteau qu'il portait à la ceinture avait également rapetissé. Ainsi, au contact de cette eau magique, tous les métaux changeaient de taille.

Subitement, l'idée lui vint d'introduire sa petite clef dans la serrure placée sur la coccinelle. En la tournant délicatement, il entendit un cliquetis qui enclencha un mécanisme surprenant. L'animal déploya ses ailes, agita les pattes et se mit à voler au-dessus de la tête de Louis. Elle finit par se poser sur son épaule et lui chuchota les paroles suivantes :

« Bonjour, jeune homme. Je me nomme Véoline et je suis là pour t'aider à atteindre ton but. »

Ébahi, le garçon restait bouche bée. Il ne savait pas comment la coccinelle connaissait son histoire, mais une chose était sûre : il avait trouvé une aide.

Cette dernière lui indiqua qu'elle savait pourquoi il avait entrepris ce voyage. Elle lui précisa le lieu où il devait se rendre afin de trouver ce qui devait guérir sa mère. Louis devait accéder à la cime du cèdre le plus haut de la forêt d'Erquy et pénétrer à l'intérieur d'un minuscule trou creusé dans le tronc de l'arbre. Là, il devrait récupérer quelques gouttes de sève couleur ambre. Le garçon, désespéré, se mit à pleurer, car il ne savait pas où se trouvait cette forêt et encore moins comment il allait pouvoir pénétrer dans l'arbre, car il n'avait toujours pas découvert la machine à rétrécir. La coccinelle s'empressa de le rassurer en lui dévoilant l'emplacement de l'engin. D'ailleurs, elle se proposait de l'y accompagner.

Après avoir marché un long moment dans un tunnel éclairé par de la mousse phosphorescente qui tapissait le sol, ils parvinrent dans une salle gigantesque, au centre de laquelle se trouvait un trône fait de glace. Son accompagnatrice lui conseilla d'y prendre place. Louis s'exécuta. Aussitôt installé, il sentit la chaise basculer en arrière, ses pieds et poings liés aux montants de la chaise par des anneaux d'or. Le fauteuil se mit à tourner sur lui-même en accélérant toujours plus. Lorsqu'enfin la machine infernale stoppa, Louis trouva le monde tellement grand. Le moindre grain de poussière lui semblait être énorme. Il avait réellement changé de taille. Après s'être remis de ses émotions, il monta sur le dos de Véoline et tous deux se mirent en quête de sortir du volcan afin de rejoindre la forêt. Mais, ils n'y parvinrent pas rapidement. Par chance, au bout de plusieurs minutes, ils rencontrèrent une mouche qui les guida jusqu'à la sortie. Épuisés, Véoline et Louis décidèrent de se reposer avant de poursuivre leur route et s'allongèrent au pied d'un arbre. Le lendemain, les deux compagnons se dirigèrent vers la forêt d'Erquy. Ils cheminèrent ainsi de longs jours.

Un beau matin, ils arrivèrent enfin au cœur de la forêt et survolèrent les arbres à la recherche du plus haut cèdre. Lorsqu'ils l'eurent trouvé, ils pénétrèrent à l'intérieur grâce à un minuscule trou creusé dans le tronc. A ce moment-là, ils virent une abeille et s'approchèrent d'elle. Louis lui dit alors :

« Bonjour, nous venons récupérer quelques gouttes de sève couleur ambre afin de guérir ma mère. Pouvez-vous nous aider ?

- Bien sûr, suivez-moi. »

Ensuite, ils sortirent tous les trois et se posèrent au pied du conifère. Soudain, à leur grande surprise, l'abeille changea d'apparence et le jeune garçon reconnut aussitôt la vieille dame qui lui avait donné le mouchoir magique. Celle-ci s'exclama :

« Bravo Louis ! Tu as surmonté toutes les épreuves. Pour te récompenser de ton courage, je te donne ce petit flacon de sève pour sauver ta maman. Tu devras lui en appliquer quelques gouttes sur le corps. Maintenant, cours vite rejoindre ta famille.

- Merci. Je suis très heureux. Néanmoins, il reste un problème. Je ne peux pas rentrer rapidement chez moi car je suis tout petit.

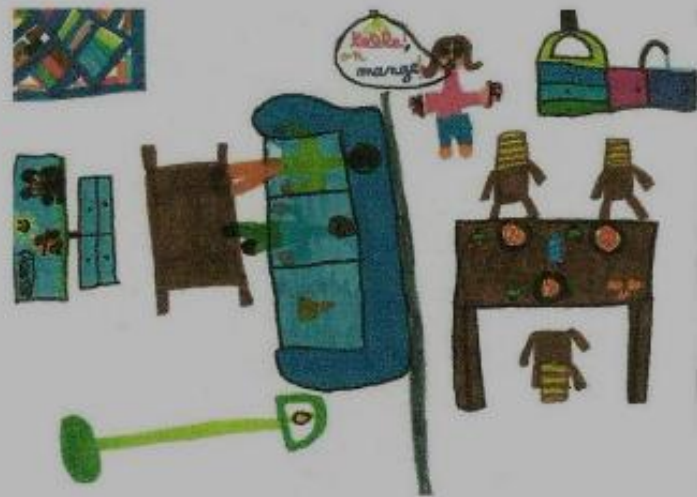
- Ne t'inquiète pas. Bois vite cette potion. »

Louis but aussitôt le liquide et retrouva sa taille. Avant de rebrousser chemin, il prit le flacon et remercia la vieille dame et Véoline.

De retour chez lui, il entra dans la chambre de sa mère sans faire de bruit et appliqua délicatement de la sève sur le front et sur le ventre de sa mère.

Le lendemain, à son réveil, celle-ci était guérie. Elle s'empressa d'aller annoncer la bonne nouvelle à son mari et à ses enfants. Puis, Louis leur raconta ses aventures. A la fin de son récit, il proposa de remercier leur bienfaitrice. Pour cela, ils se rendirent dans la forêt près de leur petite chaumière. Là-bas, Louis leur indiqua le lieu précis de leur rencontre. A cet endroit, ils ne la virent pas mais ils trouvèrent un mouchoir fleuri. Le jeune garçon le reconnut immédiatement et le ramassa. Lorsqu'il le déplia, il trouva plusieurs pièces d'or.

Très émus, ils retournèrent chez eux et vécurent heureux jusqu'à la fin de leurs jours.



Tim à la recherche du doudou magique !!

Il était une fois un petit garçon prénommé Tim qui avait un doudou magique. Mais pas un ours ou un autre animal en peluche, non ! non ! c'était un mouchoir à fleurs orange et roses avec un nœud à l'extrémité.

Tim grandissait dans un petit village de campagne, Bourgueil où il coulait des jours heureux. Ce petit garçon qui avait cinq ans allait à l'école de son village. Il suivait les cours de grande section avec Miss Julia James, qui était très gentille et d'origine anglaise. Tous les soirs, il s'impatientait d'aller se coucher avec son doudou pour voyager au pays des rêves.

Un soir de décembre 2013, il rentra de l'école et retrouva son doudou, Tinou. Comme d'habitude, ils s'affalèrent dans le canapé pour regarder leur dessin animé préféré « La maison de Mickey ». Ce soir, c'était l'épisode qu'ils adoraient qui fut diffusé. Ils passaient un très bon moment quand tout-à-coup, sa maman cria : « A table !!! On mange !! ». Tim et Tinou s'installèrent à

table avec au menu une soupe de courgettes à la crème, des pâtes à la Bolognaise et en dessert une clémentine. Tim qui n'aimait pas la soupe la donna en cachette à Tinou qui lui adorait. Après ce bon repas, la maman de Tim l'aïda à se doucher, se débarbouiller puis à se brosser les dents. Il mit son pyjama avec son papa qui lui lit une histoire de Noël pour l'endormir...

Une fois au pays des rêves, ils se retrouvèrent dans une forêt de bonbons. Ils se précipitèrent devant un arbre rempli de friandises et essayèrent de toutes les manger. Quand le doudou mangea le dernier bonbon de l'arbre, un volcan explosa..... Tim se réveilla sans Tinou et ne comprit pas ce qui c'était passé



Il regarda partout autour de lui : sous le lit, sous la couverture, dans son coffre à jouets, dans son armoire et même sur la dernière étagère où il n'avait pas le droit de farfouiller.



Tinou n'était nulle part. Tim sentit l'inquiétude monter en lui. Il décida d'appeler sa maman à l'aide. Elle était en train de préparer le petit déjeuner dans la cuisine.

- « Maman », cria Tim
- « Que se passe-t-il », lui répondit-elle.
- « Mon doudou a disparu. »
- « L'as-tu bien cherché ? » lui demanda-t-elle.
- « Oui, j'ai fouillé partout, même sur l'étagère interdite. »
- « Viens déjeuner, je t'aiderai à le chercher après » lui répondit-elle.

Cependant la disparition de Tinou lui avait coupé l'appétit.

Il grignota quelques Céréales, but une goutte de jus d'oranges et dit à sa maman :

- « Aller, on y va, j'ai fini. »
- « D'accord on y va, vite car j'ai autre chose à faire », lui dit maman.

Mais Tinou resta introuvable.

Maman demanda alors à Tim.

- « Essaie de te souvenir le dernier endroit où tu l'as vu. »
- « C'était dans mon rêve. » répondit Tim.
- « Alors, refais le même rêve. » répondit maman.

Tim partit à toute vitesse, monta dans sa chambre et se coucha dans son lit.

Mais sans doudou, impossible de s'endormir.

Il décida alors d'en prendre un autre. Il prit un vieux chiffon qui ressemblait vaguement à Tinou.

Malheureusement, Tim ne refit pas le même rêve. Il se retrouva dans un univers complètement différent : un vrai cauchemar !



La forêt de bonbons s'était transformée en forêt de légumes !

Le réglisse était devenu des Choux de Bruxelles, les Caramels des Champignons empoisonnés, la barbe à papa des épinards à la béchamel,...

Tim n'en croyait pas ses yeux ! Il n'était pas au bon endroit. Il allait devoir recommencer....

Pendant ce temps, Tinou découvrait son nouvel environnement. Tout autour de lui n'était que friandises. Les arbres étaient en sucres d'orge, les rivières en chocolat, les buissons en chewing-gums et le sol en petits-beurre.



Tinou comprit qu'il était resté seul dans le rêve qu'il devait essayer d'en sortir.

Il partit donc chercher de l'aide.

Il commença à marcher sur le chemin et il vit un panneau qui indiquait « la maison des rêves bleus ».



Il décida de suivre ce chemin et arriva devant une maison en pain d'épices.

Il frappa à la porte : « Toc, toc, toc. »

La porte s'ouvrit et il vit P'tit Biscuit.

- « Bonjour, je suis Tinou le doudou de Tim. Je suis perdu et je voudrais retrouver mon ami. Pouvez-vous m'aider ? »

P'tit Biscuit lui répondit :

- « Ne t'en fais pas, je vais t'aider. Mais pour cela, on doit partir à la recherche de la pierre magique... »



Et ils se mirent en route, tout en discutant des épreuves à accomplir pour trouver cette fameuse pierre magique.

- Presse-toi ! lui dit alors P'tit Discuit, sinon, Passtacarte, le gardien de la rivière des cartes sera parti et nous ne connaissons pas l'épreuve à accomplir !

- Mais de quoi me parles-tu ?

- Regarde, nous y sommes !

Sous leurs yeux, se trouvait une rivière remplie de cartes : des cartes géographiques, des cartes à jouer et aussi des cartes postales.

Une voix résonna dans un micro, celle du gardien, qui déclara :

- Parmi toutes ces cartes, se trouve un seul joker. A vous de le trouver si vous voulez continuer votre route !

Paniqués, nos deux amis cherchèrent la carte de façon tout à fait désordonnée. Au bout d'un moment, ils s'arrêtèrent fatigués et découragés. Et la voix du micro reprit :

- Chouquette d'amour, qu'est-ce que t'as préparé de bon à manger ?

Ils se regardèrent et éclatèrent de rire, comprenant que le gardien avait oublié d'éteindre son appareil. Ils s'immobilisèrent instantanément quand ils l'entendirent ajouter :

- Quand je pense que ces deux rigolos sont encore en train de chercher le joker qui se trouve sous la pierre phosphorescente du pont ! Ha ! Ha ! Ha !

P'tit Discuit et Tinou coururent jusqu'au pont et ils n'eurent qu'à attendre que la nuit tombe pour récupérer la carte et, ainsi, réussir l'épreuve.

A peine avaient-ils saisi le joker qu'ils furent transportés dans une pièce face à trois portes étranges. Sans que personne ne leur donne la moindre explication, ils comprirent qu'ils devaient en choisir une. Mais laquelle ?

Plongés dans leur réflexion, ils sursautèrent quand ils virent le joker s'animer et s'exclamer :

- Comme vous m'avez libéré de l'affreux gardien et de sa cruelle femme, je me dois de vous aider à choisir la bonne porte qui vous conduira à la pierre magique. Ne prenez surtout pas la porte en fourrure d'ours blanc, ni celle en plumes de paon ; faites-moi confiance ! Vous ne le regretterez pas ! Ouvrez la troisième qui est composée d'os humains ! Quant à la pierre, vous la reconnaîtrez facilement à sa couleur bleue !

Les deux aventuriers regardèrent le joker d'un air sceptique mais finirent tout de même par l'écouter. Malgré leur peur, ils s'avancèrent, saisirent la main décharnée qui servait de poignée de porte...

-AAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAAH !!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!

Tim se réveilla en sueur au petit matin. Non seulement il n'avait pas retrouvé Tinou mais, en plus, il sortait d'un rêve effrayant. Il s'était retrouvé dans une forêt sombre, remplie de bêtes féroces affamées qui ne se rassasiaient que de chair humaine. Mais ce qui lui avait fait le plus peur, c'étaient les voix qui venaient de nulle part et qui lui annonçaient que si Tinou ne trouvait pas la pierre magique avant le coucher du soleil, il oublierait Tim à tout jamais. Mais quelle heure était-il donc ?

Tim se précipita pour demander l'heure à sa mère quand il trébucha sur un obstacle. Quelle ne fut pas sa surprise de constater que l'obstacle était une pierre bleue. Quelle étrange coïncidence !

Tim prit rapidement la pierre car il comprit que c'était celle que Tinou devait trouver pour sortir de ce monde parallèle dont il était prisonnier.

En retournant à sa chambre, Tim croisa sa maman.

« Que fais-tu avec cette étrange pierre bleue ? lui demanda-t-elle.

- Elle est magique, elle va me permettre de libérer Tinou du rêve, lui expliqua Tim.
- Non mais qu'est-ce que tu t'inventes là ? dit la mère.
- Mais je te dis que c'est vrai ! rétorqua Tim.
- Tu ne me parles pas comme ça, Tim ! s'énerva sa mère.
- Mais !
- Il n'y a pas de « mais » ! Chéri ! Tu peux venir ! Tim s'invente encore des histoires irréelles ! Il n'a pas retrouvé son doudou alors il s'imagine qu'il est enfermé dans son rêve et que la pierre bleue qu'il a trouvé l'aidera à retrouver Tinou ! expliqua sa mère à son mari.
- Tim ! Tu regardes trop la télé, ça suffit ! Tu es puni, tu vas dans ta chambre ! » gronda son père.

Pour une fois, Tim ne demandait que ça d'être puni pour pouvoir revenir à sa chambre. De toute façon, les adultes ont perdu la petite flamme d'imagination de l'enfance, se disait Tim.

Il retourna dans sa chambre et s'endormit avec la pierre bleue dans ses bras..... ZZZZZZ

.....Tim se retrouva dans le pays des bonbons, heureux de ne pas être tombé dans son dernier cauchemar. Heureusement, au pays des bonbons où il y a un décalage horaire par rapport au monde des humains, le coucher du soleil n'était pas encore là ! Et là, une porte en os s'ouvrit, Tinou et son ami P'tit Biscuit en sortirent. Ils furent surpris et contents de revoir Tim qui leur cria de vite toucher la pierre bleue. Alors Tinou se précipita sur celle-ci et la toucha..... Ils se réveillèrent tous les trois dans le lit du garçon, P'tit Biscuit fut transformé en peluche. Tim fut si ravi d'avoir retrouvé son doudou et d'en avoir un autre qu'il raconta l'histoire à ses parents qui pour changer ne le crurent pas mais ne comprenaient pas non plus la provenance de P'tit Biscuit.....

La légende du mouchoir

Chapitre 1

Il était une fois, quatre animaux fantastiques : une fourmi acrobate, un chien Intello, un yéti miniature et une tortue supersonique.



La fourmi avait été entraînée par un acrobate professionnel. Mais il l'avait abandonnée. Malgré tout, quelques années plus tard, elle était devenue la fourmi la plus connue du monde. Elle arrivait à faire des acrobaties spectaculaires.

Le chien Intello, lui, possédait un livre qui contenait toutes les informations possibles et imaginables, le LIVRE QUI SAIT TOUT!

Le yéti avait été victime d'une expérience d'un savant fou qui l'avait miniaturisé.

Enfin la tortue supersonique était restée trop longtemps exposée à des radiations nucléaires, ce qui, contre toute attente, avait accentué considérablement sa vitesse.

Ils appartenait tous à un cirque très connu, Circus Animus. Mais dans ce cirque, la vie n'était pas facile. Les propriétaires les faisaient travailler sans répit, comme des esclaves.



Un jour, alors qu'ils étaient plus fatigués que d'habitude, ils décidèrent de s'enfuir. Pendant plusieurs jours, ils réfléchirent au meilleur moyen de s'échapper. Quand ils furent d'accord, ils attendirent que les propriétaires soient endormis et, dès qu'ils entendirent leurs ronflements, ils s'évadèrent.

Voici comment ils s'y prirent.

La fourmi acrobate avec le yéti sur son dos, grimpa le long du portail jusqu'à la serrure. Le yéti s'y faufila. Le chien Intello chercha dans son livre, au chapitre des serrures, comment la déverrouiller. Il guida le yéti jusqu'à ce qu'il arrive à l'ouvrir. Une fois la grille ouverte, la fourmi et le yéti redescendirent du portail, ils montèrent tous sur le dos de la tortue supersonique et ils s'enfuirent à toute allure.

Mais dans leur fuite, ils se dirigèrent vers la forêt maudite, là d'où on ne ressort jamais. Malgré leur peur, ils décidèrent d'y entrer : tout plutôt que de retourner dans le cirque.



Ils marchaient les uns derrière les autres, effrayés, regardant de tous côtés de crainte qu'il ne leur arrive malheur. Ils aperçurent bientôt une grotte.

Ils décidèrent de s'y réfugier. C'était une grotte sombre et sinistre.



Ils eurent tous peur car ils voyaient qu'elle était sombre, très sombre. Le chien Intello eut une bonne idée : il chercha dans son sac son **LIVRE QUI SAIT TOUT** et tourna les pages jusqu'au passage qui concernait les grottes sombres et sinistres.

Et il était écrit : Si vous entrez dans une grotte sombre et sinistre, cela signifie que...
Oh, non ! Une tache de chocolat cachait le reste du texte....



Ils s'enfoncèrent progressivement dans la grotte. Soudain, ils aperçurent une lueur, tout au fond.

Le chien Intello dit à ses compagnons :

-Regardez, on dirait qu'il y a de la lumière, approchons-nous.

-Qu'est-ce que c'est que cette lumière ? dit la fourmi.

-Moi, je voudrais bien voir ce que c'est, dit le chien Intello. Pourquoi ne pas y aller ?

Les trois autres répondent en cœur :

- Alors là, c'est hors de question, ça fait trop peur !!!

-Tant pis, dit le chien j'y vais tout seul.

Et il s'enfonça dans le tunnel. Les autres, pas très rassurés, décidèrent malgré tout de le suivre.

Ils arrivèrent enfin au bout du tunnel et découvrirent la source de cette lumière.

-Regardez, dit le Yéti, on dirait un puits.



Ils s'approchèrent, posèrent leurs pattes sur la margelle du puits mais celui-ci qui était très vieux, s'écroula et ils tombèrent à l'intérieur.

Au fond du puits ils virent que la lumière venait d'un mouchoir. Ils remarquèrent qu'il y avait un nœud dedans.

Ils tendirent la patte pour l'attraper et ils furent aussitôt aspirés à travers un portail spatio-temporel qui les emporta jusqu'à une ville faite d'or et de bonbons, à ...



Les quatre compagnons se demandaient où ils avaient atterri. Le chien Intello chercha dans LE LIVRE QUI SAIT TOUT et ne trouva rien d'autre qu'une information mentionnée à la page 1043 à propos du mouchoir magique. Le livre disait que le mouchoir pouvait les ramener chez eux en cas de besoin, à condition que le nœud ne soit pas défait. Ils décidèrent donc de le garder.

Ils se mirent en marche quand, tout à coup, une tornade de bonbons les arrêta.

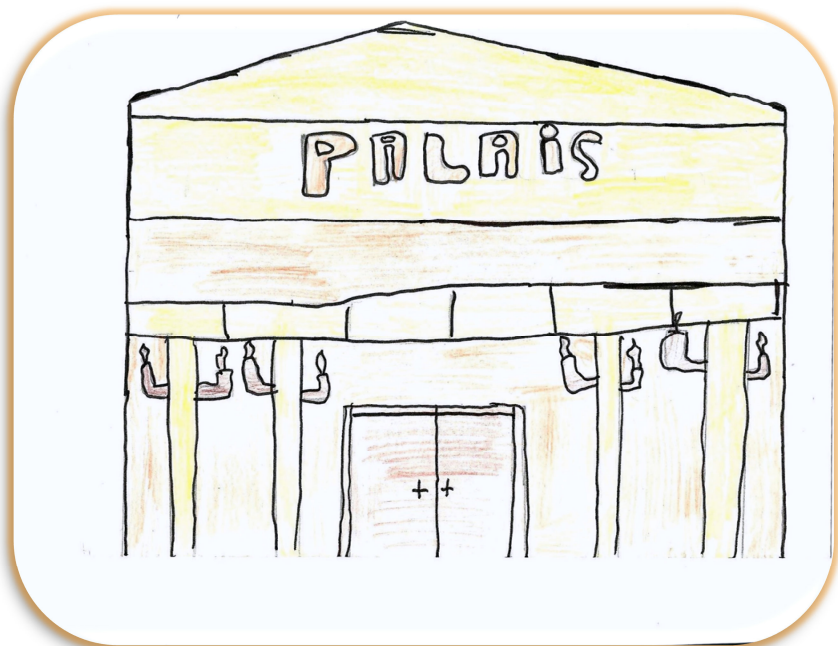
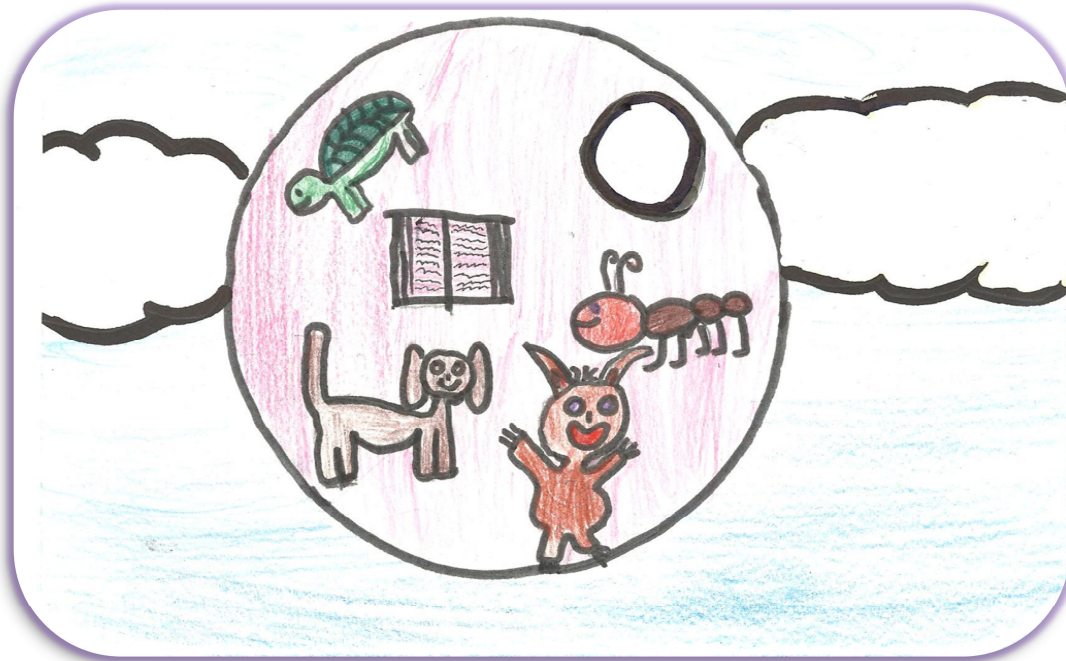


Des arlequins multicolores chevauchant des sucettes tournantes se déchainaient autour d'eux. Brusquement, un arlequin s'écrasa sur le sol, à quelques millimètres du Yéti, qui fut sauvé de justesse par la fourmi acrobate, grâce à sa célèbre double roue enchainée d'un saut périlleux arrière. La créature des neiges, au lieu de frémir, ne put résister à sa gourmandise et attrapa un des débris de bonbons qu'elle croqua à pleine dents. Au même instant, le vorace ressentit une sensation étrange. Que se passait-il ? Il avait du mal à respirer.

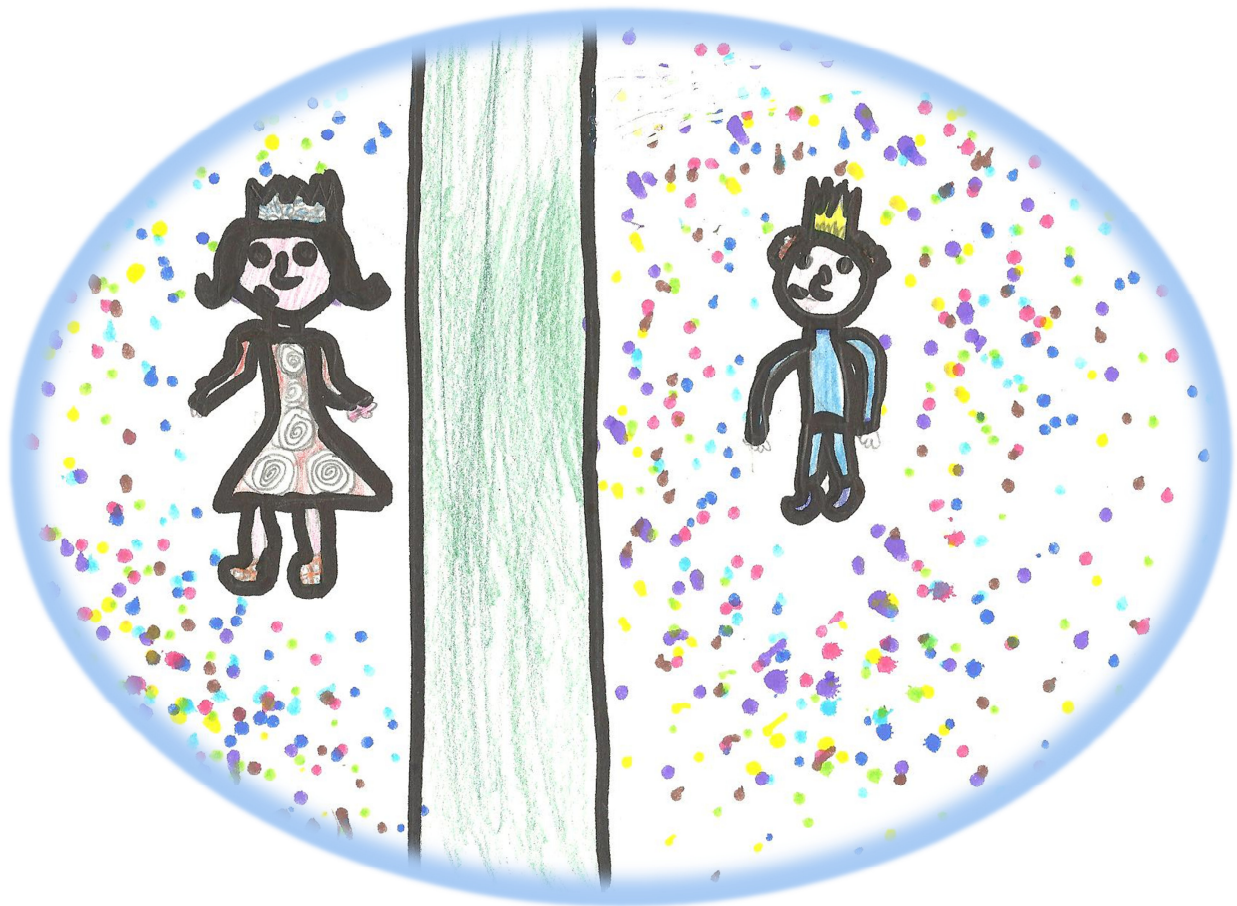
Inquiets, ses amis s'amassèrent autour de lui et c'est alors qu'une substance rose et inquiétante sortit de son nez. Il éternua, ce qui transforma la substance en une bulle de malabar géante à l'intérieur de laquelle ils se retrouvèrent bientôt tous les quatre enfermés.



Sans qu'il ait eu le temps de réagir, la bulle s'éleva, réalisa de nombreux loopings et les transporta dans un palais fait d'or pur. Là, elle explosa et ils se retrouvèrent à terre, échappant le mouchoir aux pieds du roi et de la reine de Lutin-ville qui s'empressèrent de le récupérer.



Les quatre rescapés ne se rendirent pas compte que le mouchoir était tombé car ils étaient attirés par l'étrange costume que portait le couple royal, un costume fait de bonbons : les chaussures étaient en M&M'S, la robe de la reine en réglisse, les habits du roi en Schtroumpfs, les couronnes en or décorées de Dragibus collés avec du caramel.



Sa majesté le roi les tira de leur contemplation en agitant le mouchoir et déclara :

- Seul ce mouchoir vous permettra de quitter notre monde. Sans lui, vous deviendrez des lutins esclaves et vous passerez votre vie à extraire l'or des champignons grognons. Si vous voulez récupérer ce précieux mouchoir, il vous faudra accomplir l'épreuve impossible.

Il se tut un moment puis, pointant du doigt la tortue, il reprit en ricanant :

- Au hasard, je te choisis, toi, la tortue, pour représenter les camarades. Au fait, j'oubliais, c'est une épreuve de vitesse. Elle consiste à affronter mon fils, Lytinlla, dans une course de patinage sur nutella. Je te préviens, il est à ce jour invaincu après 564 courses. Bon courage...

Suite à l'annonce du roi, ils furent extrêmement choqués à l'idée de devenir esclaves mais un peu rassurés malgré tout car la tortue était la plus rapide des quatre compères. Le roi eut tout de même pitié d'eux et leur prêta une maison en Carambar pour se loger et un petit gymnase en fraise Tagada dans lequel se trouvait une piste en Nutella.



La reine qui ne voulait pas que son sucre d'orge perde, donna des patins lourds, très lourds afin que la tortue soit ralentie et s'enfonce dans le Nutella.

La tortue les mit mais trouva qu'ils pesaient. Alors les quatre amis décidèrent d'aller en ville pour en acheter des légers.

Durant leur promenade, ils virent la réplique de la Tour Eiffel en caramel et celle de la statue de la liberté.



Le Yéti ayant beaucoup d'humour (D'ailleurs, il ne fut pas admis à l'école du rire car les profs le trouvaient trop rigolo) décida de poser une colle à ses amis :

- « Dites donc, la statue de la liberté elle est en quoi ?
- Elle est en chocolat, répliqua la fourmi.
- Elle étend le bras ! Dit le Yéti trop fier de sa blague.
- Encore une de tes blagues stupides ! protesta le chien surnommé Alain Tello.

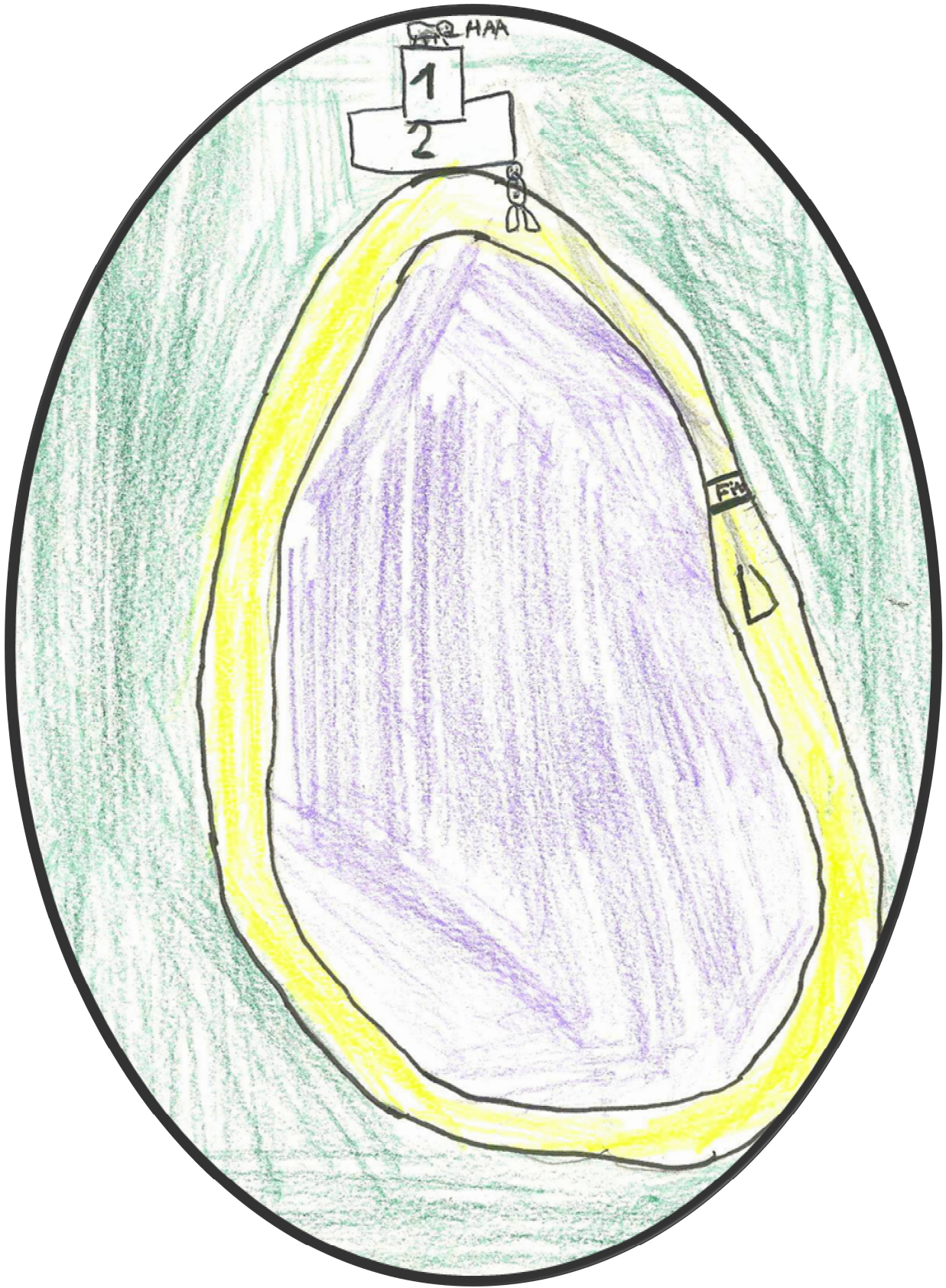
- Elle étend le bras et elle est aussi en chocolat à Lutin-ville. Bon, moi je n'ai pas que ça à faire ! s'énerva la tortue ! »

Arrivés au magasin, la tortue demanda au marchand de lui fournir des patins à Nutella légers, il lui en proposa des aérodynamiques qui créent un coussin d'air entre eux et le Nutella afin de réduire les grottements. Ils les achetèrent et revinrent alors au gymnase pour s'entraîner.

Le jour J, l'heure H, la minute M et la seconde S arrivèrent...

Les deux concurrents se mirent en position sur la ligne de départ se fusillant du regard.

3, 2, 1, top départ !



Lutinlla regarda les patins de sa rivale et s'aperçut qu'elle portait ceux du dernier cri à la mode malabar.

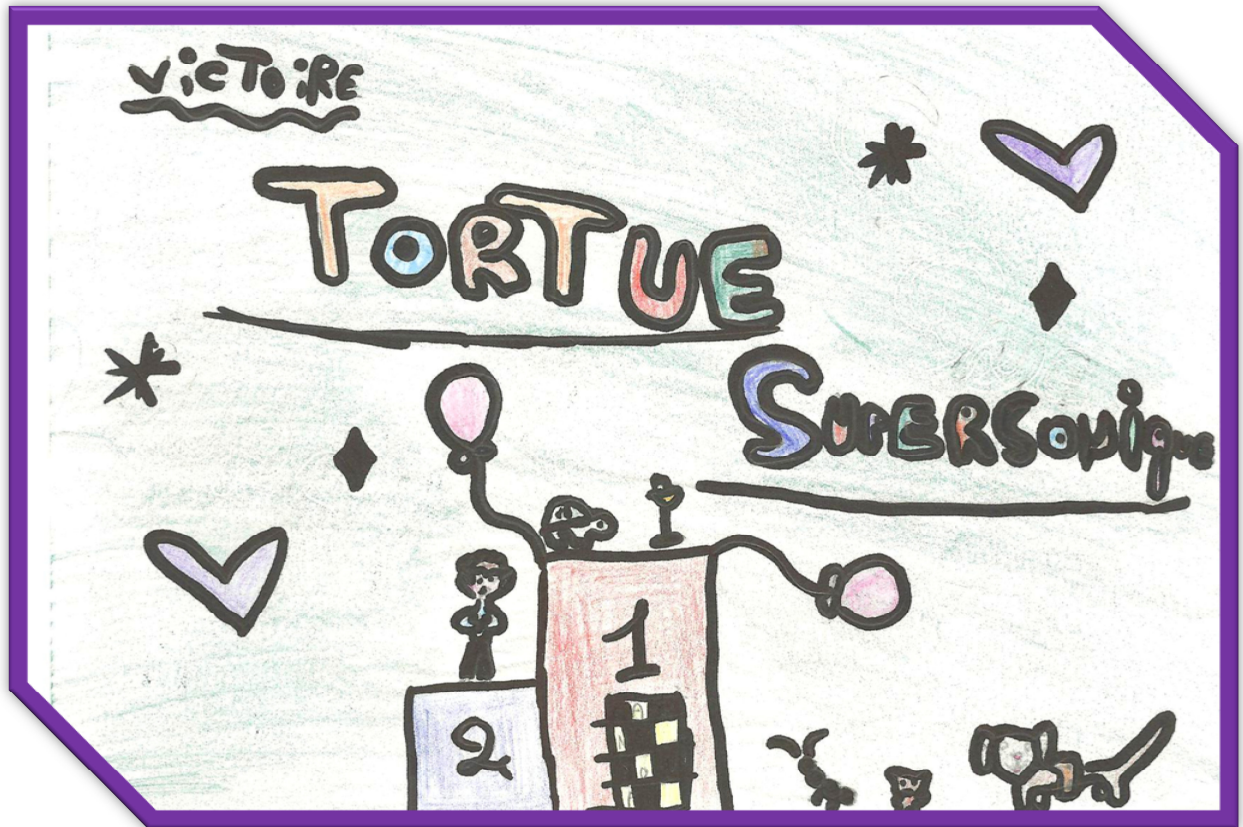
Vexé, ce fils à sa maman piqua une crise et fit un caprice. Il se roula dans le Nutella et perdit du temps. Mais il se remit en course car sa maman lui promit de les lui acheter de suite après 'il gagnait. Alors il alla à toute vitesse et rattrapa la tortue. Il la bouscula pour qu'elle tombe et ricana de méchanceté.

Celle-ci fut déséquilibrée mais ses patins si sophistiqués la redressèrent. A ce moment-là, elle vit un bouton rouge sur ses patins sur lequel était inscrit « boost ».



Elle n'hésita pas une seconde et appuya sur le bouton. Tout d'un coup, un aileron et deux réacteur(s) sortirent de chaque patin. Elle doubla Lutinlla et laissa derrière elle

deux trainées de feu. Elle dépassa la ligne d'arrivée avec un millième de centième de seconde d'avance sur son rival.



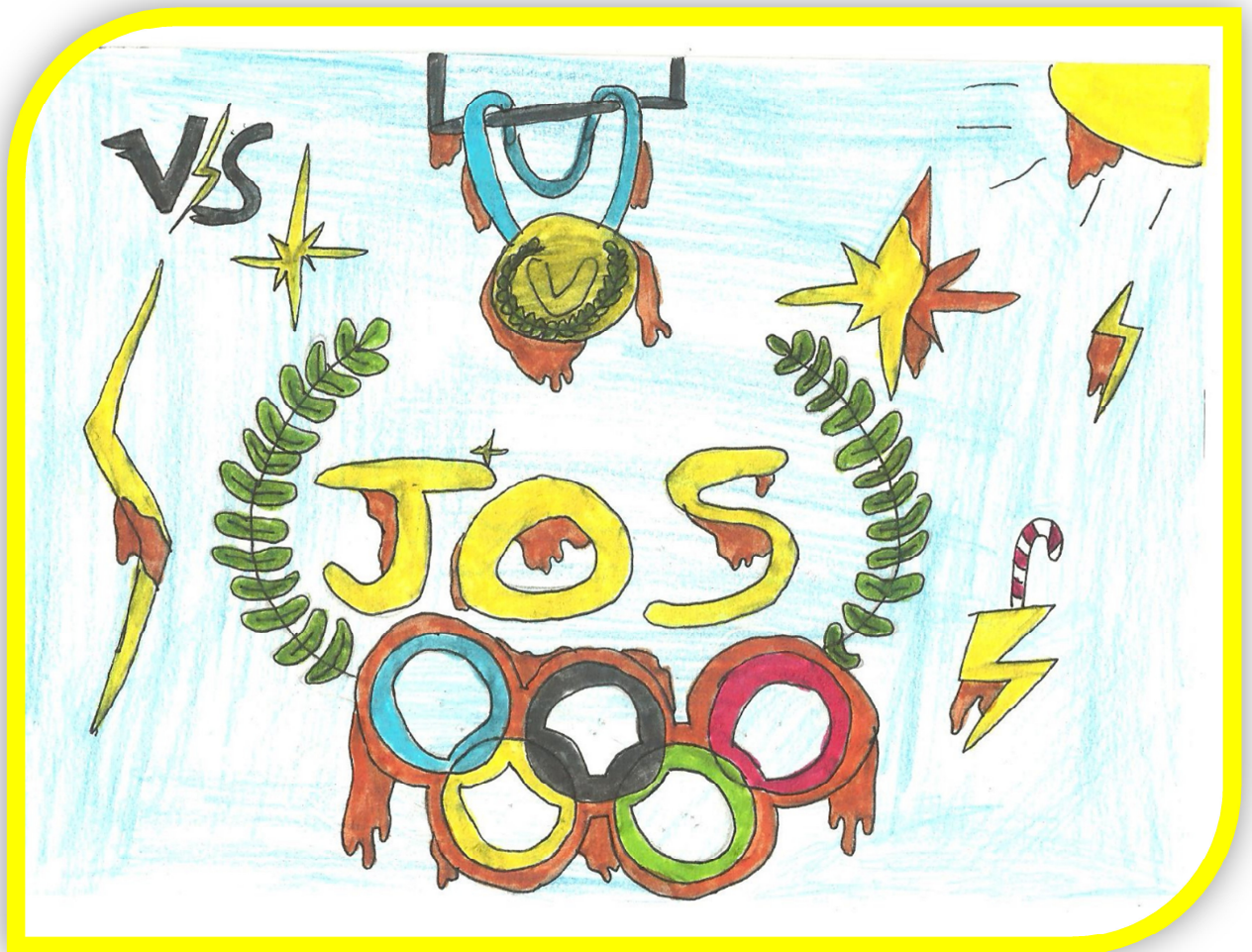
Celui-ci fit une crise qui dura deux jours, il demanda à sa mère d'annuler l'épreuve et d'en imposer une autre avec sa sœur Carabara comme concurrente. La reine accepta et choisit la fourmi pour l'épreuve suivante.

Mais les 4 compagnons proposèrent, plutôt que de faire une seule épreuve, d'organiser des JOS, Jeux Olympiques Sucrés. S'ils gagnent ils pourront récupérer le mouchoir et rentrer chez eux ; s'ils perdent ils resteront esclaves de Lutin-Ville.

Le roi et la reine, après quelques hésitations, acceptèrent leur proposition.

Le roi leur dit :

- Laissez-nous la nuit pour organiser ces JOS. (Vous vous direz demain matin quelles seront les épreuves auxquelles vous serez confrontés.



Tout le monde rentra chez soi et se reposa en prévision de cette journée épuisante.

Le lendemain matin, au chant du coq en chocolat blanc, le roi et la reine firent sonner le clairon pour annoncer qu'ils avaient trouvé les épreuves des JOS. Ils attendaient nos quatre compères, dans le gymnase.

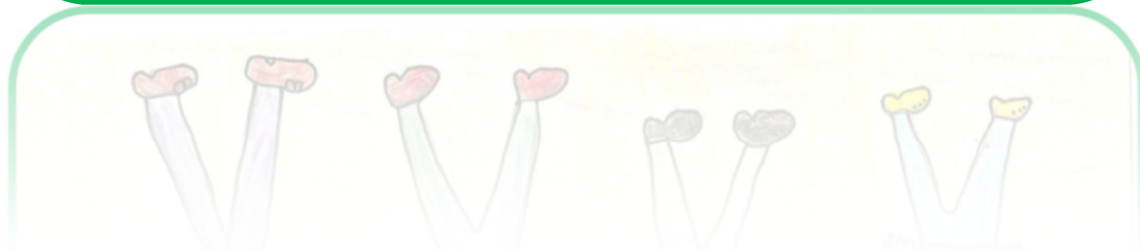
Nos quatre aventuriers se dirigèrent donc vers le gymnase pour découvrir les défis qu'ils devraient relever.

La reine leur dit :

- Bonjour, voici ce que vous allez devoir faire. Tout d'abord une épreuve d'acrobatie pour le Yéti, ensuite un quiz pour la fourmi, une épreuve de discrétion pour le chien et pour finir une épreuve collective.

Le roi continua :

- Pour chacune de ces épreuves, vous aurez un de nos candidats pour adversaires : Grambara, notre fille, pour la première, Dragiquiz pour la seconde, Tacticus pour la troisième, et ils seront rejoints par Lyntinlla pour la dernière épreuve.



Le chien intello, se doutant que les candidats du roi et de la reine avaient été soigneusement choisis en fonction de leurs compétences, leur répondit :

- Nous acceptons vos défis mais à condition que nous choisissons nous même nos candidats : la fourmi pour la 1^{ère} épreuve, moi-même pour la seconde et le Yéti pour la troisième.

Le roi et la reine se consultèrent du regard puis la reine leur dit :

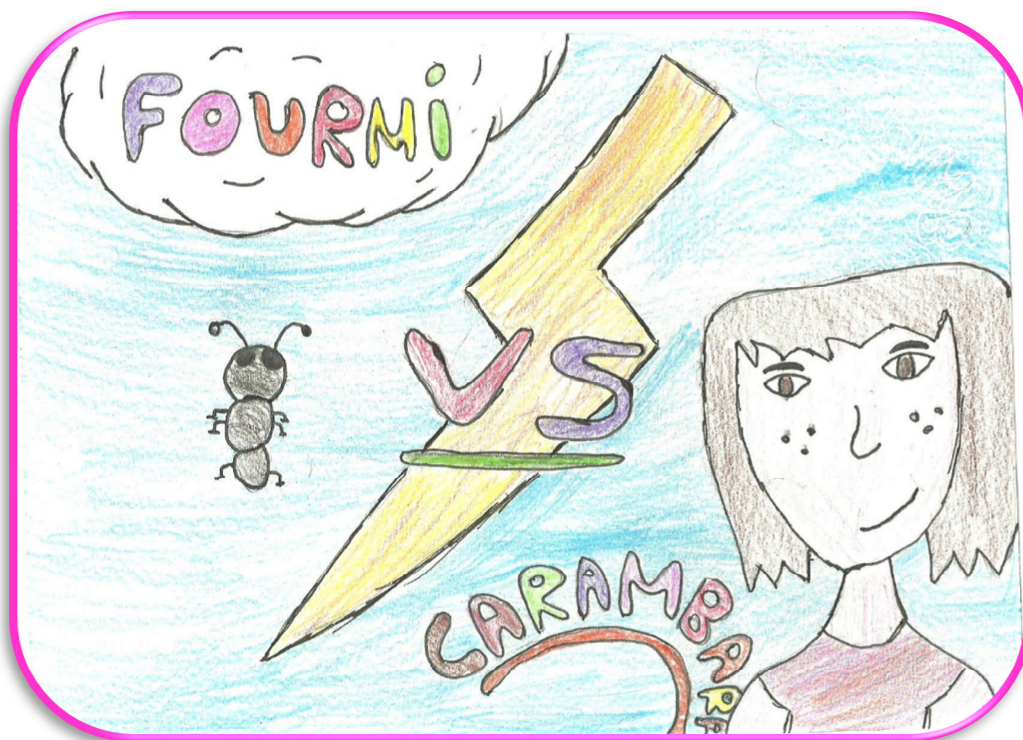
- Nous acceptons votre proposition. Nous commencerons demain la première épreuve. Rendez-vous au gymnase au lever du jour.

Le lendemain matin, au lever du soleil, la fourmi accompagnée de ses amis, se dirigea

vers le gymnase.

- Bienvenue aux JOS de Lutin-ville, annoncèrent le roi et la reine d'une seule voix.

- Voici la première épreuve, continua la reine, vous allez devoir exécuter un enchaînement de dix figures en deux minutes. Parmi elles, vous devrez faire un saut de main et un salto arrière.



Le roi ajouta :

- Vous allez concourir l'une après l'autre, Carambara en premier. Vous serez jugées par un jury composé de deux de nos fidèles sujets, de deux de vos compagnons et d'un membre du public.

Carambara s'avança sur le tapis et commença son épreuve. Elle fut largement applaudie par le public. Elle enchaîna figure sur figure. Mais à la dernière seconde, elle trébucha et rata son salto arrière.

Arriva le tour de la Fourmi acrobate. L'accueil du public ne fut pas des plus chaleureux. Mais petit à petit, tout le monde se tut et regarda attentivement la fourmi accomplir ses figures. Elle était fantastique ! Carambara était déprimée, elle sentit qu'elle allait échouer.



Le jury se retira pour délibérer.

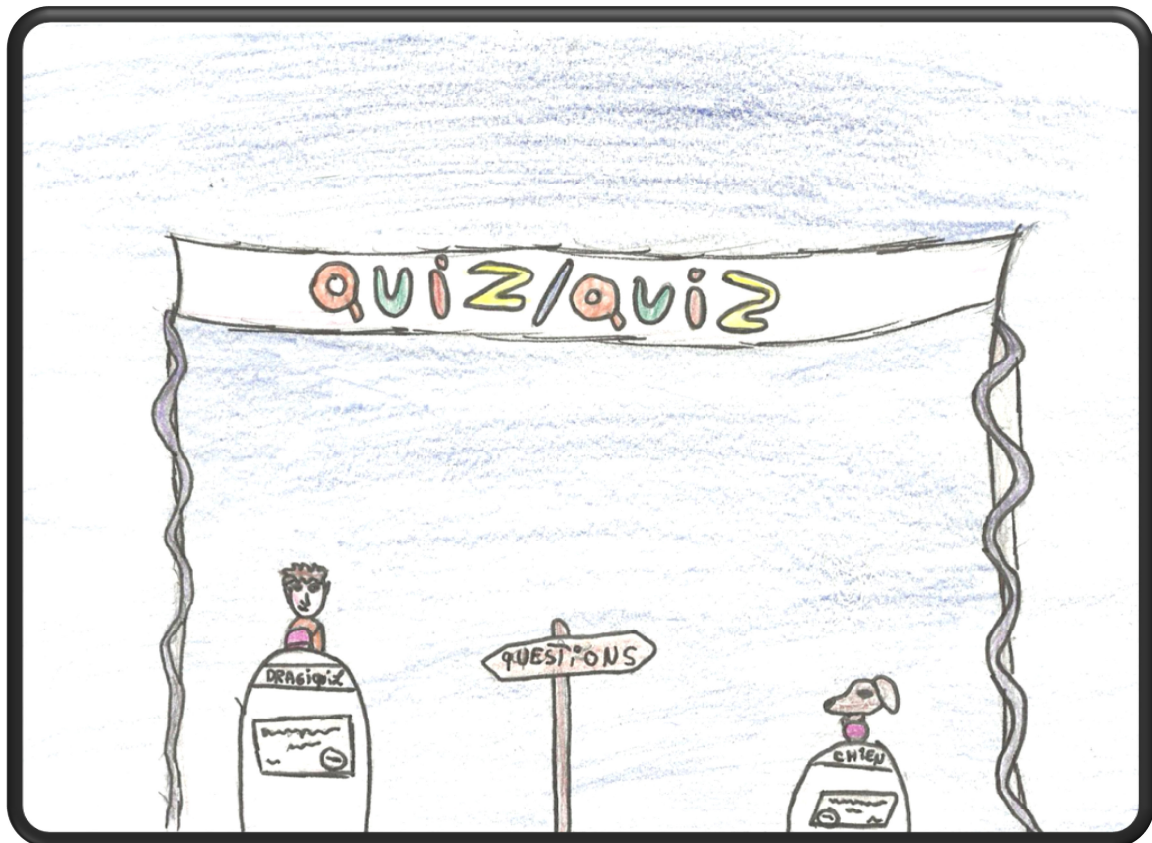
Après quelques minutes il revint et annonça son choix : Carambara 2 malabars, la Fourmi 3. La Fourmi avait gagné l'épreuve !!

- Félicitations, dit le roi, vous avez gagné la 1^{ère} manche des JOS.
- Voici maintenant, la deuxième épreuve, continua la Reine, vous

allez devoir répondre à un maximum de questions en deux minutes.
les deux concurrents, le chien Intello et Dragiquiz s'installèrent devant leur buzzer en forme de fraise tagada. Le roi leur précisa :

- Attention, vous n'avez droit à aucune aide. Ni livre, ni calculatrice, ni réponse du public.

L'épreuve commença.



Les questions s'enchaînèrent à une vitesse phénoménale. Les scores étaient serrés. Mais à la dernière seconde, le chien donna une mauvaise réponse et perdit le quiz. Les quatre compères étaient horrifiés ! Ils n'avaient plus droit à l'erreur. Le roi et la reine étaient ravis. Dragiquiz sautait partout de joie en criant : « J'ai

gagné, j'ai gagné !!! »



- Voici maintenant la troisième épreuve, dit le roi. Pour celle-ci, il vous faudra beaucoup de discrétion et de précision.

- Vous allez devoir parcourir un chemin recouvert de pétales de maïs soufflé, de chips en chocolat et de pop-corn au caramel, poursuit la reine. Vous ne devez faire aucun bruit sinon une avalanche de carambars fondus vous tombera dessus.

Les deux adversaires, Tacticus et le Yéti prirent le départ. Ils étaient au coude à coude. Mais soudain, Tacticus écrasa une chips en chocolat. L'avalanche se déclencha et le recouvrit de la tête aux pieds. Le Yéti réussit à glisser sur la vague de carambars et finit le parcours.



Les quatre compagnons poussèrent un cri de joie :

- « Hourra ! Vive le Yéti miniature !!! »

Le roi et la reine faisaient grise mine.

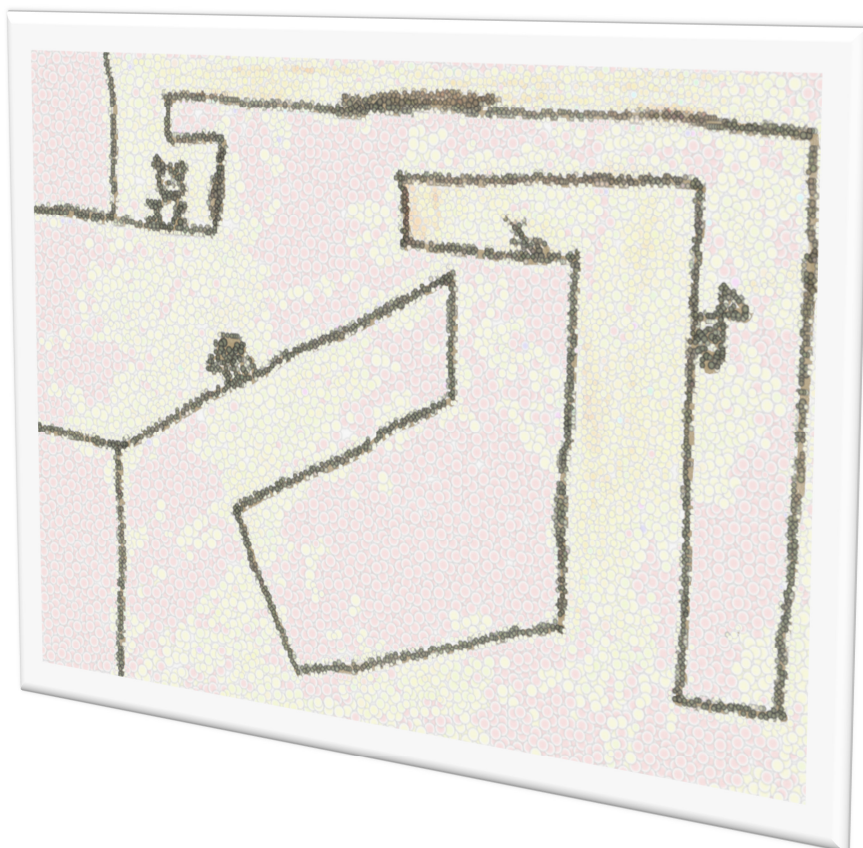
Mais il leur restait un espoir : la dernière épreuve.

- Pour cette ultime épreuve, dit le roi, vous devrez traverser le Labyrinthe Interdit et trouver la sortie tous les quatre ensemble.

- Vous serez en compétition avec nos candidats que vous avez déjà rencontrés dans les autres épreuves, rajouta la reine.

Ce que ne disait pas la Reine, c'était que leurs candidats étaient là pour piéger nos quatre compères afin qu'ils perdent et restent prisonniers de Lutin-Ville.

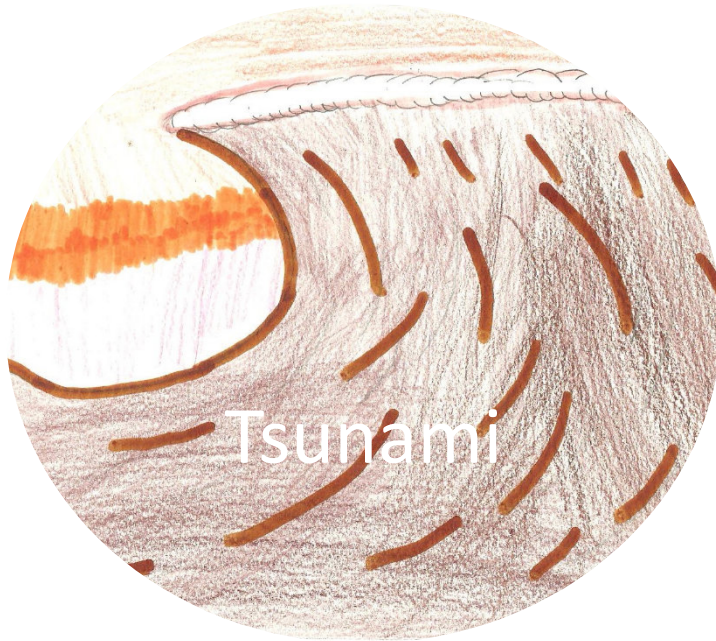
Ils entrèrent donc tous mes quatre dans le labyrinthe.
Le chien intello les guida à l'aide du **LIURE QUI SAIT TOUT**.



Soudain une corde en réglisse se tendit en travers de leur chemin. La tortue, qui adorait ça, se précipita dessus et la mangea à toute vitesse.

Ils purent ainsi reprendre leur route.

Mais peu de temps après, le chien marcha sur un Dragibus noir qui déclencha un tsunami de chocolat fondu.



Les quatre compagnons furent emportés par la vague. Ils se retrouvèrent dans une énorme tornade qui tournait de plus en plus vite, encore plus vite..... jusqu'à ce qu'ils se réveillent....dans la grotte de la forêt interdite.

Ils se regardèrent, étonnés :

- « Mais alors, ce n'était qu'un rêve !!!! »



Fin

Un Secret Bien Gardé



Maëlle



Il était une fois une petite fille de six ans du nom de Maëlle qui avait un mouchoir en tissu qui lui servait de doudou. Ce doudou, elle l'aimait beaucoup : il comportait un nœud et était couvert de jolies petites fleurs colorées. Il était orange, sa couleur favorite. Maëlle avait aussi une grand-mère formidable qu'elle aimait plus que tout. Chaque jour, elle lui rendait visite et sa grand-mère lui racontait une histoire. Chaque histoire était merveilleuse. Depuis quelques semaines cependant, la vieille dame était gravement malade.

Ce matin-là, sentant sa fin proche, elle avait fait appeler sa petite-fille car elle voulait passer ses derniers instants en sa compagnie. La fillette était à son chevet quand la grand-mère murmura :

- Ton doudou est la clé de ... de...

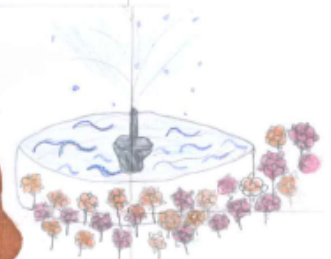
Hélas, elle mourut sur ces mots, sans avoir eu le temps de dévoiler son secret.

Le jour de l'enterrement, Maëlle était très triste. Pour la reconforter, ses parents lui offrirent une photo de sa grand-mère lorsqu'elle était petite. Cette photo, Maëlle la regardait sans cesse. On voyait sa grand-mère dans un jardin rempli de fleurs orange et roses, avec une fontaine et une petite cabane. Ce jardin, Maëlle le reconnut aussitôt : c'était le sien. Elle remarqua bientôt une petite trappe qui comportait une serrure toute ronde, comme dans la réalité. Précisons que, dans la réalité, cette trappe était condamnée car personne ne savait où se trouvait la clé. Mais revenons à la photo. A côté de sa grand-mère, on voyait un chat noir. Maëlle crut voir l'animal bouger et même parler à son aïeule, mais, ce devait être son imagination.

Tout à coup, le téléphone sonna. Alors que Maëlle se précipitait dans le salon pour décrocher, elle entendit un bruit sourd qui provenait de sa chambre. Curieuse, la petite fille s'empressa de retourner sur ses pas pour comprendre ce qui se passait. Elle scrutait la pièce quand son regard se posa sur sa photo si précieuse ; la trappe était en train de se refermer. En observant bien, Maëlle eut juste le temps d'apercevoir la queue du chat qui disparaissait à l'intérieur. Avait-elle rêvé ? Non, car le chat avait disparu de la photo. A la place, Maëlle aperçut son mouchoir. Sa grand-mère le ramassa avec délicatesse et l'enfonça dans la serrure de la trappe qui s'ouvrit d'un seul coup.



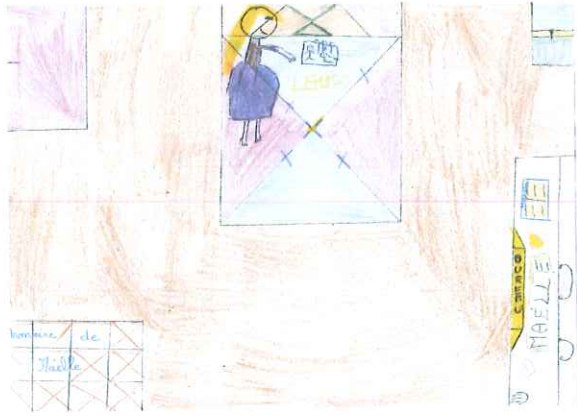
Maëlle 10 ans



Grand-mère de Maëlle



LES ELEVES DE 6^{EM} D DU COLLEGE CARNOT



Elle se referma sur celle-ci. Maëlle, très étonnée, prit son doudou et se précipita dans le jardin pour s'assurer que la trappe était bel et bien là. Mais, soudain, le chien du voisin aboya, elle comprit qu'elle devait attendre un moment plus propice pour que personne ne l'observe.

Le soir venu, elle se rendit dans le jardin en s'assurant que tout le monde dormait. Elle enfonça le doudou dans la serrure..... La sueur coulait sur son visage, elle tremblait, sa respiration et les battements de son cœur s'accéléchèrent.... La trappe grinça et s'ouvrit sur un tunnel sombre, humide et poussiéreux débouchant sur un monde inconnu.

Arrivée au bout du tunnel, Maëlle rencontra un chat qui lui paraissait familier. Elle se dit:

- « Bon sang mais c'est bien sûr !! C'est le chat de la photo !

- Et oui! c'est moi, Moustache! Je suis le chat de ta grand-mère! Répondit-il.

- Mais tu..... tu.....parles!

- Bien sûr ! Répliqua-t-il.

- Depuis quand ? Demanda-t-elle.

- Depuis que je suis mort, répondit-il. D'ailleurs, tous les animaux qui vivent dans ce monde parallèle sont morts dans le monde réel et se retrouvent ici. Ils peuvent parler. Mais comment as-tu fait pour entrer dans ce monde ?

- Avec mon doudou !

- Mais es-tu vivante ou morte ?

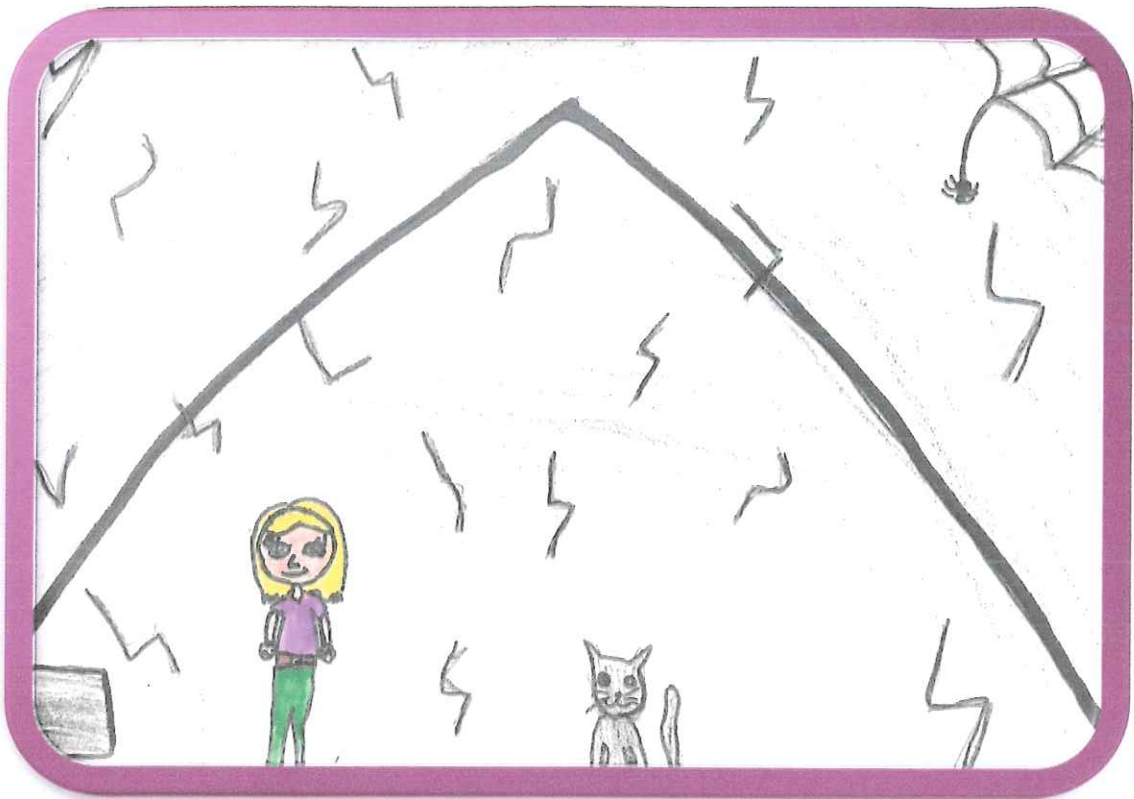
- Je suis vivante évidemment !

- Chut ! Ne parle pas trop fort ! Si la sorcière t'entendait, elle te volerait ton doudou pour se libérer du sort que lui avaient jeté d'autres sorcières .

-Mais quel est ce sort ? Interrogea Maëlle.....



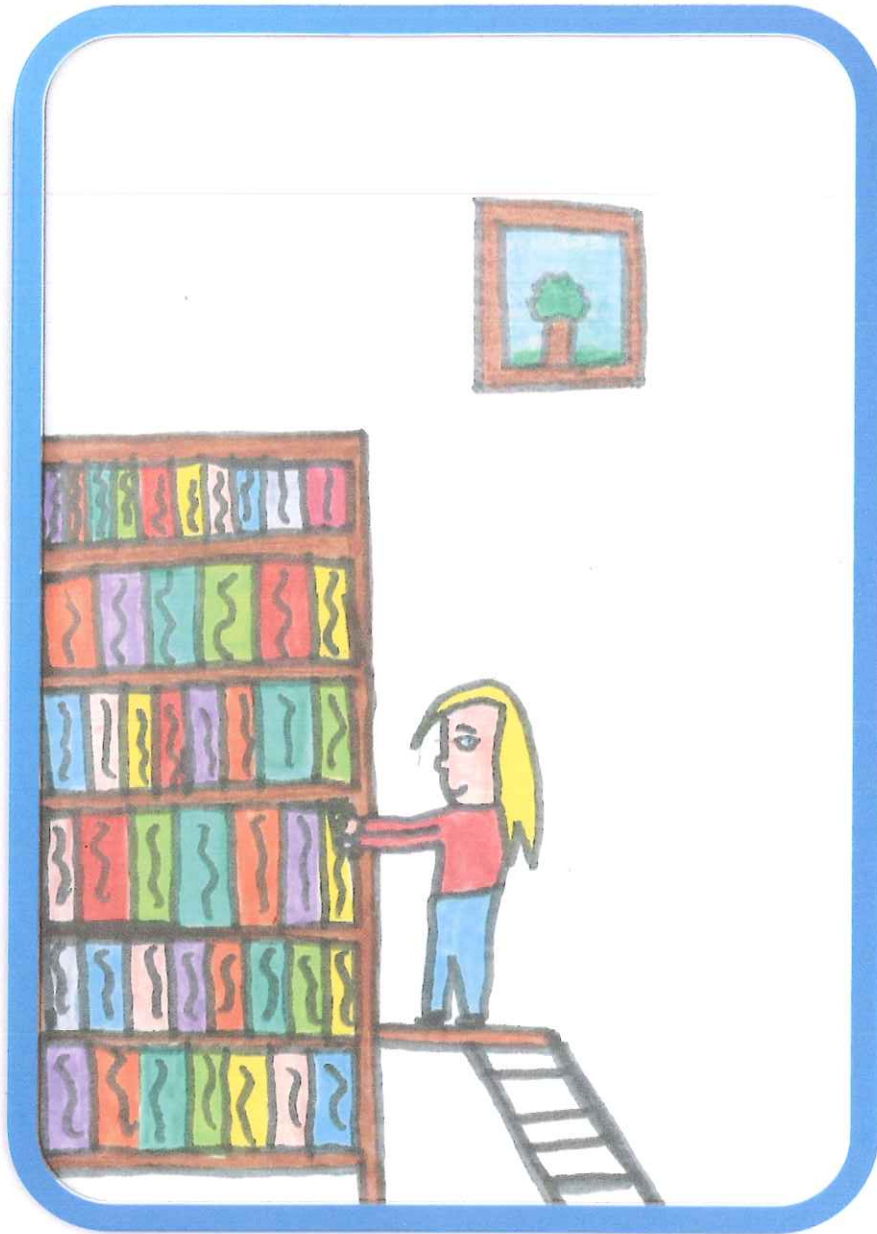
Maëlle parle au chat.



Il lui dit qu'elle doit trouver ce sort par elle-même. Elle doit aller au bout du tunnel pour trouver la porte magique qui permet de passer dans le pays des morts. Sur cette porte, elle trouvera le numéro 26 : il correspond à une page du dernier livre que sa grand-mère lui a lu.

Maëlle, accompagnée de Moustache, retourne dans sa chambre pour trouver le livre. Mais elle n'a aucune idée de quel livre il s'agit.

Elle regarde alors sur la photo et voit sa grand-mère qui lit le livre « La sorcière et le chat noir ». Elle cherche dans sa bibliothèque, le trouve et l'ouvre à la page 26 : elle voit inscrit le code « DCD ».



Armée de ce code, elle repart dans le tunnel pour trouver la fameuse porte 26. Elle arrive devant une immense porte en bois sculpté. Elle a un creux à l'estomac : et si ça ne marchait pas ?

Les mains tremblantes, elle tape les trois lettres du code : D. C. D et la porte s'ouvre.



A peine est-elle ouverte qu'un chat blanc passe par la porte. Il aperçoit Moustache. Leurs yeux lancent comme des étincelles et ils tombent immédiatement amoureux. Ils s'approchent l'un de l'autre, se touchent le museau et, tout à coup, se transforment en Ying et Yang. Maëlle n'en croit pas ses yeux !

Ils entendent alors la voix de la sorcière. De peur, ils crient ensemble : « La sorcière !!! ».

La sorcière s'approche et leur dit : « N'ayez pas peur, je ne suis pas méchante ! Vous m'avez sauvée : grâce au Ying et Yang je vais pouvoir trouver la sortie de cette prison. Pour vous remercier, je vais vous donner un cadeau...



-Vraiment ?

-Choisis ce que tu veux !

Sans hésiter, Maëlle s'exclama :

-J'aimerais tellement que ma grand-mère revienne à la vie !

-Eh bien, c'est possible !

Spontanément, Maëlle s'approcha de la sorcière et, dans un élan de générosité, lui tendit son doudou pour la remercier de sa bonté. A l'instant où la sorcière le toucha, elle se métamorphosa. Et devinez qui apparut ? Sa grand-mère chérie.

-Oh, mon petit cœur, quel bonheur de te voir ! Si tu savais tout ce qui est arrivé ! Le conseil de la sorcellerie est devenu fou de rage en voyant que je refusais de te transmettre la magie noire qui préservait l'équilibre du monde des sorcières. Excuse-moi de t'avoir caché ce lourd secret mais je n'avais pas le choix. Eh oui, j'étais une sorcière mais, grâce à toi et notre complicité, je suis délivrée. Maintenant que le yin et le yang sont réunis, rien ne pourra plus jamais nous séparer.

Le Mouchoir Noué

Bonjour, je m'appelle Émilie et j'ai 10 ans. J'habite avec mes parents dans une petite ferme qui ne comporte que trois pièces, entourée de champs, comme au milieu de nulle part. Notre ferme est bien loin de la ville et je dois prendre le bus pour aller à l'école. Je suis fille unique.

D'après moi, je ne suis pas très jolie. J'ai de grands cheveux noirs qui cachent en partie mes joues roses, et des yeux verts. Je suis d'assez petite taille et je suis plutôt maigrelette, parce que je joue beaucoup à courir derrière les poules. Mon cousin dit d'ailleurs que mes jambes ressemblent à celles des poules, mais sans les plumes !

Mais je ne fais pas que courir. Je passe beaucoup de temps à lire et à m'inventer des histoires, couchée dans la paille (quand je ne dois pas aider mes parents). Plus tard, je voudrais être écrivain. Je suis tellement douée en écriture que mon instituteur m'a fait sauter une classe. Et je me retrouve aujourd'hui en sixième, avec un an de moins que les autres.

Ahhhh... parlons-en, de l'école... Moi qui suis craintive et embarrassée, je me sens bien seule sans mes anciennes copines qui sont restées dans notre école primaire. Je me retrouve désormais entourée d'inconnus tous plus grands que moi, qui me regardent bizarrement. Comme je suis la plus jeune, toute la classe me laisse de côté. Certains me traitent même d'« intello » parce que j'ai les meilleures notes. Il y a souvent un groupe de trois garçons qui m'embête parce que je ne me défends pas. Ils me demandent mon goûter, de l'argent que je n'ai pas, et ils me donnent des coups de pieds et m'injurient quand je ne peux rien leur donner, ou me mettent du chewing-gum dans les cheveux.

Souvent je préfère rester seule plutôt que de supporter les moqueries. Mais ce n'est pas drôle.

Alors, pour me rassurer, j'emporte toujours au fond de mon cartable Camille, ma poupée en chiffon. Mon grand-père me l'avait donnée avant de disparaître. Je lui confie tous mes secrets et j'ai besoin de sentir qu'elle est près de moi pour affronter les autres. Le soir, en rentrant chez moi, je la sors de mon sac pour commenter ma journée avec elle.

Mais un soir, en rentrant chez moi, je vois que Camille a disparu. Elle n'est plus dans le petit sac rouge que je cachais sous mes livres et mes cahiers. Affolée, je renverse la totalité de mes affaires sur mon lit. Pas de poupée. Je m'élanche, refais le trajet jusqu'à l'école en regardant dans les fossés, sur les trottoirs, mais Camille est introuvable.

J'ai les yeux pleins de larmes en rentrant à la maison.

Cette nuit là, je n'arrive pas à m'endormir. Comment vais-je pouvoir retourner à l'école sans ma poupée porte-bonheur ?

Le lendemain, mes parents fouillent toute la maison. Ils essaient de me consoler en me faisant des câlins, de me faire rire, mais rien n'y fait. Ils m'ont même emmenée dans un magasin de jouets pour m'offrir de quoi remplacer ma précieuse poupée, mais je n'ai rien trouvé qui me plaise. Camille est irremplaçable.

Rien ne me fait envie. J'ai même perdu l'appétit. Je vois bien que mes parents commencent à s'inquiéter. La nuit tombe. Je me sens perdue, abandonnée. J'ai l'impression que le monde tourne à l'envers, que le temps s'est arrêté.

Ce soir, je suis fatiguée après une longue journée d'école. « Il est temps d'aller au lit » dit Maman. Mais c'est encore une fois sans ma poupée.

Une fois blottie bien au chaud dans mes draps, je m'endors profondément. Mais toute la nuit, je fais un rêve étrange : je monte les marches grinçantes qui mènent au grenier. Je vois un coffre ancien. Je décide de l'ouvrir... À l'intérieur se trouve une multitude de jouets de ma petite enfance : des peluches, des bébés en plastique, des pièces de dinette... Je les soulève.

Et avec émotion, je retrouve le mouchoir noué qui me servait de doudou lorsque j'étais toute petite.

Le lendemain matin, je me réveille troublée. C'est comme si le mouchoir noué m'avait dit où il se trouvait... Je décide donc de suivre les instructions.

Je monte quatre à quatre les marches de l'escalier du grenier. Je marche jusqu'au coffre sur le parquet craquant. J'ouvre le fameux coffre. Il contient réellement des jouets. Intriguée, je fouille jusqu'à trouver le mouchoir noué, comme dans mon rêve.

Ce mouchoir, dans les jours qui suivent, je voudrais le prendre partout ! Mais j'ai un peu honte: venir au collège avec son doudou ! Je me résigne. Je le laisse à la maison.

Ce matin là, je me rends au collège. J'ai la peur au ventre, comme tous les autres jours car je suis certaine qu'on m'attend encore dans l'escalier. Mais je ne me doute pas encore de l'aventure qui m'attend...

Je descends les escaliers de la cantine. Il fait noir. Lorsque j'arrive en bas, un bras se tend pour me faire tomber. Mais quelque-chose de bizarre se passe : c'est le garçon qui s'effondre. Ses lacets sont noués. C'est étrange. Je me dépêche de filer avant qu'il se relève ! Je prends mon cartable qui est tombé à mes pieds et je vois mon mouchoir noué qui dépasse de la poche arrière du sac. Mais que fait-il là ? Je ne l'ai pas emmené avec moi, ce matin ! Plus étrange encore... il me semble que le mouchoir sourit !

Intriguée, je sors le mouchoir de mon cartable et il commence à me parler : « Je vais te protéger, à chacun de mes trois nœuds que tu défais, un vœu sera exaucé. » Je reste un moment bouche bée, puis, défais le premier nœud, en demandant où est ma poupée. Le mouchoir répond : « Ta poupée est bien loin d'ici, à cinq jours de marche. Le garçon à qui j'ai noué les lacets te l'a volée pour l'offrir à sa cousine qui vit à Selcabimjernoviqk. »

Tout à coup, le garçon se relève, prend le mouchoir et part en courant. Je le suis grâce à mes jambes de poule bien entraînées, j'arrive à le rattraper. Je lui saute dessus et tire sur le mouchoir qui dépasse de sa poche, le deuxième nœud se défait, alors je crie : « Je veux que tu fasses disparaître ce garçon et tous ceux qui m'embêtent ! » Pouf ! Un grand éclair lumineux m'aveugle. Quand j'ouvre les yeux, je suis seule.

Je pense aux paroles du mouchoir toute la journée, comment me rendre à ce village éloigné ? En rentrant à la maison le soir je suis décidée à demander de l'aide à mes parents. Lorsque je leur raconte toute l'histoire, maman me rie au nez : « Mais qu'est ce que tu racontes, tu déliras ! Tu dois être très fatiguée, vivement que les vacances arrivent ! Il est tard, va dans ta chambre pour te reposer. »

Seule dans ma chambre, je me sens désespérée. Puis, je prends mon courage à deux mains et décide de partir chercher Camille.

Le premier jour de marche, je traverse une grande ville. Je marche sur le trottoir et je vois que quelqu'un me suit. Je me demande pourquoi. Tout un coup, l'homme se met à courir. Je vais me réfugier dans une ruelle et je le vois partir. Je me dis que j'ai eu chaud !

Le deuxième jour, je traverse une forêt. Il fait noir, le mouchoir se met à briller pour m'éclairer. Soudain, une famille de singes m'attaque, le mouchoir me conseille de nouer leur queue pour les ralentir. Je le fais et cours me cacher derrière un arbre. Là, je vois un serpent sur une branche, je ne bouge plus, il me regarde un moment puis semble se désintéresser de moi pour se diriger vers les singes enchevêtrés. Je me remets à courir et réussis à sortir de la forêt.

Le troisième jour, je me retrouve face à une rivière. J'aperçois une barque, je la prends pour traverser. Tout à coup, je vois un ours en train de pêcher. Je rejoins la rive et me mets à courir à toute vitesse, je trébuche et me retrouve sonnée au sol. Le mouchoir crie : « Lève toi, vite ! » Je réussis à me relever pour reprendre ma course. Quand je me retourne, l'ours a disparu.

Au quatrième jour, j'arrive au pied d'une falaise immense. Je grimpe, trouve une grotte. A peine entrée, j'aperçois l'ours qui dort. Le mouchoir me conseille en chuchotant : « Cache-toi dehors avant qu'il ne se réveille. ». Je quitte la grotte et continue à escalader la falaise. Je glisse et me tords la cheville. J'ai mal mais je continue grâce aux encouragements du mouchoir. Arrivée au sommet de la falaise, j'ai un peu le vertige.

Le cinquième jour, j'aperçois enfin le village de Selcabinjernoviqk. Je marche des heures, j'ai le pressentiment que Camille est proche.

A l'entrée du village, ne sachant dans quelle direction marcher, je défais le troisième et dernier nœud du mouchoir en lui demandant de me conduire jusqu'à la poupée. Le bout de tissu se transforme alors en GPS avec guide vocal, écran tactile et modélisation du plan en 3D !

Mon nouveau guide me conduit jusque devant la porte d'entrée d'une maison. Je sonne. Une dame ouvre la porte. Je me présente et tente de lui expliquer les raisons de ma visite

« Léa, descend s'il-te-plaît. Il y a quelqu'un pour toi », s'écrie-t-elle.

Léa me fait entrer chez elle et c'est autour d'un verre d'orangeade que je lui raconte toute l'épopée, de la perte de ma poupée à mon arrivée à Selcabimjernoviqk . Elle me confirme que son cousin lui a bien donné une poupée. Elle a vraiment l'air furieuse de son attitude mais ne paraît pas très surprise...

Léa me conduit alors jusqu'à sa chambre et je retrouve enfin ma poupée. Quel soulagement !

Quelqu'un sonne à la porte...Je reconnais une voix qui m'est familière ...

« Salut Léa ! dit Le Garçon ... Emilie ? Mais qu'est-ce que tu fais ici ? ». Et les moqueries reprennent. « Tu l'as retrouvé ton doudou ! Léa, ne me dis pas que tu traînes avec ce bébé ! Une poupée, Emilie, ça ne te suffit pas ! Il te faut un doudou, en plus !... »

En une fraction de seconde, Le Cousin se transforme en garçonnet de trois ans sans même avoir pu terminer sa phrase. Encore un sacré coup de mon mouchoir !

« Ne vous moquez pas de moi ! Emilie, avec tes jambes de poule, tu ... ». Et le voilà maintenant changé en poule !

La maman de Léa surgit alors, intriguée par le caquètement venant de la chambre. « Léa, que fait cette poule dans la maison ? Va la remettre dans le poulailler, s'il-te-plaît ! »

Le lendemain matin, avant de prendre le bus pour rentrer chez moi, je décide de faire un cadeau à Léa et lui offre le mouchoir. Nous échangeons nos coordonnées. Léa promet de me tenir au courant des prochaines aventures de sa nouvelle poule. En attendant peut-être de croiser un jour cet animal, sous une autre apparence. Qui sait ?

FIN

Le mouchoir magique

Il était une fois une maîtresse qui vivait dans une forêt préhistorique. Elle avait de longs cheveux blonds qui traînaient par terre, des yeux bleus, le teint pâle, une écharpe et un mouchoir à fleurs, parce qu'elle était toujours enrhumée.

Jeudi 3 juin, en partant pour l'école, elle trébucha sur ses cheveux et se mit à saigner du nez. Alors qu'elle sortait son mouchoir, un vampire surgit.

Il recherchait depuis longtemps le mouchoir magique qui réalise les vœux les plus chers. C'était le seul moyen de faire repousser la dent qu'il avait cassée en mordant par mégarde le cou d'une statue.

En voulant aider la maîtresse à se relever, le vampire se prit lui aussi les pieds dans les cheveux blonds. Il tomba à son tour avant même d'avoir pu dire un seul mot. Et dans sa chute, il perdit sa deuxième longue dent si précieuse.

A la vue de cet étrange inconnu, la maîtresse éclata de rire.

- Ce n'est pas Halloween, monsieur. Que faites-vous donc dans cet accoutrement ? De plus, pour vraiment ressembler à un vampire, il vous manque deux éléments extrêmement importants : vos deux canines !

Le vampire essaya alors de s'emparer du mouchoir qu'il avait aperçu juste avant de tomber. Mais la maîtresse ne l'avait plus dans sa main. Elle avait dû le remettre dans son sac. Dans sa main gauche, elle avait maintenant sa trousse de maquillage. Et sa main droite tenait un petit miroir de poche qu'elle avait sorti pour pouvoir attraper le coton dont ils avaient tous deux besoin.

A la vue du miroir – les vampires n'aiment pas les miroirs – le vampire fuit. La maîtresse comprit alors immédiatement que ce drôle d'inconnu était réellement un vampire. Elle prit la fuite en hurlant « Au secours ! Un vampire ! A l'aide ! ». Mais le vampire – les vampires ont la faculté de se retrouver instantanément dans un autre endroit - avait déjà disparu...

Le soir, de retour chez elle, au milieu de la forêt, la maîtresse, ayant retrouvé ses esprits, alla chercher dans sa bibliothèque son grand livre sur les créatures fantastiques. Les livres fantastiques occupaient deux rayons entiers de sa bibliothèque. Ses connaissances dans ce domaine lui avaient été d'un grand secours ce matin.

C'est dans « Créatures fantastiques » qu'elle put lire comment repousser les vampires – au cas où ... : « Les rayons du soleil peuvent anéantir les vampires [...] Ils n'aiment pas les miroirs, dans lesquels ils ne peuvent pas se refléter. [...] Pour les faire fuir, l'odeur de l'ail est très efficace. De même, la fleur d'aubépine, d'églantine et de rosier leur sont insupportables. »

Après avoir posé des gousses d'ail tout autour de sa maison. Elle fit un bouquet de roses qu'elle avait cueillies dans son jardin. Elle partirait demain à l'école avec ce bouquet à la main toujours « au cas où ... »

Au lever du soleil, elle prit le chemin de l'école, son bouquet de fleurs à la main et une belle rose dans les cheveux.

Au même endroit que la veille – au croisement des Quatre vieux chênes -, le vampire était là, une ombrelle à la main pour se cacher du soleil, des lunettes opaques et une pince à linge sur le nez – il avait pris le maximum de précautions pour pouvoir rester assez de temps auprès de la maîtresse et enfin lui expliquer ce qu'il voulait ...

«Bonjou! madame. Che m'appelle Tchack et che ne vous veux augun mal. N'ayez pas peur de moi. J'ai peldu mes do dents. Vous Chavez un obchet qui me lendrait un gland selvige Madame ? ... Vou jêtes touchours là ?

Le vampire lâcha son ombrelle et ôta ses lunettes.

La maîtresse avait déjà disparu sans peut-être même avoir entendu un seul de ses mots. Voulant la rattraper, le vampire maladroit se prit alors les jambes dans l'ombrelle !

A terre, il aperçut un petit carnet qui était à portée de sa main. Il l'ouvrit.

Agenda 2013-2014 . Lucie ... tel : 064512...

Le soir même, le téléphone sonna chez Lucie.

- Bonjour madame. Che m'appelle Tchack. Vous chavez un obchet qui me lendrait un gland selvige Madame ? ... Vou jêtes touchours là ?
- Allô. Articulez monsieur, s'il vous plaît. Et parlez lentement. Je ne vous comprends pas bien.
- Che m'appelle Tchack et che ne vous veux augun mal. N'ayez pas peul de moi. J'ai peldu mes do dents.
- Qui êtes-vous ?
- Che souis le vampire que vous zavez lencontlé.

Jack commença à lui expliquer comment il avait eu son numéro de portable.

- Venez-en au fait ! Que me voulez-vous ?
- Lucie, che veux chuzte votle moujoir.

Jack lui dit simplement qu'il voulait son mouchoir car ce bout de tissu lui rappelait son doudou. Si Lucie savait que ce mouchoir avait le pouvoir de rendre ses dents à Jack, jamais elle n'accepterait de le lui donner ...

Lucie se laissa attendrir par le vampire si maladroit...

Le lendemain matin, comme convenu, elle coinça le précieux mouchoir sous la grosse pierre, au croisement des Quatre vieux chênes. Et elle reprit la route, le cœur léger ...

Jack, qui attendait à l'ombre d'un bosquet, sortit vite de sa cachette sans attendre que Lucie s'en aille, et s'empara du mouchoir.

Aussitôt, il prononça son voeu :

„Che chouhaite que mes glandes dents lepoussent.“

Le mouchoir ne comprit pas ce que voulait dire le vampire, mais son rôle était de réaliser tous les voeux, alors il transforma le vampire en chouette. C'était le seul mot qu'il avait compris !

Lucie, qui avait assisté à toute la scène, fut stupéfaite devant le pouvoir de son mouchoir. Elle ne savait pas comment faire pour en bénéficier aussi et elle pensa que les paroles du vampire étaient une formule magique. Aussi, elle répéta ses mots :

„Che chouhaite que mes glandes dents lepoussent“

Et elle se transforma aussitôt en chouette.

Le vent se mit à souffler et emporta le mouchoir, si bien que Jack et Lucie ne purent pas refaire de vœu et redevenir un vampire et une femme. Ils décidèrent alors de partir ensemble à la recherche du précieux bout de tissu. Ils ne le retrouvèrent jamais, mais passèrent leur vie ensemble.

FIN

Le mouchoir

Gisèle allume sa lampe de chevet. Elle n'entend plus le drôle de bruit qui vient de la réveiller alors qu'elle dormait profondément. Depuis son lit, elle regarde dans tous les coins de sa chambre, mais ne remarque rien d'anormal. Elle tourne sa tête vers la porte...

« Tiens ! Mais pourquoi ce mouchoir est-il accroché à mon porte-manteau ? se demande Gisèle. Ne serait-ce pas le mouchoir que Mamie m'a offert quand j'ai eu un gros rhume cet automne ? Il me semble pourtant que je l'avais rangé avec les autres mouchoirs en tissu, dans la commode. »

Le mouchoir blanc à petites fleurs est suspendu au porte-manteau par un nœud.

« Je vais le garder dans le tiroir de ma table de nuit, se dit Gisèle. Il n'est peut-être pas propre. Je le mettrai dans la corbeille à linge sale, demain matin. »

La petite fille sort de son lit pour aller chercher le mouchoir. Et avant d'éteindre la lumière, elle le glisse dans le tiroir de sa table de nuit.

« Ça y est ! Je m'en souviens ! Ce mouchoir appartenait bien à Mamie avant qu'elle ne me l'offre ! Elle aime bien les mouchoirs en tissu », se dit Gisèle. « C'est vrai qu'il paraît un peu vieux avec ses petites fleurs orange, jaunes et ses roses. Il ressemble bien à un mouchoir de grand-mère ! » pense-t-elle, en s'endormant. Demain, il faudra qu'elle soit en forme pour son match de basket.

Une petite voix la réveille à nouveau. Gisèle appuie sur l'interrupteur de sa lampe de chevet. Cette fois – ci, elle en est sûre ! Ça vient du tiroir !

« Gisèle...

- Tu parles ! l'interrompt la petite fille.
- Oui. Ca te surprend ?
- Beaucoup, répond Gisèle.
- Je viens du Monde des Rêves, lui apprend le bout de tissu. Tom est capturé dans le monde des Cauchemars.
- Tom ? Mon entraîneur de basket ? Mais ce n'est pas possible ! Qu'est-ce que je peux faire pour le sortir de là ? » demande Gisèle, triste et paniquée.

La petite fille doit absolument trouver un moyen le sauver. Le grand tournoi de basket a lieu demain après-midi.

« Je sais comment te conduire dans le monde des mauvais rêves, le Monde des Cauchemars. Acceptes-tu de me suivre, Gisèle ? lui demande le drôle de mouchoir.

- Bien sûr, répond de suite la petite fille, très sérieusement.
- Tu n'auras qu'une seule chose à faire pour pouvoir y aller : DEFAIRE MON NŒUD. »

Gisèle saisit alors délicatement le vieux mouchoir de sa grand-mère. Et elle le dénoue...

Elle dénoue le mouchoir et une lumière sombre envahit la pièce. Gisèle est comme emportée par un petit tuyau qui tourne. Une fois arrivée dans le monde des cauchemars, elle est toute déboussolée. Elle se rend compte que tout est sombre, lugubre : on n'y voit pas et en plus, il fait froid.

Le sol est tout gluant. Autour d'elle, c'est comme un labyrinthe qui ne finirait jamais... Gisèle a très peur, mais elle est accompagnée par le mouchoir qui la rassure.

Elle commence à chercher Tom. Mais la petite fille se perd très vite... Tous les coins se ressemblent ; elle tourne en rond.

Il y a beaucoup de chemins, des portes. Elle entrevoit des bêtes cachées sous des lits, d'autres dans des placards qui ont tous une porte entre-ouverte. Des yeux la regardent à travers des buissons. Il y a plein d'escaliers, aussi. Gisèle voit un lit, elle s'en approche et l'escalade pour passer de l'autre côté et continuer son chemin, mais lorsqu'elle en redescend, un monstre lui saisit le pied. Vite ! Elle se débat et réussit à s'échapper, mais elle a eu si peur qu'elle a avancé sans savoir du tout où elle pouvait être.

Soudain, une créature surgit. Elle est affreuse, verte, avec des yeux jaunes, une énorme verrue sur le nez et de grands pieds. Mais un corbeau surgit et vient lui picorer la tête. Le monstre s'éloigne, mécontent. Sauvée...

Gisèle continue son chemin.

C'est alors qu'elle tombe sur une autre créature un peu moins effrayante que l'autre. Elle prend son courage à deux mains et lui dit :

« Bonjour, je m'appelle Gisèle et je cherche Tom, mon entraîneur de basket.

- Je ne t'ai pas fait peur ?

- Bien sûr que non ! J'ai passé l'âge des monstres.

- Ah. Attends ! Je ne me suis même pas présentée. Je m'appelle Salsifis, et je fais partie du monde des cauchemars. Tu disais ?

- Je cherche Tom, mon entraîneur...

- Tom... Voyons, comment est-il ?

- Plutôt grand, musclé, et il a une petite barbe.

- Oui, je vois qui c'est... Normalement, je n'ai pas le droit de te renseigner, mais je vais faire une exception. » Mais à cet instant, une main sortie de sous un escalier enlève Salsifis.

« Que vais-je faire, se demande alors Gisèle ? »

« Tom, je t'ai enfin trouvé ! Mais comment es-tu arrivé ici ?

- Je te raconterai ça plus tard, mais disons que l'entraîneur des adversaires du match de demain n'y est pas pour rien.

- Mais que dois-je faire pour te libérer ?

- Tu dois faire vite, avant que sonne l'horloge. Pour me libérer, il va falloir passer une épreuve, c'est-à-dire marquer des paniers comme on l'aurait fait à l'entraînement. Plus tu en marqueras et plus les barreaux de ma cage s'effaceront. Mais au contraire, si tu en marques moins que l'autre joueur, ma cage s'avancera vers ce lac de lave et... enfin... tu imagines la suite... Tu dois aller chercher l'entraîneur de l'équipe adverse pour passer l'épreuve contre lui.

- Mais où vais-je le trouver ?

- Passe dans le troisième tunnel, puis tu verras une maison abandonnée, et tu seras arrivée.

- Oh, merci beaucoup, mais toi, que vas-tu faire ? Je ne veux pas te laisser tout seul !

- Ne t'inquiète pas pour moi. Je t'attends. Allez, dépêche-toi ! »

Gisèle dit à l'entraîneur adverse : « Je vous défie ! »

- Nous devons marquer des paniers de plus en plus loin de la cible. Si un de nous deux loupe son tir, il a perdu.

- Ce n'est pas ce qu'on m'avait dit...

- Tu renonces ?

- Jamais ! Allons-y. »

Gisèle choisit de commencer à tirer. Elle se place à quatre mètres du panier et marque. L'entraîneur de l'équipe adverse marque également. Gisèle le trouve très à l'aise. Elle se replace à six mètres et emporte aussi le point. Son adversaire en fait de même. À huit mètres, la petite joueuse se concentre... le ballon touche l'anneau mais rentre. Mais elle n'est pas la seule à marquer ! Elle réussit aussi son tir à dix mètres, mais tout ceci dure un peu trop longtemps à son goût. À son tour, l'autre joueur s'élançe, il tire, et... marque.

Gisèle a perdu tellement d'énergie qu'elle ne marquera pas le panier suivant. « A l'aide, à l'aide » crie Tom car la cage s'avance dangereusement vers la lave en fusion. Comment arriver à le sortir de là ? pense la jeune fille. « Si seulement Salsifis était là pour me guider... » Aussitôt dit, aussitôt fait, Salsifis arrive. Il est mal en point, visiblement il s'est battu mais il est là, accompagné du mouchoir.

Tout à coup une grande lumière éblouit le monde des cauchemars. C'est le mouchoir qui scintille. Il faut faire vite, Tom va bientôt tomber dans la lave. Gisèle et le monstre Salsifis se rendent compte que peu à peu leur ami de tissu se transforme en clé. « On va y arriver, Tom, nous allons te sortir de là ! » « J'aimerais bien, je commence à avoir chaud et puis je n'ai pas pris ma crème solaire... » dit-il.

La clé est maintenant dans les mains de Salsifis, mais où peut bien se cacher la serrure ? Vite...vite...le temps presse. Il faut trouver... Gisèle pose son regard désespéré sur le terrain où elle a perdu son défi. « Si seulement j'avais marqué... ». Le regard vide, qu'aperçoit-elle soudainement sur le panier maudit ? Une lumière vive !!! La voilà, c'est la serrure !

« Salsifis vient m'aider la serrure est là-haut. »

« J'arrive, je vais m'étirer pour l'atteindre. »

Gisèle n'en croit pas ses yeux ; Salsifis grandit à vue d'œil et finit par atteindre le panier. Il ouvre la cage, disparaît, et Tom est enfin libre.

« Sortons de ce cauchemar » dit-il à sa joueuse. « Je sais comment repartir. » Il prend alors la clé des mains de salsifis, le remercie pour son aide et

s'empresse de faire un nœud au mouchoir qui a repris sa forme initiale. En un clin d'œil, Gisèle et Tom se retrouvent chacun dans leur chambre, quelle nuit agitée !!!

C'est le grand jour, celui du tournoi qui verra l'équipe gagnante soulever le trophée. La journée se passe admirablement bien pour l'équipe de Gisèle. Elle se retrouve en finale.

Le match commence, 6-2, 10-8, à la mi-temps, les deux équipes sont au coude à coude, quel score serré : 30-32...

A la reprise la fatigue se fait ressentir. Gisèle pense à la nuit dernière et au défi qu'elle a relevé. Cela lui donne du courage et de la confiance pour la suite.

Dernière minute, l'équipe adverse égalise, 64 – 64, les prolongations se profilent.

Coup de sifflet, faute, un lancer franc accordé pour Gisèle. Le point de victoire dans les mains, elle se concentre, se relâche, prépare son tir et....marque !!!

Cette fois il est rentré, VICTOIRE !!! HOURRA !!!

Ce soir là au moment de se coucher, Gisèle a un regard vers le portemanteau, le mouchoir n'est plus là. « Cette nuit sera peut-être une nuit au pays des rêves » pense-t-elle.

Au moment où elle s'endort et ferme les yeux, elle n'a pas le temps d'apercevoir la petite lueur qui sort du sac de sport...

FIN