

AU PAYS DE TOUTES LES COULEURS

Ecole de Lias, classe des TPS/PS/MS, avec Sylvie Broc -Coget



CHAPITRE 1

Mourad est un petit garçon qui est très fort, qui aime danser et chanter.

Claire, sa sœur, a des couettes et des tresses. Elle a des tas de coussins dans sa chambre, elle en a mis dans leur fusée.

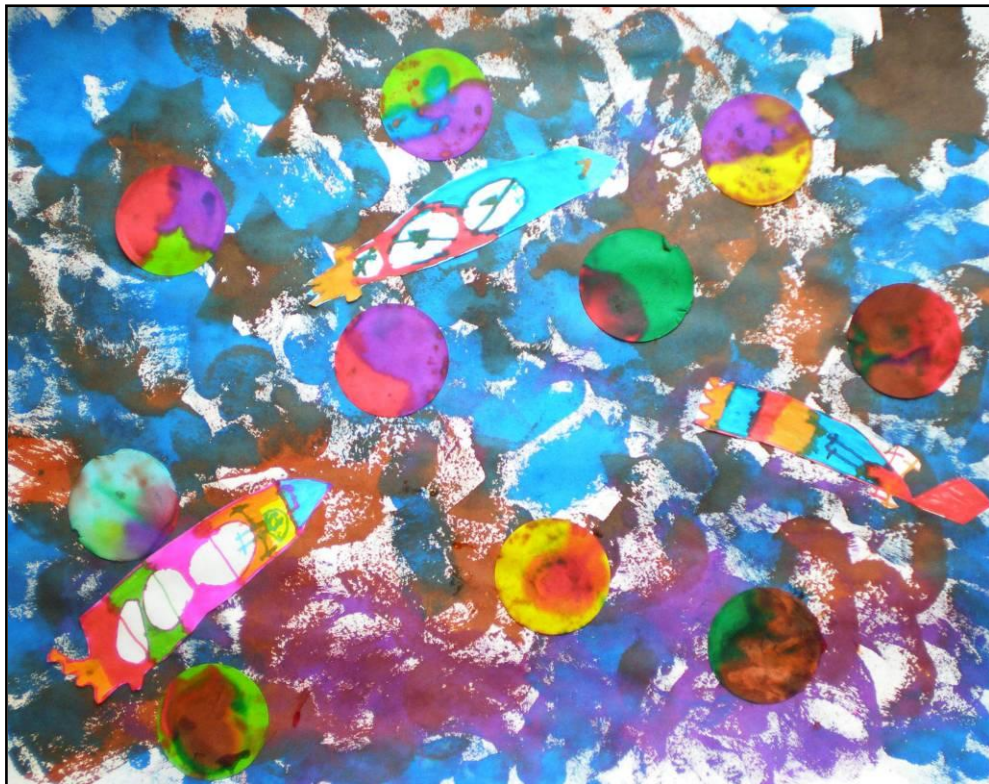
Ils aiment jouer avec leur singe, Strombolo. Tous les trois, ils décident de vivre une aventure : un voyage.



Ils montent dans leur fusée qui va très vite, pour partir pendant la nuit. Il faut bien se tenir, tellement elle va vite.

Par la fenêtre, ils voient des lunes, des planètes, des étoiles et même des étoiles filantes. Ils font le tour du soleil. Comme il fait trop chaud, ils reviennent vers la planète Mars, qui est toute rouge.

Mais il n'y a pas d'eau.



Ils arrivent au pays de toutes les couleurs, près d'un lac. Il y a une grande forêt. C'est un pays qu'ils ne connaissent pas.

Ils se promènent dans la forêt, et les voilà arrivés devant une maison qui s'appelle : la maison de la sorcière du Chili.

Cette maison est très étrange, elle est faite en biscouillis, sa porte est en coquillé, sa poignée en métaluterre, les fenêtres en coquiékaire.

Sur le toit, il y a plein de toiles d'araignées, des iragnées, des scros, des scrétés, des scales et des crotos.

Dans cette maison, on n'ose pas rentrer.



CHAPITRE 2



Les 3 amis entrent dans la maison de la sorcière du Chili. Ils voient beaucoup de choses. Il y a un balai magique qui vole, un squelette avec des toiles d'araignées, et même des têtes de mort, et une étagère avec plein de poison.

Dans une autre pièce, ils voient la sorcière qui prépare une potion. Elle est méchante car elle n'est pas belle du tout. Elle a un grand chapeau noir, une robe noire et des tongs. Elle a un long nez crochu tout poilu et des gros boutons partout. Elle a aussi les cheveux gris et des grosses lunettes. Elle porte un sac à main citrouille à son bras. La sorcière met les gens en cage pour les mettre dans la soupe. La potion qu'elle prépare sert à transformer les gens en crapauds baveux ou en œil de poisson ou en rat.

Il y a aussi plein d'animaux pas beaux. La sorcière a un corbeau sur l'épaule qui attire les gens à l'intérieur de la maison pour se faire emprisonner par la sorcière. Un serpent se balade et mange du poulet, des chats et des hommes. Ces 2 animaux sont des amis de la sorcière. Dans la maison, il y a aussi des fantômes et des chauves-souris qui se transforment en vampires. Il y a aussi un chat noir aux yeux noirs à côté de la sorcière et il est méchant car il griffe et on saigne. Il y a un crapaud vert foncé, qui était un humain, sur la tête de la sorcière. Et enfin, il y a 2 rats copains qui mangent du fromage sur une tapette mais sans se faire avoir. Ils sont gentils car ils attaquent tous les méchants.

Mais d'un coup, la sorcière les regarde. Elle les attache et les emprisonne. Mais ils ont réussi à prendre la clé à la sorcière pour sortir. Mais ils font trop de bruits et la sorcière les voit sortir. Strombolo va plus vite que la sorcière donc il l'attache avec sa longue queue pour la mettre dans sa propre soupe. Les 3 amis se font un câlin et prennent le balai magique pour s'enfuir en volant. D'un coup, un vaisseau spatial passe à côté d'eux. Ils vont voir ce qu'il y a dedans. Il y a plein d'ordinateurs avec plein de boutons. C'est le vaisseau du papa et de la maman de Mourad et Claire. Mais un rayon de lumière arrive et met le vaisseau en panne. Les 3 amis ne peuvent toujours pas rentrer chez eux. Avec leurs parents, ils vont voir d'autres choses dans le pays de toutes les couleurs. Pendant ce temps, un sorcier entre dans la maison de la sorcière du Chili. Il remue la soupe et se rend compte qu'il y a son amoureuse la sorcière dedans. Avec un coup de baguette magique, la sorcière du Chili saute d'un coup en-dehors de la soupe.

La sorcière veut se venger mais les 3 amis sont loin et ils ont volé le balai magique. Mais elle a des baskets magiques pour voler sans balai. Elle retrouve les 3 amis. Ils décident de faire une course. Si la sorcière gagne, elle aura le droit d'avoir un bonbon, de récupérer son balai et de mettre les 3 amis dans la soupe. Mais si ce sont les 3 amis qui gagnent, ils auront un bonbon chacun et la sorcière repartira. Ce sont les 3 amis qui gagnent. Mais ils oublient de dire merci quand la sorcière leur donne le bonbon. Les bonbons se transforment donc en araignées. Ils se retrouvent devant une forêt très sombre qui fait peur mais ils décident d'y entrer.



Ils entrent dans la forêt, ils cueillent des fleurs bariolées pour leur papa et leur Maman.



Ils arrivent à un pont au dessus d'une rivière. Au milieu du pont il y a une cabane, ils entrent dedans et voient qu'elle est abandonnée et que tout est cassé.

Ils décident d'habiter dans cette maison.

Ils fabriquent des outils avec des vieux os trouvés dans la cabane. C'était la maison de collectionneurs d'os de dinosaures. Ils réparent la cabane.



Ils veulent faire la cuisine mais ils n'ont rien à manger. Ils vont chercher de la nourriture, ils trouvent des bananes sur un bananier et des fraises des bois. Dans un trou d'arbre ils trouvent du miel, des pommes sur un pommier.



Ils rentrent à la cabane .

Ils ramassent du bois pour faire du feu. Pour allumer le feu, ils prennent une petite branche entre leurs mains et la font tourner très vite sur un bout de bois. Ils se font des brochettes pour faire cuire les fruits.



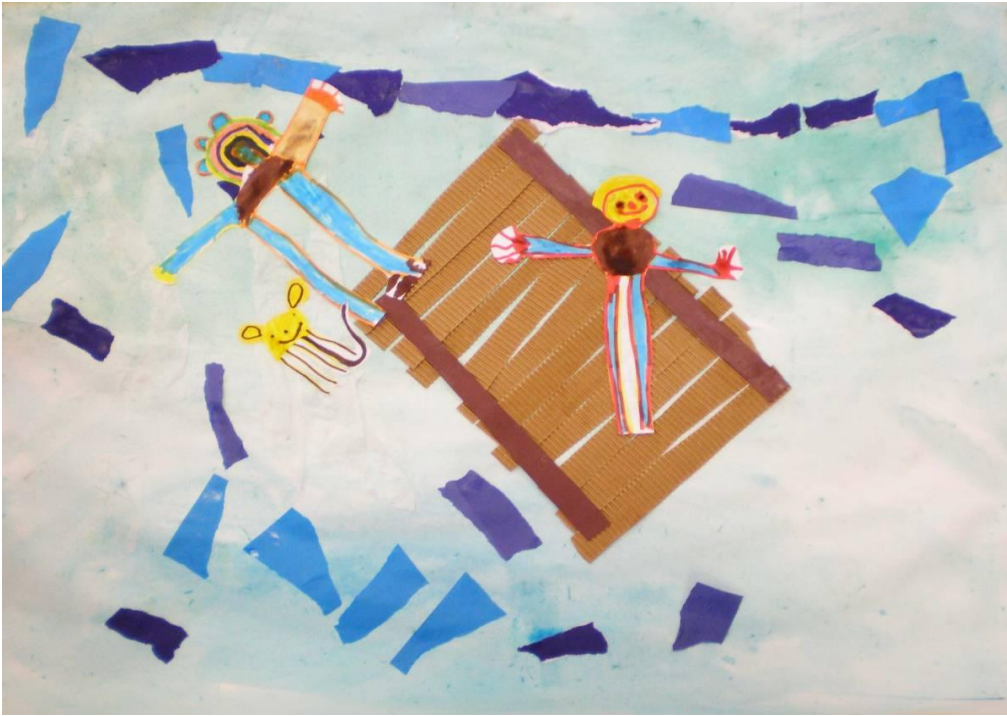
Ils fabriquent une canne à pêche avec un bâton, de la ficelle qu'il y a dans la cabane et font un hameçon avec une épine. Ils vont pêcher à la rivière ils attrapent des poissons chats et des écrevisses.



Ils fabriquent un radeau et partent sur la rivière.....



Chapitre 4



Ils ont un peu peur de tomber à l'eau, mais Strombolo les retient avec sa queue.

L'eau coule vite, et ils arrivent à une cascade.

Le radeau se renverse, mais Strombolo qui sait nager emmène les enfants sur le bord de la rivière.



Ils s'accrochent à un arbre.
Ils sont bien fatigués et il faut qu'ils retrouvent leur fusée pour rentrer chez eux.
Soudain, ils entendent de la musique le long de la rivière.
C'est Marco, le joueur de cornemuse !



Il leur dit qu'il peut ramener tout le monde au vaisseau des enfants, mais on doit bien écouter sa musique magique pour le suivre.



Enfin, ils vont
pouvoir rentrer
chez eux avec leurs
parents !

Quelle aventure !

FIN