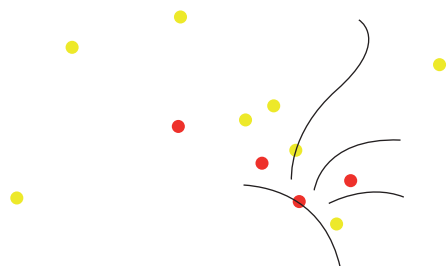




Retrouvez le site du projet
<http://fictionsparalleles.lecube.com>



Connectons Nos Ecoles 2012



Connectons Nos Ecoles

Depuis 2007, Le Cube a mis en place le programme «Connectons Nos Ecoles» au sein des établissements scolaires de la Communauté d'Agglomération Grand Paris Seine Ouest.

Chaque année, Le Cube propose ainsi aux élèves et aux enseignants un projet collaboratif numérique mêlant nouveaux usages et pratiques inédites, réflexions pédagogiques et enjeux territoriaux autour des objets communicants, des sites collaboratifs, de la robotique, du “Serious Game” et de la réalité augmentée.

Ce programme bénéficie de nombreux partenariats dont le Groupe de recherche Compas de l'ENSP qui réunit de nombreuses institutions réputées sur le thème de l'éducation à l'ère du numérique.

Retrouvez tous les projets «Connectons Nos Ecoles» sur le site du Cube :

www.lecube.com

Rubrique «Education Numérique»

Année 2011/2012 : Fictions Parallèles

Quand la fiction littéraire rencontre la réalité augmentée dans les classes !

Cette année, des classes de CM1-CM2 des villes de Vanves, Meudon, Issy-les-Moulineaux, Chaville et Ville d'Avray ont créé une fiction littéraire en réalité augmentée sur tablette tactile.

Les enfants ont tout d'abord écrit une fiction en choisissant un genre littéraire : policier, aventure, historique, fantastique ou conte.

Puis, grâce à l'utilisation d'une tablette tactile, les élèves ont augmenté leur histoire de contenus numériques créés en classe : vidéo, dessin sonore, dessin animé... Ainsi, à certains moments clés du récit, les écrans vont révéler, in situ dans la classe, une partie cachée de l'histoire.

Découvrez dans ce livret les 5 histoires imaginées par les classes et entrez dans le monde parallèle de la fiction...

Mode d'emploi

Lisez la fiction de la classe dans laquelle vous vous situez. Dès qu'apparaît un mot en ***gras italique souligné***, prenez la tablette, ensuite lancez l'application de réalité augmentée : «Aurasma », placez la devant l'objet correspondant... Et soudain une partie cachée de l'histoire se révèle alors devant vous !

Sommaire

Sauvetage magique au Moyen Age.....p.6

Fiction historique

Classe de CM1 de l'école Ferdinand Buisson

L'Odyssée Blanche.....p.18

Fiction aventure

Classe de CE2-CM1-CM2 de l'école du Colombier

La chasse au goût..... p. 28

Conte culinaire

Classe de CM1-CM2 de l'école Maritain-Renan

La vengeance du roi déchu..... p. 37

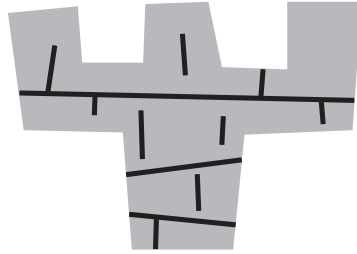
Fiction fantastique

Classe de CM2 de l'école Jacques Cabourg

Une nuit d'enfer..... p. 51

Fiction policière

Classe de CM2 de l'école La Ronce



Sauvetage magique au Moyen Âge

Ecole Ferdinand Buisson
Classe de CM1
Chaville

En l'An 1012, sous le règne de Robert le Pieux, l'hiver touchait à sa fin et les premiers rayons du soleil éclairaient les murs du château de Montaigu où vivaient Sieur Rolland, Dame Yselda et leurs deux enfants. Au bas de la colline se trouvait le village de Villeneuve, composé d'une dizaine de chaumières.

En ce lieu, vivaient deux amis, Fleur et Thibaud.

Depuis deux jours, la fillette aux yeux marron et aux longs cheveux châtain bouclés, âgée de onze ans s'inquiétait car son père, Gaubert, était très malade. Ne tenant plus, Fleur lui demanda ce qu'elle pouvait faire pour l'aider à guérir.

Le père déclara d'une voix très fatiguée :

«Tu dois trouver trois cèpes, une racine de mandragore, une plume de faucon pèlerin, la perle de l'abdomen d'une mante religieuse, du venin de vipère et une fleur aux pétales d'or.»

«Où vais-je pouvoir trouver tout cela ?», demanda la jeune fille.

La voix de Gaubert devenait de plus en plus faible :

«Tu trouveras les champignons et la racine de mandragore dans la forêt DE l'arbre argenté. Fais très attention au cri de la mandragore car il rend fou. Pour obtenir la plume de faucon, va voir près de l'ancien monastère, dans le plus haut sapin. Un couple de pèlerins y a établi son nid. Une colonie de mantes religieuses vit plus au Nord, près de la rivière de la salamandre disparue, dans la grande plaine. La partie précieuse se trouve sous les ailes de la femelle, c'est une petite boulette gluante collée à son abdomen. Tu la reconnaîtras car elle est beaucoup plus grosse que le mâle. Tout près de la colonie, tu trouveras un trou de vipère, dans les ruines du château de Montmaure. Empare toi de leur venin. Pour finir, tu devras aller chercher la fleur aux pétales dorés. Fais bien attention quand tu la cueilleras parce qu'elle est très fragile. Elle pousse dans le jardin de son château. Quand tu auras tous les ingrédients, va voir le vieil ermite qui vit dans la grotte aux Trois Pendus».

Plus son père parlait et plus Fleur se disait qu'elle n'y arriverait jamais. Elle voulut lui poser d'autres questions mais il s'était déjà rendormi. Alors, la jeune fille rassembla tout son courage et alla tout raconter à son meilleur ami Thibaud.

Thibaud était un garçon très audacieux âgé de treize ans, il avait les cheveux châtain foncés et bouclés, les yeux marron et il devait bien mesurer un mètre cinquante. Le garçon avait tendance à se mettre en colère très rapidement mais il était aussi très courageux, surtout quand il s'agissait de venir en aide à son amie.

«Je t'accompagne» lui dit-il, sans réfléchir.

Ils décidèrent de commencer par la plume de faucon pèlerin.

Ils se dirigèrent vers la sortie du village et passèrent devant le champ où Martin labourait la terre à l'aide d'une nouvelle charrue tirée par Narcisse, son cheval de trait.

Après avoir parcouru une dizaine de mètres, ils s'enfoncèrent dans la forêt. C'était un milieu qu'ils connaissaient bien car c'était là qu'ils allaient faire paître les troupeaux, cueillir les fruits sauvages, trouver du miel, couper le bois mais ils s'en méfiaient aussi beaucoup car ces lieux servaient de refuge pour les brigands.

Le soleil pointait au-dessus de la cime des arbres quand ils arrivèrent près de l'ancien monastère.

Ils trouvèrent rapidement le grand sapin et Thibaud qui était le plus agile, monta dans l'arbre. Quand il vit le nid occupé, il se dit que c'était gagné mais en apercevant l'oiseau, la déception se vit sur son visage car il s'agissait du petit et non du père. Ils se demandèrent comment ils allaient faire pour trouver une plume grise légèrement vert clair, bordée d'encre quand Fleur se dit que le père de ce jeune faucon devait sûrement être parti en chasse. Ils décidèrent de l'attendre un peu. Une heure plus tard, Fleur, qui s'était endormie au pied de l'arbre, fut réveillée par les appels de Thibaud qui venait d'apercevoir le faucon revenir avec une souris dans le bec. «Fleur, réveille-toi vite et viens attraper la plume que je vais te lancer». Mais Thibaud n'eut même pas besoin de faire tomber la plume car le faucon en se posant dans le nid en laissa tomber une. Fleur la rattrapa, la mit dans sa sacoche et les deux enfants se dirigèrent aussitôt vers la clairière à la recherche de la colonie de mantres religieuses et de la vipère.

Ils marchaient déjà depuis plus d'une heure quand ils arrivèrent à la lisière de la forêt, là où commençait la grande plaine du Nord.

« La plaine est immense. Comment allons-nous

trouver la colonie ?», dit Thibaud.

Il n'eut pas le temps d'en dire plus car ils aperçurent un magnifique cheval blanc et sur son dos, un jeune noble qui faisait boire sa monture. Agé de treize ans, le jeune garçon mesurait environ un mètre cinquante. Il était brun et son œil était d'un magnifique vert. Il n'avait en effet plus qu'un œil ayant perdu l'autre au cours d'une partie de chasse. Derrière lui, une jeune fille, de taille moyenne, d'environ douze ans, avec de longs cheveux blonds et de grands yeux bleus, cueillait des fleurs. Ils s'appelaient Adèle et Arnaud. Ils étaient très riches et vivaient au château de Montaigu.

Fleur, qui était curieuse, se dirigea immédiatement vers la jeune fille.

«Est-ce-que vous vivez au château ?

- Oui, et vous, qui êtes-vous et que faites vous ?

- Nous sommes des paysans, nous vivons au village de Villeneuve et nous cherchons un remède contre la maladie de mon père». Les enfants qui s'ennuyaient décidèrent d'aider les jeunes serfs dans leur quête pour sauver le père de Fleur.

Ils se séparèrent pour essayer de trouver le gros rocher où vivaient les mantes religieuses. Chacun partit dans une direction différente et quand le soleil fut au zénith, ils entendirent un grand cri, c'était Adèle. Elle l'avait trouvé. Il était là devant eux, recouvert d'une mousse verte très dense. En s'approchant plus près, ils virent enfin la colonie. Maintenant, il fallait trouver une femelle. Thibaud en débusqua une, tenta de la saisir, mais la mante religieuse sauta. Fleur vint aider son ami mais leur tentative échoua à nouveau. Alors Arnaud obligea la mante religieuse à s'envoler et Thibaud réussit enfin à arracher la boulette collée à son abdomen.

Ils prirent ensuite la direction des ruines du château de Montaure. Une fois là-bas, Fleur, qui était la plus petite, traversa les décombres en évitant de faire tomber les pierres. Prudemment, elle se baissa, attrapa la branche que lui tendait Thibaud et rampa jusqu'au trou. La vipère sortit d'un coup et Fleur lui arracha le premier crochet mais l'animal, en colère, s'enroula autour du bras de la petite fille. Thibaud intervint aussitôt, il courut vers un rosier et arracha une tige épineuse, revint puis assomma le reptile qui lâcha prise. Fleur en profita, elle saisit le deuxième crochet

et tira dessus jusqu'à l'arracher mais elle eut à peine le temps de descendre des décombres que la vipère se réveilla et rentra dans son trou.

Il fallait se dépêcher d'aller chercher les autres ingrédients. Ils trouvèrent les champignons dans la chênaie où ils allaient faire glaner les porcs. Ils ramassèrent les trois plus gros puis se dirigèrent vers les marécages boueux à la recherche des racines. Quand ils arrivèrent, le brouillard nocturne s'était dissipé et ils aperçurent une petite barque. Ils montèrent dedans et ramèrent vers le milieu du marais, jusqu'à l'île du désespoir. Ils marchaient depuis quelques minutes quand ils trouvèrent un coffre. Ils l'ouvrirent et découvrirent un couteau un peu étrange : le manche était en bois recouvert de cuir noir, la lame était courte et entourée de diamants. Au milieu, il y avait une inscription en latin. Arnaud la lut sans difficulté : *«Potestatem habeo vocibus silentio : j'ai le pouvoir de faire taire les cris»*. C'était justement ce qu'il leur fallait. Sans plus attendre, ils rejoignirent la berge où se trouvait la plante. Fleur, aidée d'Adèle, enfonça profondément la lame au pied de la plante et au contact de la terre, les diamants se mirent à briller. Les deux jeunes filles tirèrent de toutes leurs forces sur la plante qui se débattit

mais finit par céder. Sans réfléchir, elles jetèrent les racines dans le sac de toile que leur tendait Arnaud.

Ils étaient près du but et comme il était déjà tard, ils s'élançèrent vers le château à la recherche de la fleur aux pétales d'or.

Quand ils arrivèrent au château, les gardes les arrêtèrent.

«Qu'est-ce-que vous voulez les enfants ?»

«Nous voulons voir le seigneur», dit Fleur.

«Vous ne croyez quand même pas que nous allons laisser deux enfants du village voir le maître ?» répondit un des gardes.

Mais à ce moment, ils aperçurent Arnaud et s'inclinèrent devant leur jeune maître.

« Laissez-les passer, ils sont avec moi.»

Les quatre enfants pénétrèrent dans le château. Le jeune seigneur les accompagna jusqu'au jardin pour cueillir la fleur qui était au centre. Arnaud la saisit délicatement et la tendit à Thibaud qui la glissa dans sa poche.

Ça y était ! Cette fois, ils avaient tout ce dont ils avaient besoin ! Ils coururent jusqu'à la grotte. Dès qu'il les aperçut, l'ermite releva la tête et fixa Fleur. Il était très vieux. Il avait des cheveux gris qui traînaient par terre, une moustache blanche et une longue barbe avec plein de noeuds. Il était vêtu d'une longue robe marron clair. Il avait l'air gentil mais un peu fou. Il faut dire qu'il sortait rarement de sa grotte, qu'il dormait les trois quarts du temps et qu'il était toujours seul. Il les invita à entrer.

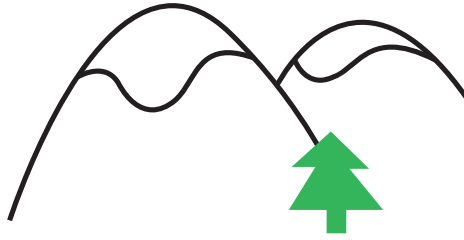
La grotte des Trois Pendus était assez grande. Au fond, à gauche, il y avait un gros tas de paille qui lui servait de lit. De l'autre côté, une grande étagère sur laquelle il y avait plein de livres et un *globe*. Au milieu de la pièce, se trouvait une grande table marron et deux tabourets en bois un peu cassés. Sur la table était posé un panier dans lequel il y avait des restes de ses expériences folles.

Le vieillard alluma le feu, remplit la marmite d'eau et y mît d'abord les trois champignons. Il remua pendant environ dix minutes puis ajouta la perle de l'abdomen de mante religieuse. Il laissa bouillir le tout pendant cinq minutes et ajouta

à la mixture le venin de vipère et la racine de mandragore. Il remua, à nouveau le tout pendant vingt minutes. La préparation était presque achevée. Enfin, il incorpora la fleur aux pétales d'or tout en murmurant des mots que les enfants ne comprenaient pas. Il versa la préparation dans une gourde de cuir et la tendit à Fleur. Les deux enfants le remercièrent et se dépêchèrent de rentrer chez eux.

Le jour commençait à décliner quand ils arrivèrent au village. Les deux enfants se précipitèrent chez Fleur. Son père dormait d'un sommeil agité et il était brûlant de fièvre. La jeune fille s'empressa de le réveiller et de lui faire boire la potion. Pour l'instant, celle-ci ne faisait pas effet. Un peu plus tard, se sentant beaucoup mieux, Gaubert se rappela du banquet donné par le seigneur Rolland en l'honneur de l'adoubement de son fils Arnaud. Vainqueur du tournoi donné en l'honneur de son adoubement, le jeune Arnaud reçoit une *coupe*, symbole de sa réussite. Une demie heure plus tard, tous les villageois étaient réunis dans la cour du château et profitaient du banquet. Les quatre enfants se retrouvèrent avec joie et passèrent la soirée à jouer, rire et discuter. Les jeunes nobles offrirent à leurs amis le droit

à l'éducation. Fleur et Thibaud apprendront à lire et écrire le latin, le grec et les mathématiques. Pendant ce temps, Gaubert fit la connaissance d'Alix, qui habitait le village d'à côté et il tomba fou d'elle. Les deux amoureux se marièrent en septembre, Fleur fut ravie d'avoir une nouvelle maman.



L'Odyssée Blanche

Course de chiens
de traîneaux à travers
la Savoie et la Haute Savoie

Ecole du Colombier
Classe de CE2-CM1-CM2
Issy-les-Moulineaux

«**Z**ut, ma chaîne de tronçonneuse vient encore de se casser. Avec ce froid, ce n'est pas très étonnant» se dit Arsen pendant qu'il abat certains sapins de sa forêt des Hautes Alpes. Sa journée étant ratée, il rentre chez lui avec son fidèle attelage de chiens et le traîneau hérité de son père. Arrivé chez lui, il vérifie que le poêle est allumé, puis se sert une boisson chaude. Une fois réchauffé, il sort s'occuper de ses chiens.

Arsen est un célibataire d'une trentaine d'années. Il habite dans un chalet en pleine forêt avec ses douze chiens de traîneaux.

A cet instant, les chiens se mettent à aboyer.

«Qui peut bien venir me voir en plein hiver ? Tiens, ce doit être.... le facteur, Sven, un ami d'enfance...»

Arsen sort et l'appelle.

«Bonjour Sven, entre, viens te réchauffer... Alors, quoi de neuf en ville ?

- Rien de spécial... Ah si, une course de chiens de traîneau est organisée par Nicolas Vannier.

Elle va réunir les meilleurs mushers du monde. Je pense qu'avec ton attelage et ton expérience, tu devrais y participer !

- Merci d'avoir pensé à moi, mais j'ai raccroché et je ne suis pas prêt... Mes chiens ne sont pas assez entraînés, répond Arsen.

- Dommage, parce qu'avec un chien de tête comme le tien, tu ferais un très bel équipage, explique Sven.

- Je vais y réfléchir; mais quand commence cette course ?

- Dans quatre semaines. C'est une course en trois étapes d'environ quatre-vingt à cent kilomètres, entre mille trois cent et deux mille deux cent mètres d'altitude à travers la Savoie et Haute Savoie. C'est une course d'endurance très technique qui te convient bien. Elle concerne les mushers avec des attelages de sept chiens. Si cela te tente, je peux t'aider à te préparer et à tout organiser» explique Sven.

Cet entretien avait perturbé Arsen. Cela faisait un bon moment qu'il n'avait plus participé à aucune course. Il se posait plein de questions

et se demandait s'il serait encore à la hauteur de ses exploits passés.

Finalement, après mûre réflexion, il accepte la proposition et se met au travail. Sera-t-il prêt à temps ? Arsen et Sven décident de se partager les tâches.

* * *

C'est le jour du départ. En arrivant au camion, Arsen s'aperçoit avec effroi que la chaîne retenant Champion, le chien de tête, est brisée. C'est la catastrophe. Pourquoi cette fuite ? Comment Champion a-t-il pu s'échapper ? Arsen est très inquiet. Quand il fait le tour du camion, il remarque des traces de pas dans la neige. La chaîne a de plus été sciée !!! Tout s'explique... Son chien a été volé ! Mais qui lui en veut à ce point ? Comment va-t-il pouvoir commencer cette course avec un tel handicap ? Tout s'écroule ! Que faire ? Prévenir le responsable de la course ? La réponse est sans appel. La course ne sera pas retardée. Deux choix s'offrent à Arsen : soit il abandonne, soit il prend un autre chien de tête. Arsen et Sven décident de tenter le tout pour le tout et de continuer l'aventure. Balto est donc choisi pour remplacer Champion.

* * *

C'est le matin du départ de la course. Tous les concurrents alignent leurs traîneaux au *point de rassemblement*.

Mais sur la ligne de départ, Balto est très nerveux et grogne. Arsen n'a pas le temps de s'inquiéter de ce comportement inhabituel, car le départ vient d'être donné.

Dans un tonnerre d'aboiements, tous les chiens s'élancent sur la piste. Mais après plusieurs kilomètres, l'absence de Champion se fait sentir et l'attelage d'Arsen prend du retard. Cette première étape est longue et difficile. Le moral de l'équipage et du musher est au plus bas.

«Quel désastre, on ne peut pas continuer comme ça, c'est trop dur de faire la course sans Champion» dit Arsen à Sven une fois l'étape terminée.

Sven acquiesce. Il sait qu'ils ne peuvent continuer ainsi. Il propose de mener son enquête. C'est risqué, mais c'est leur seule chance...

Comme Balto est le meilleur ami de Champion, il envisage de détacher le chien pour que celui-ci parte à la recherche de Champion.

Il devrait pouvoir le retrouver... Il a un comportement si bizarre depuis le départ...

Sven conseille à Arsen d'aller se reposer. Il s'occupe de tout.

Dans la nuit, sur sa motoneige, il retourne sur le lieu du départ accompagné de Balto. Comme il l'avait pressenti, Balto avait flairé la piste de Champion. Il détache Balto et le suit aisément sur plusieurs kilomètres, à travers la forêt. Mais cela ne dure pas. Un blizzard se lève rapidement et Sven perd toute trace du chien. Il l'appelle de toutes ses forces, en vain. Tout espoir a disparu !

Désespéré, il revient au campement. Il s'en veut énormément d'avoir échoué.

«Alors ? questionne Arsen lorsqu'il aperçoit son ami.

- Avec la tempête, j'ai perdu la trace de Balto, répond tristement Sven.

- Alors les gars ! Vous pensez gagner la course avec six chiens ou bien votre objectif est-il d'être dernier ?» ironise Magnus, le champion suédois très controversé. Cela faisait longtemps qu'Arten ne l'avait pas croisé.

Il se méfiait de lui car il avait déjà eu à subir ses mauvais coups et ses railleries.

* * *

Matin de la deuxième étape. Le départ est annoncé. Les attelages s'élancent. Arsen part en dernier. Magnus est déjà loin... devant. Les choses sont mal engagées. Les chiens souffrent. Soudain, au détour d'une forêt, le chien de tête s'arrête. Il est nerveux, aux aguets. Arsen comprend que quelque chose est anormal. Il aperçoit des oiseaux qui tournoient dans le ciel et une silhouette familière qui fonce sur eux. C'est Champion. Il arrive essoufflé. Il a du sang sur son pelage. Arsen se précipite sur lui et l'ausculte inquiet. Heureusement, il n'a aucune blessure. Avec qui s'est-il battu se demande Arsen. C'est à ce moment qu'il se rappelle que ce matin Magnus avait un bandage au bras ! Est-ce possible ? Arsen met de côté ses questions et recompose son attelage. L'équipe est au complet, même si Balto manque à l'appel. Il est temps de rattraper le retard. Le soir, ils parviennent à franchir la ligne d'arrivée dans les délais, mais ils sont avant derniers, avec quinze minutes de retard. Au campement, Magnus s'approche d'eux,

toujours prêt à les narguer. Il s'arrête stupéfait devant Champion qui grogne et montre les dents à sa vue. Avec mépris, Magnus tourne les talons. Arsen et Sven se disent que celui-ci est de plus en plus suspect ! Mais quelle preuve ont-ils ?

«Méfie-toi de lui ! Il est capable de tout» marmonne Sven.

* * *

C'est parti pour la dernière étape ! Arsen pense qu'il a toutes ses chances. Dans un nuage de neige, les chiens partent à toute allure. Mais Magnus a déjà tout prévu. Il a décidé de détourner les autres concurrents du parcours officiel. Il pousse ses chiens à aller plus vite. Maintenant qu'il a de l'avance, il peut changer les panneaux de direction. Les adversaires derrière lui prennent le mauvais chemin.

Sur la ligne d'arrivée, tout le monde est impatient de connaître le gagnant. Soudain, un chien de traîneau passe la ligne d'arrivée. Il est essoufflé. La foule amassée se demande où est son attelage. Sven reconnaît Balto. C'est à ce moment que Balto s'écroule dans la neige, inanimé. Sven se précipite à son secours et demande de l'aide.

Le vétérinaire de la course essaie de le ranimer, en vain. Tout le monde est inquiet. A ce moment, Magnus franchit la ligne d'arrivée sous le drapeau à damier. Il est vainqueur. En voyant Balto, il a un sourire satisfait. Les haut-parleurs annoncent : «Magnus est arrivé depuis une demi-heure. Mais où sont les autres concurrents ? Personne en vue, que se passe-t-il ?» Magnus est sous les flashes des journalistes qui se pressent autour de lui. Il se vante d'être le plus fort...

Deux heures après, le jour commence à baisser... Arsen arrive enfin. Les autres concurrents franchissent la ligne d'arrivée peu de temps après. Très énervés, les concurrents vont se plaindre auprès des organisateurs de la course. Heureusement, le commissaire de la course avait placé des caméras aux points stratégiques de cette dernière étape. Elles étaient cachées dans les sapins. Malgré une image un peu floue, on reconnaît Magnus qui change les panneaux de direction. Celui-ci est disqualifié. Arsen remporte donc la course.

Mais Balto n'a toujours pas repris connaissance. Champion court vers son ami, lui lèche le museau.

A ce contact, Balto se réveille sous les applaudissements de la foule. Arsen monte sur le podium où il reçoit avec fierté la coupe, un chèque de 10 000 euros et des colliers pour ses chiens, ses fidèles compagnons.

Il sera prouvé dans les jours qui suivent que Magnus avait kidnappé Champion.

Pour clore la course, un feu d'artifice est lancé.

Grâce à cette course, Arsen remporte un séjour en Alaska, qui le mènera vers d'autres aventures avec ses chiens...



La chasse au goût

Ecole Maritain-Renan
Classe de CM1-CM2
Meudon

A New York, on mange des aliments qui n'ont pas de goût. Dans une cuisine abandonnée, un balayeur découvre une casserole, dans laquelle se trouvent trois mondes.

Il était une fois, dans un pays fort lointain que l'on surnommait «le Pays Culinaire» vivaient trois mondes bien différents : le monde sucré qui s'appelait «Le Paradis Des Sucreries», le monde salé qui s'appelait «Le Buffet Salé» et le monde secret qui s'appelait «Nature».

Le Paradis Des Sucreries était un monde merveilleux : le soleil brillait comme un citron jaune, les nuages étaient en chantilly et le ciel en sucre. Ses habitants étaient de douces guimauves joyeuses et avaient de beaux yeux multicolores en Dragibus, sa gentille reine était une belle brioche dorée au bon parfum de fleur d'oranger, ses maisons étaient construites en toutes sortes de gâteaux différents : cupcake, charlotte aux fraises, vacherin, forêt noire, Paris-Brest, Saint-Honoré... Son château en chocolat avait des remparts en millefeuille. La vie y était paisible : en été les habitants se baignaient dans des rivières de crème anglaise et l'hiver ils patinaient

sur des lacs de sucre glace.

Le Buffet Salé était un monde effrayant : le soleil ressemblait à un jaune d'oeuf, les nuages étaient noirs comme le poivre et le ciel gris comme le sel. Ses habitants étaient de tristes piments rouges aux yeux en boulettes de viande, son méchant roi était un poivron vert coléreux, ses maisons étaient faites de légumes variés : poliron, aubergine, courgette... Son château en pommes de terre possédait des remparts en oignons et en gousses d'ail. Malgré leur tristesse, les habitants essayaient de se détendre dans des thermes de soupes aux herbes aromatiques.

Le monde Nature, quant à lui, n'était pas habité par des êtres ordinaires, mais par des fées et des elfes qui avaient pour mission de protéger un secret : celui de la recette de la potion magique qui rendait les plats encore plus goûteux et savoureux. Pour se procurer cette recette secrète, il fallait retrouver quatre plumes d'or en forme d'épis de blé, cachées aux quatre coins du monde Nature et qui ouvraient le coffre où se trouvait gardée la fameuse recette qui faisait toujours de plus en plus d'envieux.

Le monde Salé et le monde Sucré avaient néanmoins un point commun : la reine Brioche et le roi Piment voulaient tous les deux se procurer la recette secrète de la potion magique. Ils prirent donc la décision d'envoyer leurs chefs gastronomiques la récupérer. Ceux-ci se retrouvèrent donc en même temps aux portes du monde Nature avec leurs armées. L'armée sucrée se composait de soldats pains d'épices qui portaient des armures en nougatine, des épées en sucre d'orge, des lances en Mikado, des boucliers en cookies et des casques Tagada. L'armée salée quant à elle se composait de soldats concombres qui portaient des épées en frites, des boucliers en steak haché, des armures en chips géantes et des fouets en spaghetti. Le Chef du Paradis Des Sucrieries chevauchait son dragon cracheur de sucre candi et le Chef du Buffet Salé montait son dragon cracheur de gros sel.

«En avant !» dirent-ils tous en chœur.

Les soldats pains d'épices tentaient d'empêcher l'armée salée d'avancer en leur envoyant une pluie de bonbons avec leur catapulte, une tornade de chantilly avec leur canon et des Fingers empoisonnés avec leurs arcs,

tandis que les soldats concombres lançaient des tomates farcies brûlantes et des oignons pleureurs avec leur catapulte, des œufs durs avec leur canon et des carottes ensorcelées avec leurs arbalètes. Mais tous les combattants sans exception montraient une telle bravoure qu'aucune armée ne réussissait à prendre l'avantage sur l'autre. Ils décidèrent donc de conclure un marché.

«Il faut unir nos efforts. Nous, soldats pains d'épices, allons nous occuper des deux plumes d'or cachées au-delà des pièges sucrés, et vous, soldats concombres, allez vous occuper des deux autres plumes d'or dissimulées au-delà des obstacles salés.

- C'est très bien ainsi, que chaque armée avance de son côté !»

Aussitôt dit, aussitôt fait.

Les soldats pains d'épices durent traverser une rivière de miel sur des bateaux banana-split, descendre une montagne de chantilly en luge spéculos et contourner une cascade de gélatine. Ils finirent par trouver la première plume d'or cachée dans une fontaine au chocolat bouillonnant et la seconde dissimulée dans un chaudron de caramel collant.

Les soldats concombres durent se frayer un chemin dans un labyrinthe de salade aussi touffu qu'une jungle d'artichauts piquants, escalader un mur de viande séchée et affronter un tsunami en gaspacho sur des surfs frites. Ils récupérèrent la troisième plume d'or déposée au fond d'une marmite de bouillon aux champignons et la dernière ensevelie sous une grande motte de beurre salé.

Les quatre plumes réunies, s'assemblent sur la carte qui conduit au coffre. Elles forment la *rose des vents* et s'animent pour montrer le chemin.

Les deux armées se retrouvèrent sur la place centrale du monde Nature.

«Il nous faut maintenant ouvrir le coffre avec les quatre plumes d'or, dit le chef gastronomique du monde sucré, donnez-les moi !

- Certainement pas, sinon vous allez garder la recette secrète de la potion magique qui rend les plats davantage goûteux et savoureux pour vous seuls ! rétorqua le chef gastronomique du monde salé.

- Alors ouvrons le coffre ensemble : que chacun positionne ses plumes dans les serrures

et les tourne bien en même temps pour éviter qu'il se verrouille automatiquement et que l'on perde à jamais cette fabuleuse recette.»

Les deux Chefs firent extrêmement attention à leurs gestes et attendirent que le coffre s'ouvrit. Mais rien ne se produisit. Quelque chose manquait-il ? Qu'est-ce qui pouvait bien leur avoir échappé ? Que faire si près du but ?

«Ha, ha, ha ! fanfaronnèrent les fées et les elfes, personne ne se doutait que la potion magique, écrite selon la légende par le roi Henri IV, était également gardée par une formule magique uniquement connue des fées et des elfes du monde Nature !

- Confiez-la nous et en retour nous vous promettons de vous apporter des plats de chacun de nos mondes en guise d'offrande tous les jours.»

Les habitants du monde Nature étaient tellement gentils qu'ils ne déclinèrent pas l'offre des deux Chefs et prononcèrent la formule magique.

«Hocus Pocus Miammiamus !

Que le monde Nature dévoile son secret et que nous le partagions pour le bonheur de tous !»

Les fées et les elfes sortirent le parchemin en pâte d'amandes dans lequel était conservée la merveilleuse recette et la tendirent aux Chefs qui firent la promesse solennelle de la conserver aussi précieusement que s'il s'agissait de leur propre vie.

C'est ainsi que dorénavant les habitants du monde Nature se régalaient avec les plats sucrés et salés, rendus encore plus succulents par leur potion magique, que les chefs gastronomiques du Paradis Des Sucrieries et du Buffet Salé leur préparent chaque jour.

Moralité : c'est en unissant leurs forces que les trois mondes vécurent chacun à leur façon des jours meilleurs : le monde sucré confectionna d'extraordinaires gâteaux et tartes, le monde salé gagna le sourire et eut la gentillesse d'offrir ses mets au monde Nature, qui quant à lui, fut comblé par les offrandes des deux autres mondes.

A New York, le balayeur n'en revient pas ! Il a découvert comment créer de nouvelles recettes

sucrées et salées aux goûts surprenants, grâce à la casserole magique. Il décide d'ouvrir un restaurant gastronomique dans la cuisine abandonnée. Le goût est de retour à New York !



La vengeance du roi déchu

Ecole Jacques Cabourg
Classe de CM2
Vanves

L'île de Vanillamo était plongée dans les ténèbres. Seul, veillait le roi de l'île surnommé le roi déchu, un homme barbu aux cheveux blancs, aux yeux rouges, dont les vêtements déchirés dissimulaient mal les cicatrices. Il ouvrit une armoire secrète, s'empara d'un vieux globe terrestre et appuya son index sur une île inconnue. Il se retrouva dans le repère où il pratiquait la magie noire. Il avait ainsi vainement cherché, pendant des années, la formule qui lui donnerait la vie éternelle. Il n'avait réussi qu'à moitié: il pouvait espérer continuer à voir et à entendre. Il ajusta le monocle magique qui lui servait à prévoir l'avenir.

«Qu'annonces-tu, monocle ?» questionna le roi.

Le verre du monocle s'illumina et une image apparut. L'homme s'effondra dans son fauteuil, épouvanté par la vision : il se voyait assassiné par les paysans.

Il voulut se relever mais il était trop tard : les lourdes portes du château s'ébranlèrent et une horde de paysans surgit dans la salle du trône.

* * *

«Sur l'île de Vanillamo, disparue depuis longtemps et inconnue aujourd'hui, continua la conférencière, vivait un roi cruel et prétentieux qui faisait régner la terreur. Il se montrait autoritaire mais savait rester tendre avec ses trois enfants, deux garçons et une fille. Il devint vraiment sadique le jour où sa femme mourut. Il maltraita ses enfants car il ne voulait pas renoncer au pouvoir. Les paysans décidèrent de placer les enfants sur le trône. Ils assassinèrent le roi puis divisèrent l'île en trois parties, une pour chacun des enfants. Quelques sujets de l'ancien roi, déprimés, le suivirent dans la mort. Les enfants emportèrent les corps de leur père et de ses fidèles sujets dans la grotte où le roi pratiquait la magie noire. On raconte, conclut la conférencière, avec un sourire malicieux, que ce roi démoniaque pourrait ressusciter cinq cents ans après. La malédiction se poursuivrait...»

* * *

La classe de 5^{ème}B était en sortie au musée de l'Empire State Building. Léon était sur son BlackBerry sur «geek.fr» écoutant d'une oreille distraite le discours de la conférencière. Lorsqu'elle commença à parler du roi,

Drake émergea de son sommeil :

«Tu rêves de ton 30^{ème} titre de fonceur tête baissée ? plaisanta Amy, la plus futée du groupe.

- Non, du 31^{ème} ! bougonna Drake.

- Vous savez quoi ? Je suis passé au niveau 558 ! s'écria Léon.

- Ce qui serait bien Léon, c'est que tu atteignes intellectuellement le niveau 550 en multiplications de fractions par exemple !» répliqua sèchement leur professeur d'anglais.

Les trois amis continuèrent à discuter pendant longtemps sans s'apercevoir que le groupe s'éloignait petit à petit...

«Ils sont passés où, les autres ? s'exclama Amy.

- Ils ont dû aller dans la salle du globe, raisonna Léon.

- Le globe du roi de Vanillamo ? demanda Drake.

- Oui, on en parlait pendant ta sieste, le taquina Amy.

- En même temps, elle est pourrie cette sortie...»

* * *

Les trois amis errèrent longtemps dans les couloirs. Soudain, Léon fut saisi d'une envie pressante.

«Où sont les W.C ?

- Je parie que c'est dans cette pièce, dit Drake.

- Comment le sais-tu ? interrogea Amy.

- C'est parce que je gagne toujours aux cartes à gratter. Je sais que c'est par là, se vanta Drake. Voyez mon redoutable sens de l'orientation !»

Léon et Amy suivirent Drake et pénétrèrent dans une salle immense pleine d'objets insolites, certains recouverts de draps blancs.

«On dirait que la chance t'a abandonné !» s'exclamèrent Amy et Léon.

Drake les ignora. Une maquette de bateau dont le hublot était cassé se trouvait à côté d'un vieux globe poussiéreux qui attira l'attention de ce passionné de géographie.

«Regardez, s'écria-t-il. Ce globe est peut-être celui du roi dont la conférencière nous a parlé tout à l'heure. Bizarre, cette île !

- Attends, je vais chercher sur le net, proposa Léon. Oh non ! Il n'y a pas de réseau !

- Je suis sûr que cette île n'existe pas ! » affirma Drake en pointant son doigt dessus.

Au même moment, la pièce s'obscurcit et les ténèbres enveloppèrent les enfants qui se retrouvèrent dans une salle inconnue aux murs recouverts de livres.

« Nous ne sommes plus au musée, essaya d'articuler Léon affolé.

- Il a raison ! approuva Amy. Qu'est-ce que tu as fait Drake ? Je sens qu'on est dans le pétrin !

- Mais rien du tout, j'ai juste appuyé sur l'île !

- Bon, que fait-on maintenant ? demanda Léon.

Amy, très curieuse, explorait déjà la bibliothèque.

- Sciences, mathématiques, magie noire. Magie noire, voyons voir...»

Elle ouvrit une page au hasard.

«C'est quoi ce charabia ? demanda Drake qui lisait par-dessus son épaule.

- C'est du latin, benêt !

- Dis donc, ça va ! Tout le monde ne connaît pas toutes les langues comme toi ! Et qu'est-ce que ça dit, d'abord ?

- Ça dit... *Expédiamous ta chazam* et en français, cela signifie : Expédier dans un secret.»

Elle achevait de prononcer la formule lorsqu'un panneau de la bibliothèque s'ouvrit.

Un squelette hideux rongé par les asticots apparut. Un œil pendait hors de l'orbite gauche.

Une couronne était juchée sur son crâne et on pouvait y distinguer un énorme rubis qui ressemblait à un *point rouge*.

- Oh ! My god ! s'écrièrent les trois enfants.

- Le roi déchu ! Il devrait être mort depuis trois siècles ! s'exclama Amy.

* * *

Le squelette commença à bouger. Son crâne pivota. Le craquement des os donna la chair de poule aux enfants. Le tas d'os recouvrait une apparence humaine. Petit à petit, sous les regards médusés des enfants, le roi reprenait vie. Il fixa ses visiteurs et pointa lentement un doigt squelettique dans leur direction. Son expression trahissait sa stupéfaction.

«Je vous reconnais ! Eris, Huzul et Dana ! Comment êtes-vous parvenus jusqu'ici ? Vous avez gâché mon existence, vous m'avez détrôné mais je compte bien me venger...»

Les trois amis contemplaient le souverain déchu sans comprendre ses propos.

«C'est qui ce débile mental ? s'exclama Drake. Eh, le borgne ! La fille s'appelle Amy, moi Drake et voici Léon !»

Celui-ci cherchait fébrilement les noms entendus sur internet.

«Apparemment, le roi nous prend pour ses enfants. Ils nous ressemblent comme deux gouttes d'eau, expliqua-t-il.

- Vous allez payer pour le mal que vous m'avez fait subir ! éructa l'homme déchu. Unités quarante-deux et quarante-trois, emparez-vous d'eux ! ordonna-il de sa main osseuse.

Soudain, le sol trembla, les murs furent ébranlés et, par dizaines, des soldats squelettiques aux armures dégoulinantes de sang surgirent. Les enfant prirent leurs jambes à leur cou.

«C'est trop cool ! On se croirait en plein film ! cria Drake.

- Chapeau ! Sérieusement, on est sur un tournage ou un plateau de télé-réalité ?

- Ou sur «zombieanddeadmen.com» suggéra Léon.

- ON FONCE !!!» intervint Amy.

Les trois amis dévalèrent un escalier et parvinrent dans une salle voûtée. Un nuage de fumée commençait à se former.

«Regardez ! Une boule de fumée ! dit Léon.

- Coucou les gosses ! Je suis plus qu'une boule de fumée ! Je suis *THE* boule de fumée» corrigea

l'étrange personnage dont on ne distinguait qu'un visage hilare dans le brouillard épais.

On entendit le cliquetis des armes et le pas des soldats qui se rapprochaient. Le visage de fumée se dissipa dans toute la salle, cachant les enfants.

«Ça pue ! Tu ne t'es pas lavé depuis combien de temps ?

- Cinq cent dix-huit ans. Why ?»

* * *

Le visage de fumée tournoyait dans la salle en chantant «Au clair de la Lune» à tue-tête.

«Arrête de faire le *singe* !

- Tu crois qu'il a bu ? souffla Drake à Amy.

- Non, ça passerait à travers.» rétorqua-t-elle.

Des bruits se firent entendre, les soldats arrivaient. Le visage de fumée criait :

«On va mourir, on va mourir si vous ne trouvez pas les Destroyers !

- Qui sont les Destroyers ? questionna Amy sourcil levé.

- J'ai jamais dit Destroyers. Écoutez -moi bien : vous devez vous emparer du globe placé près du trône pour pouvoir retourner au musée. Là, vous cherchez un 2^{ème} grimoire identique à l'original, seul moyen de tuer le roi définitivement. Je ne peux vous en dire plus.

Prenez cette carte, elle vous aidera. Bonne chance !»

Au moment où le visage de fumée s'évaporait, sa dernière phrase prononcée, les soldats du roi arrivèrent et s'emparèrent de Drake.

Le Geek et l'Intellect se faufilaient entre les piliers, cherchant à atteindre le trône et à échapper à leurs poursuivants. Amy aperçut le globe et la main de justice à côté du trône. Elle s'empara de la sphère et appuya frénétiquement son doigt sur l'île inconnue. Aussitôt, les enfants furent plongés dans le noir.

* * *

Nos deux rescapés se retrouvèrent transportés dans le musée de l'Empire State Building, là où ils étaient deux heures plus tôt.

Tout d'abord, ils se rendirent compte de l'absence de Drake.

Il ne s'était pas télé-transporté avec eux dans le vortex.

Les deux tiers des inséparables décidèrent de retrouver le grimoire avant d'aller chercher leur compagnon.

«Où aller ? demanda Amy

- Tout droit ! affirma Léon, mon portable m'indique qu'il y a moins de caméras par là.

- Tu pourrais peut-être essayer de les désactiver ?

- Ouais, je vais demander à mes potes de Anonymous.»

Il tapa sur quelques touches de son clavier. En à peine dix secondes, toutes les caméras étaient désactivées. Ils trouvèrent sans difficulté le grimoire, sous une photo datant de la construction du musée. Un groupe d'enfants, obèses à force de se gaver de maxi-burgers à la mayonnaise s'amusaient avec cette trouvaille. Amy le leur arracha sans ménagement. Le visage de fumée s'interposa :

- Hou, hou, les copains !

- Oh non ! Pas lui ...»

Les enfants se précipitèrent dans la salle du globe et appuyèrent sur l'île. En un clin d'oeil, ils se retrouvèrent devant le roi. Ils virent Drake dans une cellule et lui demandèrent de détourner l'attention du roi pendant qu'ils prononçaient la formule. Drake mit sur son téléphone un air de rap qui rendit le roi hystérique. Amy prononça enfin la formule :

«*Akobyroomy Stana !*

Le corps du souverain devint lumineux, si éblouissant que les enfants durent détourner la tête. Il y eut une explosion et à la place du roi, ils découvrirent un tas de cendres.

Amy et Léon délivrèrent leur ami puis s'emparèrent du globe.

Avant qu'Amy n'appuie sur l'île, le visage de fumée apparut :

- Bravo les enfants ! Grâce à vous, la malédiction est levée !

Le visage se dissipa. Amy put appuyer sur l'île.
Le noir se fit puis ils reconnurent le musée.

Soudain, ils entendirent une voix derrière eux:

- Alors les enfants, ça fait dix minutes qu'on vous cherche !

- Dix minutes !!?» s'écrièrent en chœur les trois amis.



Une nuit d'enfer

Joyeux anniversaire
Monsieur Le Maire

Ecole La Ronce
Classe de CM2
Ville d'Avray

Il est vingt-et-une heures, le soleil se couche sur la lagune de la belle ville de V... Ce soir un bal est organisé pour l'anniversaire de Monsieur le... Maire. Il a cinquante ans ! Les églises, le canal principal, le pont Rialto sont décorés. Les gondoles vont et viennent jusqu'au Palazzo principal, pleines d'invités impatients de s'amuser.

Quand l'heure des festivités sonne, les lumières s'allument, les toilettes multicolores tourbillonnent déjà au son des orchestres...

Pourtant, il manque quelqu'un... Le héros de la fête : Mario Carbonara.

Pendant ce temps, c'est le calme dans l'aile sud du Palazzo, seul le bruit de la grosse horloge marque le temps. Dans une chambre dort Arthur, vingt ans, et pour lui pas question de participer au bal de son père, la politique ne l'intéresse pas. Il préfère la poésie de *Rimbaud*, écrire des histoires et des poèmes. Arthur est quelqu'un de renfermé qui aime rester seul. Il est réveillé en sursaut par le grincement d'une porte de la chambre voisine. Avec précaution, le jeune homme se lève

et se dirige vers le bruit inhabituel. Il allume le grand plafonnier quand son pied heurte quelque chose... un corps. C'est un homme, un couteau planté dans le dos étendu sur le tapis plein de sang. Pris de panique, il hurle à l'aide.

«Venez vite, à moi au secours, je suis dans la chambre bleue, vite, vite !»

Sa sœur Valentina toute ensommeillée surgit alors.

«Qu'est-ce que tu cries si fort ?

- Là, là... un corps par terre, le sang partout, la porte qui grinçait, le bruit de balle.»

Il se dirige vers le téléphone quand une feuille de papier attira son œil.

«Si tu veux revoir ton père...

Le bruit des pas précipités, les cheveux en bataille, en pyjama rayé, c'est l'officier de sécurité Marco Bumble qui survient.

- Ne touchez à rien, pas de panique, et puis qui est ce corps ?

- Mais... celui de notre père !» répliquent les deux enfants en se retournant vers le tapis où il n'y a plus rien.

* * *

C'est Ulysse Fylisse qui est de permanence ce soir. Grand brun, la peau mate, belle mâchoire, l'œil rieur, c'est un bel Italien qui parle autant avec les mains qu'avec la bouche. Ce qu'il aime c'est le jet ski, sa fille Pénélope de treize ans, mais il déteste l'odeur de la cigarette.

Il venait seulement de rentrer chez lui, la journée avait été rude et il se faisait réchauffer une part de pizza, quand l'appel du Palazzo lui parvint.

Le lendemain, Valentin Matador, un jeune garçon est installé dans le bar de son père sirotant un diablo menthe et papotant avec Pénélope sa petite amie : très curieux de nature, il adore s'installer pour écouter les conversations des clients de son père.

Il interroge aussi souvent sa mère, guide touristique, à propos des préoccupations de ses touristes. C'est une vraie gazette qui se distrait en jouant des bonbons au poker.

«Tu connais la dernière demande, Pénélope ?

- Non.

- Le maire a été assassiné, c'est mon père qui le disait ce matin. En plus son corps s'est envolé, disparu, pchh !

- Pas possible !!!

- Mais tu n'as pas lu les journaux, toute la presse en parle !

- Oh moi les journaux, tu sais que j'aime surtout écouter les gens parler.

La porte de la cabine téléphonique restée ouverte l'intrigue soudain. Une grande ombre souffle dans le combiné.

- C'est fait comme convenu, j'ai laissé ce qu'il fallait : la fenêtre, la lettre. Maintenant j'attends la mallette.»

Dans le miroir, Valentin l'aperçoit. Tout de noir vêtu, avec un chapeau blanc et des chaussures à bout pointu. Le plus surprenant ce sont les lunettes de soleil qu'il a gardées, et un bandage à la main.

«Bizzare, bizzare ce mec, il n'a pas l'air tranquille, suivons-le» conclut Valentin en terminant son diabololo.

Au commissariat central, c'est l'heure des interrogatoires. Après sa nuit agitée, Ulysse avait convoqué tout le personnel du Palazzo.

Bumbeul n'avait rien vu, rien entendu, il dormait dans son joli pyjama.

Arthur encore sous le choc redonne les mêmes explications. Valentina n'a pas d'alibi, elle dormait profondément, a été réveillée par les cris de son frère. Le personnel du Palazzo était occupé à l'organisation du bal. L'impasse totale pour Ulysse découragé.

Vite, un café pour se redonner du courage, pense-t-il, quand deux furies pénètrent en vociférant.

«Papa, papa, on a trouvé, on a vu un homme qui tenait la mallette, celle du téléphone au bar. Et puis, on a entendu que son passeport et l'argent étaient prêts ! Ah oui, il s'appelle maintenant Tom Becker, mais avant c'était Luigi Tortellini, tu sais celui des élections municipales... On l'a reconnu, il était sur les affiches...

Et puis l'autre va filer à l'aéroport très essoufflé et énervé.» Le récit est un peu confus. Ulysse se demande par où reprendre les éléments de l'histoire hurlée par les deux adolescents.

* * *

«Les gars il y a urgence, on va arrêter l'assassin du maire !»

C'est un vrai commando qui débarque à l'aéroport de Porto Nuevo. Grâce à la description de Pénélope et Valentin, Tom Becker est identifié : petit, gros nez, une moustache à l'italienne avec des lunettes jaunes et un appareil photo en bandoulière.

De son côté, Luigi Tortellini vit débarquer Ulysse, encadré des deux apprentis enquêteurs. Les reconnaissant, il comprend qu'il est démasqué.

«Alors nous vous avons vu remettre la mallette à l'homme à la moustache. Je vous avais à l'*œil*, Tortellini !

- Nous avons maintenant la preuve que vous avez tué Mario Carbonara. Ce que nous ignorons, c'est le mobile.

- Le tuer ! Mais quelle idée ! s'écrie Luigi.

C'est mon adversaire politique mais je ne suis pas un assassin. Et puis nous avons tant de souvenirs ensemble !

- Des souvenirs ?

- Oui, nous sommes originaires du même village et sommes restés très proches.

- Alors qu'est-ce que signifie cette histoire ?

- Je vais tout vous dire, dit-il en se dirigeant vers le mur du fond. Il appuie sur le cadre du grand tableau, et là... le panneau s'ouvre, libérant un couloir.

- Tu peux sortir, ils savent tout...

Les ados et Ulysse ne comprennent rien, mais ouvrent de grands yeux en voyant alors Mario sortir.

- Alors vous n'êtes pas mort ?

- Non, je suis tout à fait vivant mais j'avais besoin de vérifier quelque chose, et mon ami Luigi m'a aidé à monter cette supercherie !

- Mais vérifier quoi ?

- Si le maire de cette belle ville était utile, aimé, parfois je perds courage et j'avais besoin d'être rassuré... Nous avons imaginé cette mise en scène et nous nous sommes bien amusés de vous voir chercher partout.

- Amusés, vous voulez dire que vous nous observiez ?

- Mais oui, et je dois dire que vous avez été très soutenu par les jeunes gens qui semblent très doués pour enquêter.»

Ulysse n'en revient pas, toutes ces courses, ces interrogatoires, cette inquiétude pour une simple vérification ! Une véritable mise en scène digne des pièces d'une comédie de *Molière* ! Les hommes politiques !

* * *

Après quelques jours de vacances au bord de la mer, Ulysse Fylisse a retrouvé le moral. Pénélope est devenue aussi habile que lui sur son jet-ski. Valentin s'est mis au travail, car les examens approchent. Mario va beaucoup mieux, il a retrouvé le sourire et pense se représenter aux prochaines élections. Maintenant il sait que dans sa ville de Venise, on l'aime !

Fin

Un grand merci à tous ceux qui nous ont aidés
au cours du projet :

- les élèves et les enseignants,
- les parents,
- les personnes ressources des villes
participantes,
- et toute l'équipe du Cube !

