

## Le pauvre marchand (Solène, 6<sup>e</sup> F)



Il y a fort longtemps, en ville, vivait un pauvre marchand à qui on avait volé le peu qu'il possédait. Cet homme était d'une extrême gentillesse et chaque jour, sur le marché, il essayait de vendre les objets qu'il avait trouvés et réparés.

Par un beau jour, un magnifique perroquet se posa sur son étalage. Il décida de l'appivoiser, se disant que l'animal pourrait lui tenir compagnie. Il était si heureux qu'il le présenta à tout le monde.

Mais l'information arriva jusqu'aux oreilles des deux plus grands malfaiteurs du royaume. Ces derniers décidèrent de le lui voler pour le revendre au meilleur prix. Le marchand, tellement euphorique, n'y prêta cependant pas attention.

Un soir, les deux brigands arrivèrent sur place et commencèrent leur inspection. Soudain, ils lancèrent une corde sur la cage de l'animal. Mais ce qu'ils ne savaient pas, c'est que l'oiseau avait un pouvoir, celui de jeter des flammes avec ses yeux. Le marchand se réveilla en sursaut et découvrit la petite bataille que menaient le volatile et les deux hommes. Effrayés par les flammes, ces derniers s'enfuirent dans la forêt.

Deux nuits paisibles passèrent puis les deux fameux voleurs recommencèrent. Pas plus malins que la première fois, ils échouèrent.

Le lendemain, la nouvelle que le marchand et son perroquet avaient mis en fuite des voleurs à deux reprises s'était rependue dans tout le royaume. Le roi décida alors, pour le récompenser sa bravoure, de lui offrir sa fille.

Les deux jeunes gens vécurent heureux et eurent beaucoup d'enfants. Le pauvre marchand devint un riche prince, brave et sympathique, plus connu sous le nom de « Le gentilhomme ».

## La princesse des neiges (Lucas, 6eG)



Il y avait une fois une princesse des neiges. On l'appelait ainsi car elle vivait dans un endroit où il neigeait tout le temps. La princesse, elle, était la plus jolie des enfants. Elle était blonde aux yeux bleus, fine et son teint était étincelant.

Un jour, comme elle s'ennuyait dans son grand château, la princesse décida de partir pour devenir quelqu'un d'autre.

La nuit même, elle s'en alla. Au bout d'un certain temps de marche, la fille aperçut une forêt. La princesse des neiges y pénétra. Cette forêt était sombre et très difficile à traverser car les arbres étaient en grande quantité. Quand elle trouva un espace assez grand pour s'asseoir, elle décida de se reposer.

Alors qu'elle contemplait la nature, elle vit un bel oiseau. L'animal la regardait lorsqu'il se mit à parler :

« Bonjour jeune fille que fais-tu ici ?

- Je suis ici car j'ai quitté mon château pour devenir quelqu'un d'autre.

- Pourquoi veux-tu devenir quelqu'un d'autre ?

- Je ne veux plus être la reine des neiges. Je m'ennuie et je veux connaître autre chose.

- Cela t'énerve ? Alors que tu es chouchoutée la journée et bordée la nuit ?

- Justement, je ne pense pas le mériter et cela me gêne.

- Bon, et bien, où veux-tu aller ?

- Je veux sortir d'ici.

- Je peux t'aider. Alors, suis-moi ! Il nous faut d'abord trouver un parfum enchanteur. »

Les deux amis avancèrent dans la forêt. Hélas, la princesse des neiges trébucha et dans la seconde qui suivit, un sorcier apparut. Il était tellement laid que la jeune femme faillit s'évanouir.

« Tu as osé déranger mes produits de sorcellerie.

- Mais je ne voulais pas, dit la jolie enfant. J'étais en chemin pour trouver un parfum enchanteur.

- Bien, j'ai ce parfum et je te le donne, princesse des neiges, si tu réussis les épreuves que je vais t'imposer. D'abord, comme tu es une princesse des neiges, tu ne devras plus prononcer le mot « blanc ». Ensuite, tu devras tuer un dragon de feu. Et pour être sûr que tu reviennes, je vais prendre ton bel oiseau et te donner le parfum. Maintenant, pars dans la forêt profonde. »

La belle effrayée s'enfuit à toute vitesse. Ses habits se déchirèrent au contact des branches mais elle sortit enfin de cette horrible forêt.

Peu après, elle arriva dans la grotte du dragon de feu. Malheureusement, la bête était éveillée. Alors, elle l'aspergea de son parfum et lui ordonna de partir loin. Le dragon s'éloigna. Elle ne l'avait pas tué car elle avait eu pitié de lui. Au fond de la grotte elle vit toutes sortes de lettres. Elle observa le mur et elle ordonna : « Lettres, mettez-vous à l'endroit. » Et les lettres se mirent à l'endroit.

Toute contente, elle retourna dans la forêt. Mais le sorcier était malin. Il entama une discussion avec l'enfant :

« Et tu n'es pas trop éblouie par la neige ?

- Si, surtout par le glacier si blanc. »

Elle se rendit compte de l'erreur qu'elle venait de faire. Alors, la belle sortit son élixir enchanteur et parfuma le vilain homme. Elle profita de l'enchantement pour l'obliger à la faire devenir quelqu'un d'autre mais au lieu que son vœu soit exaucé, elle se retrouva dans une tour.

Heureusement, l'oiseau était magique. Avec son bec, il toqua à la porte et celle-ci s'ouvrit. Les deux amis firent alors un vœu. Dans l'instant qui suivit, ils se retrouvèrent dans une belle et petite maison.

*L'avenir appartient à ceux qui le construisent.*

## Les aventures du loup (Etienne, 6eG)



Il était une fois un loup qui n'avait pas de parents et vivait dans un terrier abandonné. Ce loup était magnifique et avait fait du vieux terrier une maison coquette. Mais ce terrier restait un terrier.

Un jour, le loup se dit : «Je suis encore jeune, il faut que je trouve une maison plus convenable.» Alors, une nuit douce, notre loup partit.

Au matin il dévora délicatement une biche. Après quelques heures, il aperçut une pancarte sur laquelle on pouvait lire en lettres couleur sang : **PAYS DES TIGRES**. C'était un pays étrange : les poutres des maisons étaient des os, les murs des cadavres et les portes de la fourrure tachetée de sang. Le canidé ne voulut pas pénétrer dans ces maisons de peur de s'évanouir.

Il poursuivit son chemin et traversa un village calme puis une grande forêt pour enfin arriver dans une grande ville. Un vieux druide était ligoté au milieu de la grande place. Une foule orange et noire le regardait. Le druide parla : «Je suis immortel, ville des tigres. Essayez de m'achever, vous ne parviendrez pas à me tuer.» Les tigres lui jetèrent des pierres mais le druide ne fut pas blessé. Le loup se montra. Les tigres se retournèrent brusquement et sautèrent sur la bête. A ce moment-là, un immense tigre blanc prit la parole : «Mes amis, proposons à ce loup deux épreuves. S'il s'en sort, notre prisonnier et lui seront libres. Sinon, ils périront dans le ventre du dragon !» Les tigres conduisirent le loup et le druide dans une prison froide et sale.

Trois jours avant la seconde épreuve, eut lieu la première. Le druide n'avait pas peur mais le loup tremblait. Vers midi, ils se rendirent dans l'arène. Un gigantesque dragon enflamma le druide, qui n'eut pas la moindre brûlure. Le loup sauta sur la bête et lui mordit l'oreille. L'animal fantastique tomba à terre et mourut. Le druide et notre loup rentrèrent dans leur cellule.

Pour la seconde épreuve, le loup devait battre Mister guépard lors d'une course puis d'un relais. Il avait comme coéquipiers le druide, un chat noir et un lièvre. L'équipe de Mister guépard était constituée de deux autres guépards et d'une tortue. Le loup se dit qu'il serait difficile de la battre mais il se dit aussi qu'il avait une chance de gagner. Cette chance, c'était la tortue. Lors de la première course, le guépard partit comme une flèche mais s'épuisa rapidement. Notre compère loup était parti moins vite mais avait tenu. Il arriva donc le premier sur la ligne d'arrivée. Un jour s'écoula avant le relais. Pour cette course d'équipe, le druide et la tortue partirent en premiers. Très lents l'un comme l'autre, ce fut le druide qui passa son témoin en premier. Le chat, deuxième coureur de l'équipe du loup, ne porta pas chance au guépard qui ne reçut pas correctement son témoin et tomba à terre. Le chat passa le témoin au lièvre qui détala. Quand le loup reçut le témoin, un grand frisson le parcourut. Il courut de toutes ses forces et arriva avant le félin. Lui et le druide furent alors libérés et, pour le récompenser, les tigres donnèrent à notre ami le loup un poil magique.

Le loup dut alors traverser une falaise. Le poil se rigidifia et le canidé passa. Il arriva près d'un village de viking. Le chef voulut tuer compère loup. Au moment du combat, le poil s'envola et le loup combattit à pattes nues. Il perdit très vite une patte et la queue mais il continua à se battre. Le viking lui coupa les oreilles. Enfin, le loup sauta sur le barbare et l'égorgea. Il devint chef des vikings, fut respecté par tous et surtout, trouva une maison chaude et confortable.

*Persévérance vaut mieux que chance.*

## Marji et la souris (Céleste, 6eG)

Il y avait une fois une petite chaumière située au cœur d'un village qui se nommait «Purlonpidou». Dans cette petite chaumière vivait une affreuse petite fille. Elle était belle mais avait un caractère ignoble. Cette fillette se nommait Marjy. Ses parents ne la supportaient pas mais ils ne lui avaient jamais dit.

Un soir, alors que Marjy était censée dormir, elle se leva et entendit ses parents parler. Ils disaient :  
« Je ne peux plus supporter Marjy, elle a dépassé les limites.  
- Oui, je suis d'accord mais nous n'avons pas le droit de l'abandonner. »

Marjy, en entendant cela, se précipita dans sa chambre. La petite prépara ses affaires qu'elle mit dans une valise.

L'affreuse enfant sauta par la fenêtre de sa chambre, marcha longtemps et arriva devant une auberge. Marji monta s'installer et s'endormit sur le grand lit qui lui était destiné. Quand elle se réveilla, la fillette vit une petite souris sur son ventre qui disait:

« Ah, enfin, tu te réveilles! Bien, je suis là pour...

- Vous... Vous êtes une souris qui parle? dit Marjy, coupant la parole à la souris,

- Enfin, laissez-moi parler! Je suis votre personnage bénéfique et vous êtes dans l'auberge qui va permettre à votre aventure de commencer. Vous êtes désormais dans un nouveau monde.»

La jolie petite fille regarda autour d'elle. Par terre, il y avait une feuille sur laquelle se trouvait une liste:

- Neutraliser le personnage maléfique
- Dérober la formule aux trois secrets
- Trouver l'objet magique

La souris montra du doigt la porte de l'auberge. Elle voulait qu'elles partent.

Après avoir refermé la porte, Marjy aperçut autour d'elle le nouveau monde. Elle allait devoir affronter des épreuves pour parvenir à son but. Il fallait d'abord qu'elle trouve l'objet magique qui l'aiderait lorsqu'elle serait en difficulté pour tuer le personnage maléfique et dérober la formule aux 3 secrets. Ce qui arriva n'était pas prévu car le personnage maléfique, qui était un chat, se dépêcha d'intervenir et la blessa. Mais la souris, que Marjy avait surnommée Tiby, revint avec une boucle d'oreille magique. La petite fille neutralisa alors le chat qui l'avait blessée et se concentra pour déchiffrer la formule aux 3 secrets : «Cœur, parents, aimer» devint « Ton cœur saura te guider comme tes parents savent t'aimer ». Elle fut alors récompensée et devint généreuse.

Marjy, après avoir longuement réfléchi, décida de rentrer chez elle. La fillette avait très envie de revoir ses parents. Tout à coup, le décor disparut et devant elle apparurent sa chaumière et ses parents qui pleuraient. Marjy entra dans la chaumière et se jeta dans les bras de ses parents, qu'elle aimait profondément.

*Demain est un autre jour.*

## Petite laideur devenant Tulipe (Margaux, 6eG)



Il était une fois une petite fille affreuse qui vivait avec sa mère. L'enfant avait des cheveux noirs gras, des yeux rouges globuleux, des lèvres violettes et le teint pâle. Elle vivait avec sa mère dans une petite maison à l'écart du village. Elle était si laide qu'on l'appelait «Petite laideur».

Un jour, alors que sa mère s'était rendue au village pour acheter des potions magiques, la fillette jouait avec une poupée dans sa chambre. Sur son lit se trouvait le dessin qu'elle avait fait à sa mère. Il y eut une grande rafale de vent et le dessin s'envola. « Petite laideur » pensa très fort : « Que la petite fée du vent attrape mon dessin ». Devant leur maison, un jeune garçon jouait avec son chien et une amie. Il poussa un cri suraigu lorsqu'il vit la petite fille laide. Les villageois arrivèrent, armés de piques et de torches. La mère, qui rentrait par une prairie recouverte de bleuets et de marguerites, poussa quant à elle un hurlement de terreur quand elle vit sa fille sur le sentier qui menait au village et les villageois qui se rapprochaient de son enfant. Elle se dépêcha de la rejoindre et toutes les deux rentrèrent chez elles.

Après que le soleil fut couché et que la mère fut arrivée près du lac, la fillette prépara un panier en osier avec quelques fraises, trois pommes, une part de tarte à la myrtille, un pain aux noix et une gourde remplie de jus de poire. Elle alla prendre un chapeau, un poncho et sortit de la maison par le jardin. Sur le chemin qui menait à la montagne des anges, « Petite laideur » pensa : « Même maman me trouve laide ».

A ce moment-là, elle vit une petite souris sur un rocher. Le petit animal se dirigea vers la forêt. La fille courut pour le rattraper et arriva alors dans un monde magique rempli de pyramides en or. «Petite laideur» aperçut alors un bébé qui était suspendu par les pieds dans le vide. Il tomba mais celle-ci le rattrapa. Pendant qu'elle le berçait, elle remarqua un chat qui se trouvait sur la tête d'une statue géante. L'animal ne pouvait pas bouger à cause du vide et «Petite laideur» l'aida. Parce qu'elle avait risqué sa vie pour d'autres, la souris lui offrit un élixir de vérité. Le rongeur lui expliqua que pour devenir belle, elle devait arriver dans un lieu magique, «Euz». Sur la route, un dragon barrait le passage. Pour cracher ses flammes, il devait penser à quelque chose de mal et mentir à la personne concernée. En arrivant devant le monstre, la souris dit à son amie : « Donne lui un peu de l'élixir, il ne crachera pas ses flammes » et l'enfant obéit.

«Comment me trouves-tu ?

- Bien laide! Mais pourquoi est-ce que je ne crache aucune flamme ? »

Pendant que le dragon s'égosillait, les deux amis se glissèrent derrière le monstre et disparurent. Après quelques minutes, le dragon mourut. Sans ses flammes, il n'avait plus de force et sans force, il ne pouvait que mourir.

Sur la route, «Petite laideur» et la souris rencontrèrent un lutin vieux et ridé. La petite lui demanda :

« Qui es-tu ?

- Bernant de Lopoivro.

- Qu'est-ce que tu fais ?

- Je cherche un moyen d'être le nouveau roi de la cité d' «Euz». Je ne veux plus de la reine Bianckya de Lakrak Whangrebdab.

- Et où se trouve ce lieu ?

- Derrière les champs de diamants».

Quand elles arrivèrent devant la grille, la reine en personne les accueillit :

« Bien le bonjour, que voulez-vous ?

- Un lutin veut prendre le pouvoir ici, il s'appelle Bernant de Lopoivro.

- Lui... Si on arrivait à le battre, « Euz » serait joyeuse.

- Est-il sensible à la vérité ?

- Enormément !

- J'ai un plan. Mais je devrai rester ici jusqu'à son attaque ».

Comme elle s'était expliquée devant la reine, celle-ci accepta.

Le jour de l'attaque des lutins, « Petite laideur » les attendait.

Quand le lutin s'approcha de la fille, l'enfant lui proposa de boire son élixir. Bernant de Lopoivro but la potion et commença à s'étouffer. Les autres lutins, ne sachant que faire, repartirent vers leur village.

«Petite laideur» donna à Bernant une goutte de l'élixir et il avoua ce qu'il souhaitait faire.

Les gardes l'enfermèrent alors dans les cachots et la fillette fut récompensée :

«Que souhaites-tu ? Tu as droit à 3 vœux.

- Le premier, être belle. Le second, m'appeler « Tulipe » et le troisième, que la souris vienne vivre avec moi. »

Le rongeur sauta en criant : «OUI, OUI !»

Quand « Tulipe » et « Fromage » la souris arrivèrent, la mère les embrassa très fort.

*Vilain visage n'est pas vilain cœur.*

## Le nouveau départ (Mama, 6eG)



Il était une fois Imane, une fille pleine de joie et d'une beauté si grande que quiconque la voyait se retournait. Elle travaillait avec ardeur mais ne se montrait que la nuit. De ce fait, on la nommait « la Chouette ». Elle vivait seule dans une maison faite de briques et de paille. Derrière cette maison se trouvait un potager où elle avait planté des fruits et légumes. Elle allait vendre ces aliments au marché, non loin de son habitat.

Un jour qu'elle revenait du marché, fatiguée, elle alla se coucher sur son lit fait de bois et de paille. Pour la première fois, elle se lamenta sur son sort. Elle eut alors l'idée de découvrir le vaste monde. Elle fit ses bagages et songea. Puis elle se décida finalement et partit aussitôt.

Elle prit le chemin du marché. L'allée était rocailleuse et il y avait des buissons. Elle découvrit bientôt une forêt dense qui regroupait différentes familles d'arbres. Imane les regarda de plus près. Elle vit que sur ces arbres étaient dessinés des visages aux multiples expressions. Impressionnée, elle ne sut que dire. Elle avança en regardant droit devant elle. Elle arriva à la fin de ce couloir et déboucha sur une plaine sablée. L'enfant y mit son pied puis le retira. Elle avait senti de l'humidité comme s'il s'agissait d'une mer de sable. Elle prit alors un caillou et remarqua que rien ne se passait. Elle se lança à son tour et arriva à destination.

A ce moment-là, elle vit un papier et le ramassa. Elle lut le message égaré sur lequel était gravé: «Eau-Soleil». Elle plia le papier, le mit dans sa poche. Elle y songea longtemps puis la nuit tomba. Elle chercha alors un endroit où se reposer. Elle se coucha à côté d'une rivière. Le matin, elle but de l'eau et se mouilla sans remarquer qu'elle avait également mouillé son bout de papier. Quand elle le sortit, elle vit qu'il était mouillé et le mit à sécher. Le temps passa et elle remarqua que les mots écrits avaient changé. une formule avait remplacé le premier message: « Marcher-Marcher-Galoper». Elle se remit alors à marcher puis à courir. A ce moment-là, un oiseau se posa sur son épaule. Il lui montra avec son aile l'Ouest puis s'envola. Imane accéléra, se dirigeant vers l'Ouest.

Elle arriva devant une maisonnette. Voulant s'abreuver et se reposer, elle entra. Elle demanda s'il y avait quelqu'un mais n'entendit rien. Elle alla ensuite à la cuisine. Une dame apparut soudain et lui posa un dilemme: « Si tu veux rester, résous l'énigme.Tu as deux heures et 3 chances ». La jeune fille sortit son papier et se mit à réfléchir.

Après deux mauvaises réponses, elle trouva finalement la solution: « Cette formule m'a menée ici donc j'ai une chance ici. » La vieille lui dit: « Et oui, tu as raison, mon enfant. Je souhaite que tu loges ici et que tu trouves ce que tu as toujours cherché, un nouvel environnement. » Sur ces bonnes paroles, Imane et la vieille dame s'embrassèrent.

*L'avenir appartient à ceux qui le construisent.*

## L'enfant aux deux visages (Tarek, 6eG)



Il était une fois, à Multiville, un garçon aux deux visages, l'un maléfique, qui aimait l'obscurité et l'autre lumineux, qui aimait l'aventure.

Un jour, une tempête jaune et noire arriva dans sa double tête et il se dit : « Pourquoi partageons-nous la même tête ? » Comme il avait entendu parler d'une carte qui permettait de séparer les corps en deux, il se mit en route.

Il se rendit dans un pays inconnu. Grâce à son visage sombre qui voyait parfaitement bien dans le noir, le garçon traversa le pays et trouva la carte. Il ne comprit pas immédiatement ce que voulait dire cette carte. Brusquement, un singe apparut et lui fournit quelques explications après lui avoir donné une potion.

Il se remit en route et rencontra un homme étrange et méchant. Ce dernier lui demanda de sortir de son labyrinthe afin d'obtenir ce qu'il voulait. Le garçon réussit à sortir grâce à la potion que lui avait donné le singe. Mais il devait encore tuer le dragon et prendre la lourde épée.

Il poursuivit son chemin et se retrouva dans un lieu rempli d'épées. La partie obscure du garçon l'entraîna vers la première épée mais il réfléchit et s'approcha d'une autre. Il réussit à trouver la bonne. Le singe arriva, fier de lui. Il donna un téléporteur au garçon pour le récompenser.

Il se retrouva alors face au dragon. Ce dernier se réveilla et le combat commença. Le dragon donna un énorme coup de queue à l'homme. Alors, sa partie obscure se déchaîna. Ses yeux devinrent rouges puis noirs tout comme l'épée qu'il planta sur le dos du dragon. Ce dernier mourut. Une voix lui dit alors : « Tu n'es pas deux personnes, tu as seulement deux personnalités différentes que tu dois accepter. »

Le garçon comprit enfin qui il était.

*Il faut être fier de ce qu'on a.*